

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5610678号
(P5610678)

(45) 発行日 平成26年10月22日 (2014. 10. 22)

(24) 登録日 平成26年9月12日 (2014. 9. 12)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 150 頁)

(21) 出願番号	特願2008-217315 (P2008-217315)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成20年8月26日 (2008. 8. 26)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2010-51403 (P2010-51403A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成22年3月11日 (2010. 3. 11)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成23年8月2日 (2011. 8. 2)		特許業務法人深見特許事務所
前置審査		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	安藤 正登
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		審査官	酒井 保
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の第1識別情報を変動表示する第1変動表示部と、各々が識別可能な複数種類の第2識別情報を変動表示する第2変動表示部とを備え、当該第1変動表示部または第2変動表示部に導出表示された前記第1識別情報または前記第2識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記第1変動表示部および前記第2変動表示部のそれぞれで実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記第1識別情報または前記第2識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記第1識別情報および前記第2識別情報のそれぞれの変動表示を実行する変動表示実行手段と、

前記第1識別情報の変動表示および前記第2識別情報の変動表示のそれぞれに対応する演出表示を行なう演出表示部と、

前記事前決定手段による決定に基づいて、前記第1識別情報または前記第2識別情報の変動表示中において前記特定遊技状態に制御される可能性があることを報知する複数の予告演出のうちから実行する予告演出を決定する予告演出決定手段と、

該予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、前記複数の予告演出のうち一の予告演出として、特定の予告演出があり、

前記予告演出決定手段は、

10

20

予告演出を実行しない予告演出不実行種別、および、予告演出を実行する演出態様に基づいて分類された複数種類の予告演出実行種別を含む演出種別のうちいずれかを決定する種別決定手段と、

該種別決定手段により前記予告演出不実行種別が決定されずに前記予告演出実行種別のいずれかが決定されたときに、決定された前記予告演出実行種別に属する予告演出のうちから実行する予告演出を決定する予告決定手段とを含み、

前記種別決定手段は、前記第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する場合において複数種類の前記予告演出実行種別のうちから特定の予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する割合と、前記第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する場合において複数種類の前記予告演出実行種別のうちから特定の予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する割合とが異なるように設定された決定用データを用いて前記予告演出実行種別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、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【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、所定の入賞が発生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、遊技媒体の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】

遊技機の一例としてのパチンコ機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて変動表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の変動表示の表示結果として、予め定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

この種の遊技機としては、たとえば、各々が識別可能な複数種類の第1識別情報（第1図柄）を変動表示する第1変動表示部と、各々が識別可能な複数種類の第2識別情報（第2図柄）を変動表示する第2変動表示部とを備え、当該第1変動表示部または第2変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり表示結果）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する

10

20

30

40

50

制御するものがあった。

【0006】

この種の遊技機では、第1特別図柄または第2特別図柄を変動表示し、第1特別図柄の表示結果が大当たり表示結果となったときに「確変大当たり」または「無喚起大当たり」に制御され、第2特別図柄の表示結果が大当たり表示結果となったときに「確変大当たり」または「通常大当たり」に制御されるものがあった（特許文献1）。このような遊技機では、確変状態において、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先的に実行される。また、この遊技機では、予告種類格納領域に記憶された複数の予告パターンの中から予告パターンを選択し、選択した予告パターンにより予告演出（大当たりの予告）が行なわれる。

10

【0007】

また、予告演出を行なう遊技機としては、予告演出（大当たりの予告）を実行するか否かを選択するため、および、予告演出を行なう場合にいかなる予告演出を行なうかを選択するための予告選択テーブルを用いて、実行する予告演出を決定する場合において、図柄の変動表示を行なうごとに抽選を行ない、その抽選結果に応じて、予告演出の選択のために用いる予告選択テーブルを切替える制御を実行するものがあった（特許文献2）。

【特許文献1】特開2007-75216号公報（段落番号0204、0205、0213、図31、図33）

【特許文献2】特開2002-239122号公報（段落番号0133～0141、図23）

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、前述の特許文献1に示されるような2つの図柄を変動表示させる遊技機では、演出のバリエーションを豊富化するために、予告演出の演出の種類および演出パターン数が膨大化する傾向があった。このように演出の種類および演出パターン数が膨大になると、しかし、特許文献1の遊技機では、1つの予告種類格納領域に記憶された複数の演出パターンの中から1つの演出パターンが選択されるので、演出パターン数が膨大化すると、取扱う演出パターンのデータ数が極めて多くなる。これにより、遊技機の開発段階において、演出パターン数の変更設定をしたり、演出パターンに対応した演出の選択割合の変更設定をしたりする場合に、極めて多くの演出パターンデータの出現割合を調整する必要がある、これらの変更設定が容易に行なえないという問題があった。たとえば、ある演出パターンのグループに所定の選択割合が規定されている場合において、その種類の演出パターン数を増加させる変更設定をするときには、規定された選択割合を越えてしまうような演出パターン数の増加を行なうと、規定された選択割合を維持するために、その他の種類のすべての変動パターンの選択割合を再調整する必要があるが生じるので、変更設定が容易に行なえない。また、特許文献2の遊技機では、予告演出の選択のために用いるテーブルを切替える制御が行なわれるが、単に抽選結果に応じてテーブルが切替えられる制御が行なわれるだけであるので、特許文献1の場合と同様に、前述したような変更設定が容易に行なえないという問題があった。このように、従来の遊技機では、遊技機の開発段階において、演出パターンに対応した演出について、演出パターン数の設定、および、演出の出現率の設定をする際に、演出の出現率の設定内容に制限を受けるという問題があった。

30

40

【0009】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技機の開発段階において、予告演出パターンに対応した予告演出について、演出の出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【0010】

(1) 各々が識別可能な複数種類の第1識別情報（第1特別図柄）を変動表示する第1変動表示部（第1特別図柄表示器8a（または第2特別図柄表示器8b））と、各々が

50

識別可能な複数種類の第2識別情報（第2特別図柄表示器8b）を変動表示する第2変動表示部（第2特別図柄表示器8b（または第1特別図柄表示器8a））とを備え、当該第1変動表示部または第2変動表示部に導出表示された前記第1識別情報または前記第2識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり表示結果）となったときに、遊技状態を通常遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記第1変動表示部および前記第2変動表示部のそれぞれで実行される変動表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記第1識別情報または前記第2識別情報の表示結果が導出表示される以前に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、図21のS61）と、

10

該事前決定手段による決定に基づいて、前記第1識別情報および前記第2識別情報のそれぞれの変動表示を実行する変動表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図16のS300～S304）と、

前記第1識別情報の変動表示および前記第2識別情報の変動表示のそれぞれに対応する演出表示（演出図柄の変動表示）を行なう演出表示部（演出表示装置9）と、

前記事前決定手段による決定に基づいて、前記第1識別情報または前記第2識別情報の変動表示中において前記特定遊技状態に制御される可能性があることを報知する複数の予告演出（大当たり予告）のうちから実行する予告演出を決定する予告演出決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図61のS681～S699および図62のS841～S845）と、

20

該予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図58のS518～S521および図63のS841～S845）とを備え、

前記複数の予告演出のうち一の予告演出として、特定の予告演出（図64等を示す1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告の予告のうち、1ゲームミッション等のいずれか特定の予告）があり、

前記予告演出決定手段は、

予告演出を実行しない予告演出不実行種別、および、予告演出を実行する演出態様に基づいて分類された複数種類の予告演出実行種別（図64等を示す1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告の予告種別）を含む演出種別のうちいずれかを決定する種別決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図61のS681、S688）と、

30

該種別決定手段により前記予告演出不実行種別が決定されずに前記予告演出実行種別のいずれかが決定されたときに、決定された前記予告演出実行種別に属する予告演出（たとえば、図69を示す1ゲームミッションの予告パターン）のうちから実行する予告演出を決定する予告決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図61のS689）とを含み、

前記種別決定手段は、前記第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する場合において複数種類の前記予告演出実行種別のうちから特定の予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する割合と、前記第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する場合において複数種類の前記予告演出実行種別のうちから特定の予告演出が属する前記予告演出実行種別を決定する割合とが異なるように設定された決定用データを用いて前記予告演出実行種別を決定する（図63および図65を示す第1特別図柄の予告種別決定用テーブル1Aおよび1Bと、図64および図66を示す第2特別図柄の予告種別決定用テーブル2Aおよび2Bとでは、1ゲームミッション等の予告種別を選択する乱数値SR8の割振りが異なり、予告種別を決定する割合が異なる）。

40

【0011】

このような構成によれば、遊技機の開発段階において、予告演出について、予告演出数の設定、および、予告演出の出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することが

50

できる。

【0012】

(2) 前記(1)の遊技機において、前記種別決定手段は、前記第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において前記予告演出不実行種別を決定する割合と、前記第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において前記予告演出不実行種別を決定する割合とが異なるように設定された決定用データを用いて前記演出種別を決定する(図63および図65に示す第1特別図柄の予告種別決定用テーブル1Aおよび1Bと、図64および図66に示す第2特別図柄の予告種別決定用テーブル2Aおよび2Bとでは、予告なしを選択する乱数値SR8の数値データの割合が異なる。)

10

【0013】

このような構成によれば、第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において予告演出不実行種別を決定する割合と、第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において予告演出不実行種別を決定する割合とが異なるので、予告演出の出現割合に基づいて、第1識別情報に関する予告演出と、第2識別情報に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0014】

(3) 前記(2)の遊技機において、所定条件が成立したときに、前記遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とは異なる特別遊技状態に制御するものであり、

20

前記予告種別決定手段は、前記第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において前記予告演出不実行種別を決定する割合と、前記第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において前記予告演出不実行種別を決定する割合との少なくとも一方は、前記遊技状態が前記特別遊技状態か否かに応じて異なるように設定された決定用データを用いて前記演出種別を決定する(第1特別図柄については、通常遊技状態で用いられる図63の予告種別決定用テーブル1Aと、特別遊技状態で用いられる図65の予告種別決定用テーブル1Bとで、予告演出なしと決定する割合が異なる。第2特別図柄については、通常遊技状態で用いられる図64の予告種別決定用テーブル2Aと、特別遊技状態で用いられる図66の予告種別決定用テーブル2Bとで予告演出なしと決定する割合が異なる。)

30

このような構成によれば、第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において予告演出不実行種別を決定する割合と、第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する演出種別を決定する場合において予告演出不実行種別を決定する割合との少なくとも一方が、遊技状態が特別遊技状態か否かに応じて異なるように設定された決定用データを用いて演出種別を決定するので、予告演出の出現割合に基づいて、遊技状態による予告演出の違いを明確化することができるので、どのような遊技状態であるかを遊技者に分かりやすく認識させることができる。

【0015】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記種別決定手段は、前記第1識別情報(第2特別図柄)の変動表示中に実行する予告演出が属する予告演出実行種別を決定する場合において前記複数種類の予告演出実行種別のうちから前記特定の予告演出(1ゲームミッション、ボタン予告)が属する予告演出実行種別(1ゲームミッション種別、ボタン予告種別)を決定する割合が所定割合設定され、前記第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する予告演出実行種別を決定する場合において前記複数種類の予告演出実行種別のうちから前記特定の予告演出が属する予告演出実行種別を決定する割合が零に設定された決定用データを用いて前記予告演出実行種別を決定する(図64および図66に示す第2特別図柄の予告種別決定用テーブル2Aおよび2Bでは、図63および図65に示す第1特別図柄の予告種別決定用テーブル1Aおよび1Bにおいて選択できない(選択決定割合が零)1ゲームミッション、ボタン予告)が所定の割合で選択される)。

40

50

【0016】

このような構成によれば、第1識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する予告演出実行種別を決定する割合が所定割合設定され、第2識別情報の変動表示中に実行する予告演出が属する予告演出実行種別を決定する割合が零に設定された決定用データを用いて前記予告演出実行種別を決定するので、第1識別情報に関する予告演出と、第2識別情報に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0017】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記複数の予告演出には、前記第1識別情報または前記第2識別情報の変動表示中における特定の予告演出(1ゲームミッションの予告種別)とは同時に実行しない予告演出(ボタン予告、ステップアップ予告)が含まれ、

10

前記種別決定手段は、予告演出実行種別を決定するときに、前記特定の予告演出が属する予告演出実行種別(1ゲームミッションの予告種別)と、前記特定の予告演出とは同時に実行しない予告演出が属する予告演出実行種別(ボタン予告、ステップアップ予告のそれぞれの予告演出種別)とについて、排他的に予告演出実行種別を選択決定する(図64等)に示すように1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告の予告種別はいずれか1つの種別がSR8の値に基づいて排他的に選択決定される)。

【0018】

このような構成によれば、第1識別情報または第2識別情報の変動表示中における特定の予告演出と、当該特定の予告演出と同時に実行しない予告演出とについて、排他的に予告演出実行種別が選択決定されることにより、これらの演出が同時に出現しないような設定をすることができる。これにより、予告演出ごとに、同時出現を禁止する規則としての禁則をかける設定をしなくても済む。したがって、予告演出実行種別の選択決定を排他的に行なうことで、第1識別情報または第2識別情報の変動表示中における特定の予告演出と、当該特定の予告演出とは同時に実行しない予告演出とが同時に出現しないように禁則をかける場合の設定が容易になり、予告演出に関する設計変更が容易になる。

20

【0019】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記複数の予告演出には、前記特定の予告演出と同時に実行可能な予告演出(ミニキャラ予告)が含まれ(図61のS684、S649、図47)、

30

前記予告演出実行手段は、前記演出表示部において、前記特定の予告演出として表示される画像を、前記特定の予告演出と同時に実行可能な予告演出として表示される画像よりも優先して表示する(図61のS698、S699、図47のように予告演出を行なう画像について、1ゲームミッションの画像を上層側のレイヤーに配し、ミニキャラ予告の画像を下層側のレイヤーに配した画像データを用いて画像表示を行なう)。

【0020】

このような構成によれば、変動表示部において、特定の予告演出として表示される画像が、特定の予告演出と同時に実行可能な予告演出として表示される画像よりも優先して表示されるので、変動表示部において特定の予告演出として表示される画像の表示と、特定の予告演出と同時に実行可能な予告演出として表示される画像の表示とが重複して実行されるときに、特定の予告演出として表示される画像の表示が妨げられないようにすることができる。

40

【0021】

(7) 前記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、遊技媒体(遊技球)が流下可能な遊技領域(遊技領域7)へ遊技媒体を打込むことにより遊技が行なわれ、所定条件が成立したときに、前記遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)とは異なる特別遊技状態(確変状態、時短状態等の特別遊技状態)に制御するものであり、

前記遊技媒体が第1始動領域(第1始動入賞口13)を通過したときに、前記特定遊技

50

状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数（４つ）の範囲内で保留記憶情報（第１保留記憶データ）として記憶可能な第１保留記憶手段（第１保留記憶バッファ）と、

前記遊技媒体が第２始動領域（第２始動入賞口１４）を通過したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数（４つ）の範囲内で保留記憶情報（第２保留記憶データ）として記憶可能な第２保留記憶手段（第２保留記憶バッファ）と、

前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第３始動領域（ゲート３２）と、

前記第２始動領域に遊技球が進入しにくいまたは進入しない閉状態と前記第２始動領域に遊技球が進入可能な開状態とに変化可能であり、前記遊技領域に設けられた第３始動領域に遊技球が進入したことに基づいて当該開状態となることが可能な可変始動装置と（可変入賞球装置１５）、

前記遊技状態が前記特別遊技状態に制御されているときに前記通常遊技状態に比べて前記可変始動装置により前記第２始動領域に遊技媒体が進入しやすくなる制御（可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数とを高める制御）を行なう可変始動装置制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図２９のＳ１６２、図５のＳ２７、図３０の普通図柄プロセス処理）とを備え、

前記変動表示実行手段は、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第１変動表示部において前記第１識別情報の変動表示が実行されていないときに前記第１保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいて前記第１変動表示部の変動表示を実行する第１変動表示開始手段（図２２のＳ１０７）と、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、第２変動表示部において前記識別情報の変動表示が実行されていないときに前記第２保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいて前記第２変動表示部の変動表示を実行する第２変動表示開始手段（図２２のＳ１０７）と、

前記第１および第２保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合は、前記第１保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記第１変動表示部の変動表示よりも前記第２保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記第２変動表示部の変動表示を優先して実行させる変動表示優先手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図２０のＳ５２、Ｓ５４、第１保留記憶と第２保留記憶とがあるときにおいて、第２保留記憶がなくなるまで第２保留記憶に基づく第２特別図柄の変動表示を実行する）と、を備えた。

【００２２】

このような構成によれば、第１および第２保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合は、第１保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた第１変動表示部の変動表示よりも第２保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた第２変動表示部の変動表示が優先して実行させられるので、第２変動表示部における第２識別情報の変動表示の開始が、第１変動表示部における第１識別情報の変動表示の開始よりも優先して実行される。さらに、特別遊技状態となったときに、通常状態のときよりも、可変始動装置により第２の始動領域に遊技球を進入させやすくする制御が行なわれるので、特別遊技状態となったときには、第２識別情報が第１識別情報と比べて、極めて変動表示されやすくなる。したがって、第２識別情報の変動表示中における予告演出が、第１識別情報の変動表示中における予告演出と比べて、極めて実行されやすくなる。これにより、どのように予告演出が選択されるかに基づいて、第１識別情報に関する予告演出と、第２識別情報に関する予告演出との違いをより一層明確化することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２３】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本実施の形態に示す遊技機は、遊技者にとって有利な状態に制御

10

20

30

40

50

する遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0024】

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。

【0025】

パチンコ遊技機1は、遊技用媒体としての遊技球を遊技領域7に打込んで所定の遊技が行なわれる遊技機である。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、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取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。

【0026】

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。

【0027】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域がある。演出表示装置9は、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄の変動表示を行なう変動表示装置（変動表示部）に相当する。演出図柄表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の識別情報を変動表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rがあるが、図柄表示エリア9Aの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリア9L、9C、9Rの3つの領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置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。

【0028】

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

【0029】

小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（たとえば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示

器 8 b は、それぞれ、たとえば、00～99の数字（または、2桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【0030】

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

【0031】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件（遊技球が第1始動入賞口 13に入賞したこと）または第2始動条件（遊技球が第2始動入賞口 14に入賞したこと）が成立した後、可変表示の開始条件（たとえば、大当り遊技中でなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。すなわち、可変表示の実行条件は、遊技球が第1始動入賞口 13または第2始動入賞口 14に入賞したことにより成立する。また、可変表示の開始条件は、大当り遊技中でなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する変動表示が終了することにより成立する。実行条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで保留記憶データとして保留して記憶される。具体的に、保留記憶データは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ 560のRAM 55の所定領域に記憶される。

【0032】

なお、入賞とは、入賞口等の予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。）。

【0033】

第1特別図柄表示器 8 a の近傍には、第1特別図柄表示器 8 a による第1特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の変動表示を行なう第1飾り図柄表示器 9 a が設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器 9 a は、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器 9 a 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。また、第2特別図柄表示器 8 b の近傍には、第2特別図柄表示器 8 b による第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の変動表示を行なう第2飾り図柄表示器 9 b が設けられている。第2飾り図柄表示器 9 b は、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器 9 b 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。

【0034】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがある。また、第1飾り図柄表示器 9 a と第2飾り図柄表示器 9 b とを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0035】

飾り図柄の変動（変動表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器 8 a における第1特別図柄の変動表示と、第1飾り図柄表示器 9 a における第1飾り図柄の変動表示とは同期している。第2特別図柄表示器 8 b における第2特別図柄の変動表示と、第2飾り図柄表示器 9 b における第2飾り図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点が同じであって、変動表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときには、第1飾り図柄表示器 9 a において大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、第2飾り図柄表示器 9 b において大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器 9 a および第2飾り図柄表示器 9 b の機能を、演出表示装置 9 で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄お

よび第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として変動表示されるように制御してもよい。

【0036】

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。

【0037】

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（第2始動口）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（第1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は、遊技者にとって不利な状態（第2状態）であり、遊技球が第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

20

【0038】

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。

【0039】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

30

【0040】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0041】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部18cという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられているので、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なることができる。なお、合算保留記憶表示部18cが設けられているので、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bは、設けられていなくてもよい。

40

【0042】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における

50

演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器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とは、演出表示装置9において大当りを想起させるような特定表示結果としての演出図柄の組合せが停止表示される。

【0043】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、上側には、回転動作をする星形状の可動部材84が設けられている。可動部材84は、演出表示装置9の周囲の飾り部というような遊技者に視認可能な位置に設けられ、後述する可動部材予告のような所定の演出に応じて動作する部材である。より具体的に、可動部材84は、モータ88の回転軸に取付けられ、モータ88が回転することにしたがって駆動され、回転動作をする。可動部材84は、予告演出が実行されるとき等、予め定められた動作条件が成立したときに動作させられる。

10

【0044】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、右側には、上演演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cが設けられている。上演演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cは、後述する擬似連の再変動演出（1回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む。）に関連して実行されるような演出）が実行されるときに点滅する。ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

20

【0045】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左、中、右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。たとえば、再変動の繰返し実行回数（初回変動およびその後の再変動を含む合計の変動回数であり、擬似連の変動回数ともいう）が多い程、大当りとなる信頼度（大当りとなる時とはずれとなる時を含むすべての選択割合に対して大当りとなる時に選択される割合の度合い、大当りとなる割合の程度、すなわち、大当りとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当りと決定されたときに選択される割合が高くなる。本実施の形態では、擬似連の変動パターンによる変動表示が実行された場合であってもリーチにならない場合が生じ得る（図12（A）の1回擬似連（非リーチ）参照）例について説明するが、擬似連の変動パターンによる変動表示が実行された場合には必ず最終の再変動においてリーチが成立するようにしてもよい。さらに、再変動の繰返し実行回数（擬似連における変動回数）によって演出の発生割合が変化するものでもよい。たとえば、再変動の実行回数が3回（初回変動を含めると4回変動される擬似連）まで行くと「リーチ確定」、または「スーパーリーチ確定」となるようなものでもよい。また、再変動の実行回数が所定回に達したときに、「大当り確定」となるようなものでもよい。

30

【0046】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。可動部材78は、擬似連の演出が実行されるときに動作する。

40

【0047】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと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。

50

【0048】

遊技領域6には、遊技球の入賞に基づいて予め決められている所定数の景品遊技球の払出を行なうための入賞口（普通入賞口）29, 30, 33, 39も設けられている。入賞口29, 30, 33, 39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aで検出される。

【0049】

遊技盤6の右側方には、普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

【0050】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）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たり図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数とが時短状態でないときよりも高められる（多くされる）。このような確変状態および時短状態のそれぞれは、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態と呼ばれる。

【0051】

なお、特別遊技状態は、次のような遊技状態であってもよい。a特別図柄の変動時間短縮制御（変動開始から表示結果の導出表示までの時間が変動時間短縮制御状態以外の通常状態での当該時間よりも短縮される制御）が行なわれる状態、b普通図柄の変動時間短縮制御が行なわれる状態、c普通図柄の当たりの発生確率を向上させる制御が行なわれる状態、d普通図柄が当たりとなったときに始動入賞口14に設けられた一对の可動片が開放される回数を増加させる開放回数増加制御が行なわれる状態、e始動入賞口14に設けられた一对の可動片の1回の開放時間を延長させる開放時間延長制御。特別遊技状態としては、確変状態および前記a～前記eのうちのいずれかの単独制御、または、確変状態および前記a～eのうちから2つ～5つの状態が適宜組合わされた制御でもよい。つまり、前述したような制御を実行する対象となる特別遊技状態としては、予め定められた特別遊技状態発生条件が成立したときに特定遊技状態に加えて遊技者に有利な特別状態を付与する特別遊技状態であれば、どのような特別遊技状態であってもよい。

【0052】

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が設けられている。遊技盤6の遊技領域7の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26が設けられている。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0053】

打球供給皿 3 の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠における所定位置には、押下操作等により遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。なお、操作ボタン 30 は、押下操作が可能なものに限定されず、たとえば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン 30 に代えて、たとえば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン 30 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

【0054】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8a において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、第 1 飾り図柄表示器 9a において第 1 飾り図柄の変動表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄、第 1 飾り図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【0055】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、第 2 飾り図柄表示器 9b において第 2 飾り図柄の変動表示が開始され、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄、第 2 飾り図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0056】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムにしたが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 ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムにしたがって制御動作を行なう CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

【0057】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。

【0058】

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したが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、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたが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。

【0059】

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

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

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

【0063】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（後述する演出制御用マイクロコンピュータ100）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を変動表示する第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの表示制御と、演出図柄を変動表示する演出表示装置9の表示制御とを行なう。また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段は、操作ボタン30からの操作検出信号が入力され、その信号に応じて、後述する予告演出等の各種演出を行なう。

30

【0064】

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

40

【0065】

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。

【0066】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイク

50

ロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムにしたがって動作し、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基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行なわせる。

【００６７】

また、操作ボタン３０からの操作信号が、入力ポート１０７を介して演出制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、後述するように、操作ボタン３０からの操作信号に基づいて、たとえば予告演出等の遊技の演出を行なう。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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。

【００７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、可動部材７８を動作させるためにモータ８６を駆動する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、可動部材８４を動作させるためにモータ８８を駆動する。

【００７２】

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。

【００７３】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号に基づいて枠ＬＥＤ２８等の枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂおよび下演出ＬＥＤ８５ｃに電流を供給する。

【００７４】

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

10

20

30

40

50

を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（たと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。

【0075】

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る。そして、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S（以下、単にSと呼ぶ）1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なう。

【0076】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（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（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）の初期化等）を行なった後（S4）、RAM55をアクセス可能状態に設定する（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。

【0077】

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（たとえば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（S10～S15）。

【0078】

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（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否か確認する（S7）。そのような保護処理が行な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、たとえば、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。

【0079】

電力供給停止時処理が行な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なう（S8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行なう。よって、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。

【0080】

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（S41～S43の処理）を行なう。

【0081】

また、CPU 56は、電力供給復旧時のコマンドとしての停電復旧指定コマンドを演出制御基板80に送信する(S43)。そして、S14に移行する。

【0082】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行なう(S10)。また、ROM 54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(S11)、初期化時設定テーブルの内容を順次RAM 55における作業領域に設定する(S12)。

【0083】

S11およびS12の処理によって、特別図柄プロセスフラグ等制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。

10

【0084】

また、CPU 56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。)を演出制御基板80に送信する(S13)。たとえば、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、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なう。なお、初期化処理において、CPU 56は、客待ちデモンストレーション指定(デモ指定)コマンドも送信する。

20

【0085】

また、CPU 56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(S14)。

【0086】

そして、CPU 56は、所定時間(たとえば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう(S15)。すなわち、初期値としてたとえば2msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0087】

30

初期化処理の実行(S10～S15)が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(S17)および初期値用乱数更新処理(S18)を繰返し実行する。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(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(S19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の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)等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。

40

【0088】

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図5に示す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(S20)。電源断信号は、たとえば電源基板に搭載されている電源監視回路920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、CPU 56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、カウントス

50

イッチ 23、および入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なうスイッチ処理を実行する (S21)。

【0089】

次に、CPU56 は、第1特別図柄表示器 8a、第2特別図柄表示器 8b、普通図柄表示器 10、第1特別図柄保留記憶表示器 18a、第2特別図柄保留記憶表示器 18b、普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する (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、S32, S33 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0090】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の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判定用乱数更新処理を行なう (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初期値用乱数更新処理 (S24) および表示用乱数更新処理 (S25) を実行する。

【0091】

さらに、CPU56 は、特別図柄プロセス処理を行なう (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したが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。

【0092】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう (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、および、普通図柄が当たりとなったときに可変入賞球装置 15 を開放するため等の普通図柄の変動表示に関連する制御を行なうための普通図柄の普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。確変状態および時短状態等の特別遊技状態に制御されているときには、普通図柄プロセス処理において、可変入賞球装置 15 の開放回数および開放時間を高める（多くする）制御が行なわれる。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。

【0093】

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演出制御コマンド制御処理を行なう (S28)。

【0094】

さらに、CPU56 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう (S29)。

【0095】

また、CPU56 は、第1始動口スイッチ 13a、第2始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する (S30)。具体的に CPU56 は、第1始動口スイッチ 13a、第2始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a のいずれかがオンしたことに基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。

【0096】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する出力処理を実行する (S31)。

【0097】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行な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なう（S 32）。CPU 56は、たとえば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 22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特別図柄の変動表示を実行する。

【0098】

10

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行な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なう（S 33）。CPU 56は、たとえば、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（たとえば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 22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。

【0099】

20

その後、割込許可状態に設定し（S 34）、処理を終了する。

始動入賞を契機として、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（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示が開始された後、所定時間（変動時間）が経過すると、特別図柄の変動表示結果である停止図柄を停止表示（導出表示）する。大当りにすることに決定されている場合には、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示される。小当りにすることに決定されている場合には、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示される。はずれにすることに決定されている場合には、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示される。大当り図柄が導出表示された場合には、遊技状態が、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、小当り図柄が導出表示された場合には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に

30

【0100】

この実施の形態では、特別図柄として、「1」～「8」の8種類の数字が設定されている。「1」～「8」の特別図柄のうち、「1」が16R確変A大当り図柄に、「2」が16R確変B大当り図柄に、「3」が16R確変C大当り図柄に、「4」が15R確変大当り図柄に、「5」が15R非確変大当り図柄に、「6」が2R確変大当り図柄に、「7」が小当り図柄に、「8」がはずれ図柄に、各々設定されている。なお、“R”は、ラウンドを示す。よって、たとえば、16Rとは、ラウンド回数が16であることを示す。

【0101】

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

40

【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16R大当りの図柄（「1」～「3」）が停止表示された場合には、大当り図柄の種類に応じて、可変入賞球装置20における開閉板が、所定期間（たとえば、5秒間）または所定個数（たとえば、10個）の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置20を遊技者にとって

50

有利な第1状態に変化させる動作を所定回数（たとえば、1～3回）行なう単位ラウンドが開始される。16R大当たり状態では、後述するように、大当たり図柄の種類に応じて、1ラウンドにおいて開閉板の開放回数が異なるように設定されている。16R大当たり状態では、ラウンドの回数は16回である。

【0103】

また、第1特別図柄表示器8aに2R確変大当たりの図柄（「6」）が停止表示された場合には、ラウンドの回数が2回である大当たり遊技状態（2R大当たり状態）に移行する。また、2R大当たり状態では、各ラウンドの開閉板の開時間は、15R大当たり状態や16R大当たり状態であるときよりも短い期間（たとえば、0.5秒間）になる。

【0104】

また、大当たり遊技状態が終了した後、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態では、通常状態（確変状態や時短状態ではない状態）に比べて特別図柄の変動表示における特別図柄の変動時間が短縮される。さらに、時短状態においては、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数とが時短状態でないときよりも高められる（多くされる）。時短状態は、たとえば、所定回数（たとえば、100回）の特別図柄の変動表示が実行されること、および、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。なお、大当たり状態が終了した後に、時短状態にせずに通常状態になるようにしてもよい。

【0105】

遊技状態を確変状態に制御することに決定されている場合には、大当たり遊技状態が終了した後、遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、たとえば、次に変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されるまで継続する。

【0106】

2R大当たり状態が終了した後も、遊技状態が確変状態（高確率状態）に制御される。2R大当たり状態が終了した後に制御される確変状態を、突然確変（突確）状態ともいう。

【0107】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄（「7」）が停止表示された場合には、遊技状態が、大当たり遊技状態とは異なる小当たり遊技状態に制御される。小当たり遊技状態では、2R大当たり状態と同様に、可変入賞球装置20における開閉板が所定期間（たとえば、0.5秒間）開放状態になって大入賞口が開放される。開放状態になる回数は2回である。ただし、2R大当たり状態とは異なり、遊技状態は変更されない。すなわち、小当たり遊技状態に制御される前の遊技状態が継続する。

【0108】

また、確変状態では、低確率状態（通常状態）に比べて、大当たり決定される確率が高くなっている。たとえば、10倍になっている。具体的には、確変状態では、予め定められた大当たり判定値の数が、通常状態に比べて10倍になっている。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められている。すなわち、始動入賞口13が開放しやすくなって、始動入賞が生じやすくなっている。具体的には、確変状態は、予め定められた普通図柄当り判定値の数が、通常状態に比べて多い。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに加えて、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。この実施の形態では、確変状態において、大当たり決定される確率が高くなることに加えて、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められる例を示した。しかし、確変状態においては、少なくとも、大当たり決定される確率が高くなればよい。

【0109】

演出表示装置9の表示領域において、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の変動表示に対応して、演出図柄の変動表示が行なわれる。すなわ

10

20

30

40

50

ち、演出表示装置 9 の表示領域では、開始条件が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄の変動が開始され、たとえば、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の停止図柄が停止表示（導出表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて所定順序で演出図柄を停止表示してもよいし、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて同時に停止図柄を停止表示してもよい。

【0110】

演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて停止図柄が導出表示されるまでの期間（変動表示期間＝変動時間）で、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。

10

【0111】

また、演出図柄の変動表示中に、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が大当たり図柄になる可能性があることを、演出図柄の変動表示態様等によって遊技者に報知するための演出が実行されることがある。この実施の形態では、「すべり」、「擬似連」といった演出が実行可能である。

20

【0112】

「すべり」の演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動させてから、2つ以上の図柄表示エリア（たとえば、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R）において演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した図柄表示エリアのうち所定数（たとえば、「1」または「2」）の図柄表示エリア（たとえば、「左」の図柄表示エリア 9 Lと「右」の図柄表示エリア 9 Rのいずれか一方または双方、本実施の形態においては「右」の図柄表示エリア 9 R）において演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行なわれる。なお、仮停止表示において揺れ変動表示したり、短時間の仮停止の後に演出図柄を再変動させたりすること等によって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定（最終停止）しない旨を報知することが好ましい。また、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を仮停止させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

30

【0113】

「擬似連」の演出では、特別図柄の可変表示の開始条件が1回成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を変動（初回変動）させてから、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて演出図柄を再び変動（再変動）させる演出表示を所定回（たとえば、最大3回まで）行なう。

【0114】

図 6 は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」の演出では、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおいて、図 6（A）に示す擬似連チャンス目 G C 1～G C 8のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア 9 Lに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア 9 Cに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア 9 Rに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目 G C 1～G C 8は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていけばよい。このように、擬似連チャンス目が仮停止されることにより、遊技者に擬似連の発生（継続）をアピールすることができる。

40

【0115】

50

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態にならずに、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変動表示状態を、変動表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチはずれ」（「通常はずれ」、「通常変動」ともいう）の変動表示状態という。

【0116】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、リーチになる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変動表示結果を、変動表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の変動表示状態という。

10

【0117】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、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。

【0118】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「2」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示状態が「突確」である場合と同様に演出図柄の変動表示が行なわれた後、所定の非リーチの組合せ（たとえば、「左」、「右」の各図柄表示エリア9L、9Rにおける停止図柄が一致していないこと）となる停止図柄が停止表示されたり、所定のリーチの組合せとなる停止図柄が停止表示されたりすることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「2」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、「小当たり」の変動表示状態という。

20

【0119】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。ランダムRは、大当りにするか否か、および小当りにするか否かを判定する、当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。

30

【0120】

ランダム2-1は、大当りの種類（16R確変A大当り、16R確変B大当り、16R確変C大当り、15R確変大当り、15R非確変大当り、2R確変大当り）を決定する大当り種別判定用のランダムカウンタである。ランダム2-1は、2msec毎に1ずつ加算され、0から加算更新されてその上限である9まで加算更新された後再度0から加算更新される。

【0121】

ランダム2-2は、リーチとするか否か決定するリーチ判定用のランダムカウンタである。ランダム2-2は、2msec毎および割り込み処理の余り時間に1ずつ加算され、0から加算更新されてその上限である239まで加算更新された後再度0から加算更新される。

40

【0122】

ランダム3は、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のランダムカウンタである。ランダム3は、2msec毎および割り込み処理の余り時間に1ずつ加算され、0から加算更新されてその上限である241まで加算更新された後再度0から加算更新される。

【0123】

ランダム4は、変動パターン（変動時間）を決定する変動パターン判定用のランダムカ

50

ウンタである。ランダム4は、2 m s e c 毎および割り込み処理の余り時間に1ずつ加算され、0から加算更新されてその上限である251まで加算更新された後再度0から加算更新される。

【0124】

ランダム5は、普通図柄に基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のランダムカウンタである。ランダム5は、2 m s e c 毎および割り込み処理の余り時間に1ずつ加算され、3から加算更新されてその上限である13まで加算更新された後再度0から加算更新される。

【0125】

ランダム6は、ランダム5の初期値を決定するランダム5初期値決定用のランダムカウンタである。ランダム6は、2 m s e c 毎および割り込み処理の余り時間に1ずつ加算され、3から加算更新されてその上限である13まで加算更新された後再度0から加算更新される。

【0126】

図5に示された遊技制御処理におけるS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(2-1)の大当たり種別判定用乱数、および(5)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行なう。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2-2、ランダム3、ランダム4)または初期値用乱数(ランダム6)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、ランダムRの値とする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は、当り判定を行なうときに用いるテーブルを示す説明図である。図8(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。図8(B)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。図8(C)は、第1特図用大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図8(D)は、第2特図用大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図8で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。図8(A)および(B)に示すテーブルは、ランダムRと比較される判定値が設定されているテーブルである。

【0128】

図8(A)に示す大当たり判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値に設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値に設定されている。大当たり判定は、ランダムRから抽出した値が、遊技状態に応じて設定されている大当たり判定値と一致するか否かを判定することにより行なわれる。一致すると判定したときには、上記の16R確変A、16R確変B、16R確変C、15R確変、15R非確変、2R確変のうちいずれかの大当たり遊技状態に制御される。

【0129】

図8(A)に示されるように、確変時であるときの方が、通常時であるときよりも、大当たり判定値が多く設定されている。なお、ランダムRから抽出した値が「1020~1080」または「13320~13477」であるときには、確変時であるか否かに関わらず、大当たりと判定される。「1020~1080」または「13320~13477」の範囲内の判定値は、確率状態に関わらず、共通の大当たり判定値である。

【0130】

図8(B)に示す小当たり判定テーブルには、第1特別図柄用の小当たり判定に用いられる第1特図用判定テーブルと、第2特別図柄用の小当たり判定に用いられる第2特図用判定テーブルとがある。第1特図用判定テーブルには、図8(B)の左欄に記載されている各数

値が小当り判定値に設定され、第2特図用判定テーブルには、図8(B)の右欄に記載されている各数値が小当り判定値に設定されている。小当り判定は、ランダムRから抽出した値が、遊技状態に応じて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ことにより行なわれる。一致すると判定したときには、小当り遊技状態に制御される。図8(B)に示されるように、第1特別図柄用の方が、第2特別図柄用よりも、小当り判定値が多く設定されている。

【0131】

図8(A)、(B)に記載されている数値が大当り判定値または小当り判定値である。なお、以下、ランダムRの値に対応する大当り判定値と小当り判定値とを、「当り判定値」とまとめて表現することがある。また、ランダムRの値に対応する大当り判定と小当り判定とを、「当り判定」とまとめて表現することがある。

10

【0132】

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ランダムRの値とするのであるが、ランダムRの値が図8(A)、(B)に示すいずれかの判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りまたは小当りにすることに決定する。なお、図8(A)、(B)に示す「確率」は、各々、大当りまたは小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りまたは小当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態また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大当り図柄または小当りにするか否か決定するということでもある。

20

【0133】

図8(C)は、第1特図用大当り種別判定テーブルを示す説明図である。第1特図用大当り種別判定テーブルは、第1特別図柄の変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム2-1)に基づいて、大当りの種別を「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」、「2R確変」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。第1特図用大当り種別判定テーブルには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」、「2R確変」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2-1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。

30

【0134】

図8(D)は、第2特図用大当り種別判定テーブルを示す説明図である。第2特図用大当り種別判定テーブルは、第2特別図柄の変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム2-1)に基づいて、大当りの種別を「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」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。第2特図用大当り種別判定テーブルには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」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2-1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。

40

【0135】

なお、第2特図用大当り種別判定テーブルには、大当り種別のうち、「2R確変」が割振られていないが、「15R確変」の判定値数が第1特図用大当り種別判定テーブルよりも多く設定されている。また、第2特図用大当り種別判定テーブルには、「16R確変A」の判定値数が第1特図用大当り種別判定テーブルよりも多く設定されている。2R確変大当りおよび小当りは、後述するように、開閉板開放時間が極めて短く設定されているため、実質的に賞球が得られない当りである。よって、確変中や時短中においては、第2始動入賞口14への入賞が増えるが、2R確変大当りおよび小当りの発生する割合が低減さ

50

れ、かつ、16R確変A大当りの発生する割合が向上する。このため、たとえば、確変大当りが連続した場合の遊技者にとっての有利度合いを高くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0136】

また、第1特別図柄について「確変」の大当り種別が選択される割合と、第2特別図柄について「確変」の大当り種別が選択される割合とが等しくなるように設定されている。

【0137】

図9は、当り種別に応じた当り遊技中の大入賞口の開放態様を示す説明図である。図9(A)は、大当り種別に応じたラウンド数および開放態様を示す説明図である。図9(B)は、小当りに応じた開放回数および開放態様を示す説明図である。図9で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。

10

【0138】

図9(A)を参照して、大当り種別が「16R確変A」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより一旦閉鎖した後、再度開放する動作が3回繰返される。大当り種別が「16R確変B」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより一旦閉鎖した後、再度開放する動作が2回繰返される。大当り種別が「16R確変C」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより閉鎖して終了する。そして、16Rの大当り遊技状態では、大当り種別に応じた1ラウンドの開放態様が、16ラウンド、すなわち16回繰返し行なわれる。

20

【0139】

また、大当り種別が「15R確変」または「15R非確変」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が29秒開放するか所定数入賞することにより閉鎖される。15Rの大当り遊技状態では、1ラウンドの開放態様が、15ラウンド、すなわち15回繰返し行なわれる。

【0140】

また、大当り種別が「2R確変」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が0.5秒開放した後に閉鎖して終了する。2Rの大当り遊技状態では、1ラウンドの開放態様が、2ラウンド、すなわち2回繰返し行なわれる。

【0141】

30

次に、図9(B)を参照して、当り種別が「小当り」であるときには、「2R確変」であるときと同様に、1回開放時の開放態様として、大入賞口が0.5秒開放した後に閉鎖して終了する。小当り遊技状態では、1回開放時の開放態様が、2回繰返し行なわれる。

【0142】

ここで、「小当り」となったときと「2R確変」となったときとの開放態様を対比すると、「小当り」となったときには、「2R確変」となったときと実質的に同じ態様で当り遊技が行なわれる。このため、遊技者は、当り遊技の開放態様から、小当りであったのか2R確変であったのかを特定することができない。その結果、小当りとなって当り遊技が行なわれたときにも、遊技者に対して2R確変が発生したかのような印象を抱かせることができる。すなわち、小当りを2R確変のいわゆる偽(ガセ)の当りとして用いることができる。また、「小当り」は、大入賞口の開放態様から「2R確変」であるのか「小当り」であるのか見分けが付かない。このため、当り遊技の開放態様から、確変になったのか否か特定できないような状態(いわゆる隠れ確変状態)を作ることができる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0143】

このような「小当り」となる確率は、図8(B)に示すように、第2特別図柄側よりも第1特別図柄側の方が高くなるように設定されている。また、「小当り」となる確率と対応させて、図8(C)および(D)に示すように、大当りの種別として、第1特別図柄側においては「2R確変」が選択されるのに対し、第2特別図柄側においては「2R確変」

50

が選択されないように設定されている。すなわち、「2 R 確変」となる確率は、第2特別図柄側よりも第1特別図柄側の方が高くなるように設定されている。たとえば、「2 R 確変」となる確率が低い第2特別図柄側における「小当り」の確率を、第1特別図柄側と同程度に設定した場合には、第2特別図柄側において2回開放の当たりとなったときの当たり種類が「小当り」である割合が高まり、遊技者に「小当り」であることが予想されてしまうため、上記のような隠れ確変状態を作りにくくなり、遊技の興趣低下につながる虞がある。よって、本実施の形態においては、遊技者に「小当り」であることが予想されにくいようにし、上記のような隠れ確変状態を作りやすくするために、第2特別図柄側においては、「2 R 確変」となる確率を低減させるとともに、「小当り」の確率についても低くなるように設定されている。

10

【0144】

次に、図10を参照して、大当たり種別が「16 R 確変A」、「16 R 確変B」、「16 R 確変C」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作について説明する。図10は、大当たり種別が「16 R 確変A」、「16 R 確変B」、「16 R 確変C」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。

【0145】

図10(A)は、大当たり種別が「16 R 確変A」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(A)に示すように、大当たり種別が「16 R 確変A」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、一旦閉鎖する動作を3回繰返して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰返すことにより行なわれる。よって、「16 R 確変A」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $3 \times 16 = 48$ 回開放される。

20

【0146】

図10(B)は、大当たり種別が「16 R 確変B」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(B)に示すように、大当たり種別が「16 R 確変B」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、一旦閉鎖する動作を2回繰返して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰返すことにより行なわれる。よって、「16 R 確変B」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $2 \times 16 = 32$ 回開放される。

【0147】

図10(C)は、大当たり種別が「16 R 確変C」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(C)に示すように、大当たり種別が「16 R 確変C」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、閉鎖して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰返すことにより行なわれる。よって、「16 R 確変C」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $1 \times 16 = 16$ 回開放される。

30

【0148】

以上より、16 R 大当たりの種別のうち、「16 R 確変A」が遊技者にとって最も有利度合いが高い大当たり種別といえ、「16 R 確変B」、「16 R 確変C」の順に遊技者にとっての有利度合いが低くなるといえる。このように、同じラウンド数でありながら開放態様が異なることにより遊技者にとっての有利度合いが異なる大当たり遊技に制御される大当たりを、本実施の形態ではチャンスボーナス(CB)と称することとする。

40

【0149】

図10に示されるように、16 R 確変C大当たりが終了するタイミングAまでは、大入賞口の開放態様からどの種類の16 R 確変大当たりに制御されているのか特定することができない。同様に、16 R 確変B大当たりが終了するタイミングBまでは、大入賞口の開放態様から16 R 確変A大当たりに制御されているのか16 R 確変B大当たりに制御されているのか特定することができない。このため、遊技者側においては、タイミングAを越えることにより16 R 確変Aまたは16 R 確変Bの大当たりに制御されていることを特定でき、タイミングBを越えることにより16 R 確変Aの大当たりに制御されていることを特定できる。その結果、あるタイミングを判断基準として、大当たりが発展していくかのような印象を遊技

50

者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0150】

図11は、当り判定によりはずれと判定されたときであってリーチを発生させるか否かのリーチ判定を行なうときに用いるリーチ判定テーブルを示す説明図である。図11においては、(A)に第1特別図柄の変動表示時についてのリーチ判定(演出図柄によるリーチについての判定)を行なうための第1リーチ判定テーブルが示され、(B)に第2特別図柄の変動表示時についてのリーチ判定(演出図柄によるリーチについての判定)を行なうための第2リーチ判定テーブルが示されている。リーチ判定テーブルとランダム2-2から抽出した値とを用いて、リーチありか否かを判定することを、リーチ判定という。

【0151】

図11で示す2つのリーチ判定テーブルは、ROM54に記憶されている。図11に示す2つのリーチ判定テーブルは、ランダム2-2と比較される判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態における、リーチ判定に用いる判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定されている。

【0152】

(A)の第1リーチ判定テーブルでは、次のような判定が行なわれる。保留記憶数が「0~2」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~30」であるときにはリーチありと判定され、「31~239」であるときにはリーチなしと判定される。保留記憶数が「3~5」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~25」であるときにはリーチありと判定され、「26~239」であるときにはリーチなしと判定される。保留記憶数が「6~8」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~20」であるときにはリーチありと判定され、「21~239」であるときにはリーチなしと判定される。

【0153】

(B)の第2リーチ判定テーブルでは、次のような判定が行なわれる。保留記憶数が「0~2」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~60」であるときにはリーチありと判定され、「61~239」であるときにはリーチなしと判定される。保留記憶数が「3~5」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~50」であるときにはリーチありと判定され、「51~239」であるときにはリーチなしと判定される。保留記憶数が「6~8」であるときで、ランダム2-2から抽出した値が、「1~40」であるときにはリーチありと判定され、「41~239」であるときにはリーチなしと判定される。

【0154】

以上のように、第1特別図柄の変動表示時および第2特別図柄の変動表示時のそれぞれにおいては、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数が多いほど、当該変動表示においてリーチになる確率が低くなり、当該保留記憶数が少ないほど当該変動表示においてリーチになる確率が高くなるように、第1リーチ判定テーブルおよび第2リーチ判定テーブルのそれぞれの判定値が設定されている。これにより、保留記憶数が多いときの平均変動時間を短縮させることができ、保留記憶数が上限であるために保留記憶されないような無効始動の発生を低減することができる。

【0155】

また、第2特別図柄の変動表示時においては、第1特別図柄の変動表示時と比べて、リーチになる確率が高くなるように、第1リーチ判定テーブルおよび第2リーチ判定テーブルのそれぞれの判定値が設定されている。これにより、第1特別図柄の変動表示時について、第2特別図柄の変動表示時と比べて、平均変動時間を短縮させることができ、保留記憶数が上限であるために保留記憶されないような無効始動の発生を低減することができる。また、第2特別図柄の変動表示時においては、第1特別図柄の変動表示時と比べて、リーチになる確率が高くなるように設定されていることにより、第2特別図柄が変動表示するときに大当たりとなる期待感が高くなったような印象を遊技機に与えることができ、第1特別図柄の変動表示時の演出と、第2特別図柄の変動表示時の演出との違いを明確化する

10

20

30

40

50

ことができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第2特別図柄の変動表示時においては、第1特別図柄の変動表示時と比べて、リーチになる確率が低くなるように、第1リーチ判定テーブルおよび第2リーチ判定テーブルのそれぞれの判定値を設定してもよい。

【0156】

なお、第1リーチ判定テーブルにおいては、リーチ判定値のうち「1～20」の判定値が、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に関わらず、必ずリーチありと判定される、共通のリーチ判定値である。また、第2リーチ判定テーブルにおいては、リーチ判定値のうち「1～40」の判定値が、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に関わらず、必ずリーチありと判定される、共通のリーチ判定値である。

10

【0157】

図11の第1リーチ判定テーブルおよび第2リーチ判定テーブルのそれぞれで示す保留記憶数は、判定対象となる保留記憶を含めない数をいう。すなわち、保留記憶がされる直前における保留記憶数を示している。このため、図11に示すように保留記憶数の上限数を“8”とすると、判定対象となる保留記憶を含めた場合に保留記憶数の上限数は、実質的に“9”まで記憶することが可能となる。しかし、これは、図16のS300（図20のS58）において合算保留記憶数を1減算する処理を行なってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえてリーチ判定を行なうことができるように構成されている。

【0158】

20

図12は、変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態においては、変動パターン種別により、リーチの種類、擬似連の有無、擬似連における変動回数等、変動パターンの大分類（種別）が特定される。つまり、変動パターンは、変動パターンの演出の態様に基づいて複数種類の変動パターン種別に分類されている。

【0159】

なお、図12で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。また、図12に示すテーブルは、ランダム3と比較される判定値が設定されているテーブルである。また、変動パターン種別判定に用いる判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なるように設定されている。

【0160】

30

図12（A）は、当り判定においてははずれと判定されかつリーチ判定においてリーチなしと判定されたときに参照される非リーチはずれ用の変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0161】

保留記憶数が「0～2」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～230」であるときには通常変動に決定され、「231～241」であるときには1回擬似連（非リーチ）に決定される。

【0162】

通常変動とは、変動中においてリーチにならずにはずれとなる変動パターン種別をいう。1回擬似連（非リーチ）とは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチにならずにはずれとなる変動パターン種別をいう。本実施の形態においては、非リーチはずれとなる場合であっても、変動パターン種別として、通常変動以外に擬似連のような特殊な変動パターンを選択可能に設定されている。このため、演出のバリエーションを増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0163】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～235」であるときには通常変動に決定され、「236～241」であるときには1回擬似連（非リーチ）に決定される。

【0164】

50

図12(A)のテーブルにおいては、保留記憶数が多いほど変動パターンの種別として通常変動が決定されやすいように判定値数が設定されている。また、図12(A)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として1回疑似連よりも通常変動の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0165】

図12(B)は、当り判定においてはずれと判定されかつリーチ判定においてリーチありと判定されたときに参照されるはずれリーチ用の変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0166】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「24～199」であるときにはノーマルリーチに決定され、「18～23、200～220」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「13～17、221～225」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「9～12、226～230」であるときには1回疑似連aに決定され、「6～8、231～234」であるときには1回疑似連bに決定され、「4、5、235～237」であるときには2回疑似連aに決定され、「3、238、239」であるときには2回疑似連bに決定され、「2、240」であるときには3回疑似連aに決定され、「1、241」であるときには3回疑似連bに決定される。

【0167】

ノーマルリーチとは、変動中にリーチになるものの特別なリーチ演出が行なわれることなく停止する変動パターン種別をいう。なお、前述した通常変動およびノーマルリーチは、図59を参照して後述するように、所定の条件が成立しているときに、疑似連の変動パターン種別に変更可能な変動パターン種別である。

【0168】

スーパーリーチ1とは、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ1用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。スーパーリーチ2とは、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ2用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。

【0169】

1回疑似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。1回疑似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。2回疑似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。2回疑似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。3回疑似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。3回疑似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。なお、1回疑似連a、1回疑似連b、2回疑似連a、2回疑似連b、3回疑似連a、および3回疑似連bを、まとめて疑似連の変動パターン種別ともいう。また、前述したノーマルリーチ、スーパーリーチ1、およびスーパーリーチ2を、まとめて非疑似連の変動パターン種別ともいう。

【0170】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～199」であるときにはノーマルリーチに決定され、「200～220」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「221～225」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「226～230」であるときには1回疑似連aに決定され、「231～234」である

ときには1回擬似連bに決定され、「235～237」であるときには2回擬似連aに決定され、「238、239」であるときには2回擬似連bに決定され、「240」であるときには3回擬似連aに決定され、「241」であるときには3回擬似連bに決定される。

【0171】

図12(B)のテーブルにおいては、保留記憶数が多いほど変動パターンの種別としてノーマルリーチが決定されやすいように判定値数が設定されている。これにより、保留記憶数が多いときの平均変動時間を短縮させることができ、無効始動の発生を低減することができる。また、図12(B)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として擬似連よりも非擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

10

【0172】

図12(C)は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において16R確変B、16R確変C、および15R非確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0173】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときにはノーマルリーチに決定され、「14～35」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「45～100」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「8、9、101～113」であるときには1回擬似連aに決定され、「36～38、114～127」であるときには1回擬似連bに決定され、「10、11、128～150」であるときには2回擬似連aに決定され、「39～41、151～174」であるときには2回擬似連bに決定され、「12、13、175～207」であるときには3回擬似連aに決定され、「42～44、208～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

20

【0174】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときにはノーマルリーチに決定され、「8～35」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「36～100」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「101～113」であるときには1回擬似連aに決定され、「114～127」であるときには1回擬似連bに決定され、「128～150」であるときには2回擬似連aに決定され、「151～174」であるときには2回擬似連bに決定され、「175～207」であるときには3回擬似連aに決定され、「208～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

30

【0175】

図12(C)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0176】

図12(D)は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において16R確変A、および15R確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0177】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であるときにはノーマルリーチに決定され、「13～28」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「41～90」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「4～6、91～95」であるときには1回擬似連aに決定され、「29～32、96～110」であるときには1回擬似連bに決定され、「7～9、111～120」であるときには2回擬似連aに決定され、「33～36、121～150」であるときには2回擬似連bに決定され、「10～12、151～180」であるときには3回擬似連aに決定され、「37～40、181～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

40

【0178】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であ

50

るときにはノーマルリーチに決定され、「4～28」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「29～90」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「91～95」であるときには1回擬似連aに決定され、「96～110」であるときには1回擬似連bに決定され、「111～120」であるときには2回擬似連aに決定され、「121～150」であるときには2回擬似連bに決定され、「151～180」であるときには3回擬似連aに決定され、「181～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

【0179】

図12(D)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0180】

ここで、図12(A)および(B)のはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、はずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、非擬似連による変動が行なわれたときよりも、擬似連による変動が行なわれたときの方が、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。言い換えると、再変動表示パターンは、識別情報の表示結果が非特定表示結果となるときよりも特定表示結果となるときの方が実行される割合が高くなるように選択割合が設定されている。このため、非擬似連による変動が行なわれたときよりも、擬似連による変動が行なわれたときの方が、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0181】

また、図12(A)および(B)のはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、はずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定される場合に、変動回数が多い擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、擬似連による変動が行なわれるときであっても、さらに変動回数が多いほど、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、擬似連による変動が行なわれるときであっても、さらに変動回数が多いほど、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0182】

また、図12(B)のリーチはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、リーチはずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、リーチ種類としてスーパーリーチ1が行なわれる変動パターン種別よりもスーパーリーチ2が行なわれる変動パターン種別が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、スーパーリーチ1による変動が行なわれたときよりも、スーパーリーチ2による変動が行なわれたときの方が、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、スーパーリーチ1による変動が行なわれたときよりも、スーパーリーチ2による変動が行なわれたときの方が、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0183】

また、図12(C)のテーブルと、図12(D)のテーブルとを対比すると、図12(C)のテーブルよりも図12(D)のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定されやすいような判定値数が設定されており、かつ再変動する回数が多い擬似連が選択されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、非擬似連による変動が行なわれたときよりも擬似連による変動が行なわれたときの方が、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。また、擬似連において再変動される回数が多いほど、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、非擬似連による変動が行なわれたときよりも擬似連による変動が行なわれたときの方が、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、擬似連において再変動される回数が多いほど、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大

10

20

30

40

50

当りに対する期待感を抱かせることができる。

【0184】

また、図12(C)のテーブルと、図12(D)のテーブルとを対比すると、図12(C)のテーブルよりも図12(D)のテーブルの方が、変動パターンのリーチの種類としてスーパーリーチ2が決定されやすいような判定値数が設定されている。すなわち、スーパーリーチ1によるリーチ演出が行なわれたときよりもスーパーリーチ2によるリーチ演出が行なわれたときの方が、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、スーパーリーチ1によるリーチ演出が行なわれたときよりもスーパーリーチ2によるリーチ演出が行なわれたときの方が、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

10

【0185】

図12(E)は、当り判定において小当りと判定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0186】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「14～35」であるときには特殊スーパーリーチ1に決定され、「45～100」であるときには特殊スーパーリーチ2に決定され、「8、9、101～113」であるときには特殊1回擬似連aに決定され、「36～38、114～127」であるときには特殊1回擬似連bに決定され、「10、11、128～150」であるときには特殊2回擬似連aに決定され、「39～41、151～174」であるときには特殊2回擬似連bに決定され、「12、13、175～207」であるときには特殊3回擬似連aに決定され、「42～44、208～241」であるときには特殊3回擬似連bに決定される。

20

【0187】

特殊ノーマルリーチとは、前述したノーマルリーチとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別であって、変動中にリーチになるものの特別なリーチ演出が行なわれることなく停止する変動パターン種別をいう。特殊スーパーリーチ1とは、前述したスーパーリーチ1とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ1用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。特殊スーパーリーチ2とは、前述したスーパーリーチ2とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ2用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。

30

【0188】

特殊1回擬似連aとは、前述した1回擬似連aとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊1回擬似連bとは、前述した1回擬似連bとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。

40

【0189】

特殊2回擬似連aとは、前述した2回擬似連aとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊2回擬似連bとは、前述した2回擬似連bとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊3回擬似連aとは、前述した3回擬似連aとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止され

50

た後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊3回擬似連bとは、前述した3回擬似連bとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。なお、特殊1回擬似連a、特殊1回擬似連b、特殊2回擬似連a、特殊2回擬似連b、特殊3回擬似連a、および特殊3回擬似連bを、まとめて擬似連の変動パターン種別ともいう。また、前述した特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ1、および特殊スーパーリーチ2を、まとめて非擬似連の変動パターン種別ともいう。

【0190】

10

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「8～35」であるときには特殊スーパーリーチ1に決定され、「36～100」であるときには特殊スーパーリーチ2に決定され、「101～113」であるときには特殊1回擬似連aに決定され、「114～127」であるときには特殊1回擬似連bに決定され、「128～150」であるときには特殊2回擬似連aに決定され、「151～174」であるときには特殊2回擬似連bに決定され、「175～207」であるときには特殊3回擬似連aに決定され、「208～241」であるときには特殊3回擬似連bに決定される。

【0191】

図12(E)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

20

【0192】

図12(F)は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において2R確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0193】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「13～28」であるときには特殊スーパーリーチ1に決定され、「41～90」であるときには特殊スーパーリーチ2に決定され、「4～6、91～95」であるときには特殊1回擬似連aに決定され、「29～32、96～110」であるときには特殊1回擬似連bに決定され、「7～9、111～120」であるときには特殊2回擬似連aに決定され、「33～36、121～150」であるときには特殊2回擬似連bに決定され、「10～12、151～180」であるときには特殊3回擬似連aに決定され、「37～40、181～241」であるときには特殊3回擬似連bに決定される。

30

【0194】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「4～28」であるときには特殊スーパーリーチ1に決定され、「29～90」であるときには特殊スーパーリーチ2に決定され、「91～95」であるときには特殊1回擬似連aに決定され、「96～110」であるときには特殊1回擬似連bに決定され、「111～120」であるときには特殊2回擬似連aに決定され、「121～150」であるときには特殊2回擬似連bに決定され、「151～180」であるときには特殊3回擬似連aに決定され、「181～241」であるときには特殊3回擬似連bに決定される。

40

【0195】

図12(F)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0196】

以上のように、当り種別が「2R確変」になる場合と「小当り」になる場合とで、共通の複数種類の変動パターン種別のうちから選択される。これにより、変動パターン種別から「2R確変」であるか「小当り」であるかについて、遊技者が特定できないように構成

50

されている。また、前述したように、当り遊技状態の開放態様からも「2R確変」であるか「小当り」であるかについて、遊技者が特定できないように構成されている。その結果、小当りを2R確変のいわゆる偽（ガセ）の当りとして用いることができる。

【0197】

これに対し、図12（E）のテーブルよりも図12（F）のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されており、かつ再変動する回数が多い擬似連が選択されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、擬似連において再変動される回数が多いほど、2R確変大当りとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、擬似連において再変動される回数が多いほど、遊技者に2R確変大当りに対する期待感を抱かせることができる。

10

【0198】

なお、図12で示した（A）～（F）のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される判定値に含まれている。

【0199】

また、図12で示した（A）～（F）のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1（擬似連および非擬似連を含む）に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1に決定される判定値に含まれている。

【0200】

20

また、図12で示した（A）～（F）のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2（擬似連および非擬似連を含む）に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2に決定される判定値に含まれている。

【0201】

このため、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらず、常に擬似連に決定される。同様に、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらず、リーチ演出が常にスーパーリーチ1に決定される。同様に、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらずリーチ演出が常にスーパーリーチ2に決定される。

30

【0202】

なお、図12で示すテーブルについても、図11で示したテーブルと同様に、図16のS300（図20のS58）において合算保留記憶数を1減算する処理を行ってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえて変動パターン種別を決定することができるように構成されている。

【0203】

40

図13は、図12で決定された変動パターン種別に属する複数種類の変動パターンから1の変動パターンを選択するために用いる変動パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。本実施の形態においては、変動パターンにより、すべり演出の有無、およびリーチになった後はずれとなる場合には左右図柄と中図柄とのずれコマ数等、具体的な変動パターンが特定される。なお、図13で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。また、図13に示すテーブルは、ランダム4と比較される判定値が設定されているテーブルである。

【0204】

図13（A）は、変動パターン種別として通常変動が決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。ランダム4から抽出した値が、「1～210」であ

50

るときには右図柄のすべりが無い変動パターンに決定され、「2 1 1～2 5 1」であるときには右図柄のすべりがある変動パターンに決定される。

【0 2 0 5】

図1 3 (B)は、変動パターン種別としてはいずれでノーマルリーチが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。

【0 2 0 6】

ランダム4から抽出した値が、「1」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「2～1 0」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 1～3 0」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 5 0」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 5 1～1 5 5」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 5 6～1 6 5」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定される。

【0 2 0 7】

なお、図1 3 (B)では、ランダム4から抽出され得る値の一部(1～3 0、1 5 0～1 6 5)について決定される変動パターンを説明したが、図示していない値(3 1～1 4 9、1 6 6～2 5 1)についても同様に一の変動パターンが決定されるように設定されている。

【0 2 0 8】

図1 3 (C)は、変動パターン種別として大当たり(この場合、1 6 R確変A、B、C、1 5 R確変、1 5 R非確変を含む)でノーマルリーチが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。ランダム4から抽出した値が、「1～5 0」であるときには右図柄のすべりが無い変動パターンに決定され、「5 1～2 5 1」であるときには右図柄のすべりがある変動パターンに決定される。

【0 2 0 9】

図1 3 (D)は、変動パターン種別としてはいずれで2回擬似連aが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。

【0 2 1 0】

ランダム4から抽出した値が、「1～2 0」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「2 1～3 0」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「3 1～3 7」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定され、「9 1～1 3 0」であるときには最終変動において右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 3 1～1 5 5」であるときには最終変動において右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「1 5 6～1 6 5」であるときには最終変動において右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定される。

【0 2 1 1】

なお、図1 3 (D)では、ランダム4から抽出され得る値の一部(1～3 7、9 1～1 6 5)について決定される変動パターンを説明したが、図示していない値(3 8～9 0、1 6 6～2 5 1)についても同様に一の変動パターンが決定されるように設定されている。

【0 2 1 2】

ここで、図1 3 (A)～(D)のテーブル各々を比較すると、非リーチはずれとなるときよりもはずれリーチになるときの方がすべりありの変動パターンが選択される割合が高くなり、かつはずれリーチになるときよりも当たりとなるときの方がすべりありの変動パタ

ーンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されている。すなわち、スベリなしの変動表示が行なわれたときよりも、すべりありの変動表示が行なわれたときの方が、当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、スベリなしの変動表示が行なわれたときよりも、すべりありの変動表示が行なわれたときの方が、当たりとなる期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0213】

また、図13（B）および（D）のテーブル各々を比較すると、擬似連ではなくリーチになるときよりも擬似連でリーチになるときの方が、左右図柄と中図柄とのずれコマ数がより小さくなる変動パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されている。このため、擬似連でない変動表示が行なわれたときよりも、擬似連の変動表示が行なわれたときの方が、左右図柄と中図柄とのずれコマ数がより小さくなり、当たりとなる期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0214】

なお、図13では、図12で示した変動パターン種別のうち、一部の変動パターン種別に属する変動パターンを図示して説明したが、他の変動パターン種別についても同様に変動パターン選択テーブルが設けられており、複数種類の変動パターンから一の変動パターンが決定されるように構成されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、決定した変動パターンに対応する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に送信するための制御を行なう。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した変動パターンコマンドに基づき、たとえば、はずれかつすべりなしの非リーチ通常変動パターンであるか、はずれかつすべりなしで左右と中とが1コマずれのノーマルリーチパターンであるか、大当たりかつすべりなしのノーマルリーチパターンであるか、はずれかつすべりなしで左右と中とが2コマずれの2回擬似連aパターンであるか等、複数種類の変動パターンのうちいずれであるかを特定することができる。

20

【0215】

また、図13では、複数種類の変動パターンとして、右図柄のすべりの有無、リーチになった後にはずれとなる場合には左右図柄と中図柄とのずれコマ数が異なる例について説明した。しかし、複数種類の変動パターンは、上記の点が異なるものに限るものではない。複数種類の変動パターンは、たとえば、リーチとなったときに出現するキャラクタの種類が異なるもの、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9R各々の停止順序や停止タイミングが異なるもの、変動時間が異なるものであってもよい。

30

【0216】

なお、図13で示すテーブルについても、図11および図12で示したテーブルと同様に、保留記憶数に応じた判定値にしたがい変動パターンを決定するように構成してもよい。この場合、保留記憶数は、0～8の範囲で場合分けするように構成してもよい。これにより、図16のS300（図20のS58）において合算保留記憶数を1減算する処理を行なってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえて変動パターンを選択することができるように構成することができる。

【0217】

なお、図12および図13で示したテーブルでは、変動パターン種別および変動パターンが、現在の遊技状態に関わらず、決定される例について説明した。しかし、これに限らず、変動パターン種別および変動パターンが、現在の遊技状態に応じたテーブルを用いて、決定されるようにしてもよい。たとえば、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態各々に応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するためのテーブルが設けられているものであってもよい。

40

【0218】

なお、図12に示すテーブルにおいて、変動パターン種別として擬似連に決定されたときには、図13に示すテーブルにおいて、変動パターンとして擬似連の変動パターンが選択される例について説明した。すなわち、変動パターン種別を決定することにより、擬似

50

連となるか否かが決定される例について説明した。しかし、擬似連の有無は、変動パターン種別決定のみでは確定せず、さらに変動パターン選択まで行なって特定されるように構成してもよい。

【0219】

たとえば、一の変動パターン種別は、擬似連（再変動回数が異なる複数種類の擬似連を含む）および擬似連以外の変動（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1等）を含む複数種類のパターンを特定するものであってよい。そして、変動パターンとして、擬似連の変動パターンが選択されるか否かにより、擬似連の有無を特定するように構成してもよい。

【0220】

また、変動パターン種別の区分けは、リーチ状態となったときのスーパーリーチの種類が同じもの（スーパーリーチ1等）を1つの種別としてもよい。そして、変動パターンとして、擬似連の変動パターンが選択されるか否かにより、擬似連の有無を特定するように構成してもよい。

【0221】

このように構成した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、先読み処理において変動パターン種別を判定し、さらに当該変動パターン種別に属する変動パターンを判定するように構成し、当該変動パターンの判定結果を含む始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するように構成してもよい。

【0222】

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14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。言い換えると、図12および図13に示されたテーブルを用いて決定される変動パターンのそれぞれに対して一意な変動パターンコマンドが予め設定されている。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。したがって、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、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄変動表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0223】

コマンド8C01(H)～8C08(H)は、当たりとするか否か、および当たりの種別（はずれ、16R確変A、16R確変B、16R確変C、15R確変、15R非確変、2R確変、小当たり）を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～8C08(H)の受信に応じて飾り図柄および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。

【0224】

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飾り図柄の変動表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した飾り図柄の変動表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に伴って演出を行なう演出表示装置9等の演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0225】

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

10

20

30

40

50

特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第1特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0226】

なお、コマンド8D01(H)（第1図柄変動指定コマンド）およびコマンド8D02(H)（第2図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の変動表示を行なう第1飾り図柄表示器9aにおいて飾り図柄の変動を行なうのか、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に第2飾り図柄の変動表示を行なう第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄の変動を行なうのかを判定するために使用される。

10

【0227】

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

【0228】

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。

20

【0229】

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。

【0230】

コマンドA001～A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たりに応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり／突確開始指定コマンドがある。コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A2XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

30

【0231】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、非確変大当たり（通常大当たり）であったことを指定する演出制御コマンド（大当たり終了1指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド（大当たり終了2指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。コマンドA303(H)は、小当たり遊技の終了または突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突確終了指定コマンド：エンディング3指定コマンド）である。

40

【0232】

コマンドC0XX(H)は、上位バイト(MODE)である「C0」により第1始動入賞があったことを指定し、下位バイト(EXT)である「XX」により先読み判定結果を

50

指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド）である。コマンドC1XX（H）は、上位バイト（MODE）である「C1」により第2始動入賞があったことを指定し、下位バイト（EXT）である「XX」により先読み判定結果を指定する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0233】

先読みとは、変動を開始するときに乱数の抽出値に基づいて各種遊技制御に関わる判定を行なうタイミングに先立って、乱数の抽出値を読み出し、読み出した抽出値に基づいて後に判定されるであろう判定結果を先読みすることをいう。また、先読み判定結果とは、先読みによって得た判定結果をいう。本実施の形態では、始動入賞時に抽出した乱数の値に基づいて、始動入賞時に早々と、当り判定、リーチ判定および変動パターン種別を先読みして先読み判定結果を得るための制御が実行される。先読み判定結果は、始動入賞指定コマンドの下位バイトである「XX」により判定結果が特定されるように構成されている。本実施の形態においては、後述するように当該始動入賞指定コマンドに基づき、当該始動入賞による変動表示開始前の段階から予告が実行される。

10

【0234】

コマンドC300（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を特定するための合算保留記憶数指定コマンドを送信して指定するようにしてもよい。

20

【0235】

以上説明した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、こ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。たとえば、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。

【0236】

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

30

【0237】

また、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14に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

40

【0238】

たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、有効な始動入賞に基づいて保留表示を行なう場合に、始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に前述した先読みを行なった場合には、当該先読み判定結果に応じた始動入賞指定コマンドを送信する。

【0239】

50

図15は、始動入賞指定コマンドを具体的に説明するための図である。前述したように、始動入賞指定コマンドの上位バイトとしては、第1始動入賞口13への入賞が第1始動口スイッチ13aによって検出された場合に「C0」が設定され、第2始動入賞口14への入賞が第2始動口スイッチ14aによって検出された場合に「C1」が設定される。

【0240】

始動入賞指定コマンドの下位バイトとしては、たとえば、すでに大当たりとなることが先読み判定されているとき等、先読みの禁止状態に設定されているときで当該始動入賞に対する先読みが行なわれなかった場合に判定なしを特定する「00」が設定され、先読み判定結果がはずれで通常変動と判定されたときに「01」が設定され、先読み判定結果が16R確変Aで1回擬似連aと判定されたときに「0F」が設定される。その他の先読み判定結果についても同様に、一の先読み判定結果が特定されるように予め定められているデータが、始動入賞指定コマンドの下位バイトとして設定される。

10

【0241】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、当該始動入賞指定コマンドに基づき、保留表示するための処理、先読み予告を実行するか否かを判定するための処理、および先読み予告種別を選択するための処理等を行なう。先読み予告とは、先読み判定結果に関する情報を、当該始動入賞に起因する変動表示開始前の段階から報知する演出をいう。

【0242】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の変動表示を開始する度に、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。演出制御用マイクロコンピュータ100は、当該変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドに基づき、飾り図柄変動表示を開始するように制御するとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

20

【0243】

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（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または第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（S311、S312）。そして、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。第1始動入賞スイッチ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、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。

30

【0244】

S300～S310の処理は、以下のような処理である。

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

40

【0245】

50

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

【0246】

表示結果指定コマンド送信処理（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ための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS303

10

【0247】

特別図柄変動中処理（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（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S304に対応した値（この例では4）に更新する。

【0248】

特別図柄停止処理（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における変動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ための制御を行なう。そして、大当りフラグまたは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S305またはS308に対応した値（この例では5または8）に更新する。大当りフラグも小当りフラグもが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において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

20

【0249】

ラウンド開始前処理（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。ラウンド開始前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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、タイマによってラウンド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S306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、ラウンド開始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、ラウンド開始前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、当該大当り遊技状態となったときの状態が確変状態であり、確変フラグがセットされていたときには、確変フラグがリセットされる（当該大当りが確変となる大当りであるか否かに関わらずリセットされる）。

30

【0250】

ラウンド中処理（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。大当り遊技状態中または小当り遊技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に送信するための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なう。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S305に対応した値（この例では5）に更新する。また、すべ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S307に対応した値（この例では7）に更新する。

40

【0251】

大当り終了処理（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

50

ンピュータ100に行なわせるための制御を行なう。また、遊技状態を示すフラグ（たとえば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0252】

小当り開放前処理（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なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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を開放する時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS309に対応した値（この例では9）に更新する。

10

【0253】

小当り開放中処理（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。小当り遊技状態中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に送信するための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なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残り開放回数がある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、すべての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

【0254】

小当り終了処理（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に行なわせるための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

20

【0255】

図17は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する（S211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（S212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、S222に移行する。

30

【0256】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S213）。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（S214）。

【0257】

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。たとえば、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。

40

【0258】

図19（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19（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

50

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19（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19（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、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて入賞順に「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。したがって、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。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。また、保留特定領域は、後述するように、演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMにも形成され、演出制御用CPU101は、主制御基板560から送信されてきたコマンドに基づいて、図19（A）に示す保留特定領域に記憶されるデータと同じデータを演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMに記憶させている。その状態が図38に示されている。この図38に示す演出側の保留特定領域については後述する。

10

【0259】

図19（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19（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。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。また、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、後述するように、演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMにも形成され、演出制御用CPU101は、主制御基板560から送信されてきたコマンドに基づいて、図19（B）に示す保存領域に記憶されるデータと同じデータを演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMに記憶させている。

20

【0260】

なお、保留記憶方式は、上記のように、保留特定領域および保存領域など、複数の領域を用いるものに限らず、一の所定領域を用いて記憶されるものであってもよい。保留記憶方式は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々への入賞に起因して抽出される乱数を、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々に定められた上限数（たとえば4）まで、入賞順を特定可能に記憶される方式であれば、どのような方式であってもよい。たとえば、一の領域を用いて、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のうちいずれへの入賞かを特定するためのデータと当該入賞に起因して抽出される乱数を特定するためのデータとを対応付けて、入賞順に、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々に定められた上限数（たとえば4）まで記憶する方式であってもよい。

30

【0261】

始動口スイッチ通過処理において、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保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S215）。なお、S215の処理では、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1、2-2、3、4（図7参照）が、保存領域に格納される。

40

【0262】

次いで、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S216）。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値が「1」であるか否か、すなわち当該始動入賞よりも先に記憶された保留記憶が存在するか否かを判定する（S217）。合算保留記憶数カウンタの値が「1」でないと判定されたときには、後述する先読み処理においてセットされる先読み大当たりフラグまたは先読み小当たりフラグがセットされているか否か、すなわち大当たりまたは小当たりとなる保留記憶が存在するか否かを判定する（S218）。

【0263】

先読み大当たりフラグも先読み小当たりフラグもセットされていないときには、後述する第

50

1 先読み処理を行ない（S 2 1 9）、S 2 2 0に移行する。第 1 先読み処理においては、今回の第 1 始動入賞により抽出した乱数値に基づき、当りになるか否かおよび変動パターン種別がどの種別であるかを先読みする処理が行なわれる。

【0 2 6 4】

S 2 2 0においては、第 1 先読み処理における先読み判定結果に応じた第 1 始動入賞指定コマンドをセットする。セットされたコマンドは、演出制御コマンド制御処理（図 5 の S 2 8）において、送信する処理が行なわれる。

【0 2 6 5】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、後述するように、先読み判定結果に応じた始動入賞指定コマンド始動入賞に基づき、保留表示を行なうとともに、先読み予告を実行するか否かの決定を行なう。

10

【0 2 6 6】

S 2 1 8において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされていると判定されたときには、大当りまたは小当りになる保留記憶が存在するために、当該始動入賞について先読み処理を行なうことなく、S 2 2 1に移行する。なお、S 2 1 8や後述する S 2 2 9においては、先読み大当りフラグのみについて設定されているか否かを判定し、大当りになる保留記憶が存在するときにだけ、当該始動入賞について先読み処理を行わないようにしてもよい。

【0 2 6 7】

S 2 2 1においては、判定結果なしの第 1 始動入賞指定コマンドをセットする。これにより、始動入賞に基づく保留表示が行なわれる。

20

【0 2 6 8】

一方、S 2 1 7において合算保留記憶数カウンタの値が「1」とであると判定されたときには、当該始動入賞に基づく変動表示をすぐに開始できる状態であるため、第 1 先読み処理や始動入賞指定コマンド送信処理を行なうことなく、S 2 2 2に移行する。

【0 2 6 9】

S 2 2 2～S 2 3 2については、S 2 1 1～S 2 2 1で示した処理と同様に、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしたことを条件として、保留特定領域に「第 2」をセットし、抽出した乱数を第 2 保留記憶数バッファに保存し（S 2 2 5、S 2 2 6）、合算保留記憶数カウンタの値および先読み大当りフラグ等に基づいて第 2 先読み処理が行なわれたときには該先読み判定結果に応じた第 2 始動入賞指定コマンドをセットし（S 2 3 1）、第 2 先読み処理が行なわれなかったときには判定結果なしの第 2 始動入賞指定コマンドをセットする（S 2 3 2）処理が行なわれる。

30

【0 2 7 0】

なお、S 2 1 3～2 2 0の処理と S 2 2 4～2 3 0の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、C P U 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態になったことを検出した場合に「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態になったことを検出した場合に「第 2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第 1 保留記憶数バッファまたは第 2 保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド）を選択する。このように S 2 1 3～2 1 8の処理と S 2 2 4～2 2 8の処理とを1つの共通ルーチンで実現する場合には、図 1 9 に示す保留記憶バッファを、第 1 保留記憶（第 1 特別図柄）と、第 2 保留記憶（第 2 特別図柄）とで共通使用してもよい。具体的には、そのような共通の保留記憶バッファにおいて、各保存領域に、入賞が生じた順に、「第 1」、「第 2」のどちらの保留記憶であるかという情報、および、抽出した乱数値（ランダム R、ランダム 2-1、2-2、3、4 等）を示す情報を格納していき、格納した順番にしたがって読出して変動表示に用いるようにすればよい。そして、前述した実施形態の場合と同様に、「第 1」、「第 2」の各保留記憶については、別個に保留記憶数の最大値を管理すればよい。

40

【0 2 7 1】

50

図18は、S219の第1先読み処理を示すフローチャートである。CPU56は、S215において抽出したランダムRの値が通常時の大当たり判定値（図8（A）における通常時の判定値（共通の大当たり判定値））であるか否かを判定する（S240）。このように、先読み処理での大当たり判定においては、通常時の大当たり判定値（共通の大当たり判定値）が用いられる。このため、実際に変動表示を開始するときの遊技状態が確変状態であるか否かまで先読みすることなく、先読み処理において大当たりと判定されたにも関わらず実際の変動表示においては、はずれになるといった不都合の発生を防止することができる。

【0272】

S240において、通常時の大当たり判定値であると判定されたときには、大当たりとなることを示す先読み大当たりフラグをセットする（S241）。また、CPU56は、図8（C）で示した第1特図用大当たり種別判定テーブルを選択し（S242）、S215においてランダム2-1から抽出した値に基づいて大当たり種別を判定する（S243）。そして、S243で判定された大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン種別判定テーブル（図12（C）、（D）、（F））を選択し（S244）、S215において保留記憶数が3～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する（S252）。

10

【0273】

一方、S240において通常時の大当たり判定値でないと判定されたときには、小当たり判定値（図8（B）、第1特図の場合には左欄の判定値参照）であるか否かを判定する（S245）。小当たり判定値であると判定されたときには、小当たりとなることを示す先読み小当たりフラグをセットする（S246）。そして、図12（E）に示す小当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S247）、S252に移行して保留記憶数が3～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する。

20

【0274】

S245において小当たり判定値でないと判定されたときには、図11に示すリーチ判定テーブル（第1特別図柄の場合は第1リーチ判定テーブル、第2特別図柄の場合は第2リーチ判定テーブル）を参照し、保留記憶数が6～8の判定値（共通のリーチ判定値）とS215において抽出したランダム2-2からの値とに応じてリーチの有無を判定する（S248）。このように、先読み処理でのリーチ判定においては、保留記憶数が6～8の判定値（共通のリーチ判定値）が用いられる。このため、たとえば、先読み処理においてリーチと判定されたにも関わらず実際の変動表示においてリーチにならないといった不都合の発生を防止することができる。

30

【0275】

S248による判定の結果、リーチにするか否かを判定し（S249）、リーチにすると判定されたときには、図12（B）に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S250）、リーチにしないと判定されたときには、図12（A）に示す非リーチはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S251）、S252に移行して保留記憶数が3～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する。

【0276】

40

S252のように、先読み処理での変動パターン種別判定においては、保留記憶数が3～8の判定値が用いられる。このため、先読みで擬似連の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においても擬似連の変動パターンにより変動表示が行なわれる。また、先読みでリーチ演出がスーパーリーチ1の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においてもスーパーリーチ1のリーチ演出が行なわれる。また、先読みでリーチ演出がスーパーリーチ2の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においてもスーパーリーチ2のリーチ演出が行なわれる。その結果、たとえば、先読み処理において擬似連と判定されたにも関わらず実際の変動表示において擬似連にならないといった不都合の発生や、先読み処理においてリーチ種類がスーパーリーチ1と判定されたにも関わらず実際の変動表示においてスーパーリーチ1にならないといった不都合

50

の発生を防止することができる。

【0277】

図18において第1先読み処理について説明したが、第2先読み処理においても、第1先読み処理と同様に、第2始動入賞に基づき抽出した乱数値に基づき所定のテーブルを参照して先読み判定を行なう処理が行なわれる。

【0278】

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（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（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。

10

【0279】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図19（A）参照）に「第2」の保留記憶のデータがあるか否か確認する（S52）。つまり、図19の（A）に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいた保留記憶特定情報である「第2」が記憶されているか否かの判断が行なわれる。そして、「第2」の保留記憶のデータがないときには、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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（S53）。一方、「第2」の保留記憶のデータがあるときには、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（S54）。

20

【0280】

このS53の処理とともに、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に記憶されている保留特定領域のうち、領域1に記憶されている「第1」の保留特定領域を消去して保留特定領域2以降の領域に記憶されている各保留記憶特定情報を保留特定領域1の方向に1つつシフトする処理を行なう。CPU56は、S54の処理とともに、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に記憶されている「第2」の保留記憶特定情報のうち、一番古い保留記憶特定情報（一番若い番号の保留特定領域に記憶されている保留記憶特定情報）を消去する処理を行なう。そして、その消去された領域以降の保留記憶特定情報を消去された保留特定領域側へ1つつシフトする処理を行なう。

【0281】

30

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶が1つでも存在すれば、その第2保留記憶に基づいた第2特別図柄表示器8bおよび第2飾り図柄表示器9bの変動表示が第1保留記憶に優先して実行される。

【0282】

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（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。

40

【0283】

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（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。

50

【0284】

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。

【0285】

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。

10

【0286】

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（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（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。

【0287】

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、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。

20

【0288】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り・小当り判定用乱数）を読み出し、当り判定を実行する（S61、S62）。当り判定では、まず、遊技状態に応じて予め決められている大当り判定値（図8（A）参照）とランダムRとを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行する（S61）。それらが一致しないときには、遊技状態に応じて予め決められている小当り判定値（図8（B）参照）とランダムRとを比較し、それらが一致したら小当りとすることに決定する処理を実行する（S62）。なお、変動開始時における当り判定では、現在の遊技状態に対応する判定値が用いられる。このため、先読み時において当りでないと判定されたときであっても変動開始時において当りと判定される場合が生じ得る。その結果、前述した先読み予告が行なわれていないときであっても、当りになることに対し遊技者に期待感を抱かせることができる。

30

【0289】

当り判定では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予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ない、遊技状態が通常遊技状態であるときは、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なう。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）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。S61において大当りとする

40

50

ることに決定した場合には、S 7 1 に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0 2 9 0】

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なわれる。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、確変フラグは、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定されたときに、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、次の大当たりが発生したときの大当たり遊技の開始時においてリセットされる（次の大当たりが確変となる大当たりであっても、大当たり遊技の開始時に一旦リセットされる）。

10

【0 2 9 1】

S 6 1 によりランダム R の値が大当たり判定値のいずれにも一致しない場合において、S 6 2 によりランダム R の値が小当たり判定値のいずれかと一致した場合には、小当たりフラグをセットする（S 6 3）。そして、S 7 5 に移行する。小当たり判定値に一致しない場合には、そのまま S 7 5 に移行する。

【0 2 9 2】

S 6 1 によりランダム R の値が大当たり判定値のいずれに一致した場合に、CPU 5 6 は、大当たりフラグをセットする（S 7 1）。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、第 1 特別図柄を対象とする場合には図 8（C）に示すテーブルを選択し、第 2 特別図柄を対象とする場合には図 8（D）に示すテーブルを選択する（S 7 2）。乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム 2 - 1）の値と一致する値に対応した種別（「1 6 R 確変 A」、「1 6 R 確変 B」、「1 6 R 確変 C」、「1 5 R 確変」、「1 5 R 非確変」、「2 R 確変」）を大当たりの種別に決定する（S 7 3）。また、決定した大当たりの種別を示すデータを RAM 5 5 における大当たり種別バッファに設定する（S 7 4）。たとえば、大当たり種別が「1 6 R 確変 A」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当たり種別が「1 6 R 確変 B」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 2」が設定され、大当たり種別が「1 6 R 確変 C」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 3」が設定され、大当たり種別が「1 5 R 確変」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 4」が設定され、大当たり種別が「1 5 R 非確変」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 5」が設定され、大当たり種別が「2 R 確変」の場合には大当たり種別を示すデータとして「0 6」が設定される。

20

30

【0 2 9 3】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する（S 7 5）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「2」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「2 R 確変」に決定した場合には、2 R 大当たり図柄となる「8」を特別図柄の停止図柄に決定する。「1 6 R 確変 A」に決定した場合には「1」を、「1 6 R 確変 B」に決定した場合には「3」、「1 6 R 確変 C」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、「1 5 R 確変」に決定した場合には「5」を、「1 5 R 非確変」に決定した場合には「9」を、特別図柄の停止図柄に決定する。

40

【0 2 9 4】

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（S 3 0 1）に対応した値に更新する（S 7 6）。

【0 2 9 5】

図 2 2 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（S 3 0 1）を示すフ

50

ローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 56は、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（S 91）。

【0296】

大当たりフラグがセットされている場合には、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、S 74で記憶される大当たり種別に基づいて図12（C）、（D）、（F）のうちいずれかのテーブルを選択する（S 92）。そして、S 101に移行する。

【0297】

大当たりフラグがセットされていない場合には、小当たりフラグがセットされているか否か確認する（S 93）。小当たりフラグがセットされている場合（S 93でYの場合）には、10

【0298】

S 93で小当たりフラグがセットされていない場合（S 93でNの場合）、すなわち、大当たりフラグも小当たりフラグもセットされていない場合には、図11に示す第1リーチ判定テーブルおよび第2リーチ判定テーブルのうち、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄に対応するリーチ判定テーブルを参照して、現在の保留記憶数と乱数バッファ領域に格納されたリーチ判定用の乱数（ランダム2-2）の値とに応じて、リーチ状態にするか否かを決定する（S 97）。

【0299】

そして、S 97による決定において、リーチ状態にすることに決定したか否かを判定する（S 98）。リーチ状態にすることに決定した場合には、図12（B）に示すテーブルを選択する（S 99）。一方、リーチ状態にしないことに決定した場合には、図12（A）に示すテーブルを選択する（S 100）。そして、S 101に移行する。20

【0300】

S 101では、CPU 56は、S 92、S 94、S 99、およびS 100のうちいずれかにより選択されたテーブルのうち現在の保留記憶数に対応する判定値にしたがい、乱数バッファ領域に格納された変動パターン種別判定用の乱数（ランダム3）の値に基づいて、変動パターン種別を決定する。なお、変動開始時におけるリーチ判定および変動パターン種別判定では、現在の保留記憶数に対応する判定値が用いられる。このため、先読み時においてリーチでないと判定されたときであっても変動開始時においてリーチと判定される場合や、先読み時において擬似連でないと判定されたときであっても変動開始時において擬似連と判定される場合が生じ得る。その結果、前述した先読み予告が行なわれていないときであっても、リーチや擬似連になることに対し遊技者に期待感を抱かせることができる。30

【0301】

次いで、CPU 56は、S 101で決定された変動パターン種別に応じた変動パターン判定テーブル（図13参照）を選択する（S 103）。また、CPU 56は、S 103により選択されたテーブルを参照して、乱数バッファ領域に格納された変動パターン判定用の乱数（ランダム4）の値に基づいて、変動パターンを決定する（S 105）。

【0302】40

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）をセットする（S 106）。これにより、変動パターンコマンドが図5のS 28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0303】

また、特別図柄の変動を開始する（S 107）。たとえば、S 32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、RAM 55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（S 108）。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（S 302）に対応した値に更新する（S 109）。

【0304】50

図23は、表示結果指定コマンド送信処理（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別、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14参照）を送信するための制御を行なう。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（S110）。大当りフラグがセットされている場合には、大当りの種別に応じた表示結果指定コマンドをセットする（S111）。これにより、表示結果指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0305】

S110において、大当りフラグがセットされていない場合には、S116に移行し、小当りフラグがセットされているか否か確認する。CPU56は、S116の処理で小当りフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果8指定コマンドをセットする（S117）。小当りフラグがセットされていないときには、表示結果1指定コマンドをセットする（S118）。これにより、セットされた表示結果指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0306】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを送信する（S119）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU56は、送信した表示結果指定コマンドをRAM55における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【0307】

その後、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（S303）に対応した値に更新する（S120）。

【0308】

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（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（S125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（S126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新する（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。

【0309】

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（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、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なう（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セットする（S132）。これにより、図柄確定指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、S139に移行する（S133）。

【0310】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（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セットする（S135）。これにより、大当り開始指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。具体的には、大当りの種別が確変大当り（16R確変大当り、15R確変大当りを含む）である場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突確開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当り開始1指定コマンドを送

信する。なお、大当りの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かは、RAM 55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）に基づいて判定される。

【0311】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことをたとえば、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（S136）。なお、大当たり発生時には、大当たり表示時間タイマと同じ値が大入賞口制御タイマに設定される。以降、ラウンド開始前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。

【0312】

また、大当たり種別に応じた開放態様をセットする（S137）。開放態様としては、図9（A）で説明したラウンド数および1ラウンドの開放態様を特定するためのデータが設定される。たとえば、大当たり種別が「16R確変A」であるときには、ラウンド数が16R、1ラウンド開放回数が3回、1回開放時間が5秒であることを特定するためのデータがセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド開始前処理（S305）に対応した値に更新する（S138）。

【0313】

S139では、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。時短フラグがセット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（S140）。そして、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認し（S141）、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短フラグをリセットする（S142）。そして、小当たりフラグがセットされているか否か確認する（S143）。小当たりフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突確開始指定コマンドをセットする（S144）。これにより、小当たり／突確開始指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことをたとえば、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（S145）。なお、小当たり発生時には、小当たり表示時間タイマと同じ値が大入賞口制御タイマに設定される。以降、小当たり開始前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放開始される。

【0314】

また、小当たりに応じた開放態様をセットする（S146）。小当たりに応じた開放態様とは、図9（B）に示すように、たとえば、開放回数が2回、1回開放時間が0.5秒であることを特定するためのデータがセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理（S308）に対応した値に更新する（S147）。小当たりフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S148）。

【0315】

図26は、特別図柄プロセス処理におけるラウンド開始前処理（S305）を示すフローチャートである。ラウンド開始前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（S401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（S402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

【0316】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））をセットする（S403）。これにより、大入賞口開放中指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするためのラウンド数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行なうとともに

10

20

30

40

50

(S 4 0 4)、開放態様として設定されているラウンド数カウンタの値を－1する(S 4 0 5)。

【0 3 1 7】

また、大入賞口制御タイマに1回開放において大入賞口が開放可能な最大時間に応じた1回開放時間が設定され、大入賞口制御回数に1ラウンド開放回数を設定する(S 4 0 6)。たとえば、大当たり種別が「1 6 R 確変 A」であるときには、大入賞口制御タイマに1回開放時間である5秒が設定され、大入賞口制御回数に1ラウンド開放回数である3回が設定される。そして、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド中処理(S 3 0 6)に応じた値に更新する(S 4 0 7)。

【0 3 1 8】

図27および図28は、特別図柄プロセス処理におけるラウンド中処理(S 3 0 6)を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、1ラウンド内において再度大入賞口を開放させるまでの待ち時間を示すラウンド内開放待タイマの値が0以上であるか否か、すなわちラウンド中の開放待ち状態であるか否かが判定される(S 4 1 0)。ラウンド内開放待タイマが0以上でないと判定されたとき、すなわち、ラウンド内の開放待ち状態でなく大入賞口開放中であると判定されたときには、CPU 5 6は、大入賞口制御タイマの値を－1する(S 4 1 1)。

【0 3 1 9】

そして、CPU 5 6は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する(S 4 1 2)。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し(S 4 1 3)、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を＋1する(S 4 1 4)。そして、CPU 5 6は、入賞個数カウンタの値が所定数(たとえば10)になっているか否か確認する(S 4 1 5)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていないければ、処理を終了する。なお、S 4 1 2とS 4 1 3の判定順は逆でもよい。

【0 3 2 0】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU 5 6は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行なう(S 4 1 6)。

【0 3 2 1】

次いで、CPU 5 6は、大入賞口制御回数を1減算し(S 4 1 7)、大入賞口制御回数が「0」になったか否か、すなわち1ラウンド開放回数だけ大入賞口を開放したか否かを確認する(S 4 1 8)。大入賞口制御回数が「0」になっていないときには、ラウンド内開放待タイマの値に所定の待ち時間に相当する値を設定しラウンド中処理を終了する。

【0 3 2 2】

ラウンド内開放待タイマの値は、前述したようにS 4 1 0で判定される。ラウンド内開放待タイマの値が0以上であると判定されたときには、ラウンド内開放待タイマの値を1減算し(S 4 2 1)、0に達したか否かを判定する(S 4 2 2)。ラウンド内開放待タイマの値が0であると判定されたときには、再度大入賞口を開放させるために大入賞口制御タイマに1回開放時間が再び設定され(S 4 2 3)、ソレノイド21を再び駆動して大入賞口(特別可変入賞球装置20)を開放する制御を行ない(S 4 2 4)、ラウンド中処理を終了する。これにより、所定の待ち時間が経過した後に、再度大入賞口を開放するための処理が行なわれる。一方、ラウンド内開放待タイマの値が0でないと判定されたときには、そのままラウンド中処理を終了する。これにより、ラウンド内の開放待ち状態が継続される。

【0 3 2 3】

なお、本実施の形態のS 4 2 0においては、所定の待ち時間として図28のS 4 4 0で示すラウンド間のインターバル期間と同じ時間が設定される。これにより、ラウンド内の待ち時間と、ラウンド間のインターバル時間とが同じとなるため、大入賞口の開放態様か

10

20

30

40

50

らは、ラウンドが終了したのか、ラウンド中なのか遊技者に特定不能とすることができる。その結果、たとえば16R確変大当たりとなったときには、図10を参照して説明したようにあるタイミングに達するまでどの種類の16R確変大当たりとなっているのか特定することができず、当該タイミングを越えて大当たりが継続することへの期待感を抱かせることができるとともに、大当たりが発展していくかのような印象を遊技者に抱かせることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【0324】

一方、S418において、大入賞口制御回数が「0」になったと判定されたときには、入賞個数カウンタの値をクリアし(0にし)(S419)、ラウンド数カウンタの値を確認する(S438)。ラウンド数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後(ラウンドの終了後)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A2XX(H))をセットする(S439)。これにより、大入賞口開放後指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドを開始するまでの時間(インターバル期間)に相当する値を設定し(S440)、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド開始前処理(S305)に応じた値に更新する(S441)。

【0325】

ラウンド数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータであるときに、大当たり終了2指定コマンドをセットする(S442, S447)。これにより、大当たり終了2指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、CPU56は、大当たり終了表示タイマに大当たり終了時間(大当たり遊技が終了したことをたとえば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定し(S449)、大当たりフラグおよび先読み大当たりフラグをリセットされ(S449a)、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理(S307)に応じた値に更新する(S450)。先読み大当たりフラグがリセットされることにより、以降の始動入賞に対して先読み処理が実行可能な状態となる(図17のS218、S219、S229、S230)。なお、先読み大当たりフラグがリセットされるタイミングは、予告の対象となる変動表示が終了してから大当たりが終了するまでの期間中であればよい。たとえば、先読み大当たりフラグがリセットされるタイミングを予告の対象となる変動表示が終了したときにリセットするように構成した場合には、大当たり遊技中に入賞した始動入賞について先読み判定を行なうことができるため、当該大当たりが終了したときから先読み判定結果に基づく先読み予告演出を行なうことができる。

【0326】

CPU56は、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータでなく、突然確変大当たりを示すデータである場合には、小当たり／突確終了指定コマンドをセットする(S443, S444)。これにより、小当たり／突確終了指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータでもないときには、大当たり終了1指定コマンドをセットする(S445)。これにより、大当たり終了1指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、S449に移行する。

【0327】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理(S307)を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマの値を1減算する(S154)。そして、CPU56は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示タイマが0になったか否か確認する(S155)。大当たり終了表示タイマが0になっていなければ処理を終了する。大当たり終了表示タイマが0になっていれば、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであったか否か確認する(S158)。

【0328】

10

20

30

40

50

大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（S161）。そして、S162に移行する。一方、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りでなかった場合には、そのままS162に移行する。そして、S162では、時短フラグをセットし（S162）、時短回数カウンタにたとえば100をセットする（S163）。これにより、大当り遊技状態の終了後には、必ず時短状態に制御されることとなる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S164）。

【0329】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、S308の小当り開放前処理はS305の大当り開放前処理と同様の処理であり、S309の小当り開放中処理はS306のラウンド中処理と同様の処理であり、S310の小当り終了処理はS307の大当り終了処理と同様の処理である。ただし、小当り終了処理においては、大当り終了処理の場合と異なり、確変フラグおよび時短フラグのセットは行なわれない。したがって、小当りのときには、確変フラグおよび時短フラグのセット／リセットは行なわれない。なお、小当りフラグおよび先読み小当りフラグがセットされている場合には、小当り終了処理においてリセットされる。なお、先読み小当りフラグがリセットされるタイミングは、予告の対象となる変動表示が終了してから小当りが終了するまでの期間中であればよい。たとえば、先読み小当りフラグがリセットされるタイミングを予告の対象となる変動表示が終了したときにリセットするように構成した場合には、小当り遊技中に入賞した始動入賞について先読み判定を行なうことができるため、当該小当りが終了したときから先読み判定結果に基づく先読み予告演出を行なうことができる。

【0330】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560（CPU56）が実行する普通図柄プロセス処理（S27）について説明する。図30は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、ゲート32を遊技球が通過してゲートスイッチ32aがオン状態となったことを検出すると（S911）、ゲートスイッチ通過処理（S912）を実行する。そして、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてS900～S903に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【0331】

ゲートスイッチ通過処理（S912）：CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄保留記憶表示器41のLEDが点灯される。そして、CPU56は、普通図柄当り判定用乱数（ランダム5）の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行なう。

【0332】

普通図柄通常処理（S900）：CPU56は、普通図柄の変動を開始することができる状態（たとえば普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示されたことに基づく可変入賞球装置15の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。普通図柄通常処理においては、特別遊技状態としての確変状態であるときに、特別遊技状態以外の通常遊技状態よりも、普通図柄の当りと判定する判定値を増加させる設定が行なわれる。これにより、確変状態においては、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。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（S901）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

【0333】

普通図柄変動処理（S901）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器10における普通図柄の変動を停止し、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（S902）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

【0334】

普通図柄停止処理（S902）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S900）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせる。また、現在の遊技状態が確変状態または時短状態のような特別遊技状態であるか否かを確認し、特別遊技状態であれば、特別遊技状態のときの普通電動役物（可変入賞球装置15）の開放パターンを選択し、特別遊技状態以外の通常遊技状態であれば、通常遊技状態のときの普通電動役物（可変入賞球装置15）の開放パターンを選択し、選択した開放パターンを設定する。具体的には、特別遊技状態のときには、通常遊技状態のときよりも、可変入賞球装置15の開放時間が長く、かつ、開放回数が多い開放パターンが設定される。これにより、特別遊技状態においては、通常遊技状態よりも可変入賞球装置15の開放時間と開放回数とが時短状態でないときよりも高められる（多くされる）。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（S903）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

【0335】

普通電動役物作動処理（S903）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていないことを条件に、普通電動役物（可変入賞球装置15）への遊技球の入賞個数（第2始動入賞口14への入賞個数）をカウントする普通電動役物入賞カウント処理を実行し、また、設定された開放パターンで普通電動役物の開放を行なう（可変入賞球装置15の開閉動作を実行する）普通電動役物開放パターン処理を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S900）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0336】

次に、変動表示中に実行される演出の具体例を、図31～図33の説明図を参照して説明する。なお、図31～図33においては、演出表示装置9の表示画面を示す。

【0337】

図31は、変動パターンが「通常変動のすべりなし」である場合、「1回擬似連（非リーチ）のすべりなし」である場合、および、「通常変動のすべりあり」である場合各々についての、演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。

【0338】

変動パターン指定コマンドによって、「通常変動のすべりなし」の変動パターンが指定されたときには、図31（C1）、（C2）に示すように、特別な演出は実行されない。「通常変動のすべりあり」の変動パターンが指定されたときには、図31（E1）～（E4）に示すような「すべり」の演出が実行される。「1回擬似連（非リーチ）のすべりなし」の変動パターンが指定されたときには、図31（D1）～（D6）に示すような「すべり」の演出が実行されることなく「擬似連」の演出が実行される。なお、図31（D1）～（D6）には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【0339】

図31（A）に示す例では、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図31（B）に示すように、「左」の図柄表示エリア9Lで「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0340】

なお、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に「すべり」の演出が実行される変動パターンであれば、「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる「すべり」の演出が実行される。

【0341】

その後、たとえば、図31(C1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図31(C2)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。このとき、「右」の図柄表示エリア9Rや「中」の図柄表示エリア9Cで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄FZ1-2や中最終停止図柄FZ1-3として決定される。

10

【0342】

「擬似連」の演出が実行される場合には、たとえば、図31(D1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図31(D2)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「6」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)することによって、図6で示した擬似連チャンス目GC6となる演出図柄が停止表示される。これにより、初回変動が終了する。

【0343】

なお、変動パターンの種類が擬似連ですべりありの場合には、図31(D1)の表示状態になる直前において、一旦「右」の図柄表示エリア9Rで「6」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してリーチにさせて擬似連に発展しないかのような演出を行なった後、「すべり」の演出が行なわれて図31(D1)に示すような表示状態にする演出が行なわれる。なお、このような「すべり」の演出のパターンは、複数種類設けられているものであってもよい。たとえば、リーチにならない図柄を停止させた後に「すべり」の演出を行なうパターンや、右図柄を停止させた後に「左」の図柄表示エリア9Lに停止されている演出図柄をすべらせてチャンス目となり得る組合せにする演出を行なうパターン等を含む。変動パターンの種類が擬似連ですべりありの場合には、これら複数種類の中から選択した「すべり」の演出のパターンが実行される。

20

【0344】

その後、図31(D3)に示すようにすべての図柄表示エリア9L、9C、9Rで演出図柄を再び変動させて、再変動が行なわれる。その後、たとえば、図31(D4)～(D6)に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「6」、「7」、「4」の演出図柄を順次に停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

30

【0345】

「すべり」の演出が実行される場合には、たとえば、図31(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「5」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図31(E2)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図31(E3)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図31(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで仮停止表示される演出図柄は、たとえば、決定された右最終停止図柄FZ1-2に基づいて決定される(図49参照)。その後、たとえば、図31(E4)に示すように、「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

40

【0346】

図32～図33は、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図32(A)に示す例では、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図32(B)

50

に示すように、「左」の図柄表示エリア 9 L で「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0347】

そして、たとえば、「すべり」の演出が実行される変動パターンである場合には、図 3 2（C1）～（C3）に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R で演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア 9 R で演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行なわれる。また、たとえば、「擬似連」の演出が実行される変動パターンである場合には、図 3 2（D1）～（D5）に示すように、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄を仮停止表示させた後、すべての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行なわれる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R で「6」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になる。

【0348】

図 3 2（C3）や図 3 2（D5）に示すようなリーチ状態となった場合には、図 3 3（A）に示すように、「中」の図柄表示エリア 9 C における演出図柄の変動速度が低下する。そして、変動パターンの種別がノーマルリーチであるとき等には、図 3 3（B）に示すように「中」の図柄表示エリア 9 C で「6」を示す数字が「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R と揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行なわれる。なお、図 3 3（B）に示す例では、変動表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組合せを構成する演出図柄が停止表示されているが、変動表示結果が「はずれ」となる場合には、たとえば、図 3 3（G）に示すように「5」を示す数字が「中」の図柄表示エリア 9 C で停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の図柄表示エリア 9 C で「5」を示す数字の演出図柄を停止表示させるといった「中」の図柄表示エリア 9 C で「6」を示す数字以外の演出図柄を停止表示させること等によって、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の変動表示を終了すればよい。

【0349】

また、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 2 が実行される場合には、図 3 3（C）に示すように、低下していた「中」の図柄表示エリア 9 C における演出図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。

【0350】

スーパーリーチ 1 のリーチ演出では、図 3 3（D）に示すようなキャラクタ画像 CH1 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【0351】

また、スーパーリーチ 2 のリーチ演出では、図 3 3（E）に示すようなキャラクタ画像 CH2 が表示された後、図 3 3（F）に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、図 3 3（G）および（H）に示すように、2 段階目の演出表示に進む。

【0352】

図 3 3（H）に示すように 2 段階目の演出表示が進行すると、図 3 3（I）に示すように、2 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。なお、変動表示結果が「はずれ」になる場合には、表示されている演出図柄が変更されず、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の変動表示を終了させる。

【0353】

次に、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 の動作を説明する。図 3 4 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、演出制御用 CPU 101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 101 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2 ms）を決めるた

めのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行な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（S703）、S704～S710の演出制御処理を実行する。

【0354】

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するコマンド解析処理を行なう（S704）。次に、受信してコマンドに基づいて図19（A）の保留
10
特定領域と同様の情報をRAMに記憶させる保留記憶処理を行なう（S705）。次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S706）。また、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S707）。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。

【0355】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行なう（S708）。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行なう（S709）。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示
20
制御を実行する。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタ（ランダムカウンタ）のカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S710）。その後、S702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【0356】

図35および図36は、コマンド解析処理（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
30
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。

【0357】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、RAMに形成されてい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か否か確認する（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出す（S612）。なお、
40
読出したら読出ポインタの値を+2しておく（S613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読出すからである。

【0358】

コマンド受信バッファとして、たとえば、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。したがって、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。

【0359】

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
50

INT信号に基づく割込処理で受信され、コマンド受信バッファに保存されている。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、予め定められたコマンドのうち、どのコマンド（図14参照）であるのか解析する。

【0360】

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（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（S615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（S616）。

【0361】

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（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5指定コマンドのいずれか）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（S618）。 10

【0362】

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（S621）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（S622）。

【0363】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば（S623）、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする（S624）。受信した演出制御コマンドが小当たり／突確開始指定コマンドであれば（S625）、演出制御用CPU101は、小当たり／突確開始指定コマンド受信フラグをセットする（S626）。 20

【0364】

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（S627）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（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（S629）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（S630）。

【0365】

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（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なう（S632）。初期画面には、予め決められている演出図柄の初期表示が含まれる。 30

【0366】

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（S633）、予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なう（S634）。

【0367】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドまたは大当たり終了2指定コマンドであれば（S641）、演出制御用CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする（S642）。受信した演出制御コマンドが小当たり／突確終了指定コマンドであれば（S643）、演出制御用CPU101は、小当たり／突確終了指定コマンド受信フラグをセットする（S644）。 40

【0368】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（S645）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（S646）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（S647）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（S648）。

【0369】

受信した演出制御コマンドが始動入賞指定コマンドであれば（S649）、演出制御用CPU101は、その始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞指定コ 50

マンド格納領域に格納するとともに、保留表示処理が未だなされていない始動入賞数を示す未処理数カウンタを1加算する（S 6 5 0）。後述するように、未処理数カウンタの値に基づき、保留が加算表示される。

【0 3 7 0】

受信した演出制御コマンドが始動入賞指定コマンドでなく保留記憶数減算指定コマンド（図14のC 3 0 0）である場合には（S 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、保留表示を減算更新させるための保留減算カウンタを1加算する処理を行なう（S 6 5 2）。この保留減算カウンタの値に基づき、後述するように保留が減算表示される（S 6 6 9～S 6 7 1参照）。

【0 3 7 1】

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CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに対応する処理を実行し（S 6 5 1）、S 6 1 1に移行する。対応する処理とは、たとえば、受信したコマンドに対応するフラグをセットする処理が行なわれる。

【0 3 7 2】

図37は、S 7 0 5の保留記憶処理の具体的制御内容を示すフローチャートである。演出制御用CPU 1 0 1は、未処理数カウンタが「1」以上であるか否か判定する（S 5 9 4）。この未処理数カウンタは、始動入賞指定コマンドを受信する度にS 6 5 0で「1」加算され、後述する保留記憶表示制御処理（図60）のS 6 6 0～S 6 6 7が実行される毎に「1」減算されるものである。未処理数カウンタが「1」以上でない場合にはS 6 0 1へ移行するが「1」以上である場合には、処理数カウンタを「1」加算し（S 5 9 5）、始動入賞指定コマンド格納領域に格納されている始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドか否か判定する（S 5 6 9）。この始動入賞指定コマンドは、S 6 5 0により始動入賞指定コマンド格納領域に格納されるものであり、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されてきた第1始動入賞指定または第2始動入賞指定が始動入賞指定コマンド格納領域に格納される。第1始動入賞指定コマンドであった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに形成されている演出側保留特定領域に「第1」（00）を記憶する処理が行なわれる（S 5 9 7）。演出側保留特定領域は、図19（A）で説明した保留特定領域と同様に8個の記憶領域を有している（図38参照）。各記憶領域は2ビットの記憶容量を有している。そして、始動入賞指定コマンドの受信順に「第1」または「第2」であることを示す演出側保留記憶特定情報が記憶される。この演出側保留記憶特定情報は、2ビットのデータで構成されており、上位ビットが「1」の場合は「第1」を示し、上位ビットが「0」の場合は「第2」を示す。なお、後述するように、下位ビットが「1」の場合にはその演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されたことを示し（S 6 6 6参照）、下位ビットが「0」の場合にはその演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されていないことを示している。

【0 3 7 3】

S 5 9 6の判定結果が、第2始動入賞指定コマンドであった場合には、演出側保留特定領域に「第2」（10）を記憶する処理が行なわれる（S 5 9 8）。次に、未処理数カウンタと処理数カウンタとの値が等しいか否か判定する（S 5 9 9）。通常は、始動入賞指定コマンドを1回受信した状態でこの保留記憶処理が実行されるために未処理数カウンタの値は「1」となっており、未処理数カウンタと処理数カウンタとの値が等しいと判定されてS 6 0 0へ移行する。しかし、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに同時に遊技球が入賞した場合には、未処理数カウンタの値が「2」となり、S 5 9 9でNOの判断がなされ、S 5 9 5～S 5 9 9の処理をもう1度繰り返す。この同時始動入賞に伴う2つの始動入賞指定コマンドの連続的な受信時に備えて、始動入賞指定コマンド格納領域は、2つの始動入賞指定コマンドを格納できるようになっている。

【0 3 7 4】

次に、演出制御用CPU 1 0 1は、処理数カウンタを「0」にクリア（初期化）する（S 6 0 0）。

【0375】

次に、演出制御用CPU101は、保留減算カウンタが「1」以上であるか否かの判断を行なう（S601）。この保留減算カウンタは、保留記憶数減算指定コマンドが送信されてきたことによりS652により「1」加算されるものである。この保留減算カウンタが「1」以上である場合には、演出制御用CPU101は、RAMに記憶されている演出側保留特定領域の記憶データを消去してシフトする処理を行なう。その際に、前述したように、第2保留記憶データに基づいた変動表示の方が優先して実行されるために、第2保留記憶データの方を優先的に消去する必要がある。

【0376】

具体的には、演出制御用CPU101は、RAM内の演出側保留特定領域に「第2」（00または01）が記憶されているか否か判断する（S602）。「第2」が記憶されている場合には、その「第2」の記憶データのうち一番古いものを消去して演出側保留特定領域の内容をその消去した領域の方向にシフトする処理を行なう（S603）。一方、演出側保留特定領域に「第2」が記憶されていない場合すなわちすべて「第1」（10または11）であった場合には、一番古い記憶データ（「第1」のデータ）を消去して演出側保留特定領域の内容をその消去した領域の方向にシフトする処理を行なう（S604）。

【0377】

このような保留記憶処理の結果、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の演出側保留特定領域には、図19（A）の保留特定領域に記憶されているデータと同じデータが記憶されることとなる。

【0378】

その演出側保留特定領域を図38に示す。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内に形成されている演出側保留特定領域は、保留メモリカウンタの上限値（8）に対応する記憶領域が確保されている。この記憶領域には、発生した始動入賞が第1始動入賞か第2始動入賞かを特定するための演出側保留記憶特定情報が記憶される。この記憶情報は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されてきた第1始動入賞指定コマンド（C0××）、第2始動入賞指定コマンド（C1××）に従って定まる。なお保留メモリカウンタは、発生した始動入賞のうち未だ変動表示に用いられていない始動入賞個数をカウントするものであり、後述するS666、S667により「1」ずつ加算され、S671により「1」ずつ減算される。

【0379】

図38の（A）は、その保留メモリカウンタの値が「5」の場合を示しており、保留メモリカウンタの値が若い順すなわち始動入賞の発生の古い順に、第1（10）、第1（10）、第2（00）、第1（10）、第2（00）の演出側保留記憶特定情報が記憶されている。この演出側保留特定領域の各領域には、2ビットの記憶領域が確保されており、上位ビットが「1」のときには「第1」、上位ビットが「0」のときには「第2」が特定される。なお、下位ビットは、その演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されているか否かを示すビットであり、その下位ビットが「1」の場合には当該演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されており、下位ビットが「0」の場合には当該演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されていないことを示している。

【0380】

図38の（B）は、保留メモリカウンタが「6」の場合を示しており、特に、保留メモリカウンタが「6」の値に相当する記憶領域に第2（01）が記憶されている。これは、下位ビットが「1」であるため、当該演出側保留記憶特定情報が、先読み予告の対象に指定されていることが特定される。

【0381】

図38の（C）は、保留メモリカウンタが「4」の場合を示しており、（B）の状態から、何ら始動入賞が発生することなく変動表示が2回実行されて演出側保留記憶特定情報が2個消去された状態が示されている。前述したように、第2保留記憶の方を優先して変動表示に用いるために、（B）の保留メモリカウンタ「3」に対応する記憶領域に記憶さ

10

20

30

40

50

れている第2(00)の情報がまず削除され、保留メモリカウンタ「4」と「5」と「6」との各演出側保留記憶特定情報が、削除された記憶領域側に1つシフトされ、次にシフト後における保留メモリカウンタ「4」に対応する記憶領域に記憶されている「第2(00)」の演出側保留記憶特定情報が削除され、その削除された記憶領域側に「第2(01)」の演出側保留記憶特定情報がシフトされる。その状態が、図38の(C)に示されている。

【0382】

この図38の(C)の状態では、次に変動表示に用いられる演出側保留記憶特定情報が、保留メモリカウンタ「4」に対応する記憶領域に記憶された「第2(01)」であるために、先読み対象となっている演出側保留記憶特定情報に基づいた変動表示が開始されることとなる。

10

【0383】

図39は、飾り図柄(第1飾り図柄および第2飾り図柄)の変動表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。そして、図39に示すように、所定時間(たとえば、0.5秒)毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のLEDが点灯している状態にする(図39(A)参照)。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のLEDが点灯している状態にする(図39(B)参照)。

20

【0384】

図40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40に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御に必要なランダムな数値データを発生させるために用いられる数値データ更新手段としてのランダムカウンタとして、乱数SR1-1~SR1-3、SR3、SR4-1、SR4-2、SR8~SR15が設けられている。

【0385】

乱数SR1-1~SR1-3のそれぞれは、第1~第3最終停止図柄決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR3は、すべり時仮停止図柄決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR4-1は、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR4-2は、擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。

30

【0386】

乱数SR8は、第1予告演出の種別決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。ここで、パチンコ遊技機1では、当り予告等の予告演出の予告演出のパターンである予告パターンが、第1予告演出~第3予告演出というような複数の予告演出のグループに分けられて設定されている。各予告演出のグループにおいては、複数の予告パターンが属する予告種別が複数設けられており、選択された予告種別に属する予告パターンが選択されて予告演出を行なうために用いられる。これら予告演出のグループの内容については、後述する。

40

【0387】

乱数SR9は、第1予告演出に含まれる予告種別である当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR10は、背景決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR11は、第1予告演出に含まれる特定の予告種別としての後述する1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告のそれぞれの予告パターン決定用に共通で使用される乱数(特定予告パターン共通決定用の乱数)を発生させるためのランダムカウンタである。

【0388】

乱数SR12は、第2予告演出の種別決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR13は、第2予告演出の予告パターン決定用の乱数を発生させるため

50

のランダムカウンタである。乱数SR14は、第3予告演出の種別決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。乱数SR15は、第3予告演出の予告パターン決定用の乱数を発生させるためのランダムカウンタである。

【0389】

以上に示したような乱数SR11～SR15のそれぞれは、予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出される。

【0390】

なお、演出効果を高めるために、以上に示した乱数以外の乱数を用いてもよい。また、SR8～SR15のような予告演出に関する乱数値の上限値は、図40に示すように、異なるように設定してもよく、または、すべて同じとなるように設定してもよい。また、SR8～SR15のそれぞれの上限値は、素数となるように設定してもよい。このようにすれば、異なる振分けで予告演出の実行態様を決定することができる。

10

【0391】

次に、乱数SR1～SR15の用途を具体的に説明する。乱数SR11は、たとえば、演出図柄の左図柄のような第1最終停止図柄を決定するために用いられる。乱数SR12は、たとえば、演出図柄の中図柄のような第2最終停止図柄を決定するために用いられる。SR13は、たとえば、演出図柄の右図柄のような第3最終停止図柄を決定するために用いられる。

【0392】

すべり仮停止図柄決定用の乱数SR3は、「すべり」の演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおけるすべてまたは一部（本実施の形態においては「右」の図柄表示エリア9R）において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる。

20

【0393】

次に、擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR41および擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR42について説明する。本実施の形態においては、擬似連中における各変動の残り回数に応じて、乱数SR41および乱数SR42のうちいずれかから抽出した値を用いて仮停止表示する演出図柄の組合せを決定する。

【0394】

擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR41は、初回変動において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

30

【0395】

擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR42は、初回変動終了後に開始される1回目の再変動において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0396】

なお、1回目の再変動が終了した後に開始される2回目の再変動における仮停止表示させる演出図柄は、初回変動において仮停止表示させる演出図柄または1回目の再変動において仮停止表示させる演出図柄が所定の乱数抽選により設定される。

【0397】

40

第1予告演出の予告種別としては、当り予告、1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告等、複数種類の種別が設けられている。予告演出は、複数種類の予告種別から1つの予告種別が選択される。そして、選択された予告種別に属する複数種類の予告パターンから1つの予告パターンが選択され、その予告パターンにより予告演出が実行される。このように、予告演出の予告パターンは、予告パターンの演出の態様に基づいて複数種類の予告パターン種別に分類されている。

【0398】

第1予告種別決定用の乱数SR8は、このような第1予告演出を実行する場合における予告種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる。

【0399】

50

第1予告演出に関し、複数種類の予告演出の種別から1つの予告演出の種別を選択して実行する理由は、次の通りである。第1予告演出に含まれる複数種類の予告種別の予告演出は、同時に実行すると、表示されるタイミングおよび表示される場所（表示領域）が重複するものであり、重複して表示されることにより演出が雑然としてしまうので、そのように演出が雑然とするのを防止するために、予告演出として、複数種類の予告演出の種別から選択した1つの予告演出種別に属する予告演出を実行するようにしたのである。このように、予告種別決定において、排他的に予告演出種別が選択決定される第1予告演出は、演出表示装置9において予告演出に用いられる表示領域の少なくとも一部、および、予告演出の実行タイミングの少なくとも一部が重複する予告演出である。これにより、予告演出種別を決定することに基づいて、表示領域についての制約がある演出表示装置9において行なわれる予告演出の重複を防ぐことができる。また、第1予告演出に関し、複数種類の予告演出の種別から1つの予告演出の種別を選択して実行する理由は、次のようなものもある。たとえば、1ゲームミッションの達成内容について、「変動中に大当たりキャラクタを出せば大当たり確定」というような変動表示結果が出る前にミッション達成条件が成立するような1ゲームミッションは、そのミッション達成条件の成立が大当たり確定を示唆する予告としての演出に相当すると考えられる。したがって、そのような大当たり予告を行なう場合に、ステップアップ予告等の他の予告と同時に表示することは、一方の演出が他方の演出に干渉してしまうおそれがある（一方の予告の演出で先に大当たり確定が表示されてしまうと、他方の予告の演出を実行することが実質的に予告としての意味をなさなくなる）ので、第1予告については、複数種類の予告演出の種別から1つの予告演出の種別を選択して実行するように設定されている。これにより、複数の予告演出を同時並行して実行するときには生じるおそれがある演出の重複および演出同士の相互干渉を防ぐことができる。

【0400】

また、実行する予告演出を、複数種類の予告演出の種別から選択した種別に属するものにするにより、予告演出制御に関して、予告演出の発生割合の設計変更を容易化することができる。また、選択された種別の予告演出についてのみ予告パターンを決定する処理を実行すればよいので、予告演出に関する制御プログラムの処理量を低減することができる。

【0401】

このように、第1予告演出としては、大当たり予告、1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告のうちいずれか一つの予告種別が選択されて実行される。

【0402】

次に、第1予告演出に含まれる予告演出の種別を説明する。大当たり予告とは、大当たりとなることを予告する演出であって、大当たりとなる旨を示すキャラクタを出現させる演出をいう。1ゲームミッションとは、大当たり遊技状態に制御するための条件として、大当たり表示結果とは異なる条件としてのミッション達成条件（たとえば、7のリーチを出せ等）を1回の変動表示の実行中において遊技者に提示し、大当たりとする決定がされたときは提示した条件を満たす条件充足演出としてのミッション達成演出（ミッション達成成功演出）を実行し（たとえば、7のリーチを出す演出を行なう）、はずれとする決定がされたときはミッション達成演出を実行しない（ミッション達成失敗演出を実行する）演出をいう。1ゲームミッションは、複数回の変動表示に亘って行なわれるミッション演出とは異なり、1回の変動表示内で完結する演出であり、大当たり予告を行なう演出と類似し同じ種類に分類できるので、本実施形態において、ステップアップ演出等のその他の予告演出とまとめて予告演出として管理する。ボタン予告とは、変動表示中において操作ボタン30が操作されたことを条件として、所定のメッセージを表示する演出をいう。ステップアップ予告は、予告の態様を複数段階でステップアップさせる演出をいう。ステップアップ予告では、ステップアップする段階数により大当たり（リーチ）となる信頼度が異なる。たとえば、ステップアップした段階数が多いほど、大当たりとなる信頼度が高くなるように予告パターンが選択される。段階数は、選択される予告パターンの種類により異なるように設定されている。

【0403】

乱数SR11は、このような第1予告演出に含まれる特定の予告種別としての1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告のそれぞれの予告パターンを決定するために共通で使用される。

【0404】

次に、第2予告演出に含まれる予告演出を説明する。第2予告演出には、たとえば、ミニキャラ予告を行なう複数種類の予告種別が設けられている。ミニキャラ予告とは、ミニキャラと呼ばれる小型のキャラクタ画像を表示することにより予告が実行される演出をいう。ミニキャラは、ミニキャラクタの略称であって、少なくとも識別情報としての演出図柄よりも視認性が低い画像である。より具体的に、ミニキャラは、仮停止状態を含む停止状態における演出図柄よりも視認性が低い画像である。また、ミニキャラは、演出図柄よりも視認性が低い画像であればよく、基本的に演出図柄よりもサイズ（表示面積）が小さいが、演出図柄よりも視認性が低い形状であれば、演出図柄よりもサイズが大きいものであってもよい。また、ミニキャラは、ミニキャラ以外のキャラクタとして表示されるキャラクタ画像よりもサイズが小さい等、ミニキャラ以外のキャラクタよりも視認性が低い画像である。

10

【0405】

ミニキャラ予告は、ミニキャラとして用いるキャラクタの種類（たとえば、キャラクタA、キャラクタBのようなキャラクタの種類）により複数の予告演出種別に分類されている。各予告演出種別には、同種別の予告パターンが複数属している。選択されたいずれか1つの予告演出種別に属する予告パターンに基づいて、第2予告演出として実行される。

20

【0406】

乱数SR12は、このような第2予告演出の予告種別を決定するために使用される。そして、乱数SR13は、乱数SR12を用いて決定された第2予告演出の予告種別に属する複数の予告パターンから第2予告演出に用いる予告パターンを決定するために使用される。

【0407】

次に、第3予告演出に含まれる予告演出を説明する。第3予告演出には、可動部材予告を行なう複数種類の予告種別が設けられている。可動部材予告とは、可動部材を用いて予告のための動作としての予告動作をさせる演出である。第3予告演出では、可動部材として星形状の可動部材84を所定態様で動作させることにより予告をする可動部材予告が実行される。

30

【0408】

可動部材予告は、可動部材の動作の種類（たとえば、右回転、左回転のような動作の種類）により複数の予告演出種別に分類されている。各予告演出種別には、同種別の予告パターンが複数属している。選択されたいずれか1つの予告演出種別に属する予告パターンに基づいて、第3予告演出として実行される。

【0409】

乱数SR13は、このような第3予告演出の予告種別を決定するために使用される。そして、乱数SR14は、乱数SR13を用いて決定された第3予告演出の予告種別に属する複数の予告パターンから第3予告演出に用いる予告パターンを決定するために使用される。

40

【0410】

第2予告演出および第3予告演出のそれぞれは、第1予告演出と同時に実行しても、実行される場所が重複しないものであり、第1予告演出とは別個に実行の有無が決定されるので、並列的に実行される場合がある。

【0411】

以上に説明したような各種予告演出は、予告の対象となる保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶に基づく変動表示中において実行される先読み予告演出と、予告の対象となる変動表示中において実行される通常予告演出とを含む。ただし、1ゲームミッション

50

は、通常予告演出としてのみ実行され、先読み予告演出としては実行されない。

【0412】

本実施の形態において、1ゲームミッションを先読み予告演出として実行しない理由は、次のとおりである。後述する図61のS687、S690に示すように、先読み予告を実行するときには、複数回の変動表示に亘り、同じ予告を連続的に繰返す制御が行なわれる。このような先読み予告演出として1ゲームミッションを実行すると仮定すれば、複数回の変動表示に亘り演出が継続することとなり、1回の変動表示内で完結する演出としての1ゲームミッションの演出内容に対して遊技者が違和感を受けるおそれがある。したがって、遊技者がこのような違和感を受けないようにするために、本実施の形態においては、1ゲームミッションを先読み予告演出として実行しないこととした。なお、先読み予告を実行するときには、同じ予告を連続的に繰返す制御ではなく、「2回転後に特定の予告を出せ」というようなミッション達成条件を用いる1ゲームミッションを行なう場合であれば、1回の変動表示内で完結する演出としての1ゲームミッションの演出内容に対して遊技者が違和感を受けないと考えられるので、1ゲームミッションを先読み予告演出として実行してもよい。

10

【0413】

先読み予告演出は、予告の対象となる保留記憶および当該保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶（以下、予告実行保留記憶ともいう）各々に基づく変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される。たとえば、予告の対象となる保留記憶よりも先に3つ保留記憶されているときには、当該3つの保留記憶および予告の対象となる保留記憶に基づく4回の変動表示において先読み予告演出が行なわれる。

20

【0414】

予告実行保留記憶に基づく変動表示として擬似連の変動表示が実行される場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降に開始される各再変動各々において、予告演出が所定タイミングで所定期間に亘り実行される。

【0415】

予告演出は、予告の対象となる変動表示中において所定タイミングで所定期間に亘り実行される。当該変動表示が擬似連である場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降に開始される各変動において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される。たとえば、擬似連の変動表示においては、初回変動および初回変動以降に開始される再変動各々において予告演出が行なわれる。

30

【0416】

当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9は、当り予告において出現させるキャラクタの種類を決定するために用いられる。

【0417】

第1予告演出の種別決定用の乱数SR8の値に基づき決定された予告種別が当り予告である場合には、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9の値に基づいて予告パターンが決定される。なお、第1予告演出の種別決定用の乱数SR8の値に基づき決定された予告種別がボタン予告およびステップアップ予告である場合には、図示を省略するが、当り予告と同様に、所定の乱数の値に基づき予告パターンが決定される。

40

【0418】

背景決定用の乱数SR10は、予告演出が実行される場合における演出表示装置9の背景の種類を決定するために用いられる。本実施の形態では、予告演出が実行される変動において、選択された背景画像に変更されて予告演出を含む変動表示が行なわれる。

【0419】

次に、変動表示中に実行される予告の具体例を図41～図48を参照して説明する。

図41は、予告演出の一例として先読み予告演出が実行されたときの演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。図41では、先読み予告演出として、当り予告が実行されたときの表示状態について説明する。

【0420】

50

図４１（Ａ）は、特別図柄の変動停止に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部で確定演出図柄が停止表示されて変動表示が終了している状態を示している。

【０４２１】

図４１（Ｂ）は、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒのすべてで演出図柄の変動が開始された状態を示している。

【０４２２】

図４１（Ｃ）は、図４１（Ｂ）で開始した変動中に始動入賞して保留表示が加算された状態を示している。図４１（Ｃ）では、保留記憶が３個である旨が表示されている。なお、図４１（Ｃ）で加算された保留表示は、すでに記憶されている保留表示の通常態様（たとえば白丸）と異なる態様（予告態様、たとえば黒丸）で表示されている。これは、図５５で後述するように、通常態様と異なる態様で表示されている保留記憶を対象として、先読み予告が行なわれることを示している。

【０４２３】

図４１（Ｄ）は、特別図柄の変動停止に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒのすべてで確定演出図柄が停止表示されて変動表示が終了している状態を示している。

【０４２４】

図４１（Ｅ１）および（Ｅ２）は、特別図柄の変動開始に対応して新たに開始された演出図柄の変動中であって、いずれの図柄表示エリアにも演出図柄が停止されていないときに、先読み予告として当り予告が実行されたときの表示状態を示している。図４１（Ｅ１）および（Ｅ２）は、ともに、“メモリの中に当りあるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタが出現することにより、当り予告が実行されている。

【０４２５】

なお、図４１（Ｅ１）の当り予告と、（Ｅ２）の当り予告とは、出現するキャラクタの種類が異なっている。出現するキャラクタの種類は、図６７で後述するように、当りの種別に応じて選択される。当り予告では、図４１（Ｅ１）で示すキャラクタまたは（Ｅ２）で示すキャラクタを出現させる演出が行なわれる。これにより、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が開始される前段階から当りとなることを報知することができる。

【０４２６】

なお、先読み予告演出が実行されて予告の対象となる変動表示となったとき、あるいは通常予告演出が実行されるときには、当り予告として、“当りかも”といった異なるメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。

【０４２７】

図４１（Ｇ１）および（Ｇ２）は、当り予告の変形例について説明するための図である。当り予告を行なう場合であって、当りの種別が１６Ｒ確変Ａ～１６Ｒ確変Ｃのいずれかであるときには、図４１（Ｇ１）および（Ｇ２）で示す態様で当り予告を行なうようにし、当りの種別が１６Ｒ確変Ａ～１６Ｒ確変Ｃ以外の当りである場合には図４１（Ｅ１）および（Ｅ２）で示す態様で当り予告を行なうようにしてもよい。図４１（Ｇ１）および（Ｇ２）は、ともに、“メモリの中にチャンスボーナスあるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタが出現することにより、１６Ｒ確変当り予告が実行されている。

【０４２８】

なお、図４１（Ｇ１）の１６Ｒ確変当り予告と、（Ｇ２）の１６Ｒ確変当り予告とは、出現するキャラクタの種類が異なっている。キャラクタの種類により、１６Ｒ確変Ａ～Ｃのうちいずれの当りとなるかの信頼度を異ならせている。言い換えると、キャラクタの種類により１６Ｒ確変Ａの予告を行なっている。１６Ｒ確変当り予告では、図４１（Ｇ１）で示すキャラクタまたは（Ｇ２）で示すキャラクタを出現させる演出が行なわれる。これにより、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が開始される前段階から１６Ｒ確変

当りとなることを報知することができる。

【0429】

なお、先読み予告演出が実行されて予告の対象となる変動表示となったとき、あるいは通常予告演出が実行されるときには、16R確変当たり予告として、“チャンスボーナスかも”といった異なるメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。

【0430】

なお、先読み予告演出は、前述したように、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示まで、繰り返し実行される。

【0431】

図42および図43は、予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。図42では、通常予告演出として、ボタン予告が実行されたときの表示状態について説明する。図43では、通常予告演出として、ステップアップ予告が実行されたときの表示状態について説明する。第1予告演出については、前述したように通常予告演出と先読み予告演出とのどちらの予告演出としても実行可能である。一方、第2予告演出および第3予告演出のそれぞれは、通常予告演出としてのみ実行可能である。ここでは、第1予告演出について、通常予告演出のときの表示動作例を説明する。なお、第2予告演出および第3予告演出のそれぞれについては、先読み予告演出についても実行可能となるように設定してもよい。

【0432】

まず、図42を参照して、(A)、(B)に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。ボタン予告を実行することが決定されたときには、その後、(C)に示すように、いずれの図柄表示エリアにも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、封筒を示す画像（以下、封筒画像と呼ぶ）9Pが表示されるとともに、操作ボタンを示す画像（以下、操作ボタン画像と呼ぶ）9Qと、「ボタンを押してください」という操作要求メッセージを示す画像（以下、操作要求メッセージ画像）9Sとが表示される。これら封筒画像9P、操作ボタン画像9Q、および操作要求メッセージ画像9Sの表示は、遊技者による操作ボタン30の操作を促すために実行される。以下では、封筒画像9P、操作ボタン画像9Q、および操作要求メッセージ画像9Sの表示を、ボタン操作促進演出という。

【0433】

ボタン操作促進演出のうち封筒画像9Pは、ボタン予告演出後に当りまたは擬似連となる割合に応じて封筒の色が選択されることにより（たとえば、「第1色表示（白色）」、「第2色表示（青色）」、および、「第3色表示（黄色）」の順に、ボタン予告後に当りまたは擬似連となる信頼度（以下、単に信頼度ともいう）が高いことを示すように色が選択される（信頼度の関係は、第1色表示<第2色表示<第3色表示）。）、大当りの信頼度を示す表示が行なわれる。これにより、ボタン予告が行なわれる前に信頼度が封筒の色によって示されるので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者による操作ボタン30の操作を促進することができる。このような信頼度を示す表示は、色信頼度表示と呼ばれる。

【0434】

なお、封筒画像9Pの色により、ボタン予告によりメッセージが表示される前に信頼度を報知する例について説明した。しかし、ボタン予告によりメッセージが表示される前の信頼度の報知としては、ボタン操作促進演出の態様により報知するものであればよく、たとえば、封筒画像9Pの大きさ、種類、形状等により報知するものであってもよく、また、ボタン操作促進演出のうち封筒画像9Pの態様に限らず、操作ボタン画像9Q、または操作要求メッセージ画像9Sの態様や、封筒画像9P、操作ボタン画像9Q、および操作要求メッセージ画像9S各々の態様の組合せにより報知するものであってもよい。

【0435】

ボタン操作促進演出の開始から終了までの期間は、遊技者による操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間である。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングで、(D)に示すように、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、予め定められた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様で当りまたは擬似連となることについての予告が行なわれる。具体的には、封筒画像9Pにおいて封筒を開封し、内容物としての書面に書かれた予告メッセージを見せる演出が行なわれる。複数種類の演出態様として、書面に書かれた予告メッセージが異なる複数の演出態様が予め定められており、これらのうち、いずれかの演出態様が選択され、選択された演出態様にしたかった予告メッセージが表示される。

【0436】

予告メッセージとしては、たとえば、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」というメッセージを含み、いずれか1つのメッセージが選択されて表示される。予告メッセージは、予告演出後に当りまたは擬似連となる割合が異なるように選択割合が設定されている。この実施の形態では、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示において当りまたは擬似連となる割合の程度を、信頼度と呼ぶ。たとえば、「・・・」という予告メッセージよりも、それ以外の予告メッセージの方が信頼度が高く設定されている。また、「CHANCE」よりも、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」という予告メッセージの方が信頼度が高く設定されている。また、「REACH」は、予告演出後にリーチとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。また、「FEVER」は、予告演出後に大当たりとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。(C)、(D)に示すように、第1予告演出としてのボタン予告は、演出表示装置9の比較的広い表示領域を用いて行なわれる。

【0437】

このように、ボタン予告においては、遊技者により操作ボタン30が操作されると、信頼度に応じた予告メッセージが表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0438】

(D)に示すようなボタン予告の表示が終了した後、(F)に示すように「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rで、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

【0439】

一方、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されなかったときには、(D)のようなボタン予告に関する表示は行なわれず、(E)、(F)に示すように、そのままの表示態様で変動表示が継続され、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

【0440】

次に、図43を参照して、(A)、(B)に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。ステップアップ予告を実行することが決定されたときには、その後、図43(B)～(D)に示すように、いずれの図柄表示エリアでも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、複数段階のステップにより構成される予告が実行される。

【0441】

具体的に、ステップアップ予告においては、当りや擬似連となることを示す予告が複数段階のステップ（たとえば、ステップ1～ステップ3の3段階）に分けて示される。ステップアップ予告については、各変動表示（擬似連における初回変動および各再変動を含む）において、最大限、ステップ1～ステップ3の3つの予告ステップが実行される。ステ

ップ1～ステップ3のそれぞれの予告ステップについては、色が異なる3つの人型のキャラクターを示す画像（以下、キャラクター画像と呼ぶ）91T、92T、93Tが用意されている。

【0442】

ステップアップ予告は、原則的に、第1の色（たとえば、黒色）が付された第1のキャラクター画像91Tが表示されるステップ1、第2の色（たとえば緑色）が付された第2のキャラクター画像92Tが表示されるステップ2、および、第3の色（たとえば、赤色）が付された第3のキャラクター画像93Tが表示されるステップ3の順序にしたがって複数段階でステップアップする態様で表示される。したがって、たとえば、予告ステップがステップアップするごとにキャラクター画像が切替えられて表示される。

10

【0443】

ステップアップ予告を構成するステップ1～ステップ3については、ステップ1<ステップ2<ステップ3の順序で、表示されたときにその後に当りまたは擬似連となる割合が高くなるように信頼度が設定されている。これにより、遊技者からの見た目では、第1のキャラクター画像91T<第2のキャラクター画像92T<第3のキャラクター画像93Tの順序で、表示されたときにその後に当りまたは擬似連となる割合が高くなるように信頼度が設定されている。

【0444】

図43（B）に示すように、ステップアップ予告における第1のステップであるステップ1では、第1のキャラクター画像91Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。そして、ステップアップ予告における第2のステップであるステップ2では、（C）に示すように、第2のキャラクター画像92Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。さらに、ステップアップ予告における第3のステップであるステップ3では、（D）に示すように、第3のキャラクター画像93Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。

20

【0445】

このように、ステップアップ予告においては、ステップ1～ステップ3のうちすべてのステップにおいて、異なる色のキャラクター画像が順次表示される場合がある。

【0446】

また、ステップアップ予告の各ステップにおいて表示されるキャラクター画像には、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示において当りまたは擬似連となる割合が異なるように選択割合が設定された複数種類の模様から1つの模様が選択されて付されている（たとえば、「第1模様表示（ベタ塗り）」、「第2模様表示（縞模様）」、および、「第3模様表示（斑点模様）」の順に、基本発展予告後に当りまたは擬似連となる信頼度が高いことを示すように模様表示が選択される（当りまたは擬似連となる信頼度の関係は、第1模様表示<第2模様表示<第3模様表示）。これにより、基本発展予告においては、各ステップで信頼度に応じた模様がキャラクター画像に付されて表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【0447】

そして、予告演出後に大当たりとなるときには、（E）に示すように、最後の変動表示が行なわれるときに、変動表示中において表示されたすべてのキャラクター画像が表示される（たとえば、画面端部から登場する）。なお、ステップアップ予告については、予告ステップとして、（E）のような表示を行なう第4のステップ（ステップ4）を設けてもよい。

40

【0448】

このように、ステップアップ予告においては、変動表示が行なわれるごとに信頼度がステップアップする態様でキャラクター画像が表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0449】

次に、予告演出の一例として1ゲームミッションが実行されたときの演出表示装置9で

50

の表示例を説明する。図44は、1ゲームミッションの基本的な表示動作例を示す表示画面図である。図45は、1ゲームミッションにおいて達成条件緩和演出が行なわれるときの表示動作例を示す表示画面図である。図46は、1ゲームミッションにおいて達成条件接近演出が行なわれるときの表示動作例を示す表示画面図である。図47は、1ゲームミッションとミニキャラ予告とが並列して実行されるとき表示動作例を示す表示画面図である。

【0450】

まず、図44を参照して、1ゲームミッションの基本的な表示動作例について説明する。図44においては、(A1)～(A6)にミッション達成が失敗するときの表示画面図が示され、(B1)～(B6)にミッション達成が成功するときの表示画面図が示されている。

10

【0451】

ミッション達成が失敗するときの表示は、次のように行なわれる。(A1)，(A2)に示すように、特別図柄の変動開始に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動表示が開始される。そして、(A2)に示すように、変動表示が開始された段階で、演出図柄の変動表示領域と重ならない所定の表示領域において、「7のリーチをかけろ」(7のリーチ目を出せという意味)というような1ゲームミッションのミッション達成条件を提示するメッセージ画像690が表示される。ここで、リーチ目とは、リーチ図柄とも呼ばれ、リーチを形成した停止図柄または仮停止図柄をいう。そして、(A3)，(A4)，(A5)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、(A4)，(A5)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず、「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をするミッション達成失敗演出が行なわれる。メッセージ画像690は、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、継続して表示された後、(A6)のように消去される。そして、(A6)のように、次の変動表示が開始される。

20

【0452】

ミッション達成が成功するときの表示は、次のように行なわれる。(B1)，(B2)に示すように、特別図柄の変動開始に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動表示が開始される。そして、(B2)に示すように、変動表示が開始された段階で、演出図柄の変動表示領域と重ならない所定の表示領域において、「7のリーチをかけろ」というような1ゲームミッションのミッション達成条件を提示するメッセージ画像690が表示される。そして、(B3)，(B4)，(B5)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、(B4)，(B5)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成され「ミッション達成」というようなミッション達成条件の成立に成功した旨を示すメッセージ表示、および、「大当たり」というようなミッション達成の結果大当たりとなる旨を示すメッセージ表示が行なわれるミッション達成成功演出が行なわれる。その後、(B6)のように、メッセージ画像690が消去され、大当たり遊技状態が開始される。

30

【0453】

次に、図45を参照して、1ゲームミッションの達成条件緩和演出が行なわれるときの表示動作例について説明する。ここで、1ゲームミッションの達成条件緩和演出とは、擬似連の変動表示において1ゲームミッションが行なわれるときに選択され得る演出であって、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、変動回ごとにミッション達成条件が遊技者にとって有利な条件(達成しやすい条件)に緩和されていく演出をいう。具体的に、達成条件緩和演出としては、たとえば、1回目の変動で「7のリーチをかけろ」→2回目の変動で「5か7のリーチをかけろ」→3回目の変動で「3か5か7のリーチをかけろ」というようにミッション達成条件が緩和されていく演出が行なわれる。このような達成条件緩和演出は、擬似連での変動回数が増えるにしたがってミッション達成条件が変化する演出の一種である。

40

50

【0454】

図45の(A), (B)に示すように、特別図柄の変動開始に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動表示が開始されることにより、擬似連の変動表示が開始される。そして、(C)に示すように、擬似連1回目の変動表示が開始された段階で、「7のリーチをかけろ」というようなミッション達成条件を提示する第1の達成条件を示すメッセージ画像690が表示される。そして、(D)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、たとえば、(D)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする1回目のミッション達成失敗演出が行なわれ、(E)に示すように、図柄が仮

10

【0455】

そして、(F)のように、擬似連2回目の変動表示が開始された段階で、「5か7のリーチをかけろ」というような擬似連1回目のミッション達成条件よりも緩和されたミッション達成条件を提示する第2の達成条件を示すメッセージ画像690が表示される。そして、(G)～(I)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、たとえば、(H), (I)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず、(I)に示すように「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする2回目のミッション達成失敗演出が行なわれ、(E)に示すように、図柄が仮停止される。

20

【0456】

そして、(J)のように、擬似連3回目の変動表示が開始された段階で、「3か5か7のリーチをかけろ」というような第2の達成条件よりも緩和されたミッション達成条件を提示する第3の達成条件を示すメッセージ画像690が表示される。そして、(K)～(M)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していく。大当たりとなるときには、たとえば、(L)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成され、「ミッション達成」というようなミッション達成条件の成立に成功した旨を示すメッセージ表示をするミッション達成成功演出が行なわれた後、(M)に示すように、大当たり図柄の組合せが表示結果として導出表示され、変動表示が終了する。そして、(N)に示すように、大当たり遊技状態が開始される。一方、はずれとなるときには、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする3回目のミッション達成失敗演出が行なわれた後、はずれ図柄の組合せが表示結果として導出表示され、変動表示が終了する。

30

【0457】

このような達成条件緩和演出が行なわれると、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、提示されるミッション達成条件が遊技者にとって有利なものに変化するので、ミッション達成についての遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0458】

なお、達成条件緩和演出のように擬似連での変動回数が増えるにしたがってミッション達成条件が変化する演出としては、擬似連での変動回数が増えるにしたがって提示されるミッション達成条件が遊技者にとって不利なものに変化する演出、および、擬似連での変動回数が増えるにしたがって提示されるミッション達成条件が遊技者にとって有利なものに変化したり遊技者にとって不利なものに変化したり所定パターンで変動する演出が含まれる。

40

【0459】

次に、図46を参照して、1ゲームミッションの達成条件接近演出が行なわれるときの表示動作例について説明する。ここで、1ゲームミッションの達成条件接近演出とは、擬似連の変動表示において1ゲームミッションが行なわれるときに選択され得る演出であって、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、演出状態として変動回ごとに表示される

50

リーチ目の態様がミッション達成条件に接近していく演出をいう。具体的に、達成条件接近演出としては、たとえば、ミッション達成条件として「7のリーチをかけろ」というような達成条件を提示し、1回目の変動で「5のリーチ目」表示→2回目の変動で「6のリーチ目」表示というように変動回ごとにリーチ目を表示し、その表示されるリーチ目が「7のリーチ目」というミッション達成条件に接近していく演出が行なわれる。

【0460】

図46の(A)、(B)に示すように、特別図柄の変動開始に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動表示が開始されることにより、擬似連の変動表示が開始される。そして、(B)に示すように、擬似連1回目の変動表示が開始された段階で、「7のリーチをかけろ」というようなミッション達成条件を提示する1回目のメッセージ表示が行なわれる。そして、(C)～(E)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、たとえば、(D)に示すように、リーチを形成するがミッション達成条件が成立しない「5のリーチ目」が表示されて、「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする1回目のミッション達成失敗演出が行なわれ、(E)に示すように、図柄が仮停止される。

10

【0461】

そして、(F)のように、擬似連2回目の変動表示が開始された段階で、「7のリーチをかけろ」というような擬似連1回目のミッション達成条件と同じミッション達成条件を提示する2回目のメッセージ表示が行なわれる。そして、(G)～(I)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していき、たとえば、(H)に示すように、リーチを形成するがミッション達成条件が成立しない「6のリーチ目」が表示されて、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする2回目のミッション達成失敗演出が行なわれ、(I)に示すように、図柄が仮停止される。

20

【0462】

そして、(J)のように、擬似連3回目の変動表示が開始された段階で、「7のリーチをかけろ」というような擬似連1回目および2回目のミッション達成条件と同じミッション達成条件を提示する3回目のメッセージ表示が行なわれる。そして、(K)～(M)に示すように、演出図柄において、左図柄と右図柄と中図柄とが順次停止していく。大当たりとなるときには、たとえば、(L)に示すように、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成され、「ミッション達成」というようなミッション達成条件の成立に成功した旨を示すメッセージ表示をするミッション達成成功演出が行なわれた後、(M)に示すように、大当たり図柄の組合せが表示結果として導出表示され、変動表示が終了する。そして、(N)に示すように、大当たり遊技状態が開始される。一方、はずれとなるときには、ミッション達成条件が成立するリーチ図柄が形成されず「ミッション失敗」というようなミッション達成条件の成立に失敗した旨を示すメッセージ表示をする3回目のミッション達成失敗演出が行なわれた後、はずれ図柄の組合せが表示結果として導出表示され、変動表示が終了する。

30

【0463】

このような達成条件接近演出が行なわれると、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、変動表示ごとに表示される表示結果(仮停止図柄)が、ミッション達成条件と合致するものに接近していくように変化するので、ミッション達成についての遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0464】

なお、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、演出状態として変動回ごとに表示される停止図柄の態様がミッション達成条件から離隔していく演出(たとえば、リーチ目達成ミッション(リーチ目を達成するミッション)であれば、ミッション達成条件としてのリーチ目に対して変動回ごとに表示されるリーチ目の図柄差が大きくなっていく演出であり、大当たりとなるときは最後の変動回のリーチ目がミッション達成条件としてのリーチ目

50

に一致するようにする演出)である達成条件離隔演出を行なうようにしてもよい。

【0465】

次に、図47を参照して、1ゲームミッションのような第1予告演出と、ミニキャラ予告のような第1予告演出以外の予告演出(たとえば、第2予告演出)とが実行されるときに表示動作例について説明する。第1予告演出に含まれる複数種類の予告演出については、同時に実行されないように選択されることを前述したが、第1予告演出以外の予告演出は、第1予告演出と並列して同時に実行させることが可能であり、後述するように、同時に実行される予告演出として選択され得る。

【0466】

図47では、一例として、(A)～(F)に1ゲームミッションとミニキャラ予告とが同時に実行されるときに表示動作が示されている。第2予告演出として実行されるミニキャラ予告は、前述したように、他の予告演出とは別個に実行の有無および予告パターンが決定されるので、他の予告演出と同時に実行されるときと、ミニキャラ予告単独で実行されるときとがある。

【0467】

ミニキャラ予告が行なわれるときには(A)に示すような演出図柄が停止されている状態から(B)に示すようなすべての図柄表示エリア9L、9C、9Rで演出図柄が変動を開始した段階になると、異なる複数種類のミニキャラ画像のうちから選択されたミニキャラ画像が演出表示装置9において表示される。

【0468】

たとえば、(B)に示されるミニキャラ画像961は、虫の形状のミニキャラであり、ミニキャラ予告Aの予告パターンが選択されたときに表示される。ミニキャラ画像961は、基本的に、演出表示装置9の中心部以外の周辺部等の視認性が低くなる領域において、視認性が低い態様の画像として表示される。したがって、1ゲームミッションのような第1予告演出との関係で、表示する領域が重複しにくい。

【0469】

また、1ゲームミッションのような第1予告演出と、ミニキャラ予告とで表示する領域の一部が重複するときには、次のように第1予告演出の表示がミニキャラ予告よりも遊技者にとって視認しやすいような態様で表示する制御が行なわれる。具体的には、たとえば、演出制御用マイクロコンピュータにおいて、1ゲームミッションを上層側のレイヤーに配し、ミニキャラ予告を下層側のレイヤーに配する画像データを設定することにより、1ゲームミッションの画像表示を遊技者に視認しやすい態様となるように優先して表示するための処理が行なわれる。

【0470】

より具体的に、予告演出等の画像表示が行なわれるときには、画像を上下方向(上方向は遊技者に近い方向、下方向は遊技者から遠い方向)に複数層のレイヤー(画像表示層)に分けて積層表示することが可能である。このような複数層のレイヤーに分けて表示する処理を行なうことにより、複数の画像をある表示領域において積層表示させることができる。複数層のレイヤーにおいて、画像が積層表示されるときには、積層表示された画像のうち、最も上層に設定される画像が遊技者に視認可能な態様で表示される。したがって、上層側に設定された1ゲームミッションの画像の表示部分が下層側に設定されたミニキャラ予告の画像の表示部分と一致するときには、(C)、(D)に示すように、上層側に設定されたメッセージ画像690のような1ゲームミッションの画像が下層側に設定されたミニキャラ画像961のようなミニキャラ予告の画像の上側(前方)で下層側の画像に重なるような態様で表示される。したがって、同時に表示する複数の画像のうち表示する優先度が高い画像をより上層のレイヤーに配することにより、優先度が高い画像を遊技者にとって視認しやすいように優先して表示することができる。

【0471】

1ゲームミッションは、ミッション達成条件が表示された後、ミッション達成条件が達成されたかどうかの表示が妨害されないようにするために、ミニキャラ予告よりも優先度

10

20

30

40

50

が高い予告演出として、画像データがミニキャラ予告の画像データよりも上層のレイヤーで表示されるように画像データが設定される。これにより、(C)、(D)に示すように、1ゲームミッションとミニキャラ予告とが同時に演出表示装置9に表示されるときにおいて、1ゲームミッションの画像がミニキャラ予告の画像によって妨害されないような態様で表示される。

【0472】

ミニキャラ画像は、ミニキャラ予告を行なうミニキャラ画像961を含めて、複数種類の画像が設けられており、略すべての変動表示の開始時において、大当たりとなるか否かに関係なくいずれかのミニキャラ画像がランダムに選択されて表示される。したがって、ミニキャラ画像を用いたミニキャラ予告は、大当たりとなる信頼度がその他の予告演出よりも低いものとなる。

10

【0473】

ミニキャラ画像は、視認性が低い画像であるので、この実施の形態のようにミニキャラ予告を行なうときには、遊技経験を積んだ熟練の遊技者にとっては見逃さなくても済むような予告演出にすることが可能であるので、熟練の遊技者の満足感を高めることができる。

【0474】

なお、ミニキャラ画像としては、ミニキャラ予告以外のときにミニキャラ画像を実行する割合を極めて低くなるようにしてもよい。このようにすれば、ミニキャラ予告の大当たりへの信頼度が高くなることにより、ミニキャラ画像に遊技者の注意を引き付けることができる。

20

【0475】

なお、ミニキャラ予告の予告パターンであるミニキャラ表示としては、1つのミニキャラ画像のみを表示する例を示したが、これに限らず、ミニキャラ表示として、複数のミニキャラ画像を表示するようにしてもよい。また、複数のミニキャラ画像を表示するときには、表示するミニキャラ画像の数が時間経過にしたがって増加するような演出を行なうようにしてもよい。このように複数のミニキャラ画像を表示可能にするときには、ミニキャラ画像の数が多し程、予告後に大当たりとなる割合が高くなるように大当たりとなる信頼度が設定されるようにしてもよい。

【0476】

30

また、ミニキャラ予告の予告パターンであるミニキャラ表示としては、異なる種類のミニキャラ画像から選択したミニキャラ画像のみを表示する例を示したが、これに限らず、ミニキャラ表示として、同じ種類のミニキャラ画像であるが画像の表示サイズ(表示面積)が異なるミニキャラ画像を表示するようにしてもよい。そのような同種類で表示サイズが異なるミニキャラ画像を表示するときには、ミニキャラ画像の表示サイズが大きい程、予告後に大当たりとなる割合が高くなるように大当たりとなる信頼度が設定されるようにしてもよい。

【0477】

また、ミニキャラ予告の予告パターンであるミニキャラ表示としては、大当たりとなる信頼度に応じて、異なる種類のミニキャラ画像から選択したミニキャラ画像の組合せを表示するようにしてもよい。たとえば、3種類のミニキャラ画像のうちから表示するミニキャラ画像を選択し、選択されたミニキャラ画像を表示し、その表示されたミニキャラ画像の組合せにより大当たりとなる信頼度が異なるようにしてもよい。たとえば、3種類のミニキャラ画像について、大当たりとなる信頼度に応じて選択するか否かを決定する割合を異ならせたミニキャラ画像選択テーブルをミニキャラ画像別に設け、ミニキャラ画像別に、選択するか否かの決定を行なう。これにより、大当たりとなる信頼度に応じてミニキャラ画像の選択されやすさが異なるので、表示されたミニキャラ画像の組合せ(ミニキャラ画像が選択されない場合もあり、1つのミニキャラ画像のみが選択される場合もある)により、大当たりとなる信頼度が異なるようにすることができる。このようにすれば、ミニキャラ画像を用いた演出の面白みが向上し、遊技の興趣をより一層向上させることができる。なお、

40

50

組合せて表示するミニキャラ画像を、大当たりとなる信頼度に応じて選択割合が異なる態様で予め定めたミニキャラ画像組合せ選択テーブルを1つ設けておき、そのミニキャラ画像組合せ選択テーブルを用いてミニキャラ画像の組合せを一括的に選択する制御（ミニキャラ画像が選択されない場合があってもよく、1つのミニキャラ画像のみが選択される場合もあってもよい）を行なうようにしてもよい。このようにすれば、ミニキャラ画像の組合せを選択するときの演出制御用マイクロコンピュータ100の処理負担を軽減することができる。

【0478】

このように、ミニキャラ予告においては、大当たりの信頼度に応じた演出態様でミニキャラ画像が表示させられることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0479】

以上説明したように、第1予告演出の予告種別としては、図41（E1）、（E2）、（G1）、および（G2）に示す当り予告、図42（C）および（D）に示すボタン予告、および図43（B）～（E）に示すステップアップ予告、ならびに、図44～図47に示す1ゲームミッションが設けられている。第1予告演出を実行する場合には、これら複数種類の種別から1つの予告種別を選択して、前述した先読み予告演出または通常予告演出として実行する。ただし、1ゲームミッションは、通常予告演出としてのみ実行される。

【0480】

なお、図41～図47では、背景画像を図示していない。しかしながら、予告演出が実行される場合には、選択された種類の背景画像が表示される。図48は、予告演出が実行される場合に表示される背景画像の種類を説明するための図である。背景画像の種類は、図68で後述するように、リーチの種類に応じて選択される。

20

【0481】

図48（A）は、背景Aの表示態様を説明するための図である。背景Aが選択されたときには、図48（A）に示すように、海の態様（海を想起させる画像（たとえば、魚、海草、水等）を表示する態様）に変更される。

【0482】

図48（B）は、背景Bの表示態様を説明するための図である。背景Bが選択されたときには、図48（B）に示すように、山の態様（山を想起させる画像（たとえば、山、鳥、雲等）を表示する態様）に変更される。

30

【0483】

図48（C）は、背景Cの表示態様を説明するための図である。背景Cが選択されたときには、図48（C）に示すように、夜空の態様（夜空を想起させる画像（たとえば、月、星等）を表示する態様）に変更される。

【0484】

先読み予告演出である場合には、先読み予告演出が実行される変動表示が開始されてから、先読み予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が終了するまで（リーチ演出が実行される期間を除く）、当該選択された種類の背景が表示される。また、通常予告演出である場合には、今回の変動表示が開始されてから終了するまで（リーチ演出が実行される期間を除く）、当該選択された種類の背景が表示される。

40

【0485】

次に、停止図柄を決定するときに用いるテーブルについて説明する。図49は、非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図50は、左右出目判定テーブルを示す説明図である。図51は、リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図52は、大当たり時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【0486】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチはずれの組合せを決定するためのテーブルとして、たとえば、図49（A）～（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Cが含まれている。

50

【0487】

図49(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0488】

図49(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値と比較される数値(判定値)であって、右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0489】

図49(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0490】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、図50に示すような左右出目判定テーブル161が含まれている。左右出目判定テーブル161では、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行なわれる。最終停止図柄決定テーブル160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値(判定値)であって、中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0491】

図49(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数SR1-2の値と比較される数値(判定値)が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチはずれの組合せになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチの組合せや大当たり組合せにならないようにすることができる。

【0492】

また、図49(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが割当てられておらず、予め定められた演出図柄の組合せになる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値(判定値)が割当てられていない。たとえば、リーチの組合せや大当たり組合せ以外であっても、図6に示す擬似連チャンス目GC1～GC8となる部分や、チャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せ(たとえば、「221」、「332」等)となる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-3の値と比較される数値(判定値)が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出

図柄が擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や、チャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せにならないようにすることができる。

【0493】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における ROM に記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図 5 1 に示す最終停止図柄決定テーブル 162 A が含まれている。

【0494】

図 5 1 に示す最終停止図柄決定テーブル 162 A は、リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と、「右」の図柄表示エリア 9 R において停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄 F Z 2 - 2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 162 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 および右最終停止図柄 F Z 2 - 2 として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2）の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

10

【0495】

リーチはずれ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、図 12 (B) で示したように、変動パターンから特定される左右図柄と中図柄とのずれコマ数により特定される。すなわち、「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1 および F Z 2 - 2 の演出図柄から、変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄に決定される。たとえば、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1 および F Z 2 - 2 の演出図柄が「8」に決定され、変動パターンから特定されるずれコマ数が「5」である場合には、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 の演出図柄として「3」が決定されるものであってもよい。

20

【0496】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 における ROM に記憶されている判定テーブルには、大当たり組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図 5 2 に示す最終停止図柄決定テーブル 163 A、163 B、163 C が含まれている。図 5 2 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 163 A は、15 R 確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0497】

最終停止図柄決定テーブル 163 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0498】

図 5 2 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 163 B は、15 R 非確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【0499】

最終停止図柄決定テーブル 163 B は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0500】

50

図52(C)に示す最終停止図柄決定テーブル163Cは、16R確変大当り図柄となる確定演出図柄として、「左」、「右」の各図柄表示エリア9L、9Rにおいて停止表示される左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2を、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0501】

最終停止図柄決定テーブル163Cは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0502】

なお、16R確変大当り図柄となる確定演出図柄として、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される中最終停止図柄FZ3-2は、16R確変大当りとなるときにのみ表示される「CB」図柄に決定される。

【0503】

図52を用いて、15R大当りおよび16R大当りとなる図柄組合せは、SR1-1から抽出した値に基づいてランダムに決定される例について説明した。これと同様に、2R確変大当りおよび小当りの図柄組合せについては、SR1-1等から抽出した値に基づいて複数種類定められた特定の図柄組合せ(たとえば、135、139等)からランダムに決定されるように構成してもよい。また、2R確変大当りおよび小当りとなる図柄組合せは、非リーチはずれ時と同様に、SR1-1~SR1-3から抽出した値に基づいてランダムに決定されるように構成してもよい。

【0504】

図53は、擬似連実行時の仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、「擬似連」の演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図53(A)~(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167A~167Cが含まれている。

【0505】

各仮停止図柄決定テーブル167A~167Cは、「擬似連」の演出が実行される場合に、変動パターンが1回擬似連(非リーチ)、1回擬似連a、1回擬似連b、特殊1回擬似連a、および特殊1回擬似連b(以下、まとめて1回擬似連ともいう)のいずれかであるか、2回擬似連a、2回擬似連b、3回擬似連a、3回擬似連b、特殊2回擬似連a、特殊2回擬似連b、特殊3回擬似連a、特殊3回擬似連b(以下、まとめて複数回擬似連ともいう)のいずれかであるかや、何回目の変動であるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0506】

仮停止図柄決定テーブル167Aは、変動パターンの種別が前述した1回擬似連であるときに、初回変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブル167Aが参照されたときには、左最終停止図柄に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1~GC8のうち擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、初回変動の仮停止図柄として決定される。

【0507】

また、仮停止図柄決定テーブル167Bは、変動パターンの種別が前述した複数回擬似連であるときに、初回変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブル167Bが参照されたときには、左最終停止図柄に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1~GC8のうち擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、初回変動の仮停止図柄として決定される。

【0508】

また、仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンの種別が前述した複数回擬似

10

20

30

40

50

連であるときに、初回変動が終了した後に開始される1回目の再変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブル167Cが参照されたときには、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて決定された擬似連チャンス目に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1～GC8のうち擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR4-2から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、1回目の再変動の仮停止図柄として決定される。

【0509】

図54は、擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。1回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Aを用いて初回変動の仮停止図柄が決定される。2回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Bおよび167Cを用いて初回変動の仮停止図柄が決定され、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて1回目の再変動の仮停止図柄が決定される。

10

【0510】

なお、図示を省略したが、3回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて初回変動の仮停止図柄が決定され、仮停止図柄決定テーブル167Bおよび167Cを用いて1回目の再変動の仮停止図柄が決定される。そして、3回擬似連の2回目の再変動の仮停止図柄は、前述したように、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄のうちいずれか一方に決定される。

【0511】

この場合、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄のうちいずれか一方が、大当りにならないときよりも大当りになるときの方が高い割合で決定されるように構成してもよい。これにより、2回目の再変動の仮停止図柄と、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄との組合せに応じて、大当りになる期待感を異ならせることができる。

20

【0512】

以上のように、仮停止図柄決定テーブル167A～167Cを用いて仮停止図柄を決定することによって、擬似連演出における初回変動および再変動の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部において仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

30

【0513】

図55は、S706の保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。まず、S650により加算される未処理数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する(S660)。未処理数カウンタの値が「1」以上であると判定されたときには、保留表示を行なうための処理が実行される。

【0514】

S661においては、先読み予告実行中フラグ、または先読み予告フラグがセットされているか否かを判定する(S661)。先読み予告実行中フラグとは、先読み予告が既に実行されている旨を示すフラグであり、後述する図66のS679でセットされる。先読み予告フラグとは、先読み予告演出を行なうことが決定されている旨を示すフラグであり、図55のS665でセットされる。

40

【0515】

S661において先読み予告実行中フラグまたは先読み予告フラグがセットされていると判定されたときには、保留記憶数を特定するための保留メモリカウンタの値を1加算した後、図41の(A)および(B)で示す通常態様で保留表示(たとえば、白丸の保留表示)を行なう(S667)。保留メモリカウンタの値に基づいて、演出表示装置9の表示画面に保留メモリの表示が行なわれる。

【0516】

一方、S661において先読み予告実行中フラグおよび先読み予告フラグのいずれもセットされていないと判定されたときには、対応する始動入賞指定コマンドが当り(ここで

50

は、16R大当り、15R大当りをいう)を示すコマンドであるかが判定される(S662)。始動入賞指定コマンドが当りを示すコマンドであるかは、たとえば、図15に示す、先読み判定結果が当りを示すコマンドであるか否かを判定することにより行なわれる。

【0517】

S662において当りを示すコマンドでないと判定されたときには、S667へ移行する。S662において当りを示すコマンドであると判定されたときには、演出側保留記憶特定情報(図38(A)(B)(C)参照)に基づいて、未だ変動表示が開始されていない変動表示回数(先読み予告回数)を算出する処理を行なう(S663)。前述したように、演出制御用CPU101は、主制御基板560から送信されてきたコマンドに基づいて、図38(A)(B)(C)に示す演出側保留記憶特定情報を演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMに記憶させている(図37参照)。S663の処理は、そのRAMのに記憶された演出側保留記憶特定情報(図38(A)(B)(C)参照)を利用して行なう。たとえば、図38(A)の演出側保留特定領域を参照して、演出側保留記憶特定情報が1~5の記憶領域に図示されているように記憶されている状態で、たとえば第2始動入賞口14に始動入賞したときには、第2始動入賞に基づいた変動表示の方が優先して実行されるために、先読み予告回数は、演出側保留特定領域「3」と「5」に記憶されている「第2」で特定される演出側保留記憶特定情報に基づいた変動表示が実行された次の回数となり、「3」となる。一方、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、1~5のすべての演出側保留特定領域の演出側保留記憶特定情報で特定される保留記憶に基づいた変動表示が終了した次の回となるために、先読み予告回数は「6」となる。

【0518】

S664においては、S663により算出された先読み予告回数が「2」以上であるか否かが判断される。2以上であると判定されたときには、今回の始動入賞に基づく変動表示以外に未だ変動表示が開始されていない変動表示がある状況であり先読み予告を実行可能であるため、当該始動入賞指定コマンドの下位バイトのデータが先読み予告フラグとしてセットされる(S665)。これにより、先読み予告フラグに基づき、図15で示した先読み判定結果のいずれかを特定することができる。たとえば、先読み予告フラグに基づき、当りであるか、当りである場合にはいずれの種別であるか、およびリーチの種類がいずれであるかなどを特定することができる。

【0519】

S664において2以上でないと判定されたとき、すなわち今回の始動入賞に起因する変動表示が次に行なわれるときであり、先読み予告演出を行なわれなくするため、S667へ移行する。

【0520】

S666においては、保留メモリカウンタの値を1加算した後、図41(C)で示す予告態様(たとえば黒丸)で保留表示をする。これにより、先読み予告演出の対象となる保留記憶を遊技者にわかりやすく報知することができる。また、S666においては、さらに、先読み予告の対象となる演出側保留特定領域の下位ビットを「1」にする処理を行なう(図38(B)の保留メモリカウンタ「6」に対応する記憶領域の「第2(01)」参照)。次いで、未処理数カウンタの値を1減算し(S668)、再びS660へ移行する。

【0521】

S660において未処理数カウンタの値が「1」以上でないと判定されたとき、すなわち未処理数が0であると判定されたときには、S651において加算される保留減算カウンタの値が「1」以上であるか否かが判定される(S669)。1以上でないと判定されたときには、そのまま保留記憶表示制御処理を終了する。1以上であると判定されたときには、保留メモリカウンタの値を減算した後、保留表示を減算更新(1つシフト)する処理を行なう(S670)。次いで、保留減算カウンタの値を1減算し(S671)、保留記憶表示制御処理を終了する。

【0522】

図56は、図34に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（S707）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S800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0523】

変動パターンコマンド受信待ち処理（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（S801）に対応した値に変更する。

10

【0524】

演出図柄変動開始処理（S801）：演出図柄および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（S802）に対応した値に更新する。

【0525】

演出図柄変動中処理（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（S803）に対応した値に更新する。

20

【0526】

演出図柄変動停止処理（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）を受信したことに基づいて、演出図柄（および飾り図柄）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なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

【0527】

大当り表示処理（S804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りまた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なう。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（S805）に対応した値に更新する。

【0528】

ラウンド中処理（S805）：ラウンド中の表示制御を行なう。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（S806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（S807）に対応した値に更新する。

30

【0529】

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

40

【0530】

大当り終了演出処理（S807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。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（S800）に対応した値に更新する。

【0531】

図57は、図56に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（S812）。そして、演出制御プ

50

ロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S 8 0 1）に応じた値に更新する（S 8 1 3）。

【0 5 3 2】

図 5 8 は、図 5 6 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（S 8 0 1）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 CPU 1 0 1 は、はずれとすることに決定されているか否かを確認する（S 5 0 1）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。なお、はずれとすることに決定されているか否かは、大当たりとするか否かを特定可能な変動パターンコマンドに基づいて、確認するようにしてもよい。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれ変動パターン（通常変動、1 回擬似連（非リーチ）等）に対応したコマンドを受信したか否かを確認する（S 5 0 2）。非リーチはずれ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

10

【0 5 3 3】

非リーチはずれ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（S 5 0 4）。S 5 0 4 の処理では、図 4 9（A）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を使用テーブルとして選択する。次いで、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することによって左最終停止図柄 F Z 1 - 1 になる演出図柄を決定する。次に、図 4 9（B）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を使用テーブルとして選択する。続いて、第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 2 の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を参照することによって右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せに基づいて、図 5 0 に示された左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照することによって、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図 4 9（C）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を使用テーブルとして選択する。また、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 3 の値と左右出目タイプ D C 1 - 1 とに基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を参照することによって中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定する。

20

30

【0 5 3 4】

S 5 0 4 の処理では、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ~ 1 6 0 C や左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1 - 1 ~ F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組合せや大当たりの組合せにしない。また、リーチの組合せや大当たりの組合せ以外であっても、図 6 に示された擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や前述したチャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せになることもない。

【0 5 3 5】

40

S 5 0 1 において、はずれと判定されなかったときには、図 5 2 で示したテーブルを参照して、当たり図柄を構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 5 0 3）、S 5 1 6 a に移行する。S 5 0 3 の処理では、図 5 2 に示された当たりの種別に応じた最終停止図柄決定テーブルを使用テーブルとして選択する。また、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値に基づいて、当たりの種別に応じた最終停止図柄決定テーブルを参照することによって当たり種別に対応した演出図柄 F Z 3 - 1, 2, 3 を決定する。

【0 5 3 6】

また、S 5 0 2 において、非リーチ変動ではない、すなわちリーチ変動であると判定したときには、S 5 0 5 において、図 5 1 で示したテーブルを参照して、リーチの組合せを

50

構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S505）、S516aに移行する。S505の処理では、図51（A）に示された最終停止図柄決定テーブル162Aを使用テーブルとして選択する。また、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することによって左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の演出図柄を決定する。次に、中最終停止図柄FZ2-3は、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄と変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄を決定する。

【0537】

以上のように、S505の処理では、演出制御用CPU101は、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄を決定する。次いで、中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄は、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄と、はずれリーチとなる変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄に決定される。

【0538】

演出制御用CPU101は、演出パターンを設定するための演出設定処理を実行し（図58のS516）、予告パターンを設定するための予告設定処理を実行する（図58のS516a）。S516aの予告設定処理を実行した後、演出制御用CPU101は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（S517）。演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、S516の処理で決定した演出パターン、S516aの処理で決定した予告パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【0539】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、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、演出表示装置9の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連またはすべりの演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0540】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替タイミング等が設定されている。なお、図柄変動制御パターンテーブルとしては、演出を含む演出図柄の演出動作を制御するための制御データよりなる図柄制御パターンテーブルと、演出図柄の演出動作とは別の予告演出の演出動作を制御するための制御データよりなる予告制御パターンテーブルとを設け、これら演出図柄の演出動作を制御するための制御データと、予告演出の演出動作を制御するための制御データとを組合せて用いることにより、1つの図柄変動制御パターンテーブルにより図柄の演出動作と予告の演出動作とを実行する場合と同様の演出動作を実行するように構成してもよい。

【0541】

次いで、演出制御用CPU101は、S517で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S518）。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（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S519）。

10

20

30

40

50

【0542】

演出制御用CPU101は、S519の処理を実行したら、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78）の制御を開始する（S520）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）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／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データにしたがって、可動部材78を動作させるための駆動信号を出力する。

10

【0543】

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（S521）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S522）。

【0544】

図59は、S516の演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、S1551において、演出制御用CPU101は、「すべり」および「擬似連」のような仮停止図柄を決定する必要がある演出としての特定演出が行なわれるか否かを判定する（S1551）。特定演出が行なわれるか否かは、変動パターンコマンドにより「すべり」または「擬似連」であることが示されているか否かに応じて判断する。特定演出が行なわれないときには、演出設定処理を終了し、特定演出が行なわれるときには、次のように仮停止図柄を決定する。

20

【0545】

演出制御用CPU101は、「すべり」の演出である場合には、すべり時仮停止図柄決定用の乱数SR3の値を抽出して、抽出した乱数SR3の値に基づいて仮停止図柄を決定する（S1552）。

【0546】

また、演出制御用CPU101は、「擬似連」の演出である場合には、擬似連の変動回数に応じて、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1や擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2から値を抽出して、図53のテーブルを参照して初回変動および初回変動以降の各再変動の仮停止図柄の組合せを決定する（S1552）。

30

【0547】

ここで、図60を参照して、通常変動（擬似連なし）の変動表示が行なわれるときと、擬似連の変動表示が行なわれるときについて、予告演出が行なわれるタイミングについて説明する。図60は、通常変動（擬似連なし）の変動表示が行なわれるときの演出と、擬似連の変動表示が行なわれるときの演出とを対比して説明するためのタイミングチャートである。

【0548】

図60（A）は、通常変動（擬似連なし）により変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング1は、変動が開始されたときのタイミングを示している。タイミング2は、タイミング1から時間Tが経過して、確定演出図柄が停止表示されたときのタイミングを示している。タイミング3は、次の変動表示として擬似連の変動表示（予告演出を伴う）が開始されたときのタイミングを示している。

40

【0549】

図60（B）は、1回擬似連の変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング1～2の間に示すように、初回変動が行なわれてチャンス目が停止された後、再変動が行なわれて再度チャンス目が停止されている。図60（C）は、2回擬似連の変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング1～2の間に示すよ

50

うに、初回変動が行なわれてチャンス目が停止され、1回目の再変動が行なわれて再度チャンス目が停止され、さらに2回目の再変動が行なわれてチャンス目が停止されている。

【0550】

擬似連とならない通常変動の変動表示中に各種予告演出が実行される場合には、(A)に示すように変動表示中に1回予告演出が実行される。一方、擬似連の変動表示中に各種予告演出が実行される場合には、後述するように、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において当該予告演出が実行される。このため、タイミング1～2の間において、変動回数に応じて、(B)では2回、(C)では3回、予告演出が実行されることになる。

【0551】

図61は、S516aの予告設定処理を示すフローチャートである。予告設定処理では、まず、予告種別決定用テーブル選択処理を実行する(S681)。予告種別決定用テーブル選択処理は、遊技状態に応じて、予告種別を決定するために用いる予告種別決定用テーブルを選択するための処理である。

【0552】

ここで、S682以降の処理内容を説明する前に、S681により実行される予告種別決定用テーブル選択処理の処理内容を具体的に説明する。図62は、S681で実行される予告種別決定用テーブル選択処理を示すフローチャートである。

【0553】

予告種別決定用テーブル選択処理では、まず、今回の変動表示が、第1特別図柄の変動表示時であるか否かを確認する(S6810)。具体的に、受信した演出制御コマンドに基づいて第1図柄変動指定コマンド受信フラグと第2図柄変動指定コマンド受信フラグとのどちらがセットされているかに基づいて、第1特別図柄の変動表示時であるか否かが確認される。

【0554】

S6810により第1特別図柄の変動表示時であると確認したときは、特別遊技状態としての時短状態であるか否かを確認する(S6811)。時短状態であるか否かは、演出制御用マイクロコンピュータ100において時短状態であるか否かを確認するために用いられる時短状態フラグがセットされているか否かに基づいて確認される。時短状態フラグは、後述するように、大当たり終了演出処理(S807)においてセットされ、演出図柄変動停止処理(S803)または大当たり終了演出処理(S807)においてリセットされる。

【0555】

S6811で特別遊技状態としての時短状態ではないと確認したときは、予告種別を決定するために用いるテーブルとして、後述する図63に示す第1予告種別決定用テーブル1Aの選択(S6812)、図73に示す第2予告種別決定用テーブル1Cの選択(S6813)、および、図75に示す第3予告種別決定用テーブル1Eの選択(S6814)を行ない、処理を終了する。これにより、非時短状態で第1特別図柄が変動表示するときの第1予告演出～第3予告演出の予告種別を決定するために用いるテーブルが選択される。

【0556】

一方、S6811で特別遊技状態としての時短状態であると確認したときは、予告種別を決定するために用いるテーブルとして、後述する図65に示す第1予告種別決定用テーブル1Bの選択(S6815)、図73に示す第2予告種別決定用テーブル1Dの選択(S6816)、および、図75に示す第3予告種別決定用テーブル1Fの選択(S6817)を行ない、処理を終了する。これにより、時短状態で第1特別図柄が変動表示するときの第1予告演出～第3予告演出の予告種別を決定するために用いるテーブルが選択される。

【0557】

また、前述のS6810により第2特別図柄の変動表示時であると確認したときは、S

10

20

30

40

50

6811と同様に、特別遊技状態としての時短状態であるか否かを確認する（S6818）。

【0558】

S6818で特別遊技状態としての時短状態ではないと確認したときは、予告種別を決定するために用いるテーブルとして、後述する図64に示す第2予告種別決定用テーブル2Aの選択（S6819）、図73に示す第2予告種別決定用テーブル2Cの選択（S6820）、および、図75に示す第3予告種別決定用テーブル2Eの選択（S6821）を行ない、処理を終了する。これにより、非時短状態で第2特別図柄が変動表示するときの第1予告演出～第3予告演出の予告種別を決定するために用いるテーブルが選択される。

10

【0559】

一方、S6818で特別遊技状態としての時短状態であると確認したときは、予告種別を決定するために用いるテーブルとして、後述する図66に示す第1予告種別決定用テーブル2Bの選択（S6822）、図73に示す第2予告種別決定用テーブル2Dの選択（S6823）、および、図75に示す第3予告種別決定用テーブル2Fの選択（S6824）を行ない、処理を終了する。これにより、時短状態で第2特別図柄が変動表示するときの第1予告演出～第3予告演出の予告種別を決定するために用いるテーブルが選択される。

【0560】

次に、予告演出処理のS682以降の処理を説明する。S682では、先読み予告フラグがセットされているか否かを判定する（S682）。先読み予告フラグは、前述した保留記憶表示制御処理のS665においてセットされる。先読み予告フラグがセットされていると判定されたときには、S681の予告種別決定用テーブル選択処理において選択された第1予告種別決定用テーブルにおいて、後述するフラグセット時予告種別決定テーブルを用いて第1予告演出の予告種別である第1予告種別を決定する（S683）。ここで、フラグセット時予告種別決定テーブルは、各予告種別決定用テーブルにおいて、予告フラグがセットされているとき、すなわち、先読み予告を実行するとき用いられるテーブル部分である。S683の処理においては、第1予告種別決定用の乱数SR8の値を抽出し、前述のように選択された第1予告種別決定用テーブルのデータにしたがい、第1予告演出の予告種別を決定する。なお、S683においては、受信した変動パターンコマンドのそれぞれに対応して設定された割振りで第1予告種別のうちのいずれが選択決定される。

20

30

【0561】

次に、S684においては、S683で決定された予告種別に応じた予告パターンを決定する。S684の処理においては、たとえば、当り予告の種別が決定されたときには、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9、および、背景決定用の乱数SR10の値を抽出して、図67および図68に示すテーブルにしたがい、当り予告に対応する予告パターンを決定する。また、1ゲームミッションの種別が決定されたときには、予告パターン決定用の乱数SR11、および、背景決定用の乱数SR10の値を抽出して、図67に示すテーブルにしたがい、1ゲームミッションに対応する予告パターンを決定する。なお、S684においては、受信した変動パターンコマンドが示す変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、該決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

40

【0562】

次に、S685においては、先読み予告フラグをリセットする。S686においては、予告種別（当り予告、1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告）に対応する先読み予告のための処理が実行中であることを示すフラグである先読み予告実行中フラ

50

グをセットする。そして、S 6 8 0において、先読み予告回数カウンタの値を1減算して、後述するS 6 9 4に進む。

【0 5 6 3】

一方、S 6 8 2において先読み予告フラグがセットされていないと判定されたときには、前述の先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S 6 8 7）。先読み予告実行中フラグがセットされていると判定されたときには、第1予告演出について、今回の変動表示中においても前回の変動表示と同じ予告を行なうために、前回変動と同じ予告パターンに決定する（S 6 9 0）。これにより、先読み予告の対象となる変動表示が終了するまで、先読み予告演出を繰り返し実行することができる。次に、S 6 9 1においては、先読み予告回数カウンタの値を減算する。なお、S 6 9 0においては、受信した変動パターンコマンドが示す変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、該決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

10

【0 5 6 4】

次に、S 6 9 2においては、S 6 9 1において減算された先読み予告回数カウンタの値が「0」であるか否かが判定される。すなわち、今回の変動表示が予告対象の変動表示であるか、すなわち予告対象の変動表示であるか否かが判定される。先読み予告回数カウンタの値が「0」でないと判定されたときには、後述するS 6 9 4に進む。一方、先読み予告回数カウンタの値が「0」であると判定されたときには、今回の変動表示における予告で先読み予告演出が終了となるため、先読み予告実行中フラグをリセットし、後述するS 6 9 4に進む。

20

【0 5 6 5】

また、前述のS 6 8 7において、先読み予告実行中フラグがセットされていないと判定されたときには、先読み予告が開始される予定もなく、かつ、先読み予告が実行中でもないときであるため、S 6 8 1の予告種別決定用テーブル選択処理において選択された第1予告種別決定用テーブルにおいて、後述するフラグ非セット時予告種別決定テーブルを用いて第1予告演出を実行するか否かの決定、および、第1予告演出の予告種別の決定をする（S 6 8 8）。ここで、フラグ非セット時予告種別決定テーブルは、各予告種別決定用テーブルにおいて、予告フラグがセットされていないとき、すなわち、先読み予告を実行しないときに用いられるテーブル部分である。S 6 8 8で決定される予告は、今から開始される変動表示のみにおいて実行される通常予告演出である。これにより、先読み予告演出が行なわれていなかったときでも通常予告演出が実行されるため、遊技者に期待感を抱かせることができる。なお、S 6 8 8では、前述したS 6 8 3と同様の処理が行なわれる。次に、S 6 8 9においては、決定された予告種別に応じた予告パターンを決定する。なお、S 6 8 9においては、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

30

40

【0 5 6 6】

次に、S 6 8 8およびS 6 8 9において、第1予告演出として1ゲームミッションのリーチ目達成ミッションまたは第1出目達成ミッションが選択決定された否かを確認する（S 6 8 9 a）。ここで、第1出目とは、左、中、右の演出図柄のうち第1番目に停止表示される図柄の停止図柄をいう。リーチ目達成ミッションまたは第1出目達成ミッションが選択決定されていないときは、後述するS 6 9 4に進む。一方、リーチ目達成ミッションまたは第1出目達成ミッションが選択決定されているときは、S 6 8 9において選択決定

50

された予告パターンに基づいて、当該予告パターンで予告演出が行なえるように、変動表示における仮停止図柄および最終停止図柄のそれぞれについて、再設定を行ない（S 6 8 9 b）、S 6 9 4に進む。具体的に、S 6 8 9 bでは、次のような処理を行なう。

【0567】

1 ゲームミッションでは、リーチ目達成ミッション、および、第1出目達成ミッションのように、ミッション達成条件が、所定の図柄（リーチ図柄、第1出目の図柄）を出すことにより達成されるミッション（以下図柄関連ミッションともいう）が存在する。したがって、このような図柄関連ミッションを実行するときには、表示結果が当たりとなるかはずれとなるかに応じて、変動表示における停止図柄（仮停止図柄および最終停止図柄を含む）を設定する必要がある。本実施の形態では、予告設定処理が実行される前の段階で、図58のS 5 0 3、S 5 0 4またはS 5 0 5において、最終停止図柄が決定され、図59のS 1 5 5 2において、擬似連における仮停止図柄が決定される。したがって、予告設定処理において1 ゲームミッションのうちのリーチ目達成ミッションまたは第1出目達成ミッションを実行することが決定されたときには、決定された1 ゲームミッションの予告パターンに基づいて、当該予告パターンでの予告演出が行なえるように、先に決定された図柄を、変動表示において必要となる停止図柄（仮停止図柄および最終停止図柄を含む）に再設定する必要が生じる場合がある。

【0568】

たとえば、非擬似連の変動表示において大当たりとなるときに、リーチ目達成ミッションが実行されるときには、ミッション達成条件が満たされるように、最終停止図柄をミッション達成条件のリーチ目に一致させる必要がある。また、擬似連の変動表示において大当たりとなるときに、リーチ目達成ミッションの条件接近演出が実行されるときには、擬似連の仮停止図柄を前述のように条件接近演出の予告内容に沿うように予め定められた図柄にするとともに、最終停止図柄をミッション達成条件のリーチ目に一致させる必要がある。本実施の形態では、前述のように、先に停止図柄が決定されているので、S 6 8 9 bにおいて、決定された予告パターンに基づいて、その予告パターンによる予告内容に沿う演出が行なわれるように、すでに決定されている停止図柄を強制的に再設定する処理が行なわれる。S 6 8 9 bにおいて行なわれる具体的な処理内容については、図70を用いて後述する。S 6 8 9 bにより再設定された停止図柄に関するデータは、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータに反映される。

【0569】

以上、S 6 8 4、S 6 9 0およびS 6 8 9各々において、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される例について説明した。これにより、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、S 6 8 4、S 6 9 0およびS 6 8 9各々で決定された同じ予告パターンによる予告演出が実行される。しかし、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、S 6 8 4、S 6 9 0およびS 6 8 9各々で決定された同じ予告パターンによる予告演出が実行されるものに限らず、たとえば、擬似連である場合に、初回変動および各再変動各々において、実行する予告パターンを決定し、各変動において決定された予告パターンによる予告演出を実行するように構成してもよい。また、擬似連である場合には、さらに、初回変動および各再変動各々において、予告演出を実行するか否か決定し、各変動のうち予告演出を実行する変動において決定された予告パターンによる予告演出を実行するように構成してもよい。これにより、擬似連である場合の、予告演出のバリエーションを増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0570】

また、S 6 8 4、S 6 9 0およびS 6 8 9各々において擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、S 6 8 4、S 6 9 0およびS 6 8 9各々において擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される例について説明した。こ

れにより、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作が可能となる。

【0571】

S694では、S681の予告種別決定用テーブル選択処理において選択された第2予告種別決定用テーブルにおいて、第2予告演出を実行するか否かの決定、および、第2予告演出の予告種別の決定をする(S694)。次に、S695においては、S694で決定された予告種別に応じた予告パターンを決定し、S696に進む。S695においては、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、S695では、S694で第2予告演出をしないと決定されたときに、予告パターンは決定されず、S696に進む。

10

【0572】

S696では、S681の予告種別決定用テーブル選択処理において選択された第3予告種別決定用テーブルにおいて、第3予告演出を実行するか否かの決定、および、第3予告演出の予告種別の決定をする(S696)。次に、S697においては、S696で決定された予告種別に応じた予告パターンを決定し、S698に進む。S697においては、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、S697では、S696で第3予告演出をしないと決定されたときに、予告パターンは決定されず、S698に進む。

20

【0573】

このように、第2予告演出および第3予告演出のそれぞれは、第1予告演出に対して、演出表示装置9において画像により予告演出を行なうときの表示されるタイミングおよび表示される場所(表示領域)が重複しないするものであり、第1予告演出が実行されるか否かに関わらず、独自に、実行するか否かの決定、および、予告パターンの決定が行なわれる。

【0574】

S698では、1ゲームミッションとミニキャラ予告との両方が、実行する予告演出として決定されている否かを確認する(S698)。これらの両方が選択されている状態に該当しないと判断したときは、この処理が終了する。一方、これらの両方が選択されている状態に該当すると判断したときは、図48に示したように1ゲームミッションとミニキャラ予告とが同時に実行されるときに1ゲームミッションの画像の表示を優先的に行なうために、今から実行する予告演出の表示画像において、1ゲームミッションを上層側のレイヤーに配し、ミニキャラ予告を下層側のレイヤーに配する画像データを設定することにより、1ゲームミッションの表示が遊技者に視認しやすい態様となるようにするための処理が行なわれる。このような複数層のレイヤーに分けて表示することにより、1ゲームミッションの画像と、ミニキャラ予告の画像とを、同時に表示させることができる。このように、1ゲームミッションの画像をミニキャラ予告の画像よりも上層のレイヤーに配することにより、優先度が高い1ゲームミッションの画像を遊技者にとって視認しやすいようにすることができる。これにより、1ゲームミッションとミニキャラ予告とが同時に演出表示装置9に表示されるときにおいて、1ゲームミッションの画像がミニキャラ予告の画像によって妨害されないような態様で表示される。

30

40

【0575】

次に、第1予告種別決定用テーブルについて説明する。図63は、第1予告種別決定用テーブル1Aを示す説明図である。図64は、第1予告種別決定用テーブル2Aを示す説明図である。図65は、第1予告種別決定用テーブル1Bを示す説明図である。図66は、第1予告種別決定用テーブル2Bを示す説明図である。前述したように、第1予告種別決定用テーブル1Aは、時短状態ではない通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第1予告種別決定用テーブル2Aは、時短状態ではない通常遊技状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第1予告

50

種別決定用テーブル1 Bは、時短状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第1予告種別決定用テーブル2 Bは、時短状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。

【0576】

各第1予告種別決定用テーブルは、先読み予告フラグがセットされているときに参照され先読み予告演出の種別を決定するためのフラグセット時予告種別決定テーブルと、先読み予告フラグおよび先読み予告実行中フラグがセットされていないときに参照され通常予告演出の種別を決定するためのフラグ非セット時予告種別決定テーブルとを含む。フラグセット時予告種別決定テーブルおよびフラグ非セット時予告種別決定テーブルは、各々、受信した変動パターンコマンドの種類に応じて、判定値が設定されている。なお、受信した変動パターンコマンドの種類とは、変動パターンコマンドに基づいて選択される変動表示パターンをいう。

10

【0577】

なお、本実施の形態においては、受信した変動パターンコマンドが、図63～図66に示す各予告種別決定用テーブルに示された変動パターンコマンドに対応する変動パターンのうち、いずれの変動パターンに属するかに応じて、変動パターン毎に定められた判定値にしたがって、予告種別を決定する例について説明する。すなわち、No1に示すはずれかつ非リーチパターン（非リーチ通常変動、非リーチ1回擬似連を包括していう）、No2に示すはずれかつ擬似連以外のリーチパターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ1、特殊スーパーリーチ2を包括していう）、No3に示すはずれかつ1回擬似連パターン（1回擬似連a、1回擬似連b、特殊1回擬似連a、特殊1回擬似連bの1回擬似連を包括していう）、No4に示すはずれかつ2回擬似連パターン（2回擬似連a、2回擬似連b、特殊2回擬似連a、特殊2回擬似連bの2回擬似連を包括していう）、No5に示すはずれかつ3回擬似連パターン（3回擬似連a、3回擬似連b、特殊3回擬似連a、特殊3回擬似連bを包括していう）、No6に示す当りかつ擬似連以外のリーチパターン、No7に示す当りかつ1回擬似連パターン、No8に示す当りかつ2回擬似連パターン、No9に示す当りかつ3回擬似連パターンの複数種類のパターン各々に対応して予告種別を決定するための判定値が設定されており、今から開始しようとする変動表示パターンが属するパターンに対応して定められた判定値にしたがい予告種別を決定する処理が行なわれる。

20

30

【0578】

なお、本実施の形態において同じパターンに属する場合には、リーチとなる擬似連以外の変動パターンのリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2）、擬似連のリーチ種類（スーパーリーチ1となる擬似連a、スーパーリーチ2となる擬似連b）、すべりの有無、はずれとなる変動パターンのずれコマ数、および特殊の変動パターンであるか否か等に関わらず、同じ振分にしたがって予告種別を決定する例について説明するが、これに限らず、同じパターンに属する場合であっても、リーチとなる擬似連以外の変動パターンのリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2）、擬似連のリーチ種類（スーパーリーチ1となる擬似連a、スーパーリーチ2となる擬似連b）、すべりの有無、はずれとなる変動パターンのずれコマ数、および特殊の変動パターンであるか否かの少なくともいずれかに応じて異なる振分にしたがって予告種別を決定するようにしてもよい。

40

【0579】

たとえば、図63の第1予告種別決定用テーブル1 Aおよび図65の第1予告種別決定用テーブル1 Bに示すように、第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択されるテーブルにおいては、先読み予告フラグがセットされていることによりフラグセット時予告種別決定テーブル部が参照されたときには、第1予告演出の予告種別が、ランダムSR8から抽出した値に基づき、当り予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択されるテーブルにおいては、先読み予告フラグがセットされていないことによりフラグ非セット時予告種別決定テーブル部

50

が参照されたときには、第1予告演出の予告種別について、ランダムSR8から抽出した値に基づき、予告なし、1ゲームミッション、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。

【0580】

また、図64の第1予告種別決定用テーブル2Aおよび図66の第1予告種別決定用テーブル2Bに示すように、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択されるテーブルにおいては、先読み予告フラグがセットされていることによりフラグセット時予告種別決定テーブル部が参照されたときには、第1予告演出の予告種別が、ランダムSR8から抽出した値に基づき、当り予告、ボタン予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択されるテーブルにおいては、先読み予告フラグがセットされていないことによりフラグ非セット時予告種別決定テーブル部が参照されたときには、第1予告演出の予告種別について、ランダムSR8から抽出した値に基づき、予告なし、1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。

10

【0581】

このように、第1予告演出のうち、ボタン予告は、第1特別図柄の変動表示が行なわれるときには選択されず（選択割合が零（0）である）、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。なお、ボタン予告に代えて、または、ボタン予告とともに、1ゲームミッションも、第1特別図柄の変動表示が行なわれるときには選択されず（選択割合が零（0）である）、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択されるように設定してもよい。これにより、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときにのみ実行可能な予告演出（ボタン予告）が設けられている（1ゲームミッションでもよい）。また、第1予告演出のうち、1ゲームミッションは、先読み予告演出が行なわれるときには選択されず、先読み予告演出が行なわれないときに選択される。また、第1予告演出のうち、当り予告は、先読み予告演出が行なわれるときには選択され得るが、先読み予告演出が行なわれないときには選択されない。

20

【0582】

次に、図64の第1予告種別決定用テーブル2Aを代表例として、テーブルのデータ設定内容を詳細に説明する。第1予告種別決定用テーブル2Aを参照して、たとえば、今から開始しようとする変動表示パターンが、No1に示す、はずれかつ非リーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～80」であるときには当り予告に決定され、「81～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

30

【0583】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No2に示す、はずれかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～70」であるときには当り予告に決定され、「71～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0584】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No3に示す、はずれかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～60」であるときには当り予告に決定され、「61～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

40

【0585】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No4に示す、はずれかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～50」であるときには当り予告に決定され、「51～70」であるときにはボタン予告に決定され、「71～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0586】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No5に示す、はずれかつ3回擬

50

似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～40」であるときには当り予告に決定され、「41～65」であるときにはボタン予告に決定され、「66～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0587】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No6に示す、当りかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～60」であるときにはボタン予告に決定され、「61～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0588】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No7に示す、当りかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

10

【0589】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No8に示す、当りかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0590】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No9に示す、当りかつ3回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～90」であるときにはボタン予告に決定され、「91～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

20

【0591】

フラグセット時予告種別決定テーブル部は、非リーチパターンによる変動表示が今から開始される場合、すなわち今回の変動表示において大当り期待度が比較的低い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合には、高確率で当り予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当り期待度が低い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合であっても、当り予告が行なわれることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0592】

一方、擬似連以外のリーチパターンや1回～3回擬似連パターンによる変動表示が今から開始される場合、すなわち今回の変動表示において大当り期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合には、当り予告よりも、高い確率でボタン予告またはステップアップ予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当り期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれるにも関わらず、先読み予告演出としてしか選択されることがない当り予告が行なわれることにより、今回の変動表示において大当りになる可能性が低いと思わせてしまうような不都合の発生を低減させることができる。

【0593】

40

また、擬似連パターンによる変動表示が今から開始される場合で、再変動回数が多い擬似連パターンであるほど、当り予告よりも、高い確率でボタン予告またはステップアップ予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当り期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれるにも関わらず、先読み予告演出としてしか選択されることがない当り予告が行なわれることにより、今回の変動表示において大当りになる可能性が低いと思わせてしまうような不都合の発生を低減させることができる。

【0594】

また、フラグセット時予告種別決定テーブルは、当りとなる変動表示が今から開始される場合には、当り予告が予告種別として決定されず、ボタン予告やステップアップ予告が

50

決定されるように判定値が設定されている。これにより、先読み予告演出としてしか選択されることがない当たり予告が開始されたにも関わらず、今回の変動表示において大当たりとなるような不自然な予告が行なわれることを防止することができる。

【0595】

さらに、はずれとなるときよりも、当たりとなるときの方が、ステップアップ予告よりも高い確率でボタン予告が決定されるように判定値が設定されている。これにより、ボタン予告が行なわれたときに、今回の変動表示において大当たりとなることに対し高い期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0596】

次に、図64の第1予告種別決定用テーブル2Aについて、フラグ非セット時予告種別決定テーブル部が参照されたときについて説明する。フラグ非セット時予告種別決定テーブル部が参照されたときには、ランダムSR8から抽出した値に基づき、予告なし、1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。このように、通常予告演出としては、当たり予告が選択されないように構成されている。

10

【0597】

たとえば、今から開始しようとする変動表示パターンが、No1に示す、はずれかつ非リーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～35」であるときには予告なしに決定され、「36～80」であるときには1ゲームミッションに決定され、「81～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

20

【0598】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No2に示す、はずれかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～30」であるときには予告なしに決定され、「31～70」であるときには1ゲームミッションに決定され、「71～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0599】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No3に示す、はずれかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～20」であるときには予告なしに決定され、「21～60」であるときには1ゲームミッションに決定され、「61～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

30

【0600】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No4に示す、はずれかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～15」であるときには予告なしに決定され、「16～50」であるときには1ゲームミッションに決定され、「51～70」であるときにはボタン予告に決定され、「71～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0601】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No5に示す、はずれかつ3回擬似連パターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～7」であるときには予告なしに決定され、「8～30」であるときには1ゲームミッションに決定され、「31～60」であるときにはボタン予告に決定され、「61～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

40

【0602】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、No6に示す、当たりかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR8から抽出した値が、「1～7」であるときには予告なしに決定され、「8～30」であるときには1ゲームミッションに決定され、「31～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

50

【0603】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、N o 7 に示す、当りかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 8 から抽出した値が、「1～5」であるときには予告なしに決定され、「6～30」であるときには1ゲームミッションに決定され、「31～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0604】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、N o 8 に示す、当りかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 8 から抽出した値が、「1～2」であるときには予告なしに決定され、「3～30」であるときには1ゲームミッションに決定され、「31～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

10

【0605】

また、今から開始しようとする変動表示パターンが、N o 9 に示す、当りかつ3回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 8 から抽出した値が、「1」であるときには予告なしに決定され、「2～32」であるときには1ゲームミッションに決定され、「33～89」であるときにはボタン予告に決定され、「90～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0606】

フラグ非セット時予告種別決定テーブルは、当りとなる変動表示が今から開始される場合には、1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告が決定されやすいように判定値が設定されている。これにより、今回の変動表示において当りとなる場合に予告演出が行なわれやすくなるため、予告演出により遊技の興趣を向上させる機会を増加させることができる。

20

【0607】

さらに、はずれとなるときよりも、当りとなるときの方が、ステップアップ予告よりも高い確率でボタン予告が決定されるように判定値が設定されている。これにより、ボタン予告が行なわれたときに、今回の変動表示において大当りとなることに対し高い期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0608】

以上に示した第1予告種別決定用テーブルでは、予告演出に使用する表示領域が重複する複数の予告演出の種別のいずれか1つの種別が、実行する予告演出の種別として選択されるようにデータが設定されている。したがって、当り予告、1ゲームミッション、ボタン予告、および、ステップアップ予告は、排他的に選択される。これにより、この演出が同時に出現しないような設定をすることができるので、予告演出ごとに、同時出現を禁止する規則としての禁則をかける設定をしなくても済む。したがって、予告演出種別の選択決定を排他的に行なうことで、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中において、特定の予告演出と、当該特定の予告演出とは同時に実行しない予告演出とが同時に出現しないように禁則をかける場合の設定が容易になり、予告演出に関する設計変更が容易になる。

30

40

【0609】

なお、図63および図65に示す第1特別図柄の予告種別決定用テーブル1Aおよび1Bと、図64および図66に示す第2特別図柄の予告種別決定用テーブル2Aおよび2Bとでは、予告種別（予告なしの種別も含む）を選択する割合がすべての種別について異なるように設定してもよく、一部の特定の予告種別について異なるように設定してもよい。また、前述したような「2回転後に特定の予告を出せ」というようなミッション達成条件を用いる1ゲームミッションを行なう場合であれば、1ゲームミッションを先読み予告演出として実行してもよいので、そのように1ゲームミッションを先読み予告演出として実行するときには、前述した図63～図66の第1予告種別決定用テーブルにおいて、1ゲームミッションを選択可能なようにS R 8 の乱数値を割振ればよい。そのような場合には

50

、図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B と、図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とで、フラグセット時予告種別決定テーブル部において、1 ゲームミッションを選択する割合が異なるようにすればよい。

【0610】

図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B と、図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とでは、1 ゲームミッション等の特定の予告演出が属する予告種別（予告なしの種別も含む）を選択する乱数値 S R 8 の割振りが異なり、予告種別を決定する割合が異なる。これにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、異なる割合で予告種別が選択されるため、出現する予告演出の予告種別の割合に基づいて、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができる。

10

【0611】

また、図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B と、図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とでは、予告なしを選択する乱数値 S R 8 の数値データの割合が異なる。具体的には、第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B の方が、第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B よりも予告なしを選択する割合が低いように、数値データが割振られている。これにより、予告演出の出現割合に基づいて、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【0612】

また、図 6 3 および図 6 4 に示す通常遊技状態のときに選択される予告種別決定用テーブル 1 A および 2 A と、図 6 5 および図 6 6 に示す特別遊技状態のときに選択される予告種別決定用テーブル 1 B および 2 B とでは、予告なしを選択する乱数値 S R 8 の数値データの割合が異なる。具体的には、第 1 特別図柄については、特別遊技状態で用いられる図 6 5 の予告種別決定用テーブル 1 B の方が、通常遊技状態で用いられる図 6 3 の予告種別決定用テーブル 1 A よりも予告なしを選択する割合が低いように、数値データが割振られている。第 2 特別図柄については、特別遊技状態で用いられる図 6 6 の予告種別決定用テーブル 2 B の方が、通常遊技状態で用いられる図 6 4 の予告種別決定用テーブル 2 A よりも予告なしを選択する割合が低いように、数値データが割振られている。これにより、予告演出の出現割合に基づいて、遊技状態による予告演出の違いを明確化することができるので、どのような遊技状態であるかを遊技者に分かりやすく認識させることができる。

30

【0613】

また、図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B と、図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とでは、第 2 特別図柄の変動表示中における予告演出としてのみ選択されるボタン予告の予告パターンが属する予告演出種別が所定の割合で決定されるので、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0614】

なお、第 1 予告種別決定用テーブルとしては通常遊技状態時と、特別遊技状態時とに分けてテーブルを設けることにより遊技状態に応じて予告種別の選択割合が異なるように設定した例を示した。この場合の特別遊技状態としては、時短状態を対象とする例を示した。しかし、これに限らず、特別遊技状態としては、確変状態を対象としてもよく、また、確変状態かつ時短状態としての特別遊技状態を対象としてもよい。また、この場合の特別遊技状態としては、前述したような各種特別遊技状態が実行される遊技機においては、どのような特別遊技状態を対象としてもよい。つまり、複数の遊技状態があり、遊技状態が変化する遊技機において、遊技状態に応じて予告種別の選択割合が異なるように設定することができるものであれば、どのような分け方で分けたテーブルを設けてもよい。

50

【0615】

次に、当り予告の予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルについて説明する。図67は、当り予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。当り予告の予告パターンとは、たとえば、当り予告中に出現させるキャラクタの種類をいう。当り予告の予告パターン決定テーブルは、予告対象の当りの種別に応じて定められた判定値にしたがい、SR9から抽出した値に基づき出現させるキャラクタの種類が決定されるように構成されている。なお、予告対象の当りの種別は、前述した先読み予告フラグにより特定される。

【0616】

当りの種別が15R大当りである場合で、ランダムSR9から抽出した値が、「1～90」であるときにはキャラクタA（たとえば、図41（E1）に示すキャラクタ）が決定され、「91～105」であるときにはキャラクタB（たとえば、図41（E1）に示すキャラクタ）が決定される。

10

【0617】

当りの種別が16R大当りである場合で、ランダムSR9から抽出した値が、「1～10」であるときにはキャラクタAが決定され、「11～105」であるときにはキャラクタBが決定される。

【0618】

以上のように、図67に示す当り予告の予告パターン決定テーブルは、当りの種別が、15R大当りであるほどキャラクタAが決定されやすく、16R大当りであるほどキャラクタBが決定されやすくなるように判定値が設定されている。

20

【0619】

なお、当りの種別を確変当りであるか否かに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により確変大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。また、当りの種別を15R大当り、16R確変B大当り、16R確変C大当りであるか、16R確変A大当りであるかに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により遊技者にとって有利な16R確変A大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。

【0620】

30

なお、当り予告として、小当りまたは2R大当りを予告するようにしてもよい。この場合には、当りの種別が小当りまたは2R大当りであるか、15R大当りまたは16R大当りであるか否かに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により遊技者が獲得する利益が大きな15R大当りまたは16R大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。

【0621】

図68は、予告演出を実行する変動表示における背景を決定するための予告時背景決定テーブルを示す説明図である。背景決定テーブルは、予告の対象となる変動表示のリーチ種類（非リーチを含む）に応じて定められた判定値にしたがい、SR10から抽出した値に基づき背景の種類が決定されるように構成されている。なお、予告対象の変動表示のリーチ種類は、前述した先読み予告フラグにより特定される。

40

【0622】

リーチの種類が非リーチまたはノーマルリーチである場合で、ランダムSR10から抽出した値が、「1～70」であるときには背景A（たとえば、図48（A）に示す背景）が決定され、「71～85」であるときには背景B（たとえば、図48（B）に示す背景）が決定され、「86～107」であるときには背景C（たとえば、図48（C）に示す背景）が決定される。

【0623】

リーチの種類がスーパーリーチ1である場合で、ランダムSR10から抽出した値が、

50

「1～15」であるときには背景Aが決定され、「16～85」であるときには背景Bが決定され、「86～107」であるときには背景Cが決定される。

【0624】

リーチの種類がスーパーリーチ2である場合で、ランダムSR10から抽出した値が、「1～15」であるときには背景Aが決定され、「16～30」であるときには背景Bが決定され、「31～107」であるときには背景Cが決定される。

【0625】

以上のように、図68で示した背景決定テーブルは、予告の対象となる変動表示におけるリーチ種類に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定されるように構成されている。このため、予告パターンは、予告の対象となる変動表示におけるリーチ種類に応じて定められた割合にしたがって決定される。また、図68に示す背景決定テーブルは、リーチの種類が、非リーチまたはノーマルリーチであるときほど背景Aが決定されやすく、スーパーリーチ1であるときほど背景Bが決定されやすく、スーパーリーチ2であるときほど背景Cが決定されやすくなるように判定値が設定されている。

【0626】

なお、図12(B)のリーチはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の当たり時用のテーブルとを対比して説明したように、リーチはずれ時用のテーブルよりも当たり時用のテーブルの方が、リーチ種類としてスーパーリーチ1よりもスーパーリーチ2が決定されやすいように判定値数が設定されている。このため、背景Aまたは背景Bにより予告されたときよりも、背景Cにより予告されたときの方が、大当りに対する期待感を高めることができる。

【0627】

なお、図68では、リーチ種類に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定される例について説明したが、これに限らず、たとえば、図68においてさらに非リーチであるとき、およびノーマルリーチであるとき各々に対応して判定値を設定し、リーチ種類別に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定されるように構成してもよい。

【0628】

なお、予告していないときには、背景のデフォルトとしてたとえば背景Aが表示される。

【0629】

また、当たり予告として、図67で示すようにキャラクタで「大当りの有無および大当りの種別」を、図68で示すように背景で「大当たりとなる変動におけるリーチ種類」を予告するように、複数の表示内容の組合せで予告するものを開示したが、たとえば1つの表示内容（たとえば、キャラクタのみ、背景のみ）にて「大当りの有無および大当りの種別」および「大当たりとなる変動におけるリーチ種類」を予告するようにしてもよい。

【0630】

また、予告に用いる表示内容の数、種類、組合せは、図63～図66で例示したものに限るものではない。また、予告は、画像等の表示内容に限らず、音、ランプ(LED)、またはこれらの組合せにより行なわれるものであってもよい。

【0631】

図67では、当たり予告についての予告パターンを決定するためのテーブルについて説明したが、ボタン予告やステップアップ予告についても同様に複数種類の予告パターンから一の予告パターンが決定されるように構成されている。たとえば、ステップアップ予告が予告種別として決定されたときには、ステップアップする段階数により大当たり(リーチ)となる信頼度が異なるように、段階数が異なる複数種類の予告パターンから一の予告パターンが決定される。

【0632】

次に、1ゲームミッションの予告種別に属する予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルを説明する。図69は、1ゲームミッションの予告パターン決定テーブ

10

20

30

40

50

ルを示す説明図である。1 ゲームミッションの予告パターンとしては、リーチ目を出すことをミッション達成条件とした演出、第1出目を出すことをミッション達成条件とした演出、および、キャラクタを出現させることをミッション達成条件とした演出特定演出等の複数種類の予告パターンが含まれる。

【0633】

1 ゲームミッションの予告パターン決定テーブルは、(A)に示すような非擬似連の変動パターンのときに用いられる予告パターン決定テーブルAと、(B)に示すような擬似連の変動パターンのときに用いられる予告パターン決定テーブルBとを含む。前述したS689で1 ゲームミッションの予告パターンが決定されるときにおいては、受信した変動パターンコマンドが示すコマンドに基づいて、非擬似連の変動パターンであるときには予告パターン決定テーブルAが使用され、擬似連の変動パターンであるときには予告パターン決定テーブルBが使用される。

10

【0634】

予告パターン決定テーブルAは、表示結果がはずれであるときに用いられる非擬似連はずれ用決定テーブル部((A)の上半分の非擬似連はずれに対応するテーブル部)と、表示結果が当たりであるときに用いられる非擬似連当たり用決定テーブル部((A)の下半分の非擬似連当たりに対応するテーブル部)とを含む。各テーブル部では、乱数SR11の抽出値が複数の予告パターンに割振られている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値から非擬似連はずれ用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが1 ゲームミッションの予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当たりであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値から非擬似連当たり用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが1 ゲームミッションの予告パターンとして決定される。

20

【0635】

予告パターン決定テーブルAは、非擬似連はずれ用決定テーブル部と、非擬似連当たり用決定テーブル部とで、リーチ目達成ミッションの予告パターンa1、第1出目達成ミッションb1、および、キャラクタ出現ミッションc1という複数種類の1 ゲームミッションの演出パターンが選択可能に設定されている。

【0636】

リーチ目達成ミッションの予告パターンa1は、特定のリーチ目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションである(たとえば、「7のリーチをかけろ」というようなミッション達成条件が提示される予告パターン)。第1出目達成ミッションb1は、変動表示において第1番目に停止する図柄の出目(第1出目)について特定の出目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションである(たとえば、「最初に7の出目を出せ」というようなミッション達成条件が提示される予告パターン)。キャラクタ出現ミッションc1は、特定のキャラクタを出すことがミッション達成条件として提示されるミッションである。

30

【0637】

(A)に示すように、予告パターンa1~c1のそれぞれについては、表示結果がはずれとなるときにミッション不達成演出が行なわれて、ミッションが失敗した演出内容となり、一方、表示結果が当たりとなるときにミッション達成演出が行なわれて、ミッションが成功した演出内容となる。

40

【0638】

予告パターン決定テーブルBは、表示結果がはずれであるときに用いられる擬似連はずれ用決定テーブル部((B)の上半分の擬似連はずれに対応するテーブル部)と、表示結果が当たりであるときに用いられる擬似連当たり用決定テーブル部((B)の下半分の擬似連当たりに対応するテーブル部)とを含む。各テーブル部では、乱数SR11の抽出値が複数の予告パターンに割振られている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値から擬似連はずれ用決定テーブル

50

部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが1ゲームミッションの予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当りであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値から擬似連当り用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが1ゲームミッションの予告パターンとして決定される。

【0639】

予告パターン決定テーブルAは、擬似連はずれ用決定テーブル部と、非擬似連当り用決定テーブル部とで、リーチ目達成ミッションの予告パターンa2、a3、第1出目達成ミッションb2、b3、および、キャラクタ出現ミッションc2、c3という複数種類の1ゲームミッションの演出パターンが選択可能に設定されている。

10

【0640】

リーチ目達成ミッションの予告パターンa2は、特定のリーチ目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「7のリーチをかけろ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、変動回ごとにミッション達成条件が遊技者にとって有利な条件（達成しやすい条件）に緩和されていく達成条件緩和演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件緩和演出としては、たとえば、1回目の変動で「7のリーチをかけろ」→2回目の変動で「3または7のリーチをかけろ」→3回目の変動で「3、5または7のリーチをかけろ」というようにミッション達成条件が緩和されていく。

【0641】

20

リーチ目達成ミッションの予告パターンa3は、特定のリーチ目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「7のリーチをかけろ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、演出状態として変動回ごとに表示されるリーチ目の態様がミッション達成条件に接近していく達成条件接近演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件接近演出としては、たとえば、1回目の変動で「5のリーチ目」→2回目の変動で「6のリーチ目」というように変動回ごとに表示されるリーチ目がミッション達成条件に接近していく演出が行なわれる。

【0642】

第1出目達成ミッションの予告パターンb2は、特定の第1出目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「最初に7の出目を出せ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、変動回ごとにミッション達成条件が遊技者にとって有利な条件（達成しやすい条件）に緩和されていく達成条件緩和演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件緩和演出としては、たとえば、1回目の変動で「最初に7の出目を出せ」→2回目の変動で「最初に3または7の出目を出せ」→3回目の変動で「最初に3、5または7の出目を出せ」というようにミッション達成条件が緩和されていく。

30

【0643】

第1出目達成ミッションの予告パターンb3は、特定の第1出目を出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「最初に7の出目を出せ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、演出状態として変動回ごとに表示される第1出目の態様がミッション達成条件に接近していく達成条件接近演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件接近演出としては、たとえば、1回目の変動で「5の第1出目」→2回目の変動で「6の第1出目」というように変動回ごとに表示される第1出目がミッション達成条件に接近していく演出が行なわれる。

40

【0644】

キャラクタ出現達成ミッションの予告パターンc2は、特定のキャラクタを出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「3以上のキャラクタを出せ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変

50

動回数が増えるにしたがって、変動回ごとにミッション達成条件が遊技者にとって有利な条件（達成しやすい条件）に緩和されていく達成条件緩和演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件緩和演出としては、たとえば、1回目の変動で「3以上のキャラクタを出せ」→2回目の変動で「2以上のキャラクタを出せ」→3回目の変動で「1以上のキャラクタを出せ」というようにミッション達成条件が緩和されていく。

【0645】

キャラクタ出現達成ミッションの予告パターンc3は、特定のキャラクタを出すことがミッション達成条件として提示されるミッションであって（たとえば、「3以上のキャラクタを出せ」というようなミッション達成条件が提示されるミッション）、擬似連での変動回数が増えるにしたがって、演出状態として変動回ごとに表示されるキャラクタ数の態様がミッション達成条件に接近していく達成条件接近演出が行なわれるミッションである。具体的に、達成条件接近演出としては、たとえば、1回目の変動で「1のキャラクタ」→2回目の変動で「2のキャラクタ」というように変動回ごとに表示されるキャラクタの数がミッション達成条件に接近していく演出が行なわれる。

10

【0646】

(B)に示すように、予告パターンa2, a3, b2, b3, c2, c3のそれぞれについては、表示結果がはずれとなるとときにミッション不達成演出が行なわれて、ミッションが失敗した演出内容となり、一方、表示結果が当たりとなるとときにミッション達成演出が行なわれて、ミッションが成功した演出内容となる。

【0647】

なお、1ゲームミッションとしては、前述したようなリーチ目達成ミッション、第1出目達成ミッション、および、キャラクタ出現達成ミッション以外に、1回の変動表示中に達成可能なミッションであれば、予告出現達成ミッション等のその他のミッションを実行可能としてもよい。予告達成ミッションは、たとえば、「ミニキャラ予告をだせ」、というような特定の予告演出を出現させることを1ゲームミッションのミッション達成条件として提示し、大当たりとなるとときに、提示した予告演出を出現させる演出である。このように予告達成ミッションを行なう場合、擬似連のときに行なう達成条件緩和演出としては、たとえば、複数種類の予告演出を設けておき、擬似連での変動が行なわれるごとに、ミッション達成条件で提示する予告演出について、ミッション達成条件を成立させることが可能となる予告演出の種類を増加させるようにする。また、このように予告達成ミッションを行なう場合、擬似連のときに行なう達成条件接近演出としては、たとえば、ミッション達成条件で提示する予告演出と類似し、かつ、類似度が異なる複数の演出を設けておき、擬似連での変動が行なわれるごとに、ミッション達成条件に対応する予告演出に対する類似度が高くなるように演出を選択して表示するようにする。

20

30

【0648】

本実施の形態では、1ゲームミッションの1つとして、キャラクタ出現達成ミッションを実行する例を示した。このようなキャラクタ出現ミッションにおいて表示されるキャラクタは、ミニキャラ予告のキャラクタと異なるものであるもので、キャラクタ出現達成ミッションとミニキャラ予告とが同時に実行されるときであっても、表示されるキャラクタが、キャラクタ出現達成ミッションとミニキャラ予告とのどちらに該当するかを遊技者が区別可能である。なお、キャラクタ出現ミッションにおいて表示されるキャラクタがミニキャラ予告のキャラクタと同一または類似するキャラクタである場合には、1ゲームミッションの予告演出とミニキャラ予告の予告演出との相互干渉を避けるために、キャラクタ出現達成ミッションを実行することが決定されたときに、ミニキャラ予告を実行しないように禁則処理を行なうようにすればよい。具体的には、図61のS694において、第1予告演出としてキャラクタ出現達成ミッションが選択決定されているか否かを確認し、選択決定されているときに、強制的に「第2予告なし」を選択するようにすればよい。このようにすれば、2種類の予告のキャラクタが同時に表示されないようにし、表示内容の複雑化を防ぐことができる。

40

【0649】

50

また、1 ゲームミッションのミッション達成条件として、1 ゲームミッションと同じ種別（第1 予告演出の種別）の予告演出（たとえば、ステップアップ予告、ボタン予告等の予告演出）を用いて、1 ゲームミッションを行なうようにすれば、はずれとすることが決定されたときは、別途禁則処理を行なうことなく制御を行ない、大当たりとすることが決定されたときに、当該予告演出を実行してミッション達成条件を達成するように制御を行なえばよいので、1 ゲームミッションを実行するための制御を簡単化することができる。

【0650】

なお、1 ゲームミッションとしては、前述したようなリーチ目達成ミッション、第1 出目達成ミッション、および、キャラクタ出現達成ミッション以外に、1 回の変動表示中に達成可能なミッションであれば、予告出現達成ミッション等のその他のミッションを実行可能としてもよい。予告達成ミッションは、たとえば、「ミニキャラ予告をだせ」、というような特定の予告演出を出現させることを1 ゲームミッションのミッション達成条件として提示し、大当たりとなるときに、提示した予告演出を出現させる演出である。このような予告達成ミッションを行なうときに、ミッション達成条件として提示する予告が、当該1 ゲームミッションとは別個に決定される場合には、たとえば、大当たりとならないのに、別個のミニキャラ予告の決定に基づいてミニキャラが表示されてしまう等の予告演出の相互干渉を避けるために、別個に決定される予告演出を出現させないように禁則処理を行なう必要がある。

【0651】

このように、1 ゲームミッションとして行なう演出が、1 ゲームミッションと別個に決定される予告演出等の各種演出と相互干渉するときには、1 ゲームミッションの実行を優先し、他の演出が行なわれないように、禁則処理を行なう。また、1 ゲームミッションにおけるリーチ目達成ミッションおよび第1 出目達成ミッションが行なわれるときにおいて、ミッション演出において表示する仮停止図柄および最終停止図柄と、演出図柄変動開始処理において決定される仮停止図柄および最終停止図柄とが相互干渉するときには、1 ゲームミッションの実行を優先し、図70を用いて後述するような態様で、表示する仮停止図柄および最終停止図柄を決定する。

【0652】

次に、1 ゲームミッションに関する具体的な演出内容について、提示するミッション達成条件と、演出に用いる停止図柄（仮停止図柄、最終停止図柄を含む）との関係を示す予告時演出設定データテーブルA、Bを用いて説明する。

【0653】

図70は、1 ゲームミッションの予告時演出設定データテーブルA、Bを示す説明図である。図70において、(A)には、非擬似連の変動表示が行なわれるときの演出内容を示す予告時演出設定データテーブルAが示されている。また、図70において、(B)には、擬似連の変動表示が行なわれるときの演出内容を示す予告時演出設定データテーブルBが示されている。予告時演出設定データテーブルA、Bにおいては、変動表示結果（擬似連の有無および当たりはずれを示す）、予告パターン（図69に示す予告パターン）、表示結果種別（はずれ時のリーチの有無、大当たりの種別を示す）、提示するミッション達成条件、および、仮停止図柄・最終停止図柄の再設定内容が関連付けられて示されている。ここで、再設定とは、予告設定処理が実行される前の段階で、図58のS503、S504、S505、または、図59のS1552により先に決定された仮停止図柄または最終停止図柄（このような図柄を、先に決定された停止図柄という）を再度設定し直すことをいう。

【0654】

(A)に示す予告時演出設定データテーブルAを参照して、非擬似連時のリーチ目達成ミッションの予告パターンa1では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされ、非リーチはずれの場合に「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされる。したがって、「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」のリーチ

目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「7」のリーチ目となる図柄以外の図柄に再設定される。具体的には、先に決定された最終停止図柄が「7」のリーチ目とならないときには、先に決定された最終停止図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が偶然「7」のリーチ目となるときには、たとえばリーチ目を1図柄分ずらす変更を行ない、変更後の図柄を再設定図柄として決定する。また、「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」のリーチ目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「8」のリーチ目となる図柄以外の図柄に再設定される。具体的には、最終停止図柄を「7」のリーチ目となる図柄以外の図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

10

【0655】

また、予告パターンa 1では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりとなるときに「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされ、16R非確変大当たりとなるときに「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされる。したがって、「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」のリーチ目となる図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「7」のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された最終停止図柄が「7」のリーチ目とならないときには、「7」の大当たり図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が「7」のリーチ目となるときには、先に決定された最終停止図柄を再設定図柄として決定する。また、「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」のリーチ目となる図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「8」のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、最終停止図柄を「7」のリーチ目となる図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

20

【0656】

また、非擬似連時の第1出目達成ミッションの予告パターンb 1では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされ、非リーチはずれの場合に「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされる。したがって、「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」の第1出目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「7」の第1出目となる図柄以外の図柄に再設定される。具体的には、先に決定された最終停止図柄が「7」の第1出目とならないときには、先に決定された最終停止図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が偶然「7」の第1出目となるときには、たとえば第1出目を1図柄分ずらす変更を行ない、変更後の図柄を再設定図柄として決定する。また、「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「8」の第1出目となる図柄以外の図柄に再設定される。具体的には、最終停止図柄を「7」の第1出目となる図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

30

40

【0657】

また、予告パターンb 1では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりとなるときに「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされ、16R非確変大当たりとなるときに「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされる。したがって、「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」の第1出目となる図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「7」の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された最終停止図柄が「7」の第1出目とならないときには、「7」の大当たり図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が「7」の第

50

1 出目となるときには、先に決定された最終停止図柄を再設定図柄として決定する。また、「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、最終停止図柄が「8」の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、最終停止図柄を「7」の第1出目となる図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

【0 6 5 8】

(B) に示す予告時演出設定データテーブルBを参照して、擬似連時のリーチ目達成ミッションの予告パターンa 2 (達成条件緩和演出) では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に、ミッション達成条件が、「7」のリーチ目を出すこと→「5」, 「7」のリーチ目を出すこと→「3」, 「5」, 「7」のリーチ目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。したがって、このような予告パターンa 2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件のリーチ目以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、仮停止図柄および最終停止図柄が達成条件のリーチ目以外となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はリーチとならないチャンス目であるので、先に決定された仮停止図柄を仮停止図柄の再設定図柄として決定する。そして、先に決定された最終停止図柄が達成条件のリーチ目とならないときには、その図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が達成条件のリーチ目となるときには、たとえばリーチ目を1図柄分ずらす変更を行ない、変更後の図柄を再設定図柄として決定する。

【0 6 5 9】

また、予告パターンa 2では、非リーチはずれの場合には、ミッション達成条件が、「8」のリーチ目を出すこと→「6」, 「8」のリーチ目を出すこと→「4」, 「6」, 「8」のリーチ目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。このような予告パターンa 2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、仮停止図柄および最終停止図柄として達成条件のリーチ目以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS 6 8 9 bにおいて、仮停止図柄および最終停止図柄が達成条件のリーチ目以外の図柄に再設定される。具体的には、リーチはずれのときに仮停止図柄および最終停止図柄を達成条件のリーチ目となる図柄以外の図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

【0 6 6 0】

また、擬似連時のリーチ目達成ミッションの予告パターンa 3 (達成条件接近演出) では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされ、非リーチはずれの場合に「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされる。「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」のリーチ目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS 6 8 9 bにおいて、仮停止のリーチ目が「5」→「6」というように「7」のリーチ目に近づくように変化し、最終停止のリーチ目が「6」となるように、「5」→「6」→「6」と変動回ごとに变化する仮停止のリーチ目および最終停止のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はリーチとならないチャンス目であり、先に決定された1回目の変動の仮停止図柄が「5」のリーチ目となり、先に決定された2回目の変動の仮停止図柄が「6」のリーチ目となるように、仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄が「6」のリーチ目となるように、仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。

【0 6 6 1】

また、「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS 6 8 9 bにおいて、仮停止のリーチ目が「6」→「7」というように「8」のリーチ目に近づくように変化し、最終停止のリーチ目が「7」となるように、「6」→「

7」→「7」と変動回ごとに变化する仮停止のリーチ目および最終停止のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

【0662】

また、擬似連時の第1出目達成ミッションの予告パターンb2（達成条件緩和演出）では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に、ミッション達成条件が、「7」の第1出目を出すこと→「5」, 「7」の第1出目を出すこと→「3」, 「5」, 「7」の第1出目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。このような予告パターンb2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件の第1出目以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、仮停止図柄および最終停止図柄が達成条件の第1出目以外の図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄の第1出目がミッション達成条件の第1出目と一致しないように、仮停止図柄を変更（たとえば、1図柄ずらす）または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄の第1出目がミッション達成条件の第1出目と一致しないように、最終停止図柄を変更（たとえば、1図柄ずらす）または保持することにより、再設定図柄を決定する。

10

【0663】

また、予告パターンb2では、非リーチはずれの場合には、ミッション達成条件が、「8」の第1出目を出すこと→「6」, 「8」の第1出目を出すこと→「4」, 「6」, 「8」の第1出目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。このような予告パターンb2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件の第1出目以外の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、最終停止図柄が達成条件の第1出目以外の図柄に再設定される。具体的には、リーチはずれのときに仮停止図柄および最終停止図柄を達成条件の第1出目となる図柄以外の図柄に再設定するときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

20

【0664】

また、擬似連時の第1出目達成ミッションの予告パターンb3（達成条件接近演出）では、はずれとなるときにおいて、リーチはずれの場合に「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされ、非リーチはずれの場合に「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされる。「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」の第1出目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止の第1出目が「5」→「6」というように「7」の第1出目に近づくように変化し、最終停止の第1出目が「6」となるように、「5」→「6」→「6」と変動回ごとに变化する仮停止の第1出目および最終停止の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はチャンス目であり、先に決定された1回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「5」となり、先に決定された2回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「6」となるように仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄の第1出目が「6」となるように最終停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。

30

40

【0665】

また、「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄以外の図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止図柄の第1出目が「6」→「7」というように「8」の第1出目に近づくように変化し、最終停止の第1出目が「7」となるように、「6」→「7」→「7」と変動回ごとに变化する仮停止の第1出目および最終停止の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はチャンス目であり、先に決定された1回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「5」となり、先に決定された2回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「6」となるように仮停止図柄を決定することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄の第1出目が「6」と

50

なるように最終停止図柄を決定することにより、再設定図柄を決定する。具体的には、「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

【0666】

また、擬似連時のリーチ目達成ミッションの予告パターンa2（達成条件緩和演出）では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に、ミッション達成条件が、「7」のリーチ目を出すこと→「5」, 「7」のリーチ目を出すこと→「3」, 「5」, 「7」のリーチ目を出すこと、というように変動回ごとに変化させられる。したがって、このような予告パターンa2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件のリーチ目の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、最終停止図柄が達成条件のリーチ目の図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はリーチとならないチャンス目であるので、先に決定された仮停止図柄を仮停止図柄の再設定図柄として決定する。そして、先に決定された最終停止図柄が達成条件のリーチ目となるときには、その図柄を再設定図柄として決定する。一方、先に決定された最終停止図柄が達成条件のリーチ目とならないときには、最終停止図柄を達成条件のリーチ目となる大当たり図柄（たとえば、「7」の大当たり図柄）を再設定図柄として決定する。

10

【0667】

また、予告パターンa2では、15R非確変大当たりの場合には、ミッション達成条件が、「8」のリーチ目を出すこと→「6」, 「8」のリーチ目を出すこと→「4」, 「6」, 「8」のリーチ目を出すこと、というように変動回ごとに変化させられる。したがって、このような予告パターンa2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件のリーチ目の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、最終停止図柄が達成条件のリーチ目の図柄に再設定される。具体的には、「4」, 「6」, 「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

20

【0668】

また、擬似連時のリーチ目達成ミッションの予告パターンa3（達成条件接近演出）では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされ、非15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされる。「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」のリーチ目となる図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止のリーチ目が「5」→「6」というように「7」のリーチ目に近づくように変化し、最終停止のリーチ目が「6」となるように、「5」→「6」→「7」というように変動回ごとに変化する仮停止のリーチ目および最終停止のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はリーチとならないチャンス目であり、先に決定された1回目の変動の仮停止図柄が「5」のリーチ目となり、先に決定された2回目の変動の仮停止図柄が「6」のリーチ目となるように、仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄が「7」のリーチ目となるように、仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。

30

40

【0669】

また、「8」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止のリーチ目が「6」→「7」というように「8」のリーチ目に近づくように変化し、最終停止のリーチ目が「8」となるように、「6」→「7」→「8」というように変動回ごとに変化する仮停止のリーチ目および最終停止のリーチ目となる図柄に再設定される。具体的には、「7」のリーチ目を出すことがミッション達成条件とされたときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。

50

【0670】

また、擬似連時の第1出目達成ミッションの予告パターンb2（達成条件緩和演出）では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に、ミッション達成条件が、「7」の第1出目を出すこと→「5」, 「7」の第1出目を出すこと→「3」, 「5」, 「7」の第1出目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。したがって、このような予告パターンb2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件の第1出目の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、仮停止図柄が達成条件の第1出目の図柄以外の図柄に再設定され、最終停止図柄が達成条件の第1出目の図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄の第1出目がミッション達成条件の第1出目と一致しないように、仮停止図柄
10
を変更（たとえば、1図柄ずらす）または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄の第1出目がミッション達成条件の第1出目と一致するように、最終停止図柄を変更（たとえば、「7」の大当たり図柄とする）または保持することにより、再設定図柄を決定する。

【0671】

また、予告パターンb2では、15R非確変大当たりの場合には、ミッション達成条件が、「8」の第1出目を出すこと→「6」, 「8」の第1出目を出すこと→「4」, 「6」, 「8」の第1出目を出すこと、というように変動回ごとに变化させられる。したがって、このような予告パターンb2の達成条件緩和演出が行なわれるときには、最終停止図柄として達成条件の第1出目の図柄を出すことが必要であるので、前述のS689bにおいて、最終停止図柄が達成条件の第1出目の図柄に再設定される。具体的には、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりのときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。
20

【0672】

また、擬似連時の第1出目達成ミッションの予告パターンb3（達成条件接近演出）では、当たりとなるときにおいて、15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされ、非15R確変大当たりまたは16R確変大当たりの場合に「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされる。「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「7」の第1出目となる図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止の第1出目が「5」→「6」というように「7」の第1出目に近づくように変化し、最終停止の第1出目が「6」となるように、「5」→「6」→「7」と変動回ごとに
30
変化する仮停止の第1出目および最終停止の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、先に決定された仮停止図柄はチャンス目であり、先に決定された1回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「5」となり、先に決定された2回目の変動の仮停止図柄の第1出目が「6」となるように仮停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。そして、先に決定された最終停止図柄の第1出目が「7」となるように最終停止図柄を変更または保持することにより、再設定図柄を決定する。

【0673】

また、「8」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときには、最終停止図柄として「8」の第1出目となる図柄を出すことが必要であり、停止図柄が、前述のS689bにおいて、仮停止の第1出目が「6」→「7」というように「8」の第1出目に近づくように変化し、最終停止の第1出目が「8」となるように、「6」→「7」→「8」と変動回ごとに变化する仮停止の第1出目および最終停止の第1出目となる図柄に再設定される。具体的には、「7」の第1出目を出すことがミッション達成条件とされたときと同様の処理を行なうことにより再設定を行なう。
40

【0674】

なお、図70では、図58のS503, S504, S505、および、図59のS1552において、先に決定された仮停止図柄または最終停止図柄がどのような図柄であっても、強制的にS689bにより図柄を再設定する例を示した。しかし、これに限らず、先に決定された仮停止図柄または最終停止図柄が、選択決定された予告パターンの演出内容
50

に対応する図柄であるか否かを判断し、決定された予告パターンの演出内容に対応しない図柄であるときに、S 6 8 9 bにより図柄を再設定するようにしてもよい。

【0 6 7 5】

また、図 7 0 では、表示結果の種別に応じて選択されるミッション達成条件（達成条件緩和演出でのミッション達成条件も含む）が予め定められた条件として固定的に用いられる例を説明した。しかし、これに限らず、表示結果の種別に応じて選択されるミッション達成条件を、停止図柄を選択するときのようにランダムに選択決定するようにしてもよい。また、達成条件接近演出でのミッション達成条件への接近パターンも前述のように固定的ではなく、ランダムに選択決定するようにしてもよい。また、図 7 0 では、擬似連となるときにおいて、リーチ目達成ミッションおよび第 1 出目達成ミッションのそれぞれについて、達成条件緩和演出および達成条件接近演出以外に、そのような演出を行なわない予告パターンを設けて選択可能となるようにしてもよい。

10

【0 6 7 6】

次に、ボタン予告の予告種別に属する予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルを説明する。図 7 1 は、ボタン予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。ボタン予告の予告パターンとしては、低信頼度のメッセージを表示する低信頼度予告パターン d 1、中信頼度のメッセージを表示する中信頼度予告パターン d 2、および、高信頼度のメッセージを表示する高信頼度予告パターン d 3 が含まれる。

【0 6 7 7】

ボタン予告の予告パターン決定テーブルは、表示結果がはずれであるときに用いられるはずれ用決定テーブル部（上半分のはずれに対応するテーブル部）と、表示結果が当たりであるときに用いられる当たり用決定テーブル部（下半分の当たりに対応するテーブル部）とを含む。各テーブル部では、乱数 S R 1 1 の抽出値が複数の予告パターンに割振られている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数 S R 1 1 を抽出し、その抽出値からはずれ用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンがボタン予告の予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当たりであるときには、乱数 S R 1 1 を抽出し、その抽出値から当たり用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンがボタン予告の予告パターンとして決定される。

20

【0 6 7 8】

ボタン予告の予告パターン決定テーブルは、はずれ用決定テーブル部と、当たり用決定テーブル部とで、低信頼度予告パターン d 1、中信頼度予告パターン d 2、高信頼度予告パターン d 3 という複数種類のボタン予告の演出パターンが選択可能に設定されている。中信頼度予告パターン d 2 は、低信頼度予告パターン d 1 と比べて当たりのときに選択される割合が高く、高信頼度予告パターン d 3 は、中信頼度予告パターン d 2 と比べて当たりのときに選択される割合が高くなるように設定されている。

30

【0 6 7 9】

次に、ステップアップ予告の予告種別に属する予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルを説明する。図 7 2 は、ステップアップ予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップアップ予告の予告パターンとしては、低信頼度のステップアップ態様を表示する低信頼度予告パターン（たとえば 1 段階もステップアップしないパターン）e 1、中信頼度のステップアップ態様を表示する中信頼度予告パターン（たとえば 1 段階ステップアップするパターン）e 2、および、高信頼度のステップアップ態様を表示する高信頼度予告パターン（たとえば 2 段階ステップアップするパターン）e 3 が含まれる。

40

【0 6 8 0】

ステップアップ予告の予告パターン決定テーブルは、表示結果がはずれであるときに用いられるはずれ用決定テーブル部（上半分のはずれに対応するテーブル部）と、表示結果が当たりであるときに用いられる当たり用決定テーブル部（下半分の当たりに対応するテーブル部）とを含む。各テーブル部では、乱数 S R 1 1 の抽出値が複数の予告パターンに割振ら

50

れている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値からはずれ用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンがステップアップ予告の予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当たりであるときには、乱数SR11を抽出し、その抽出値から当たり用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンがステップアップ予告の予告パターンとして決定される。

【0681】

ステップアップ予告の予告パターン決定テーブルは、はずれ用決定テーブル部と、当たり用決定テーブル部とで、低信頼度予告パターンe1、中信頼度予告パターンe2、高信頼度予告パターンe3という複数種類のステップアップ予告の演出パターンが選択可能に設定されている。中信頼度予告パターンe2は、低信頼度予告パターンe1と比べて当たりのときに選択される割合が高く、高信頼度予告パターンe3は、中信頼度予告パターンe2と比べて当たりのときに選択される割合が高くなるように設定されている。

10

【0682】

次に、第2予告演出の種別を決定するために用いられる第2予告種別決定用テーブルについて説明する。図73は、第2予告種別決定用テーブル1C、2C、1D、2Dを示す説明図である。図73において、(A)に第2予告種別決定用テーブル1Cが示され、(B)に第2予告種別決定用テーブル2Cが示され、(C)に第2予告種別決定用テーブル1Dが示され、(D)に第2予告種別決定用テーブル2Dが示されている。

20

【0683】

第2予告種別決定用テーブル1Cは、時短状態ではない通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第2予告種別決定用テーブル2Cは、時短状態ではない通常遊技状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第2予告種別決定用テーブル1Dは、特別遊技状態としての時短状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第2予告種別決定用テーブル2Dは、特別遊技状態としての時短状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。

【0684】

(A)～(D)に示す各第2予告種別決定用テーブルにおいては、受信した変動パターンコマンドがはずれのときと当たりのときとで異なる割合で、乱数SR13の抽出値が、予告なしと、複数の予告種別であるミニキャラ予告Aおよびミニキャラ予告Bのそれぞれとに割振られている。ミニキャラ予告Aは、第1のミニキャラを用いて行なわれるミニキャラ予告である。ミニキャラ予告Bは、第1のミニキャラとは異なる第2のミニキャラを用いて行なわれるミニキャラ予告である。

30

【0685】

(A)～(D)に示す第2予告種別決定用テーブル1C、2C、1D、2Dにおいては、表示結果が当たりとなるときの方がはずれとなるときよりもミニキャラ予告A、Bのいずれが選択決定される割合が高くなるように設定されている。また、通常遊技状態および時短状態のそれぞれにおいて、第2特別図柄の変動表示で当たりとなるときの方が、第1特別図柄の変動表示で当たりとなるときよりもミニキャラ予告A、Bのいずれが選択決定される割合が高くなるように設定されている。

40

【0686】

前述のS694により第2予告演出の予告種別を決定するときには、乱数SR13の値を抽出するとともに、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果を確認し、これらに基づいて、前述のように選択された第2予告種別決定用テーブルのデータにしたがい、第2予告演出の予告種別を決定する。

【0687】

次に、第2予告演出(ミニキャラ予告)の予告種別に属する予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルを説明する。図74は、第2予告演出の予告種別の予告パターン決定テーブルの代表例を示す説明図である。図74においては、代表例として、ミ

50

ニキャラ予告Aの予告種別に属する予告パターンを決定する予告パターン決定テーブルが示されている。

【0688】

第2予告演出の予告パターンとしては、低信頼度のキャラクタ態様を表示する低信頼度予告パターン（たとえばミニキャラ予告のキャラクタが動作せずに固定的に表示されるパターン）、中信頼度のキャラクタ態様を表示する中信頼度予告パターン（たとえばミニキャラ予告のキャラクタが低速で動作するパターン）、および、高信頼度のキャラクタ態様を表示する高信頼度予告パターン（たとえばミニキャラ予告のキャラクタが高速で動作するパターン）が含まれる。

【0689】

第2予告演出の予告パターン決定テーブルは、表示結果がはずれであるときに用いられるはずれ用決定テーブル部（上半分のはずれに対応するテーブル部）と、表示結果が当たりであるときに用いられる当たり用決定テーブル部（下半分の当たりに対応するテーブル部）とを含む。各テーブル部では、乱数SR13の抽出値が複数の予告パターンに割振られている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数SR13を抽出し、その抽出値からはずれ用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが第2予告演出の予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当たりであるときには、乱数SR13を抽出し、その抽出値から当たり用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが第2予告演出の予告パターンとして決定される。

【0690】

第2予告演出の予告パターン決定テーブルは、はずれ用決定テーブル部と、当たり用決定テーブル部とで、低信頼度予告パターンf1、中信頼度予告パターンf2、高信頼度予告パターンf3という複数種類の第2予告演出の演出パターンが選択可能に設定されている。中信頼度予告パターンf2は、低信頼度予告パターンf1と比べて当たりのときに選択される割合が高く、高信頼度予告パターンf3は、中信頼度予告パターンf2と比べて当たりのときに選択される割合が高くなるように設定されている。

【0691】

また、ミニキャラ予告Bの予告種別に属する予告パターンを決定する予告パターン決定テーブルについても、図74の予告パターン決定テーブルと同様の構成の予告パターン決定テーブルとして用いられている。

【0692】

次に、第3予告演出の種別を決定するために用いられる第3予告種別決定用テーブルについて説明する。図75は、第3予告種別決定用テーブル1E、2E、1F、2Fを示す説明図である。図75において、(A)に第3予告種別決定用テーブル1Eが示され、(B)に第3予告種別決定用テーブル2Eが示され、(C)に第3予告種別決定用テーブル1Fが示され、(D)に第3予告種別決定用テーブル2Fが示されている。

【0693】

第3予告種別決定用テーブル1Eは、時短状態ではない通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第3予告種別決定用テーブル2Eは、時短状態ではない通常遊技状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第3予告種別決定用テーブル1Fは、特別遊技状態としての時短状態において第1特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。第3予告種別決定用テーブル2Fは、特別遊技状態としての時短状態において第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに選択される。

【0694】

(A)～(D)に示す各第3予告種別決定用テーブルにおいては、受信した変動パターンコマンドがはずれのときと当たりのときとで異なる割合で、乱数SR14の抽出値が、予告なしと、複数の予告種別である可動部材予告Aおよび可動部材予告Bのそれぞれとに割振られている。可動部材予告Aは、可動部材84を右回転動作させることにより行なわれ

10

20

30

40

50

る可動部材予告である。可動部材予告 B は、可動部材 8 4 を左回転動作させることにより行なわれる可動部材予告である。

【0695】

(A) ~ (D) に示す第 3 予告種別決定用テーブル 1 E, 2 E, 1 F, 2 F においては、表示結果が当たりとなる時の方がはずれとなる時よりも可動部材予告 A, B のいずれが選択決定される割合が高くなるように設定されている。また、通常遊技状態および時短状態のそれぞれにおいて、第 2 特別図柄の変動表示で当たりとなる時の方が、第 1 特別図柄の変動表示で当たりとなる時よりも可動部材予告 A, B のいずれが選択決定される割合が高くなるように設定されている。

【0696】

前述の S 6 9 4 により第 3 予告演出の予告種別を決定するときには、乱数 S R 1 4 の値を抽出するとともに、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果を確認し、これらに基づいて、前述のように選択された第 3 予告種別決定用テーブルのデータにしたがい、第 3 予告演出の予告種別を決定する。

【0697】

次に、第 3 予告演出（可動部材予告）の予告種別に属する予告パターンを決定するための予告パターン決定テーブルを説明する。図 7 6 は、第 3 予告演出の予告種別の予告パターン決定テーブルの代表例を示す説明図である。図 7 6 においては、代表例として、可動部材予告 A の予告種別に属する予告パターンを決定する予告パターン決定テーブルが示されている。

【0698】

第 3 予告演出の予告パターンとしては、低信頼度の動作態様で可動部材 8 4 を動作させる低信頼度予告パターン（たとえば可動部材 8 4 を低速で回転動作させる動作パターン）、中信頼度の動作態様で可動部材 8 4 を動作させる中信頼度予告パターン（たとえば可動部材 8 4 を中速で回転動作させる動作パターン）、および、高信頼度の動作態様で可動部材 8 4 を動作させる動作パターン（たとえば可動部材 8 4 を高速で回転動作させる動作パターン）が含まれる。

【0699】

第 3 予告演出の予告パターン決定テーブルは、表示結果がはずれであるときに用いられるはずれ用決定テーブル部（上半分のはずれに対応するテーブル部）と、表示結果が当たりであるときに用いられる当たり用決定テーブル部（下半分の当たりに対応するテーブル部）とを含む。各テーブル部では、乱数 S R 1 5 の抽出値が複数の予告パターンに割振られている。受信した変動パターンコマンドが示す表示結果がはずれであるときには、乱数 S R 1 5 を抽出し、その抽出値からはずれ用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが第 3 予告演出の予告パターンとして決定される。一方、受信した変動パターンコマンドが示す表示結果が当たりであるときには、乱数 S R 1 5 を抽出し、その抽出値から当たり用決定テーブル部を用いて、当該抽出値に対応する予告内容の予告パターンが第 3 予告演出の予告パターンとして決定される。

【0700】

第 3 予告演出の予告パターン決定テーブルは、はずれ用決定テーブル部と、当たり用決定テーブル部とで、低信頼度予告パターン g 1、中信頼度予告パターン g 2、高信頼度予告パターン g 3 という複数種類の第 3 予告演出の演出パターンが選択可能に設定されている。中信頼度予告パターン g 2 は、低信頼度予告パターン g 1 と比べて当たりのときに選択される割合が高く、高信頼度予告パターン g 3 は、中信頼度予告パターン g 2 と比べて当たりのときに選択される割合が高くなるように設定されている。

【0701】

また、可動部材予告 B の予告種別に属する予告パターンを決定する予告パターン決定テーブルについても、図 7 6 の予告パターン決定テーブルと同様の構成の予告パターン決定テーブルとして用いられている。

【0702】

図77は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組合せが複数集まったデータとしてのプロセスデータにより構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の変動表示の変動表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行なう。また、演出制御用CPU101は、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。また、演出制御用CPU101は、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材78および仮停止4のそれぞれを制御する。

【0703】

プロセステーブルにおいては、たとえば、前述した擬似連およびすべりのような演出図柄の演出動作ごとに異なるプロセスデータが設定されており、さらに、前述のような予告を行なうか否かおよび予告パターンの演出動作に応じて異なるプロセスデータが設定されている。したがって、たとえば、ある変動パターンに基づく変動表示において予告演出を実行することが決定されたことに応じて、当該変動パターンにおいて決定された予告パターンによる予告演出を実行可能なプロセスデータが選択されることとなる。

【0704】

図77に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンに応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、たとえば、前述した図柄変動制御パターンテーブルおよび各種演出制御パターンテーブル等を、より具体的に示したものに相当する。

【0705】

図78は、プロセステーブルの内容にしたがって実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用CPU101は、プロセステーブルにおける演出制御実行データにしたがって表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データにしたがって、演出表示装置9、LED等の発光体、スピーカ27、および可動部材78、84を制御する処理を繰返すことによって、1回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（たとえば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

【0706】

図79は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S802）を示すフローチャートである。

【0707】

演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（S841）、変動時間タイマの値を1減算する（S842）。そしてプロセスタイマがタイムアウトしているか否かを判断する（S843）。

【0708】

プロセスタイマがタイムアウトするまで（S843N）は、S846に進む。S843においてプロセスタイマがタイムアウトしたと判断したときは（S843Y）、プロセスデータの切替を行なう（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（S 8 4 4）。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、音番号データおよび可動部材制御データ等のプロセスデータに基づいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S 8 4 5）。これにより、決定された予告パターンによる予告演出を実行することができる。

【0709】

S 8 4 6においては、操作演出処理を実行する。ここでは、先に操作演出処理の処理内容を説明した後、演出図柄変動中処理のその他の処理内容を説明する。図 8 0 は、演出制御プロセス処理において実行される操作演出処理（S 8 4 6）を示すフローチャートである。

10

【0710】

操作演出処理においては、まず、プロセスデータとして、ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されているか否かを判断する（S 8 4 3 1）。これにより、ボタン予告演出を行なうことが可能な変動表示時であるか否かを確認することができる。ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていないと判断したときは、操作演出処理を終了する。一方、ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていると判断したときは、現在が前述のボタン予告演出における操作有効期間中であるか否かを確認する（S 8 4 3 2）。ボタン予告演出の操作有効期間については、変動表示の開始時から所定のタイミング（図柄の導出表示が開始される前の所定タイミング）が経過した時が操作有効期間の開始時として設定されている。これにより、ボタン予告演出の操作有効期間の開始時および終了時は、変動表示の開始時から計数を開始する変動時間タイマの計時値に基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が認識することができる。したがって、ボタン予告演出における操作有効期間中であるか否かは、変動時間タイマの計時値に基づいて判断される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定されている場合には、S 6 8 4、S 6 8 9、S 6 9 0 各々において、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において操作有効期間が設定される。このため、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、操作ボタン 3 0 のボタン操作が有効となり、ボタン操作することにより予告演出が実行される。

20

【0711】

操作有効期間中であると判断したときは、操作有効期間中において操作ボタン 3 0 が操作されたときにセットされる操作済フラグがセットされているか否かを確認する（S 8 4 3 3）。操作済フラグがセットされていないと判断したときは、操作ボタン 3 0 から入力される操作検出信号のレベルに基づいて、操作ボタン 3 0 が操作されたか否かを判断する（S 8 4 3 4）。

30

【0712】

操作ボタン 3 0 が操作されていると判断したときは、ボタン予告演出の実行を開始させ（S 8 4 3 5）、操作演出処理を終了する。

【0713】

一方、S 8 4 3 2 で操作有効期間中ではないと判断したとき、S 8 4 3 3 で操作済フラグがセットされていると判断したとき、または、S 8 4 3 4 で操作ボタン 3 0 が操作されていないと判断したときは、操作演出処理を終了する。

40

【0714】

図 7 9 に戻り、S 8 4 7 で、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマの値に基づいて、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（S 8 4 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば（S 8 4 7 で Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 8 0 3）に応じた値に更新する（S 8 4 9）。一方、変動時間タイマがタイムアウトしていないときは（S 8 4 7 で N）、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るか否かを確認する（S 8 4 8）。確定コマンド受信フラグがセットされていないときは（S 8 4 8 で N）、演出図柄変動中処理が終了する。一方、確定コマンド受信フラグがセットされているときは（S 8 4 8 で Y）、

50

S 8 4 9に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても（S 8 4 8でN）、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、たとえば、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。

【0715】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターンに基づいてS 8 4 1～S 8 4 5の処理を実行する部分は、再変動演出を実行する再変動演出制御処理に相当する。

【0716】

図81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（S 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（S 8 7 0）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、S 8 7 7に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、S 8 7 6で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。したがって、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、S 8 7 1～S 8 7 6の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、S 8 7 7に移行する。

【0717】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動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）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（S 8 7 1）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行なう（S 8 7 2）。

【0718】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、遊技制御用マイクロコンピュータ560から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行なうが、変動時間タイマがタイムアップしたことに基づいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0719】

次に、S 8 7 2の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示したか否かを確認する（S 8 7 3）。S 8 7 2の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示しなかったと判断した場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には、演出制御用CPU101は、時短状態であることを示す時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（S 8 8 3）。演出制御用マイクロコンピュータ100の側で、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側と同様に時短状態であるか否かを管理するのは、前述したような各種予告演出において、予告演出の種別を決定するときに、時短状態であるか否かに応じて、種別の選択割合を異ならせる制御を行なうためである。S 8 8 3で確認される時短状態フラグは、後述するように、大当り終了演出処理において大当り遊技状態の終了時にセットされる。

【0720】

時短状態フラグがセット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状態カウンタの値を－1する（S 8 8 4）。そして、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認し（S 8 8 5）、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短状態フラグをリセット状態にする（S 8 8 6）。S 8 8 3により時短状態がセットされていないと判断されたとき、S 8 8 5により時短状態カウンタの値が0になったと判断したとき、および、S 8 8 6で時短状態フラグをリセット状態にしたときは、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（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 7 4）。

【0721】

一方、S 8 7 2 の処理で小当り図柄また大当り図柄を停止表示したと判断した場合には、演出制御用CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（S 8 7 6）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1 指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2 指定コマンド受信フラグ）または小当り／突確開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S 8 7 7）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（S 8 7 8）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（S 8 7 9）。

【0 7 2 2】

なお、演出制御用CPU 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、S 8 7 9 の処理では、演出制御用CPU 1 0 1 は、当り種別に対応するファンファーレ演出等のプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（S 8 8 0）、プロセスデータ1 の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ2 7、および演出用部品としての可動部材7 8）の制御を実行する（S 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 8 2）。

【0 7 2 3】

図8 2 は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（S 8 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、まず、演出時間計測タイマの値を1 減算するとともに（S 9 7 1）、大当り遊技状態の終了時に行なわれるエンディング演出を管理する時間を計測するためにラウンド中処理においてセットされた演出時間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（S 9 7 2）。

【0 7 2 4】

演出時間計測タイマがタイムアウトしていないときは（S 9 7 2 のN）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、プロセスタイマの値を1 減算する（S 9 7 3）。

【0 7 2 5】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、プロセスデータn の内容（表示制御実行データn）にしたがって、演出装置（演出表示装置9、スピーカ2 7、ランプ2 8 a～2 8 c 等）を制御する処理を実行する（S 9 7 6）。たとえば、演出表示装置9 においてエンディング演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータn の内容（表示制御実行データn）にしたがってCGROM から画像データを読み出し、読み出した画像データをVDP 1 0 9 に出力するとともに制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板3 5 に対して制御信号を出力する。また、スピーカ2 7 からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板7 0 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0 7 2 6】

この場合、たとえば、大当りが終了することを表示したり、演出表示装置9 の表示画面に所定のキャラクタを表示したりすることによって、大当りが終了することを報知する。

【0 7 2 7】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（S 9 7 7）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替えを行なう（S 9 7 8）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（S 9 7 9）。

【0 7 2 8】

演出時間計測タイマがタイムアウトしたときは（Ｓ９７２のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定のフラグ（たとえば、確変大当りであることを示すフラグや、通常大当りであることを示すフラグ）をリセットする（Ｓ９８０）。そして、小当りの終了時であるか否かを確認する（Ｓ９８１）。

【０７２９】

小当りの終了時でないときは、大当りの終了時であり、パチンコ遊技機１はすべての種類の大当りの終了後には時短状態に制御するように設定されているので、大当りが発生したことに応じて、時短状態フラグをセット状態とする（Ｓ９８２）。フラグをセット状態とするということは、フラグが元々セット状態であるときはセット状態を維持し、フラグが元々リセット状態であるときは、セット状態に切替えることを意味する。そして、時短状態は、大当り遊技状態の終了後変動表示が１００回行なわれるまで継続するので、時短状態の継続回数を計数するための時短状態カウンタに１００（回）をセットし（Ｓ９８３）、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（Ｓ８００）に対応した値に変更して（Ｓ９８８）、処理を終了する。

10

【０７３０】

一方、Ｓ９８１で小当りの終了時であるときは、時短状態フラグがセットされているか否か確認する（Ｓ９８４）。時短状態フラグがセットされている場合には、時短状態カウンタの値を－１する（Ｓ９８５）。そして、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認し（Ｓ９８６）、時短回数カウンタの値が０になった場合には、時短状態フラグをリセット状態にする（Ｓ９８７）。フラグをリセット状態にするということは、フラグが元々リセット状態であるときはリセット状態を維持し、フラグが元々セット状態であるときは、セット状態に切替えることを意味する。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（Ｓ８００）に応じた値に更新して（Ｓ９８８）、処理を終了する。

20

【０７３１】

なお、上記の実施の形態では、変動表示部として２つの特別図柄表示器（第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂ）を備えた技機を例にしたが、１つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

【０７３２】

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

30

【０７３３】

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

40

50

同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。

【0734】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図 63 等に示すように、特殊演出としての 1 ゲームミッションが、大当り遊技状態に制御される可能性があることを報知する予告演出として実行される。その 1 ゲームミッションを含む予告演出を決定するための手段が、図 61 の S681, S688 のような予告演出の種別を決定する予告演出種別決定手段と、図 61 の S689 のような予告種別に応じた予告パターン（具体的な予告演出）を決定する予告決定手段とに分けられている。これにより、予告種別決定手段により決定可能な予告演出種別の数と、予告決定手段により決定可能な予告パターン数との組合せにより、多種類の予告パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、決定される割合が低く設定された種別の予告演出であっても、予告決定手段により決定可能な予告パターン数を多くすれば、多種類の数の予告パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、予告種別決定手段における種別決定の割合を変更するだけで、各予告演出種別に属する各予告パターンを選択する割合を変更しなくても、各予告演出種別ごとの予告パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、予告演出に関し、実行可能とする予告パターン数の変更設定、および、予告パターンの出現割合の変更設定が容易になる。したがって、遊技機の開発段階において、予告演出について、予告演出数の設定、および、予告演出の出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができる。

【0735】

(2) 図 64 等に示すように、1 ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告のような予告演出種別はいずれか 1 つの種別が SR8 の値に基づいて排他的に選択決定される。したがって、1 ゲームミッションのような特殊演出と、特殊演出とは同時に実行しないボタン予告、ステップアップ予告等の予告演出とについて、排他的に予告演出種別が選択決定されるので、これらの演出が同時に出現しないような設定をすることができる。これにより、予告演出の予告パターンごとに、同時出現を禁止する規則としての禁則をかける設定をしなくても済む。したがって、予告演出種別の選択決定を排他的に行なうことで、特殊演出と、特殊演出とは同時に実行しない予告演出とが同時に出現しないように禁則をかける場合の設定が容易になり、予告演出に関する設計変更が容易になる。

【0736】

(3) 図 42 および図 43 に示されるように、1 ゲームミッションのような特殊演出と、特殊演出とは同時に実行しないボタン予告、ステップアップ予告等の予告演出とについて、排他的に予告演出種別が選択決定される予告演出が、演出表示装置 9 において予告演出に用いられる表示領域の少なくとも一部、および、予告演出の実行タイミングの少なくとも一部が重複する予告演出であるので、予告演出種別を決定することに基づいて、表示領域についての制約がある演出表示装置 9 において行なわれる予告演出の重複を防ぐことができる。

【0737】

(4) 図 69 の予告パターン a2 等の達成条件接近演出については、図 45 に示すように、擬似連の変動表示が行なわれるときに、実行する予告演出として 1 ゲームミッションが決定されたときに、擬似連において、再変動の回数が増えるにしたがって、大当り遊技状態に制御するためのミッション達成条件が変化する予告演出パターンで 1 ゲームミッションの演出が決定される。これにより、たとえば、再変動の回数が増えるにしたがって、大当り遊技状態に制御するためのミッション達成条件が満たしやすいものに変化することで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を分かりやすく示すことができる。

【0738】

(5) 図 69 の予告パターン a3 等の達成条件緩和演出については、図 46 に示すように、擬似連の変動表示が行なわれるときに、実行する予告演出として 1 ゲームミッショ

ンが決定されたときに、擬似連において、再変動を実行するたびにミッション不達成演出を実行するとともに、再変動の回数が増えるにしたがって、ミッション不達成演出の状態がミッション達成条件に近づくことで、大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を分かりやすく示すことができる。

【0739】

(6) 1ゲームミッションと、ミニキャラ予告のような同時に演出表示装置9において画像が表示可能な予告演出について、図61のS698、S699、図47のように、変動表示部において、予告演出を行なう画像について、1ゲームミッションの画像を上層側のレイヤーに配し、ミニキャラ予告の画像を下層側のレイヤーに配した画像データを用いて画像表示を行なうので、1ゲームミッションの演出を行なう画像と、ミニキャラ予告の演出を行なう画像とが同時に表示されるときに、1ゲームミッションの演出を行なう画像が、ミニキャラ予告の演出を行なう画像よりも優先して表示される。これにより、演出表示装置9において1ゲームミッションとミニキャラ予告とが重複して実行されるときに、1ゲームミッションの画像の表示が妨げられないようにすることができる。

10

【0740】

(7) 特別図柄の変動パターンを決定するための手段が、図22のS99～S101のような変動パターンの種別を決定する変動表示パターン種別決定手段と、図22のS103、S105のような具体的な変動パターンを決定する変動表示パターン決定手段とに分けられている。これにより、変動表示パターン種別決定手段により決定可能な変動パターン種別の数と、変動表示パターン決定手段により決定可能な変動パターン数との組合せにより、多種類の変動パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、決定される割合が低く設定された種別の変動パターンであっても、変動パターン決定手段により決定する変動パターン数を多くすれば、多種類の数の変動パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、変動パターン種別決定手段における種別決定の割合を変更するだけで、各変動パターン種別に属する各変動パターンを選択する割合を変更しなくても、各変動パターン種別ごとの変動パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、変動パターンに関し、変動パターン数の変更設定、および、変動パターンに対応した変動表示の出現割合の変更設定が容易になる。したがって、遊技機の開発段階において、変動パターンに対応した変動表示について、変動表示の演出数の設定、および、変動表示の演出の出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができる。

20

30

【0741】

(8) 図63等に示すように、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中において大当り遊技状態に制御される可能性があることを報知する1ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告等の予告演出を決定するための手段が、図61のS681、S688に示すような予告演出の種別を決定する予告種別決定手段と図61のS689に示すような予告種別に応じた予告パターン(具体的な予告演出)を決定する予告決定手段とに分けられている。これにより、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの変動表示中の予告演出に関し、予告種別決定手段により決定可能な予告演出種別の数と、予告決定手段により決定可能な予告パターン数との組合せにより、多種類の予告パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、決定される割合が低く設定された種別の予告演出であっても、予告決定手段により決定可能な予告パターン数を多くすれば、多種類の数の予告パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、予告種別決定手段における種別決定の割合を変更するだけで、各予告演出種別に属する各予告パターンを選択する割合を変更しなくても、各予告演出種別ごとの予告パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、予告演出に関し、実行可能とする予告パターン数の変更設定、および、予告パターンの出現割合の変更設定が容易になる。したがって、遊技機の開発段階において、予告演出について、予告演出数の設定、および、予告演出の出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができる。さらに、図63および図65に示す第1特別図柄の予告種別決定用テーブル1Aおよび1Bと、図

40

50

6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とでは、1 ゲームミッション等の予告種別を選択する乱数値 S R 8 の割振りが異なり、予告種別を決定する割合が異なることを示したように、第 1 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において複数種類の予告演出種別のうちから特定の予告演出が属する予告演出種別を決定する割合と、第 2 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において複数種類の予告演出種別のうちから特定の予告演出が属する予告演出種別を決定する割合とが異なるので、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、異なる割合で予告種別が選択されるため、出現する予告演出の予告種別の割合に基づいて、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができる。

【0742】

(9) 図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B と、図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B とでは、予告なしを選択する乱数値 S R 8 の数値データの割合が異なる。これにより、第 1 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において複数種類の予告演出種別のうちから予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合と、第 2 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において複数種類の予告演出種別のうちから予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合とが異なるので、予告演出の出現割合に基づいて、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0743】

(10) 第 1 特別図柄については、通常遊技状態で用いられる図 6 3 の予告種別決定用テーブル 1 A と、特別遊技状態で用いられる図 6 5 の予告種別決定用テーブル 1 B とで、予告演出を実行しないと決定する割合が異なる。第 2 特別図柄については、通常遊技状態で用いられる図 6 4 の予告種別決定用テーブル 2 A と、特別遊技状態で用いられる図 6 6 の予告種別決定用テーブル 2 B とで予告演出を実行しないと決定する割合が異なる。これにより、第 1 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合と、第 2 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合とがそれぞれ、遊技状態が特別遊技状態か否かに応じて異なるので、予告演出を実行すると決定されるので、予告演出の出現割合に基づいて、遊技状態による予告演出の違いを明確化することができるので、どのような遊技状態であるかを遊技者に分かりやすく認識させることができる。なお、第 1 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合と、第 2 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において予告演出を実行しないことを示す予告演出種別を決定する割合とは、少なくとも一方が、遊技状態が特別遊技状態か否かに応じて異なればよい。

【0744】

(11) 図 6 4 および図 6 6 に示す第 2 特別図柄の予告種別決定用テーブル 2 A および 2 B では、図 6 3 および図 6 5 に示す第 1 特別図柄の予告種別決定用テーブル 1 A および 1 B において選択できない（選択割合が 0）ボタン予告（1 ゲームミッションでもよい）が所定の割合で選択される。このように、第 2 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において特定の予告演出が属する予告演出種別を決定することができ、第 1 特別図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定する場合において特定の予告演出が属する予告演出種別が決定することができない。これにより、第 1 特別図柄に関する予告演出と、第 2 特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができ、遊技者がそのような違いを認識できることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0745】

(12) 図 6 4 等 に示すように、1 ゲームミッション、ボタン予告、ステップアップ予告のような予告演出種別はいずれか 1 つの種別が S R 8 の値に基づいて排他的に選択決

10

20

30

40

50

定される。したがって、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中における1ゲームミッションのような特定演出と、特定演出とは同時に実行しないボタン予告、ステップアップ予告等の予告演出とについて、排他的に予告演出種別が選択決定されるので、これらの演出が同時に出現しないような設定をすることができる。これにより、予告演出の予告パターンごとに、同時出現を禁止する規則としての禁則をかける設定をしなくても済む。したがって、予告演出種別の選択決定を排他的に行なうことで、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中における特定演出と、特定演出とは同時に実行しない予告演出とが同時に出現ないように禁則をかける場合の設定が容易になり、予告演出に関する設計変更が容易になる。

【0746】

10

(13) 第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が行なわれるときに、1ゲームミッションと、ミニキャラ予告のような同時に演出表示装置9において画像が表示可能な予告演出について、図61のS698、S699、図47のように、変動表示部において、予告演出を行なう画像について、1ゲームミッションの画像を上層側のレイヤーに配し、ミニキャラ予告の画像を下層側のレイヤーに配した画像データを用いて画像表示を行なうので、1ゲームミッションの演出を行なう画像と、ミニキャラ予告の演出を行なう画像とが同時に表示されるときに、1ゲームミッションの演出を行なう画像が、ミニキャラ予告の演出を行なう画像よりも優先して表示される。これにより、演出表示装置9において1ゲームミッションとミニキャラ予告とが重複して実行されるときに、1ゲームミッションの画像の表示が妨げられないようにすることができる。

20

【0747】

(14) 第1および第2保留記バッファ段に保留記憶情報が記憶されている場合に、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の開始が、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の開始よりも優先して実行され、さらに、時短状態のような特別遊技状態となったときに、通常状態のときよりも、可変入賞球装置15により第2始動入賞口14に遊技球を進入させやすくする制御が行なわれる。具体的には、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数とを高める制御が行なわれる。これにより、特別遊技状態となったときには、第2特別図柄が第1特別図柄と比べて、極めて変動表示されやすくなる。したがって、第2特別図柄の変動表示中における予告演出が、第1特別図柄の変動表示中における予告演出と比べて、極めて実行されやすくなる。これにより、どのように予告演出が選択されるかに基づいて、第1特別図柄に関する予告演出と、第2特別図柄に関する予告演出との違いをより一層明確化することができる。

30

【0748】

(15) 図68で示したように、予告演出が実行される場合の背景の種類は、予告の対象となる変動表示におけるリーチの有無およびリーチの種類に応じて決定される。このため、背景の種類から、予告の対象となる変動表示におけるリーチの有無およびリーチの種類を予測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0749】

また、図12(B)のリーチはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の当たり時用のテーブルとを対比して説明したように、リーチはずれ時用のテーブルよりも当たり時用のテーブルの方が、リーチ種類としてスーパーリーチ1よりもスーパーリーチ2が決定されやすいように判定値数が設定されている。このため、リーチの種類に関連して決定される背景の種類に応じて、当たりとなることに対する期待感を異ならせることができる。

40

【0750】

(16) 図18のS248で示したように、先読み処理におけるリーチ判定は、保留記憶数に関わらず、必ずリーチになる判定値にしたがいリーチの有無が判定される。また、図18のS252で示したように、先読み処理における変動パターン種別判定においては、保留記憶数に関わらず、必ず擬似連になる判定値にしたがい変動パターン種別が判定される。このため、先読み処理が行なわれたときの保留記憶数と、実際に変動表示が開始

50

されるときは保留記憶数とが異なることに起因して、先読み処理においてリーチになることおよび擬似連になることが特定されたにも関わらず、実際の変動においてリーチにならないことや擬似連にならないといった齟齬が生じることを防止することができる。

【0751】

(17) 図55および図61で説明したように、先読み予告演出を実行するか否かが、始動入賞時に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される始動入賞指定コマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ100により決定される。このため、遊技制御用マイクロコンピュータ560が先読み予告演出を実行するか否かの決定を行なう場合と比較して、遊技制御用マイクロコンピュータ560の制御負担を軽減することができる。

10

【0752】

(18) 遊技制御用マイクロコンピュータ560より始動入賞指定コマンドを送信することにより、図55で示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100により保留表示するための処理が行なわれるとともに先読み予告演出を実行するための処理が行なわれる。このため、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留表示するためのコマンドと別に、先読み予告演出を実行するためのコマンドを送信する必要がない。このため、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信するコマンド数を増大させることなく、演出制御用マイクロコンピュータ100により保留表示させるとともに先読み予告演出を実行させることができる。

【0753】

20

(19) 図55のS661で示すように、始動入賞指定コマンドを受信したときであっても、先読み予告演出が実行されているあるいは開始される予定であるときには、当該始動入賞に基づく先読み予告演出を実行するための処理が行なわれない。これにより、先読み予告演出が重複して実行されることにより遊技者の射幸心を極端に煽るような不都合の発生、および複数の保留記憶を対象として予告演出が実行されることにより遊技者を混乱させてしまう不都合の発生を未然に防止することができる。

【0754】

さらに、図17のS218およびS229で示したように、すでに先読み処理において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合には、当該大当りまたは小当りが終了して当該フラグがリセットされるまで、先読み処理自体を行なわないように構成されている。このため、先読み予告演出が重複して実行される虞があるような場合に、無駄に先読み処理が行なわれないため、遊技制御用マイクロコンピュータ560の制御負担を軽減することができる。

30

【0755】

(20) 図12、図13、および図22のS101、S105で示したように、変動パターンを決定する方式として、まず、変動パターン種別を決定し、次に、当該変動パターン種別に応じて変動パターンを決定する段階的決定方式を採用している。このため、たとえば、変動パターン種別の決定に用いる判定値の振分けを変更せずに、変動パターンを決定するために用いる判定値の振分けを変更するだけで、変動パターンを選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、変動パターンの設計変更を容易化することができる。

40

【0756】

(21) 図61のS683、S684で示したように、先読み予告演出を決定する方式として、まず、予告種別を決定し、次に、当該予告種別に応じて予告パターンを決定する段階的決定方式を採用している。このため、たとえば、予告種別の決定に用いる判定値の振分けを変更せずに、予告パターンを決定するために用いる判定値の振分けを変更するだけで、先読み予告演出を選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、先読み予告演出の設計変更を容易化することができる。

【0757】

(22) このような実施形態においては、予告演出の出現割合の違い等に基づいて、

50

第1特別図柄に関する予告演出と、第2特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができることを前述した。そして、このような実施形態の場合は、図8に示すように、第2特別図柄の変動表示が行なわれるときの方が、第1特別図柄の変動表示が行なわれるときと比べて、遊技者にとって有利となるラウンド数が多い大当たりが選択されやすい。したがって、第1特別図柄に関する予告演出と、第2特別図柄に関する予告演出との違いを明確化することができることにより、遊技者が、遊技者にとって有利となる変動表示が行なわれているか否を演出の違いにより区別可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0758】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

10

(1) 前述した実施の形態においては、当り予告が行なわれたときに必ず当りになる例について説明した。しかし、予告通りにならないように、いわゆる偽（ガセ）予告が行なわれるように構成してもよい。たとえば、図55のS662において、当りでないと判定されたときでも所定確率で当り予告が行なわれるように構成してもよい。これにより、先読み予告演出として偽予告が行なわれることで、先読み予告演出が実行される機会を増加させることができるとともに、予告通りになることに対する期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0759】

また、前述した実施の形態においては、図55のS662において、当りと判定されたときには、必ず、先読み予告演出が行なわれる例について説明した。しかし、当りと判定されたときであっても、所定の確率で先読み予告演出を実行するか否かを決定するように構成してもよい。これにより、先読み予告演出が行なわれていないときであっても、当りになることに期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0760】

(2) 前述した実施の形態においては、始動入賞時に先読み処理が行なわれたか否かに関わらず、図21および図22に示すように変動開始時に当り判定、リーチ判定、および変動パターン種別判定を行なう例について説明した。しかし、先読み処理において判定した判定結果を記憶し、変動開始時には当該判定結果を用いて当りにするか否か、リーチにするか否か、変動パターン種別をいずれにするかを特定するように構成してもよい。これにより、始動入賞時の判定結果を変動開始時にそのまま用いることができるため、処理負担を軽減することができる。

30

【0761】

なお、前述した実施の形態では、遊技状態が確変状態であるかや保留記憶数がいくつあるかによって、先読み処理時と変動開始時とで判定結果が必ずしも一致しない。このため、上記のように、変動開始時に先読み処理における判定結果を用いるように構成する場合には、先読み処理時に当該始動入賞の変動開始時の遊技状態が確変状態であるか否かを先読みして当該判定結果に基づく確率で当り判定を行なうように構成するとともに、保留記憶数によってリーチ判定や変動パターン種別判定に用いる判定値が変化しないように構成してもよい。

【0762】

40

(3) 前述した実施の形態では、図41(C)および図55のS666で説明したように、先読み予告演出の対象となる保留表示を黒丸の態様で表示する例について説明した。しかし、先読み予告演出の対象となる保留表示の態様は、これに限らず、通常態様（たとえば、白丸）と異なる態様であればよい。

【0763】

(4) 前述した実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞と第2始動入賞口14への入賞とのうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させる例について説明した。これに限らず第1始動入賞口13への入賞および第2始動入賞口14への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立ようにしてもよい。

【0764】

50

(5) 前述した実施の形態における第1先読み処理および第2先読み処理では、図18に示すように、当り判定(S240、S245)、当り種別判定(S243)、リーチ判定(S248)、および変動パターン種別判定(S252)を行ない、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信する例について説明した。しかし、第1先読み処理および第2先読み処理では、さらに、図22のS103およびS105と同様の処理、すなわち変動パターン判定を行ない、変動パターンをも含む判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。これにより、先読み処理において変動パターンまで判定されるため、変動パターンの種類に基づく先読み予告演出を行なうことが可能となる。

【0765】

10

なお、前述した実施の形態においては、図7で示すように、ランダム2-2、ランダム3、およびランダム4を設け、これらより抽出した値に基づいて変動パターンを決定する例について説明したが、ランダム2-2やランダム3を設けることなく、ランダム4から抽出した値に基づいて変動パターン(リーチの有無を含む)を決定するように構成してもよい。この場合には、第1先読み処理および第2先読み処理では、当り判定(S240、S245)、当り種別判定(S243)、変動パターン判定を行ない、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。

【0766】

(6) 前述した実施の形態における第1先読み処理および第2先読み処理では、図18に示すように、当りか否か、当りの種別がいずれであるか、リーチであるか、リーチの種類がいずれであるか、擬似連であるか否か、擬似連の変動回数の種類がいずれであるか、等を判定し、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信して、演出制御用マイクロコンピュータ100により先読み予告演出を実行するための処理を行なう例について説明した。しかし、第1先読み処理および第2先読み処理では、上記の項目について判定するものに限らず、次の項目のいずれかあるいは複数判定し、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信して、演出制御用マイクロコンピュータ100により先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

20

【0767】

判定する項目として、たとえば、当りの種別として当り終了後に時短状態に制御される時短付き当りと時短状態に制御されない時短無し当りとが設定されている場合には時短付き当りであるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0768】

また、当りとなったときに、当該当り遊技状態中または当り遊技状態終了後にいわゆる昇格演出を実行可能な遊技機においては、当りと判定されたときにさらに昇格演出を行なうか否か判定するようにしてもよい。昇格演出とは、たとえば、非確変大当りとした後に確変大当りへ昇格するか否かに関わる演出、時短無し当りとした後に時短付き当りへ昇格するか否かに関わる演出、16R確変大当りCとした後に16R確変大当りAまたはBへ昇格するか否かに関わる演出等、遊技者にとって有利度合いが比較的低い当りとした後に、当該当りよりも有利度合いが高い当りに昇格するか否かに関わる演出をいう。

【0769】

40

(7) 前述した実施の形態における始動入賞指定コマンドは、保留表示を加算表示させる情報と、先読み判定結果に関わる情報とを含む例について説明した。しかし、先読み判定結果に関わる情報を示すコマンドを、保留表示を加算表示させる情報を示すコマンドとは別コマンドとして送信するようにしてもよい。また、保留表示を加算表示させる情報を示すコマンドを送信することなく、先読み判定結果に関わる情報を示すコマンドのみを送信するように構成してもよい。

【0770】

(8) 図17のS218およびS229で示したように、すでに先読み処理において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合には、当該大当りまたは小当りが終了して当該フラグがリセットされるまで、先読み処理自体を行なわない

50

例について説明した。しかし、先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合であっても、先読み処理を行ない、当該先読み判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信しない（具体的には判定なしの始動入賞指定コマンドを送信する）ように構成してもよい。

【0771】

また、図17のS218およびS229で示す処理を行なうことなく、先読み処理を行ない当該先読み判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。この場合であっても、図55のS661で説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ100側において当該始動入賞指定コマンドが無視されて新たな先読み予告演出を実行するための処理が行なわれないため、先読み予告演出が重複して実行されることを未然に防止することができる。

10

【0772】

(9) 前述した実施の形態においては、先読み予告演出が重複して実行されないように、図17のS218およびS229の処理や、図55のS661の処理を行なう例について説明した。しかし、先読み予告演出の種類に優先度を設定して、後の判定結果が優先度の高い判定結果であるときには、先読み予告演出を重複して実行するように構成してもよい。

【0773】

(10) 前述した実施の形態においては、先読み予告演出を、予告の対象となる保留記憶および当該保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶（予告実行保留記憶）各々に基づく変動表示において実行する例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出を実行するか否かを予告実行保留記憶に基づく各変動表示において所定確率に抽選し、当選したときに当該変動表示において先読み予告演出を実行するように構成してもよい。

20

【0774】

また、前述した実施の形態においては、先読み予告演出を、擬似連の各変動において実行する例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出を実行するか否かを擬似連の各変動において所定確率に抽選し、当選したときに当該変動において先読み予告演出を実行するように構成してもよい。

【0775】

なお、先読み予告演出を実行するか否かは、予告の対象となる変動表示が大当りになるか否かに応じて異なる確率にしたがい抽選するように構成してもよい。たとえば、予告の対象となる変動表示が大当りになるときの方が、はずれになるときよりも高い確率で当選するように構成した場合には、先読み予告演出が連続して実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0776】

(11) 前述した実施の形態では、先読み予告演出の種別および予告パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100側で決定する例について説明した。しかし、先読み予告演出の種別および予告パターンは、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定するようにしてもよく、また先読み予告演出の種別を遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定して当該種別に応じた予告パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100側で決定するように構成してもよい。

40

【0777】

(12) 前述した実施の形態においては、有効な始動入賞が確認されたときに、先読み処理を行なう例について説明した。しかし、先読み処理は、始動入賞時に限らず、当該始動入賞に基づく変動表示が開始される以前の段階であればどのようなタイミングで行なわれるものであってもよい。たとえば、先読み処理は、最も古い保留記憶に基づく変動表示が開始されるときに行なわれるものであってもよい。この場合、たとえば、前回の変動表示が開始されてから今回の変動表示が開始されるまで、すなわち前回先読み処理が行なわれてから今回先読み処理が行なわれるまでに確認されたすべての始動入賞について先読

50

み判定を行なうように構成してもよい。このように構成した場合にも、大当たりまたは小当たりと判定されたときには、以降の始動入賞について先読み処理を行なわないように構成してもよい。

【0778】

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

10

【0779】

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

20

【0780】

(15) 演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの変動パターンコマンドに基づいて、演出用部品としての演出表示装置9で、図柄変動指定コマンドで特定される特別図柄表示器に対応した予告演出を実行するように構成されているので、2つの特別図柄表示器(第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8b、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8b)が設けられていても、遊技者に、遊技の進行状況(いずれの変動表示手段における変動表示に対応する演出が行なわれているのか等)を把握させやすくすることができるとともに、遊技のバリエーションを豊富にすることができる。

30

【0781】

(16) 上記の各実施の形態では、飾り図柄表示器として2つのLEDからなる表示器が用いられていたが、飾り図柄表示器は、そのような構成のものに限られない。たとえば、1つ以上の7セグメントLEDで構成してもよい。また、飾り図柄表示器が設けられていない遊技機も、本発明を適用可能である。

40

【0782】

(17) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0783】

また、前述した実施の形態は、いわゆる1種と2種とが混合した遊技機にも適用することができる。1種と2種とが混合した遊技機とは、たとえば、以下の構成を備える遊技機であってもよい。

50

【0784】

遊技領域に遊技球を打ち込むことにより遊技が行なわれ、遊技球を受入れやすい遊技者にとって有利な第1の状態と該第1の状態に比べて遊技球を受入れにくい遊技者にとって不利な第2の状態とに変化する可変入賞球装置（いわゆる役物）と、前記遊技領域に設けられた始動領域（始動口）に遊技球が進入した後、可変表示の開始条件の成立に基づいて複数種類の変動表示パターンの中のいずれかで複数種類の識別情報を変動表示させた後に表示結果を導出表示する変動表示部とを備え、前記変動表示部に所定表示結果（小当り図柄）が導出されたときに所定の始動態様で前記可変入賞球装置を前記第2の状態から前記第1の状態に制御し、前記可変入賞球装置に進入した遊技球が特定進入領域（いわゆるVゾーン）に進入したことに基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技状態（いわゆる大当り）に制御し、前記変動表示部に特定表示結果（大当り図柄）が導出されたときに前記前記特定進入領域への遊技球の進入によることなく前記特定遊技状態（直撃大当り）に制御する遊技機であって、

10

前記複数種類の変動表示パターンは、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに全ての識別情報の変動表示を一旦停止させて非特定表示結果を導出表示させた後に全ての識別情報の変動表示を再開させる再変動表示を所定回数実行する再変動表示パターン（擬似連の変動パターン）を含み、当該再変動表示パターンは、前記識別情報の表示結果が非特定表示結果となるときよりも前記特定表示結果となるときの方が実行される割合が高く、

始動領域に遊技球が進入したが可変表示の開始条件が成立していないときに、前記特定遊技状態に制御するか否かおよび所定の始動態様で前記可変入賞球装置を前記第2の状態から前記第1の状態に制御するか否かを特定するための情報および実行する変動表示パターンを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

20

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶情報のうち最も早い時期に記憶された保留記憶情報に基づいて、前記複数種類の識別情報の変動表示を開始させた後に表示結果を導出表示する変動表示制御を実行する変動表示制御実行手段と、

前記再変動表示パターンを示す再変動表示パターン情報が前記保留記憶手段に保留記憶情報として保留記憶されているときに、当該保留記憶情報に基づく可変表示の開始条件成立前に、前記再変動表示パターンによる変動表示制御の実行を所定の予告演出態様で予告する予告演出実行手段を備える、遊技機。

30

【0785】

このような遊技機においては、たとえば、先読み処理において始動入賞時に直撃大当り判定、小当り判定、変動パターン種別判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

【0786】

なお、上記の遊技機において、さらに、複数の始動態様のうちから前記可変入賞球装置の始動態様（役物開放回数、役物開放時間、役物開放タイミング等）を決定する始動態様決定手段（いわゆる開放態様判定）を備える場合には、先読み処理において始動入賞時にさらに開放態様判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

40

【0787】

（18） 前述した実施の形態においては、演出表示装置9において表示する演出図柄を、特別図柄に対応させて変動させる例について説明した。しかし、これに限らず、演出表示装置9において表示する演出図柄を、普通図柄に対応させて変動させるようにし、表示結果を導出するまでの変動パターンに前述した擬似連に相当する変動パターンが含まれるように構成してもよい。この場合、可変表示の実行条件は、遊技球がゲート32を通過したことにより成立する。また、可変表示の開始条件は、第2始動入賞口14が開放中（普通図柄当たり中）でなくかつ先にゲート通過した保留記憶に起因する普通図柄の変動表示

50

が終了することにより成立する。このように構成した場合、たとえば、先読み処理において遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されたときに当り判定、変動パターン種別判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

【0788】

(19) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機等の装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0789】

(20) なお、前述したように特別図柄プロセス処理において始動口スイッチ通過処理を第1特別図柄用の処理と第2特別図柄用の処理とに分けて設けるとときには、たとえば先読み処理や当り判定をする処理等の一部の処理については、共通の処理ルーチンを実行することにより共通化するようにしてもよい。

【0790】

(21) 前述した実施の形態においては、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを同じ種類の表示器(7セグメントLED)で構成する例を示した。しかし、これに限らず、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、異なる種類の表示器で構成するようにしてもよい。具体的には、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方をドットマトリックス表示器で構成してもよい。また、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方を前述の飾り図柄表示器9a、9bのようなLED表示器で構成してもよい。

【0791】

(22) 前述した実施の形態においては、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに変動表示される普通図柄表示器10における変動表示の表示結果が所定の表示結果(当り図柄)となったときに可変入賞球装置15が開状態に制御される例を示した。しかし、これに限らず、普通図柄表示器10を設けず、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに、可変入賞球装置15が、開状態に制御されるようにしてもよい。

【0792】

(23) 前述した実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が擬似連の変動回数を決定する例を示したが、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ100が擬似連の変動回数を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、擬似連を実行するか否かを特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が、擬似連を実行することが特定された変動パターンコマンドを受信したときに、擬似連の変動回数を決定する。

【0793】

(24) 前述した予告演出としては、画像を用いた予告演出を例にして説明したが、これに限らず、音のみを用いた予告演出、可動部材のみを用いた予告演出、画像と音とを用いた予告演出、画像と可動部材とを用いた予告演出、音と可動部材とを用いた予告演出

、および、画像と音と可動部材とを用いた予告演出のうち、どのような予告演出のパターンを用いてもよい。また、予告演出は、これらの予告パターンのうちから予め定められた順番で選択して実行してもよく、これらの予告パターンのうちからランダムに選択して実行してもよい。

【0794】

(25) 突然確変(突確)については、擬似連で大当たりとならないときのように、リーチにもならない状態で一旦はずれの図柄を表示してから突然確変(突確)の当たりとなる演出を行なうようにしてもよい。

【0795】

(26) 前述したチャンス目は、突確の大当たりの表示結果となるときに表示させてもよく、確変大当たりか通常大当たりかを問わず表示させるようにしてもよい。

10

【0796】

(27) 前述の予告種別は、同時に予告演出を実行すると演出表示装置9の表示画面上で演出が重複する予告演出をグループ分けし、互いに重複する予告演出の中から1つのみを選択して、表示画面上で演出が重複する不都合を未然に防ぐためのものである。しかし、それに限らず、同時に予告演出を実行すると演出表示装置9の表示画面上で演出が重複するか否かは問わず、単に予告の種類としてグループ化されたもの等であってもよい。

【0797】

(28) 前述した実施の形態における先読み予告演出は、予告の対象となる保留記憶および当該保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶各々に基づく変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出は、たとえば、予告の対象となる保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶各々に基づく変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行されるように構成してもよい。

20

【0798】

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

【図面の簡単な説明】

30

【0799】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図4】遊技制御用マイクロコンピュータにおける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】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

40

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

【図9】当たり種別に応じた当たり遊技中の大入賞口の開放態様を示す説明図である。

【図10】大当たり種別が「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。

【図11】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図12】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図13】変動パターン選択テーブル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】始動入賞指定コマンドを具体的に説明するための図である。

50

- 【図 1 6】 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】 第 1 先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】 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 2 0】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】 表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 6】 ラウンド開始前処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】 ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】 普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 2】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 3】 演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 4】 演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである 20
- 。
- 【図 3 5】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 保留記憶処理の具体的制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 演出側保留記憶特定情報記憶領域（演出側保留特定領域）の構成例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 飾り図柄の変動表示の態様の一例を示す説明図である。
- 【図 4 0】 演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
- 【図 4 1】 予告演出の一例として先読み予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 2】 予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。 30
- 【図 4 3】 予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 4】 1 ゲームミッションの基本的な表示動作例を示す表示画面図である。
- 【図 4 5】 1 ゲームミッションにおいて達成条件緩和演出が行なわれるときの表示動作例を示す表示画面図である。
- 【図 4 6】 1 ゲームミッションにおいて達成条件接近演出が行なわれるときの表示動作例を示す表示画面図である。
- 【図 4 7】 1 ゲームミッションとミニキャラ予告とが並列して実行されるときに表示動作例を示す表示画面図である。 40
- 【図 4 8】 予告演出が実行される場合に表示される背景画像の種類を説明するための図である。
- 【図 4 9】 非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 0】 左右出目判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 1】 リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】 大当たり時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 3】 擬似連実行時の仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】 擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 5 5】 保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 50

【図 5 7】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】通常変動（擬似連なし）の変動表示が行なわれるときの演出と、擬似連の変動表示が行なわれるときの演出とを対比して説明するためのタイミングチャートである。

【図 6 1】予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】予告種別決定用テーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】第 1 予告種別決定用テーブル 1 A を示す説明図である。

【図 6 4】第 1 予告種別決定用テーブル 2 A を示す説明図である。

【図 6 5】第 1 予告種別決定用テーブル 1 B を示す説明図である。

10

【図 6 6】第 1 予告種別決定用テーブル 2 B を示す説明図である。

【図 6 7】当り予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 6 8】予告演出を実行する変動表示における背景を決定するための予告時背景決定テーブルを示す説明図である。

【図 6 9】1 ゲームミッションの予告パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 7 0】1 ゲームミッションの予告時演出設定データテーブル A, B を示す説明図である。

【図 7 1】ボタン予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 7 2】ステップアップ予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 7 3】第 2 予告種別決定用テーブル 1 C, 2 C, 1 D, 2 D を示す説明図である。

20

【図 7 4】第 2 予告演出の予告種別の予告パターン決定テーブルの代表例を示す説明図である。

【図 7 5】第 3 予告種別決定用テーブル 1 E, 2 E, 1 F, 2 F を示す説明図である。

【図 7 6】第 3 予告演出の予告種別の予告パターン決定テーブルの代表例を示す説明図である。

【図 7 7】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図 7 8】プロセステーブルの内容にしたがって実行される演出を説明するための説明図である。

【図 7 9】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】操作演出処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 1】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

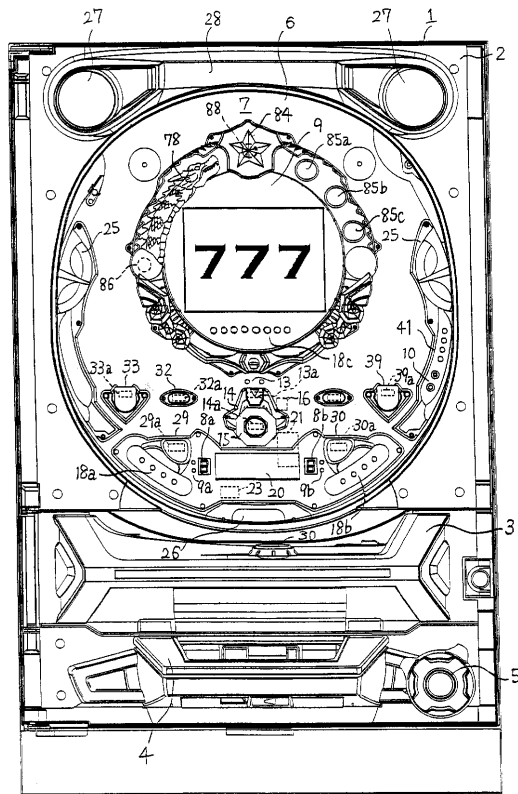
【図 8 2】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

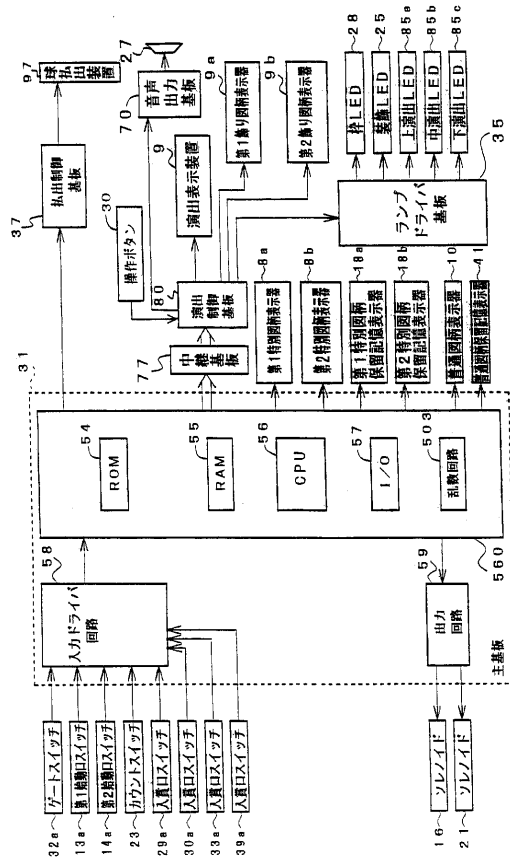
【0800】

9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ。

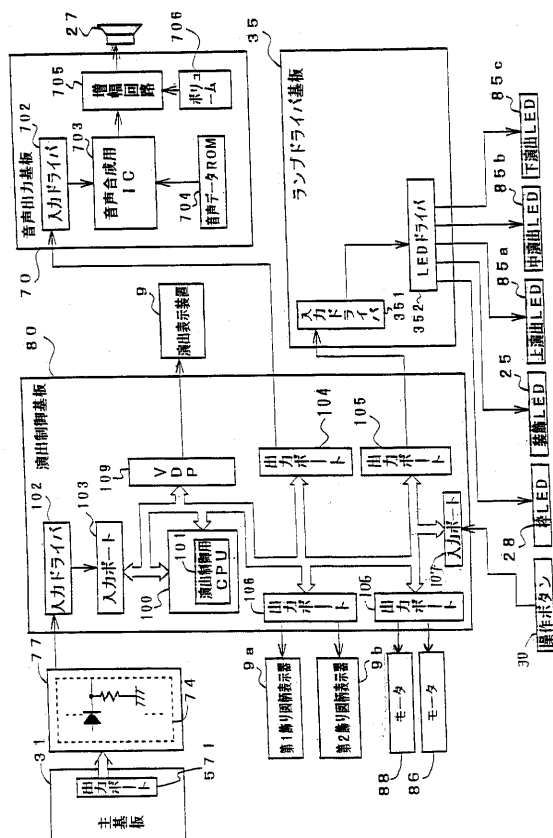
【図 1】



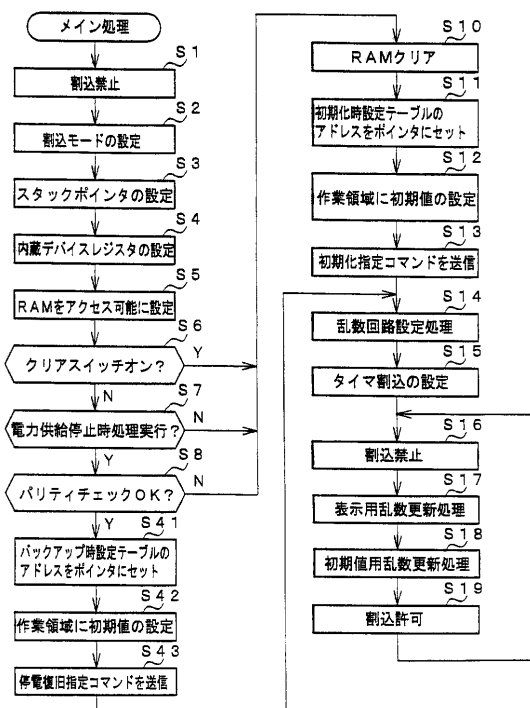
【図 2】



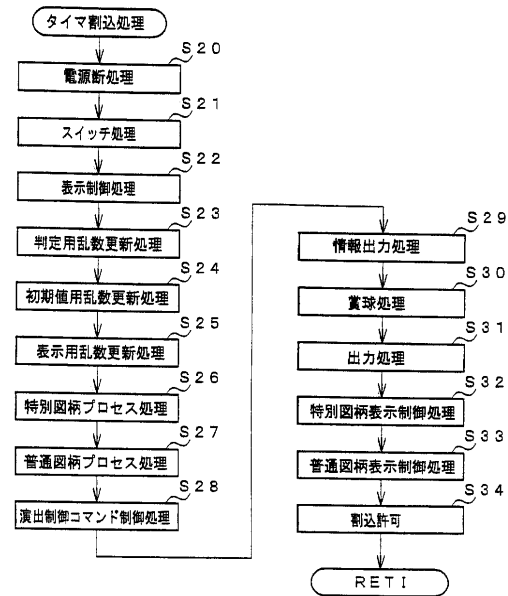
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

擬似運チヤンス目	左図柄	中国柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

【図 9】

(A) 大当り種別に応じたラウンド数および開放態様						
大当り種別	16R確定A	16R確定B	16R確定C	15R確定	15R非確定	2R確定
ラウンド数	16R	16R	16R	15R	15R	2R
1ラウンドの開放態様	5s × 3回	5s × 2回	5s × 1回	29s × 1回	29s × 1回	0.5s × 1回

(B) 小当り時の開放回数および開放態様	
開放回数	2回
1回開放時の開放態様	0.5s × 1回

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダムR	0~65535	大当り判定用 小当り判定用	10MHzで1更新
ランダム2-1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1~239	リーチ判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	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6	3~13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

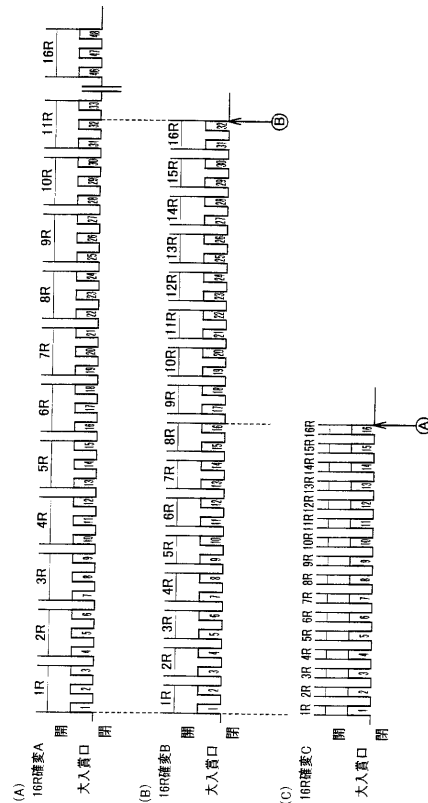
(A) 大当り判定テーブル		
大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)		
通常時 (非確定時)	確定時	
1020~1080, 13320~13477 (確率: 約1/300)	1020~1518, 13320~15004 (確率: 約1/30)	

(B) 小当り判定テーブル	
小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)	
第1特図用	第2特図用
54000~54217 (確率: 約1/300)	54000~54072 (確率: 約1/900)

(C) 第1特図用大当り種別判定テーブル						
第1特図用大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)						
16R確定A	16R確定B	16R確定C	15R確定	15R非確定	2R確定	
0	1, 2	3	4	5~8	9	

(D) 第2特図用大当り種別判定テーブル					
第2特図用大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)					
16R確定A	16R確定B	16R確定C	15R確定	15R非確定	2R確定
0, 1	2	3	4, 5	6~8	-

【図 10】



【図 1 1】

(A) 第1リーチ判定テーブル(第1特別図柄)

合算保留記憶数	リーチ判定値(ランダム2-2)	
	リーチあり	リーチなし
0~2	1~30	31~239
3~5	1~25	26~239
6~8	1~20	21~239

(B) 第2リーチ判定テーブル(第2特別図柄)

合算保留記憶数	リーチ判定値(ランダム2-2)	
	リーチあり	リーチなし
0~2	1~60	61~239
3~5	1~50	51~239
6~8	1~40	41~239

【図 1 2】

変動パターン種別判定テーブル

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
通常変動(非リーチ)	1~230	1~235
1図柄必連(非リーチ)	231~241	236~241

(B) はずれリーチ用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	24~199	1~199
スーパーリーチ1	18~23, 200~230	200~230
スーパーリーチ2	13~17, 231~235	231~235
1図柄必連(2-バリエーション1)	8~12, 236~239	236~239
1図柄必連(2-バリエーション2)	6~8, 231~234	231~234
2図柄必連(2-バリエーション1)	4, 6, 236~237	236~237
2図柄必連(2-バリエーション2)	3, 238, 239	238, 239
3図柄必連(2-バリエーション1)	2, 240	240
3図柄必連(2-バリエーション2)	1, 241	241

(C) 16R確定A, C, および15R確定A用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	1~5	1~5
スーパーリーチ1	13~28	4~28
スーパーリーチ2	45~100	36~100
1図柄必連(2-バリエーション1)	8, 9, 101~113	101~113
1図柄必連(2-バリエーション2)	36~38, 114~127	114~127
2図柄必連(2-バリエーション1)	10, 11, 128~150	128~150
2図柄必連(2-バリエーション2)	39~41, 151~174	151~174
3図柄必連(2-バリエーション1)	12, 13, 175~207	175~207
3図柄必連(2-バリエーション2)	42~44, 208~241	208~241

(D) 16R確定A, および15R確定A用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	1~5	1~5
スーパーリーチ1	13~28	4~28
スーパーリーチ2	41~90	29~90
1図柄必連(2-バリエーション1)	4~8, 81~95	91~95
1図柄必連(2-バリエーション2)	29~32, 96~110	96~110
2図柄必連(2-バリエーション1)	7~9, 111~120	111~120
2図柄必連(2-バリエーション2)	33~36, 121~150	121~150
3図柄必連(2-バリエーション1)	10~12, 151~180	151~180
3図柄必連(2-バリエーション2)	37~40, 181~241	181~241

(E) 小当り用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
特殊ノーマルリーチ	1~7	1~7
特殊スーパーリーチ1	14~35	8~35
特殊スーパーリーチ2	45~100	36~100
特殊1図柄必連(2-バリエーション1)	8, 9, 101~113	101~113
特殊1図柄必連(2-バリエーション2)	36~38, 114~127	114~127
特殊2図柄必連(2-バリエーション1)	10, 11, 128~150	128~150
特殊2図柄必連(2-バリエーション2)	39~41, 151~174	151~174
特殊3図柄必連(2-バリエーション1)	12, 13, 175~207	175~207
特殊3図柄必連(2-バリエーション2)	42~44, 208~241	208~241

(F) 2R確定用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
特殊ノーマルリーチ	1~5	1~5
特殊スーパーリーチ1	13~28	4~28
特殊スーパーリーチ2	41~90	29~90
特殊1図柄必連(2-バリエーション1)	4~8, 81~95	91~95
特殊1図柄必連(2-バリエーション2)	29~32, 96~110	96~110
特殊2図柄必連(2-バリエーション1)	7~9, 111~120	111~120
特殊2図柄必連(2-バリエーション2)	33~36, 121~150	121~150
特殊3図柄必連(2-バリエーション1)	10~12, 151~180	151~180
特殊3図柄必連(2-バリエーション2)	37~40, 181~241	181~241

【図 1 3】

変動パターン種別から変動パターンを選択する際に用いるテーブルの一例

(A) 通常変動(非リーチ)用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン
		右図柄のすべり
通常変動(非リーチ)	1~210	なし
	211~251	あり

(B) はずれノーマルリーチ用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン	
		右図柄のすべり	左右図柄と中間柄とのすべり
はずれノーマルリーチ	1	なし	1コマずれ
	2~10	なし	2コマずれ
	11~30	なし	3コマずれ
	-	-	-
	150	あり	1コマずれ
	151~155	あり	2コマずれ
	156~165	あり	3コマずれ
	-	-	-

(C) 大当りノーマルリーチ用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン
		右図柄のすべり
大当りノーマルリーチ	1~50	なし
	51~251	あり

(D) はずれ2図柄必連a用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン	
		右図柄のすべり	左右図柄と中間柄とのすべり
はずれ2図柄必連a	1~20	なし	1コマずれ
	21~30	なし	2コマずれ
	31~37	なし	3コマずれ
	-	-	-
	91~130	あり	1コマずれ
	131~155	あり	2コマずれ
	156~165	あり	3コマずれ
	-	-	-

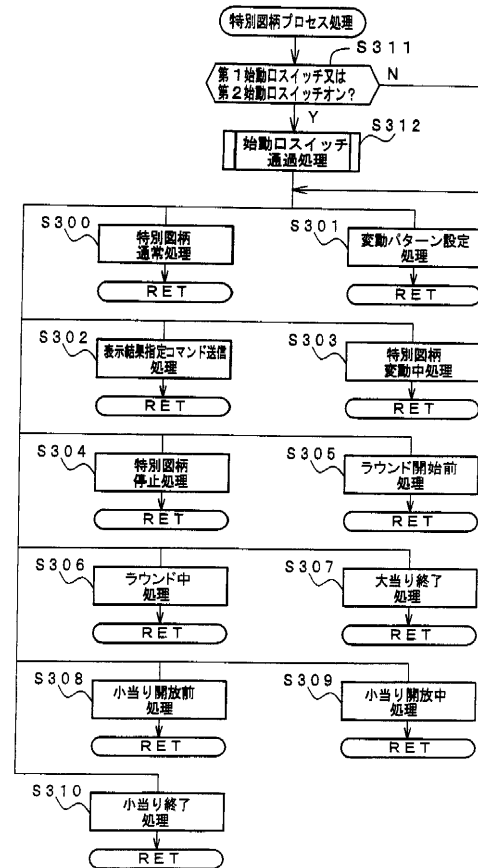
【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX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)
8 C	0 1	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定(16R確定A指定)	16R確定A大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定(16R確定B指定)	16R確定B大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果4指定(16R確定C指定)	16R確定C大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果5指定(15R確定指定)	15R確定大当りに決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果6指定(15R非確定指定)	15R非確定大当りに決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果7指定(2R確定指定)	2R確定大当りに決定されていることの指定
8 C	0 8	表示結果8指定(小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始する(第1飾り図柄の変動開始指定)
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始する(第2飾り図柄の変動開始指定)
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始1指定	通常大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始2指定	確定大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突確開始指定	小当り又は突確大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指示指定 (XX=01 (H) ~9F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指示指定 (XX=01 (H) ~9F (H))
A 3	0 1	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること及び確定大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突確終了指定	小当り終了画面(突確終了画面と兼用)を表示することの指定
C 0	X X	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことおよび先読み判定結果
C 1	X X	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことおよび先読み判定結果
C 3	0 0	保留記憶数減算指定	保留記憶数を1減算することの指定

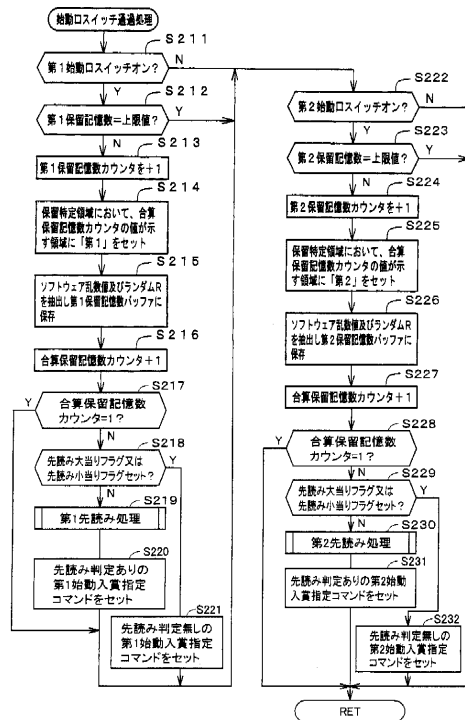
【図 15】

始動入賞指定コマンド			先読み判定結果	
MODE	EXT	保留関連内容	当り関連	変動パターン種別関連
C0	00	演出記憶情報1を1加算	判定なし	通常変動(非リーチ)
	01		はずれ	1回繰返進(非リーチ)
	02		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	03		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	04		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	05		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	06		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	07		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	08		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	09		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0A		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0B		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0C		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0D		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0E		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	0F		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	10	演出記憶情報2を1加算	ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	11		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	12		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	13		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	14		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	15		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	16		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	17		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	18		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	19		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
C1	00	演出記憶情報2を2加算	判定なし	通常変動(非リーチ)
	01		はずれ	通常変動(非リーチ)
	02		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	03		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	04		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	05		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	06		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	07		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	08		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ
	09		ノーマルリーチ	ノーマルリーチ

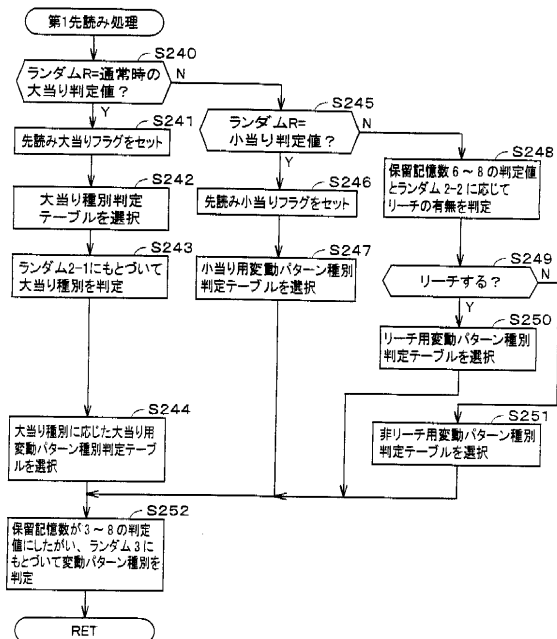
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

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	—	—	—

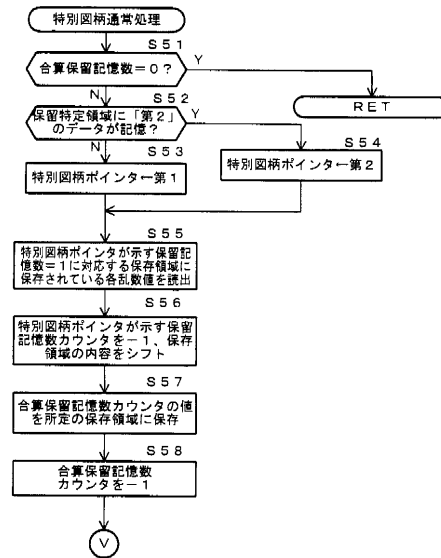
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

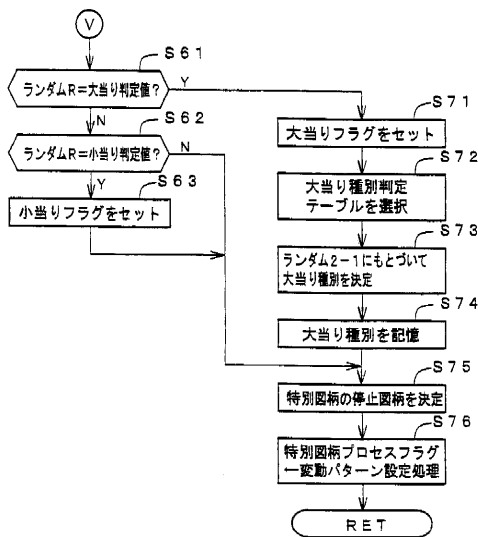
第1保留記憶数 パツフ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数 パツフ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

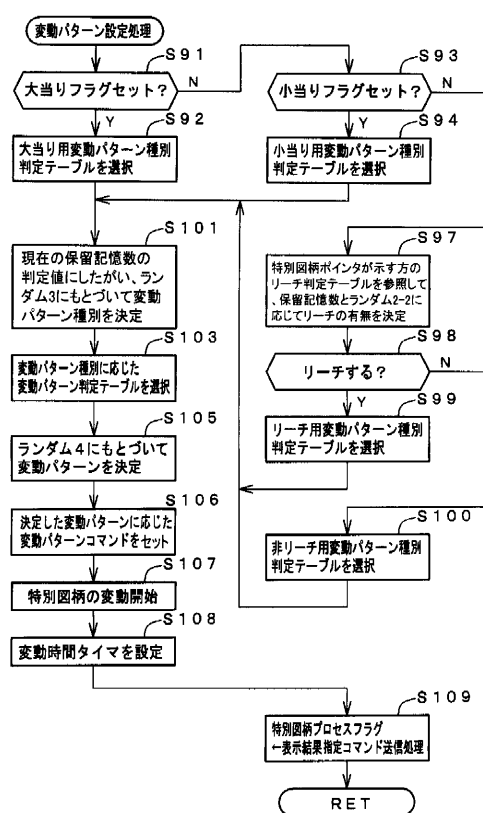
【図 20】



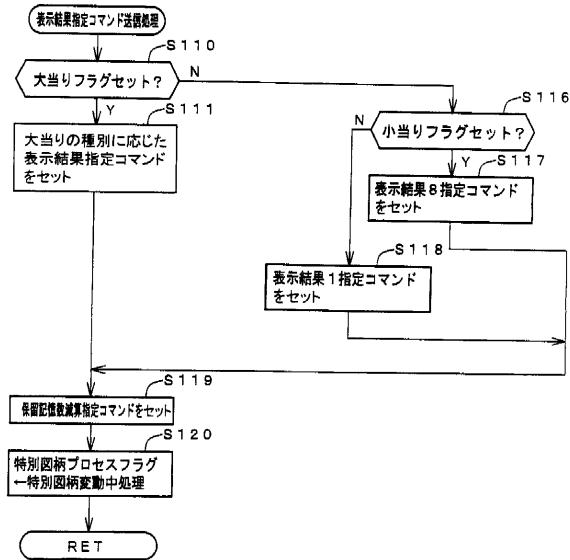
【図 21】



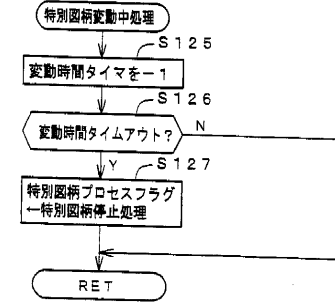
【図 22】



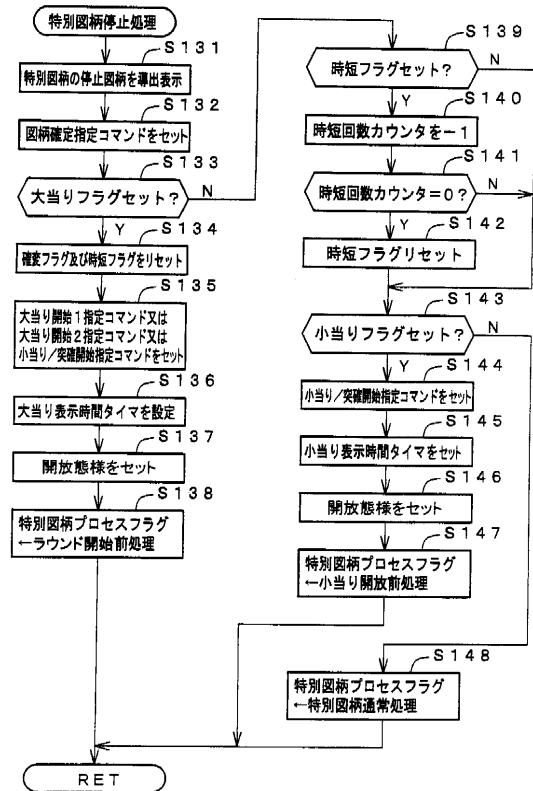
【図 23】



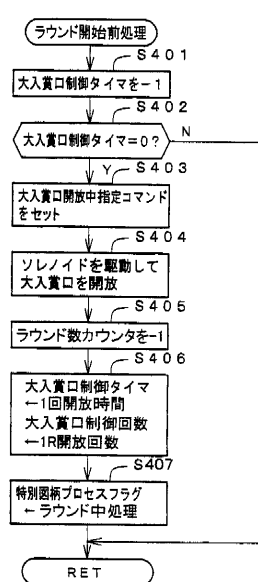
【図 24】



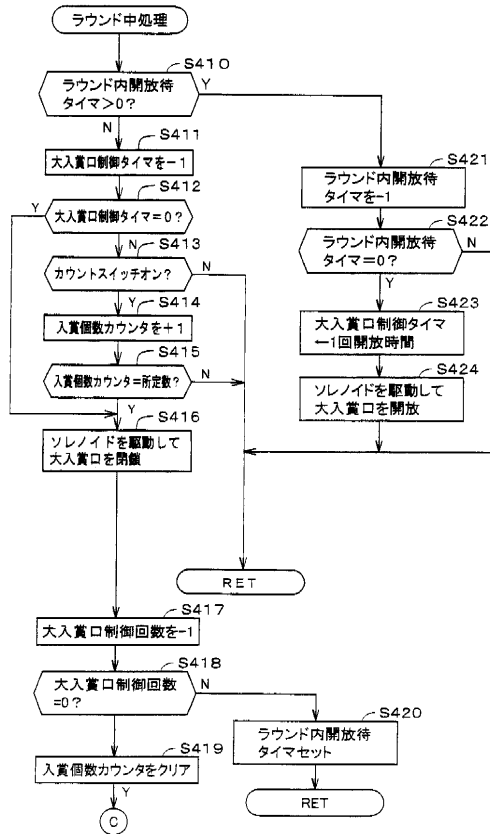
【図 25】



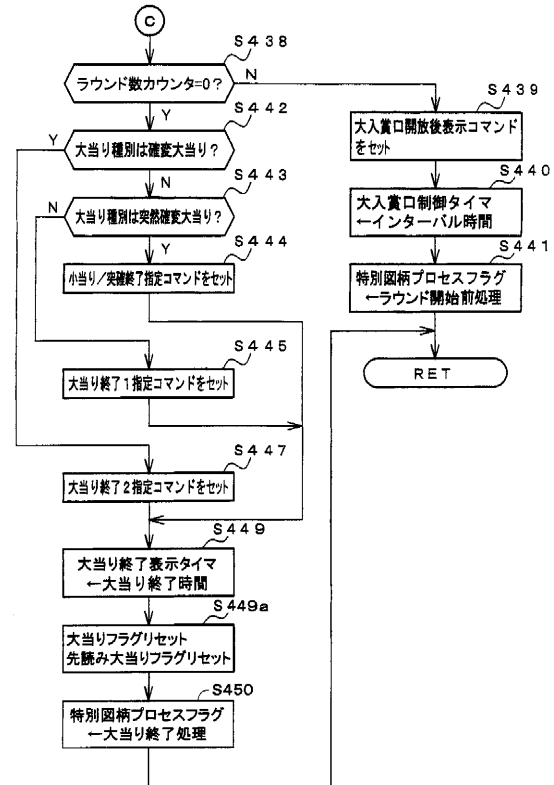
【図 26】



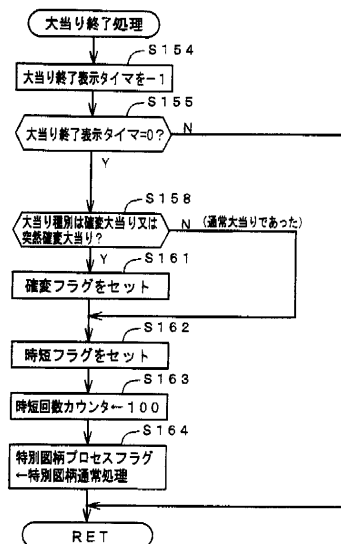
【図 27】



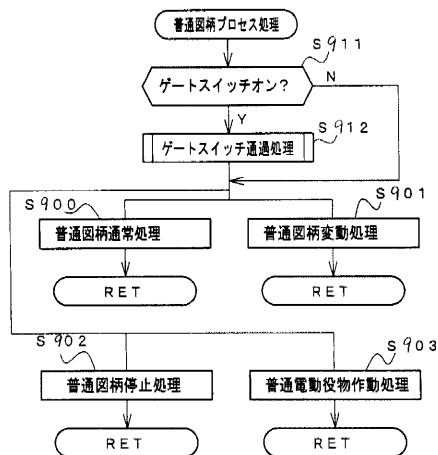
【図 28】



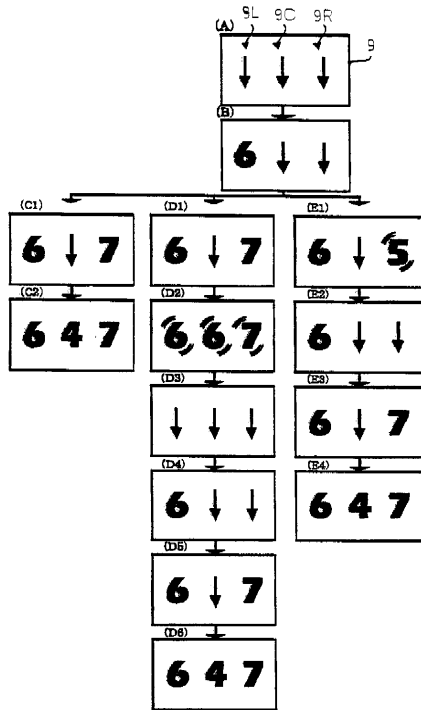
【図 29】



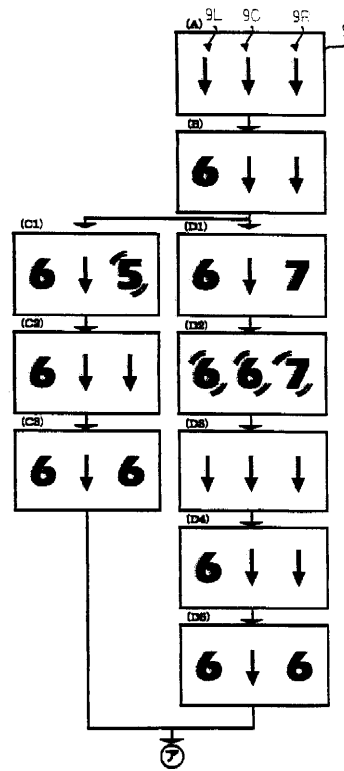
【図 30】



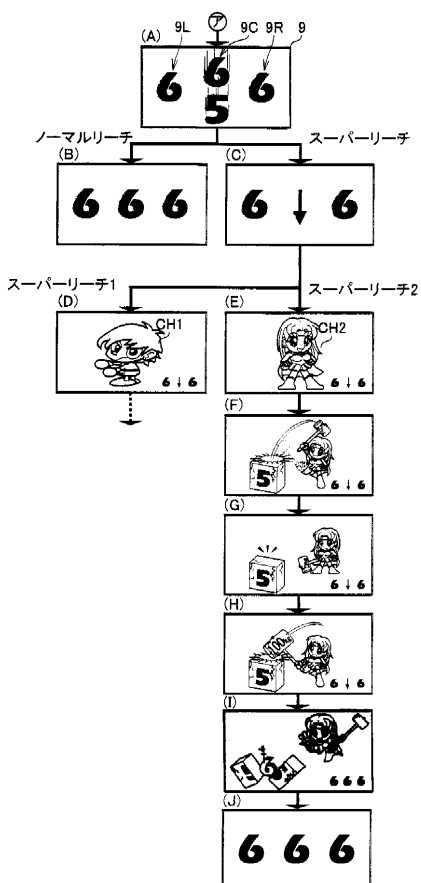
【図 3 1】



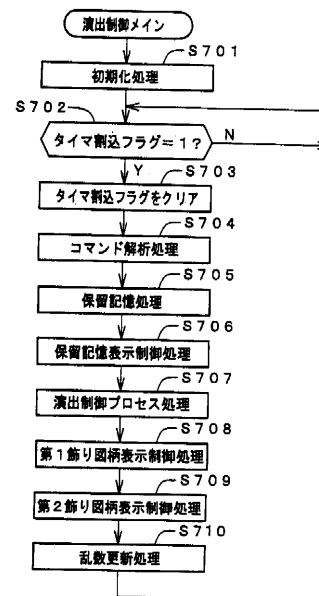
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



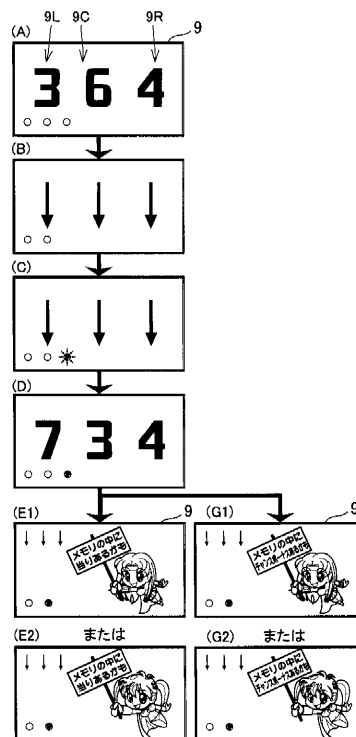
【図 3 5】



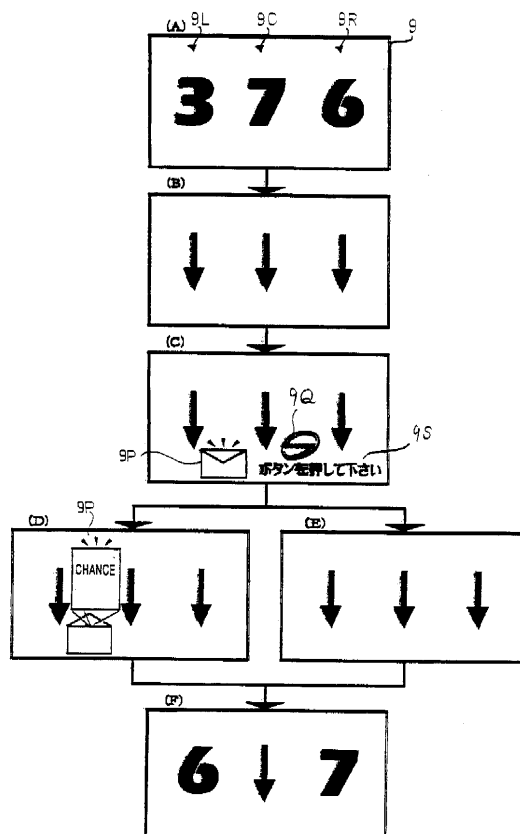
【図 40】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~111	すべり時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	擬似連第1変動時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	擬似連第2変動時仮停止図柄決定用
SR8	1~100	第1予告種別決定用
SR9	1~105	当たり予告の出現キャラクタ決定用
SR10	1~107	背景決定用
SR11	1~101	第1予告種別予告パターン決定用
SR12	1~151	第2予告種別決定用
SR13	1~141	第2予告種別予告パターン決定用
SR14	1~131	第3予告種別決定用
SR15	1~171	第3予告種別予告パターン決定用

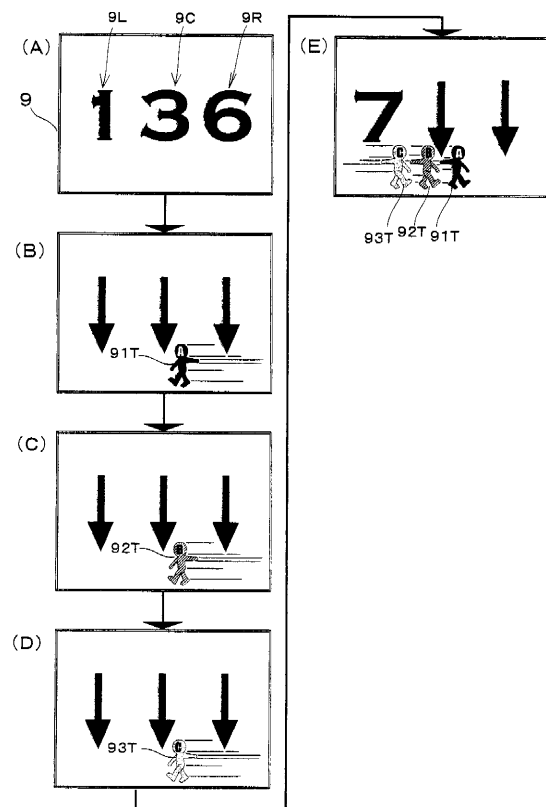
【図 41】



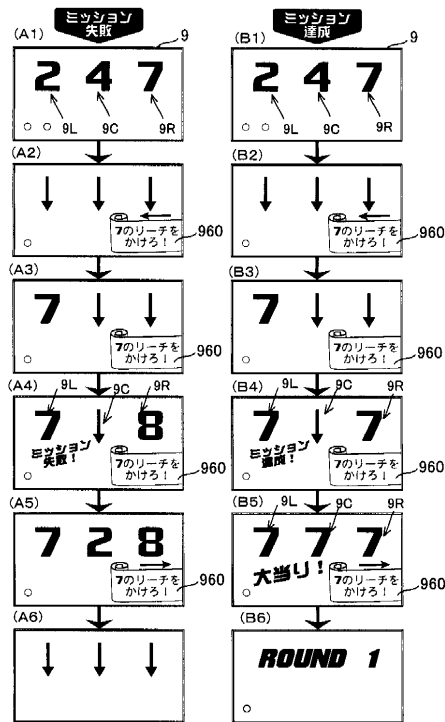
【図 42】



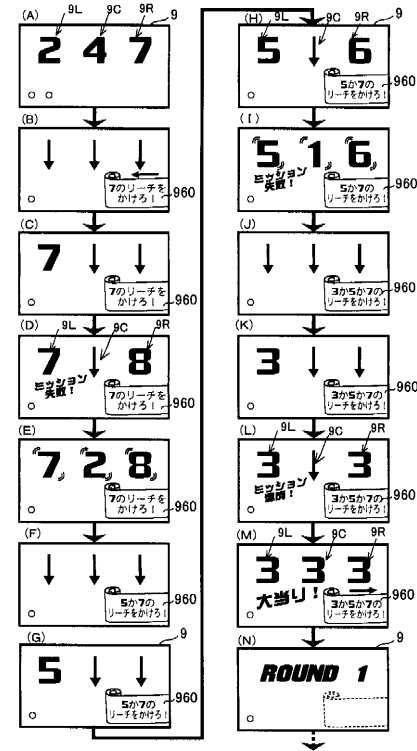
【図 43】



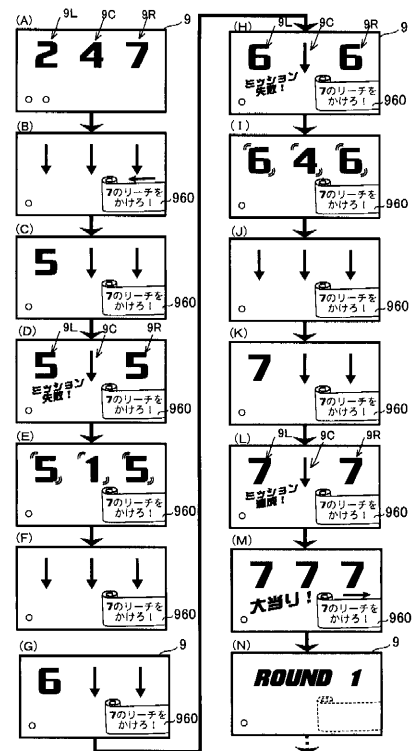
【図 4 4】



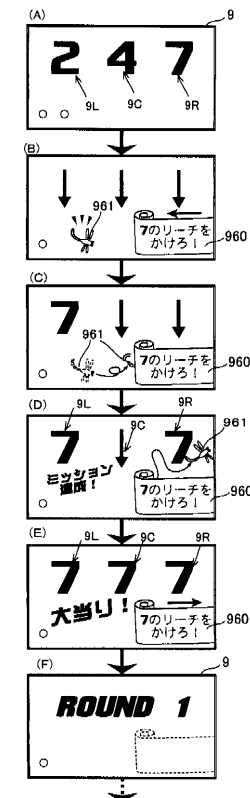
【図 4 5】



【図 4 6】

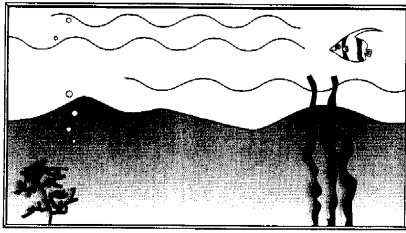


【図 4 7】

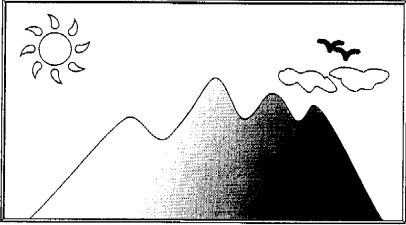


【図 48】

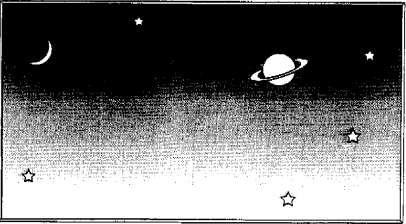
(A) 背景A



(B) 背景B



(C) 背景C



【図 49】

非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブル

(A)

最終停止図柄決定テーブル							
左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル							
右最終停止図柄FZ1-2							
FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70

(C)

最終停止図柄決定テーブル							
中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7
LRD	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84
LR11			1~16	17~32	33~48	49~64	65~80
LR12	1~16			17~32	33~48	49~64	65~80
LR13	1~16	17~32			33~48	49~64	65~80
LR14	1~16	17~32	33~48			49~64	65~80
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64			65~80
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
LR18		1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
LR32		1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR33		1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR34	1~16	17~32			33~48	49~64	65~80
LR35	1~16	17~32			33~48	49~64	65~80
LR36	1~16	17~32	33~48			49~64	65~80
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64			65~80
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80		

【図 50】

非リーチはずれ時の最終停止図柄(右図柄)決定テーブル

左右出目判定テーブル							
FZ1-2							
左右出目タイプDCI-1	1	2	3	4	5	6	7
1		LR11	LR31	LRD	LR35	LRD	LR34
2	LR11		LR12	LRD	LRD	LRD	LRD
3	LR31	LR12		LR13	LR32	LRD	LR36
4	LRD	LRD	LR13		LR14	LRD	LRD
5	LR37	LRD	LR32	LR14		LR15	LR33
6	LRD	LRD	LRD	LRD	LR15		LR16
7	LR34	LRD	LR38	LRD	LR33	LR16	
8	LR18	LRD	LRD	LRD	LRD	LRD	LR17

【図 51】

リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブル

左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 52】

大当り時の最終停止図柄決定テーブル

(A)

最終停止図柄決定テーブル (15R確定)							
左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル (15R非確定)							
左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
	1~20		21~40		41~60		61~80

(C)

左右最終停止図柄決定テーブル (16R確定)							
左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

【図 5 3】

擬似運転実行時の仮停止図柄決定テーブル

(A) 1回擬似運転における初回変動の仮停止図柄決定用 167A

変動パターン	左図柄	停止図柄	右図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似運チャンス目)
1	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
2	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
3	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
4	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
5	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
6	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
7	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
8	1~211	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8

(B) 複数回擬似運転における初回変動の仮停止図柄決定用 167B

変動パターン	左図柄	停止図柄	右図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似運チャンス目)
1	1~167	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
2	1~181	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
3	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
4	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
5	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
6	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
7	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8
8	1~10	GC1	GC2	GC3 GC4 GC5 GC6 GC7 GC8

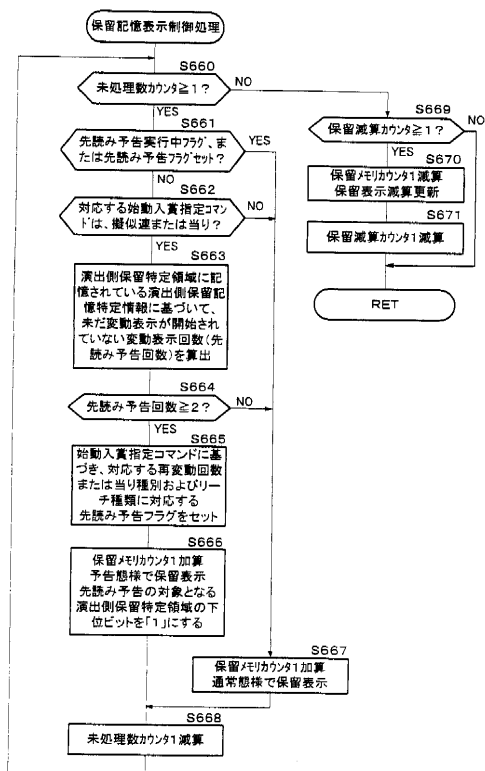
(C) 複数回擬似運転における2回目の再変動の仮停止図柄決定用 167C

KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1~175	176~181	182~187	188~193	194~199	200~205	206~211	212~217
GC2	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC3	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC4	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC5	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC6	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC7	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52
GC8	1~10	11~16	17~22	23~28	29~34	35~40	41~46	47~52

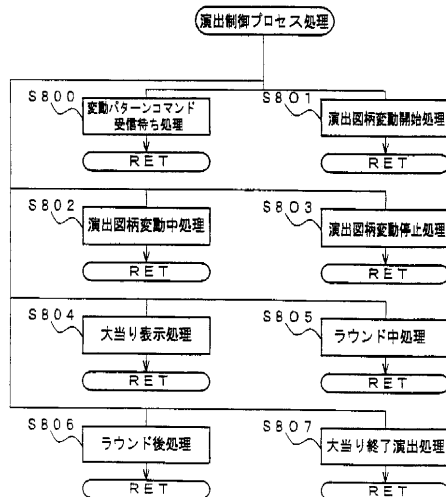
【図 5 4】

変動パターン	擬似運転変動での停止図柄
1回擬似運	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2 2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 最終停止図柄
2回擬似運	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2 2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2 3回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 最終停止図柄

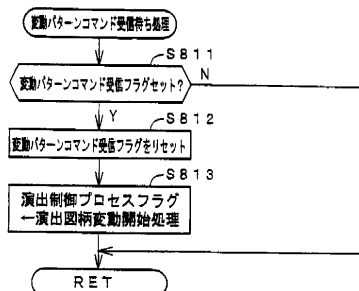
【図 5 5】



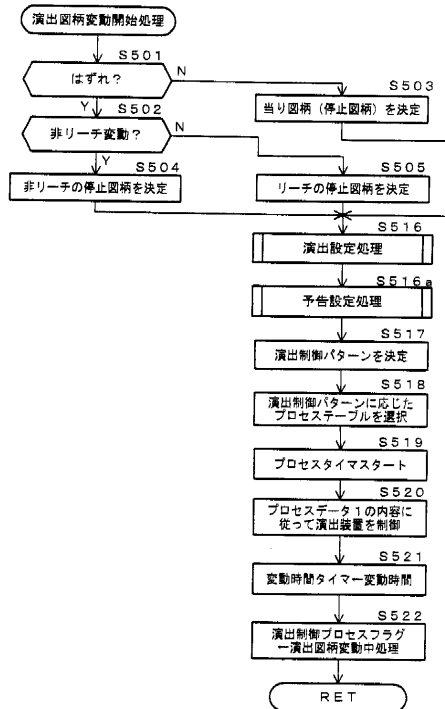
【図 5 6】



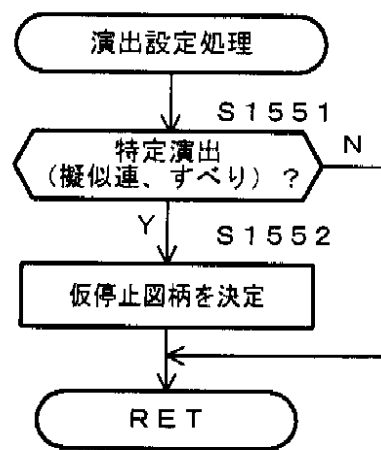
【図 5 7】



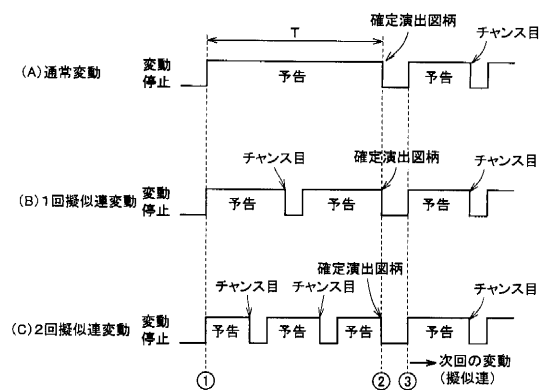
【図 58】



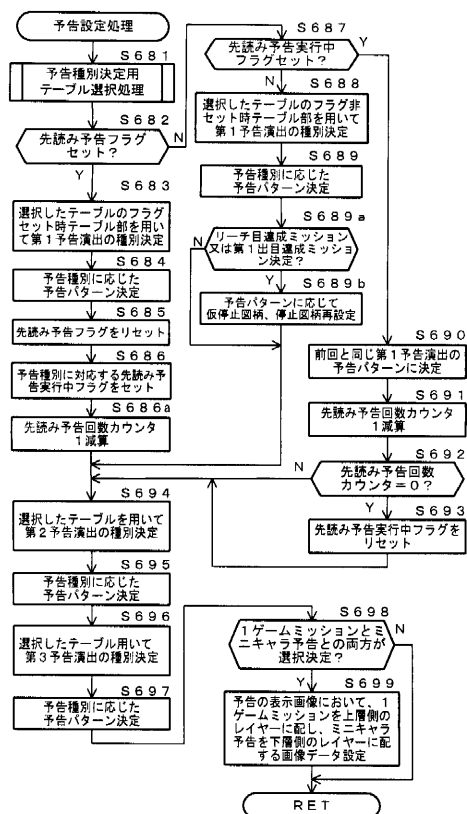
【図 59】



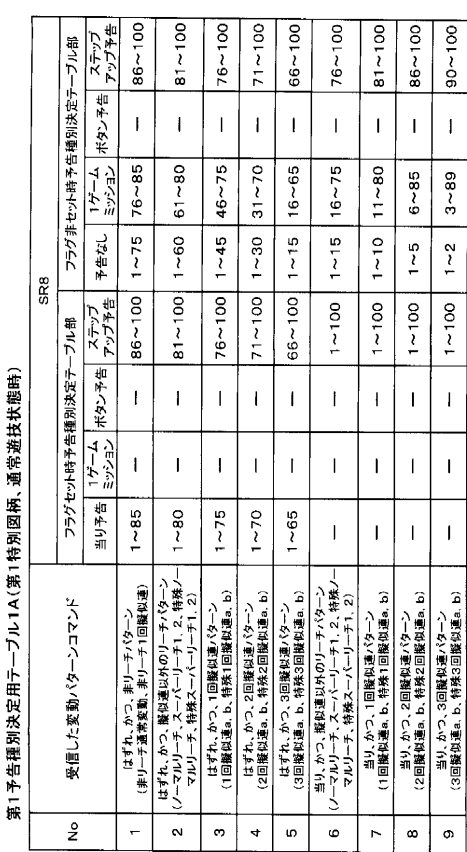
【図 60】



【図 61】



【図 6 2】



【図 6 4】

No	受信した変動パターン・コマンド	SR8									
		フラグセット時予告欄決定テーブル部			フラグ非セット時予告欄決定テーブル部						
		当り予告	1ゲーム ミラジョン	ポタ・予告	ステア アップ予告	予告なし	1ゲーム ミラジョン	ポタ・予告	ステア アップ予告	予告なし	1ゲーム ミラジョン
1	はずれ、かつ、非リーチ・パターン (非リーチ通常変動、非リーチ回避促進)	1~85	—	—	86~100	1~35	36~85	—	86~100	—	86~100
2	はずれ、かつ、回避促進以外のリーチ・パターン (ノーマルリーチ、スーパールーチ1, 2、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパールーチ1, 2)	1~80	—	—	81~100	1~30	31~80	—	81~100	—	81~100
3	はずれ、かつ、1回避促進パターン (1回避促進a, b、特殊1回避促進a, b)	1~75	—	—	76~100	1~20	21~75	—	76~100	—	76~100
4	はずれ、かつ、2回避促進パターン (2回避促進a, b、特殊2回避促進a, b)	1~70	—	—	71~100	1~15	16~70	—	71~100	—	71~100
5	はずれ、かつ、3回避促進パターン (3回避促進a, b、特殊3回避促進a, b)	1~65	—	—	66~100	1~7	8~65	—	66~100	—	66~100
6	当り、かつ、回避促進以外のリーチ・パターン (ノーマルリーチ、スーパールーチ1, 2、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパールーチ1, 2)	—	—	—	1~100	1~7	8~75	—	76~100	—	76~100
7	当り、かつ、1回避促進パターン (1回避促進a, b、特殊1回避促進a, b)	—	—	—	1~100	1~5	6~80	—	81~100	—	81~100
8	当り、かつ、2回避促進パターン (2回避促進a, b、特殊2回避促進a, b)	—	—	—	1~100	1~2	3~85	—	86~100	—	86~100
9	当り、かつ、3回避促進パターン (3回避促進a, b、特殊3回避促進a, b)	—	—	—	1~100	1	2~89	—	90~100	—	90~100

【図 66】

第1予告種別決定用テーブル2B(第2特別図柄、特別遊技状態時)

No	受領した変動パターンコマンド	SR8					
		フラグセリ時予告種別決定テーブル部			フラグ非セリ時予告種別決定テーブル部		
		1ゲーム ミジヨ	ボタン予告 ミジヨ	ステップ アップ予告	1ゲーム ミジヨ	ボタン予告 ミジヨ	ステップ アップ予告
1	はずれ、かつ、非リーチパターン (非リーチ通常変動、非リーチ1回擬似連)	1~80	—	81~85	1~17	18~80	81~85
2	はずれ、かつ、擬似連以外のリーチパターン (非リーチ通常変動、非リーチ1回擬似連、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ1, 2)	1~70	—	71~80	1~15	16~70	71~80
3	はずれ、かつ、1回擬似連パターン (1回擬似連a, b、特殊1回擬似連a, b)	1~60	—	61~75	1~10	11~60	61~75
4	はずれ、かつ、2回擬似連パターン (2回擬似連a, b、特殊2回擬似連a, b)	1~50	—	51~70	1~7	8~50	51~70
5	はずれ、かつ、3回擬似連パターン (3回擬似連a, b、特殊3回擬似連a, b)	1~40	—	41~65	1~3	4~30	31~60
6	当り、かつ、擬似連以外のリーチパターン (ノーマルリーチ、スーパーリーチ1, 2、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ1, 2)	—	—	1~60	1~3	4~30	31~75
7	当り、かつ、1回擬似連パターン (1回擬似連a, b、特殊1回擬似連a, b)	—	—	1~75	1~2	3~30	31~80
8	当り、かつ、2回擬似連パターン (2回擬似連a, b、特殊2回擬似連a, b)	—	—	1~80	1	2~30	31~85
9	当り、かつ、3回擬似連パターン (3回擬似連a, b、特殊3回擬似連a, b)	—	—	1~90	—	1~32	33~89

【図 67】

当り予告の予告パターン(出現キャラクタ)決定用

当りの種別	SR9	
	予告パターン(出現キャラクタ)	
	キャラクタA	キャラクタB
15R	1~90	91~105
16R	1~10	11~105

【図 68】

予告時の背景決定用

リーチ種類	SR10		
	予告パターン(背景)		
	背景A	背景B	背景C
非リーチ ノーマルリーチ	1~70	71~85	86~107
スーパーリーチ1	1~15	16~85	86~107
スーパーリーチ2	1~15	16~30	31~107

【図 69】

(A) 1ゲームミッションの予告パターン決定テーブルA(非擬似連)

変動表示 結果	SR11	予告パターン	予告内容
非擬似連 はずれ	1~25	予告パターンa1	リーチ目達成ミッションa1失敗
	26~60	予告パターンb1	第1出目達成ミッションb1失敗
	61~101	予告パターンc1	キャラクタ出現達成ミッションc1失敗
非擬似連 当り	1~40	予告パターンa1	リーチ目達成ミッションa1成功
	41~75	予告パターンb1	第1出目達成ミッションb1成功
	76~101	予告パターンc1	キャラクタ出現達成ミッションc1成功

(B) 1ゲームミッションの予告パターン決定テーブルB(擬似連)

変動表示 結果	SR11	予告パターン	予告内容
擬似連 はずれ	1~10	予告パターンa2	リーチ目達成ミッションa2(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
	11~25	予告パターンa3	リーチ目達成ミッションa3(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
	26~40	予告パターンb2	第1出目達成ミッションb2(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
	41~60	予告パターンb3	第1出目達成ミッションb3(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
	61~75	予告パターンc2	キャラクタ出現達成ミッションc2(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
	76~101	予告パターンc3	キャラクタ出現達成ミッションc3(変動図ごとに達成条件接近演出)失敗
擬似連 当り	1~25	予告パターンa2	リーチ目達成ミッションa2(変動図ごとに達成条件接近演出)成功
	26~40	予告パターンa3	リーチ目達成ミッションa3(変動図ごとに達成条件接近演出)成功
	41~60	予告パターンb2	第1出目達成ミッションb2(変動図ごとに達成条件接近演出)成功
	61~75	予告パターンb3	第1出目達成ミッションb3(変動図ごとに達成条件接近演出)成功
	76~90	予告パターンc2	キャラクタ出現達成ミッションc2(変動図ごとに達成条件接近演出)成功
	91~101	予告パターンc3	キャラクタ出現達成ミッションc3(変動図ごとに達成条件接近演出)成功

【図 70】

(A) 1ゲームミッションの予告時演出決定テーブルA(非擬似連)

変動表示 結果	表示結果種別	ミッション達成条件	演出停止図柄、最終停止図柄の再設定
非擬似連 はずれ	リーチはずれ	70リーチ目	80リーチ目以外の最終停止図柄に再設定
	非リーチはずれ	80リーチ目	70リーチ目以外の最終停止図柄に再設定
	リーチはずれ	70第1出目	80第1出目以外の最終停止図柄に再設定
	非リーチはずれ	80第1出目	70第1出目以外の最終停止図柄に再設定
	15R、16R確定	70リーチ目	70リーチ目の最終停止図柄に再設定
	15R、16R確定	80リーチ目	80リーチ目の最終停止図柄に再設定
非擬似連 当り	15R、16R確定	70第1出目	70第1出目の最終停止図柄に再設定
	15R、16R確定	80第1出目	80第1出目の最終停止図柄に再設定

(B) 1ゲームミッションの予告時演出決定テーブルB(擬似連)

変動表示 結果	表示結果種別	ミッション達成条件	演出停止図柄、最終停止図柄の再設定
非擬似連 はずれ	リーチはずれ	リーチ目の達成条件 7~5、7~3、5、7	最終停止図柄を、達成条件のリーチ目以外に再設定
	非リーチはずれ	リーチ目の達成条件 8~6、8~4、6、8	最終停止図柄を、達成条件のリーチ目以外に再設定
	リーチはずれ	70リーチ目	80リーチ目に再設定
	非リーチはずれ	80リーチ目	70リーチ目に再設定
	15R、16R確定	第1出目の達成条件 7~5、7~3、5、7	最終停止図柄を、達成条件の第1出目以外に再設定
	15R、16R確定	第1出目の達成条件 8~6、8~4、6、8	最終停止図柄を、達成条件の第1出目以外に再設定
非擬似連 当り	リーチはずれ	70第1出目	80第1出目に再設定
	非リーチはずれ	80第1出目	70第1出目に再設定
	15R、16R確定	リーチ目の達成条件 7~5、7~3、5、7	最終停止図柄を、達成条件のリーチ目に再設定
	15R、16R確定	リーチ目の達成条件 8~6、8~4、6、8	最終停止図柄を、達成条件のリーチ目に再設定
	15R、16R確定	70リーチ目	80リーチ目に再設定
	15R、16R確定	80リーチ目	70リーチ目に再設定
擬似連 当り	15R、16R確定	第1出目の達成条件 7~5、7~3、5、7	最終停止図柄を、達成条件の第1出目に再設定
	15R、16R確定	第1出目の達成条件 8~6、8~4、6、8	最終停止図柄を、達成条件の第1出目に再設定
	15R、16R確定	70第1出目	80第1出目に再設定
	15R、16R確定	80第1出目	70第1出目に再設定

【図 7 1】

ボタン予告の予告パターン決定テーブル

実行表示結果	SR11	予告パターン	予告内容
はずれ	1～60	予告パターンd1	低信頼度予告パターンd1(低信頼度メッセージ表示)
	61～90	予告パターンd2	中信頼度予告パターンd2(中信頼度メッセージ表示)
	91～101	予告パターンd3	高信頼度予告パターンd3(高信頼度メッセージ表示)
当り	1～10	予告パターンd1	低信頼度予告パターンd1(低信頼度メッセージ表示)
	11～40	予告パターンd2	中信頼度予告パターンd2(中信頼度メッセージ表示)
	41～101	予告パターンd3	高信頼度予告パターンd3(高信頼度メッセージ表示)

【図 7 2】

ステップアップ予告の予告パターン決定テーブル

実行表示結果	SR11	予告パターン	予告内容
はずれ	1～50	予告パターンe1	低信頼度予告パターンe1(低信頼度ステップアップ懸検表示)
	51～85	予告パターンe2	中信頼度予告パターンe2(中信頼度ステップアップ懸検表示)
	86～101	予告パターンe3	高信頼度予告パターンe3(高信頼度ステップアップ懸検表示)
当り	1～15	予告パターンe1	低信頼度予告パターンe1(低信頼度ステップアップ懸検表示)
	16～45	予告パターンe2	中信頼度予告パターンe2(中信頼度ステップアップ懸検表示)
	46～101	予告パターンe3	高信頼度予告パターンe3(高信頼度ステップアップ懸検表示)

【図 7 4】

第2予告演出(ミニキャラ予告)の予告パターン決定テーブル

実行表示結果	SR13	予告パターン	予告内容
はずれ	1～70	予告パターンf1	低信頼度予告パターンf1(低信頼度キャラクタ懸検表示)
	71～120	予告パターンf2	中信頼度予告パターンf2(中信頼度キャラクタ懸検表示)
	121～141	予告パターンf3	高信頼度予告パターンf3(高信頼度キャラクタ懸検表示)
当り	1～20	予告パターンf1	低信頼度予告パターンf1(低信頼度キャラクタ懸検表示)
	21～70	予告パターンf2	中信頼度予告パターンf2(中信頼度キャラクタ懸検表示)
	71～141	予告パターンf3	高信頼度予告パターンf3(高信頼度キャラクタ懸検表示)

【図 7 3】

(A)第2予告種別決定用テーブル1C(第1特別図柄、通常遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR12		
	第2予告なし	ミニキャラ予告A	ミニキャラ予告B
はずれ	1～120	121～130	131～151
当り	1～100	101～130	131～151

(B)第2予告種別決定用テーブル2C(第2特別図柄、通常遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR12		
	第2予告なし	ミニキャラ予告A	ミニキャラ予告B
はずれ	1～100	101～120	121～151
当り	1～80	81～120	121～151

(C)第2予告種別決定用テーブル1D(第1特別図柄、特別遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR12		
	第2予告なし	ミニキャラ予告A	ミニキャラ予告B
はずれ	1～90	91～115	116～151
当り	1～70	71～115	116～151

(D)第2予告種別決定用テーブル2D(第2特別図柄、特別遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR12		
	第2予告なし	ミニキャラ予告A	ミニキャラ予告B
はずれ	1～70	71～105	106～151
当り	1～50	51～105	106～151

【図 7 5】

(A)第3予告種別決定用テーブル1E(第1特別図柄、通常遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR14		
	第3予告なし	可動部材予告A	可動部材予告B
はずれ	1～105	106～120	121～131
当り	1～60	61～120	121～131

(B)第3予告種別決定用テーブル2E(第2特別図柄、通常遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR14		
	第2予告なし	可動部材予告A	可動部材予告B
はずれ	1～85	86～110	111～131
当り	1～40	41～110	111～131

(C)第3予告種別決定用テーブル1F(第1特別図柄、特別遊技状態時)

受信した変動パターンコマンド	SR14		
	第3予告なし	可動部材予告A	可動部材予告B
はずれ	1～75	76～105	106～131
当り	1～30	31～105	106～131

(D)第3予告種別決定用テーブル2F(第2特別図柄、特別遊技状態時)

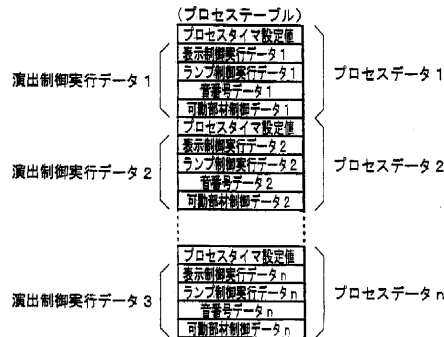
受信した変動パターンコマンド	SR14		
	第3予告なし	可動部材予告A	可動部材予告B
はずれ	1～55	56～100	101～131
当り	1～10	11～100	101～131

【図 76】

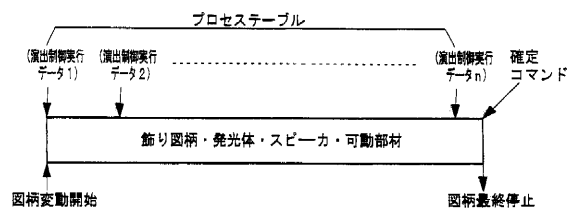
第3予告演出(可動部材予告)の予告パターン決定テーブル

実行表示結果	SR15	予告パターン	予告内容
はずれ	1~100	予告パターンg1	低信頼度予告パターンg1(低信頼度動作懸移動作)
	101~150	予告パターンg2	中信頼度予告パターンg2(中信頼度動作懸移動作)
	151~171	予告パターンg3	高信頼度予告パターンg3(高信頼度動作懸移動作)
当り	1~20	予告パターンg1	低信頼度予告パターンg1(低信頼度動作懸移動作)
	21~70	予告パターンg2	中信頼度予告パターンg2(中信頼度動作懸移動作)
	71~171	予告パターンg3	高信頼度予告パターンg3(高信頼度動作懸移動作)

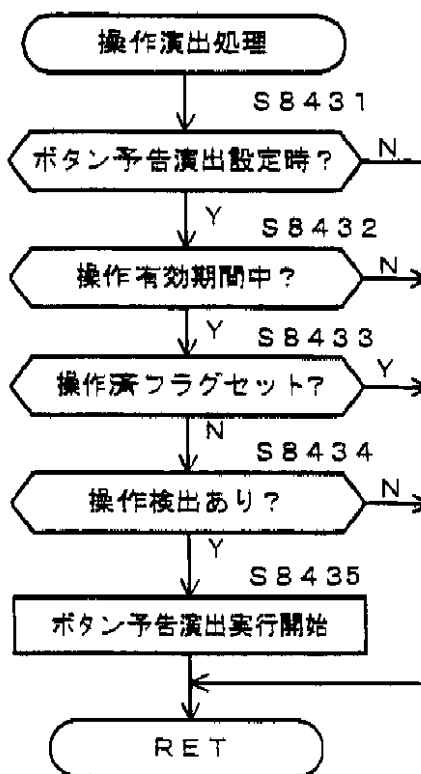
【図 77】



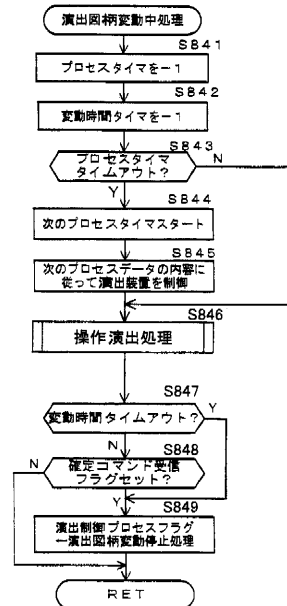
【図 78】



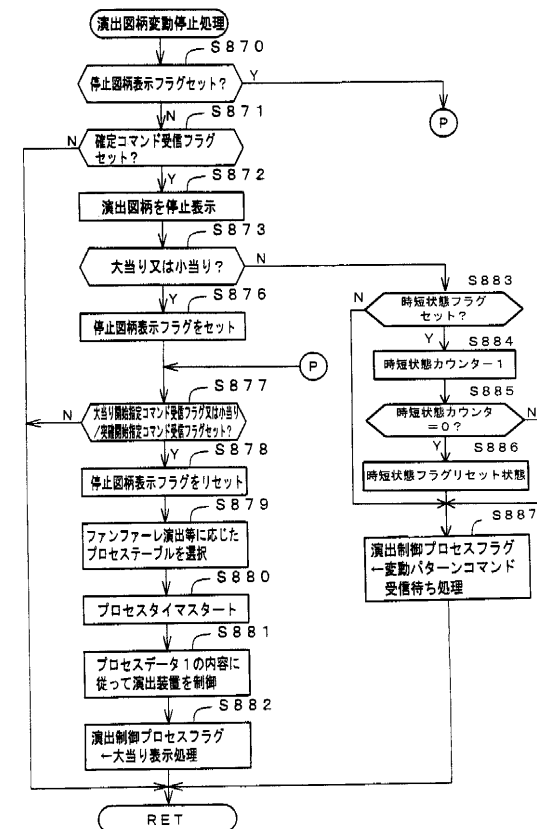
【図 80】



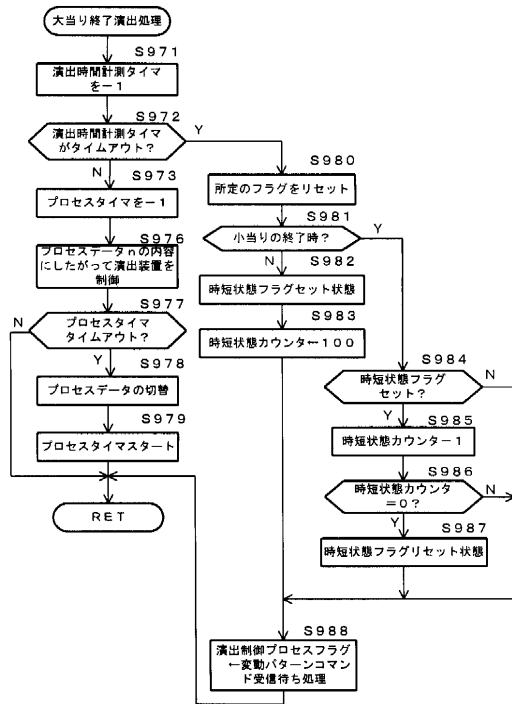
【図 79】



【図 81】



【図 82】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-007106 (J P, A)
特開2008-043613 (J P, A)
特開2008-167993 (J P, A)
特開2004-223091 (J P, A)

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