

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5848720号
(P5848720)

(45) 発行日 平成28年1月27日 (2016. 1. 27)

(24) 登録日 平成27年12月4日 (2015. 12. 4)

(51) Int. Cl.

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

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 123 頁)

(21) 出願番号 特願2013-28508 (P2013-28508)
 (22) 出願日 平成25年2月18日 (2013. 2. 18)
 (65) 公開番号 特開2014-155629 (P2014-155629A)
 (43) 公開日 平成26年8月28日 (2014. 8. 28)
 審査請求日 平成26年6月20日 (2014. 6. 20)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (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

審査官 藤澤 和浩

(56) 参考文献 特開2011-234755 (JP, A
)
 特開2005-287873 (JP, A
)
 特開2012-179410 (JP, A
)

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】

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

リーチ演出を実行するリーチ演出実行手段と、

遊技者に価値を付与する価値付与手段と、を備え、

前記リーチ演出は、導出表示される識別情報の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像とが前記可変表示装置に表示される特別リーチ演出を含み、

前記特別リーチ演出が実行された後、表示結果が導出表示される前に前記所定演出を実行する所定演出実行手段をさらに備え、

前記価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記有利状態に制御されたときと、前記特別リーチ演出が実行された後前記所定演出が実行されずに前記有利状態に制御されたときとで、異なる価値を付与可能であり、

遊技に関する特定条件の成立回数をカウントするカウント手段と、

前記カウント手段によりカウントされた前記特定条件の成立回数に対応した報知を実行する回数報知手段と、をさらに備え、

前記回数報知手段は、遊技機への電力供給が停止した後に再度電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に報知していた前記特定条件の成立回数よりも少ない回数に対応した報知を実行可能であり、

可変表示の態様は、仮停止した後に再度可変表示を実行する態様を含み、

10

20

前記所定演出示唆画像は、再度可変表示が実行されることを示唆する再可変表示示唆画像を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技の進行を制御し、コマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信した前記コマンドに基づいて、演出の実行を制御する演出制御手段とを備えることを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

特別リーチ演出において表示される所定演出示唆画像の組合せに応じて異なる割合により所定演出を実行する、

請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体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媒体が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、例えば、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、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、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである（ただし、それらは一例である。）。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再可変表示の前の停止を除く。）。特定遊技状態が発生すると、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特定遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 15 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 29 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡

10

20

30

40

50

大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して可変表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で特定遊技状態の発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示部に可変表示される図柄の表示結果が特定表示結果でない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、特定遊技状態をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 6 】

そのような遊技機において、リーチ状態になると、最終停止中図柄の候補になる幾つかの図柄と、最終停止図柄が導出表示されるまでに実行される発展演出を示唆する画像とが表示され、その後、発展演出を実行せずに最終停止図柄を導出表示する演出と、発展演出を実行した後に最終停止図柄を導出表示する演出とを実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 7 】

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

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 8 】

特許文献 1 に記載された遊技機は、発展演出が実行されないときに比べて、発展演出が実行されるときに大当たり期待度を高くすることによって遊技の興趣を向上させる。

【 0 0 0 9 】

しかし、発展演出の実行が、大当たりの期待度が高いということは、発展演出が開始された時点で、遊技者の発展演出に対する興味がなくなってしまうことにつながる。発展演出が開始された時点で、大当たり期待度が高いことを知った遊技者は、発展演出に対する興味を失い、遊技者の興味は、大当たりの発生に移行するからである。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、最終停止識別情報として導出表示される識別情報の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像とが可変表示装置に表示される特別リーチ演出が実行された後、最終停止識別情報が導出表示される前に所定演出を実行する遊技機において、所定演出を、より遊技者に注目させることができるようにすることを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

（ 1 ）本発明による遊技機は、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、リーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 3 1 ~ S 8 3 3 , S 8 4 1 ~ S 8 4 3 の処理を実行する部分）と、遊技者に価値を付与する価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ステップ S 7 3 , S 1 7 1 A の処理を実行する部分）と、を備え、リーチ演出は、導出表示される識別情報の候補の画像（例えば、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が 1 つ多い図柄：図 4 0（C）参照）と所定演出を示唆する所定演出示唆画像（例えば、キャラクタ図柄 9 b , 9 c : 図 4 0（C）参照）とが可変表示装置に表示される特別リーチ演出を含み（例えば、図 4 0（C）に示す演出）、特別リーチ演出が実行された後、表示結果が導出表示される前に所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 2 5 の処理の結果にもとづいてステップ S 8 3 1 ~ S 8 3 3 , S 8 4 1 ~ S 8 4 3 の処理を実行する部分）をさらに備え、価値付与手段は、所定演出実行手段により所定演出が実行されてから有利状態に制御されたとき

と、特別リーチ演出が実行された後所定演出が実行されずに有利状態に制御されたときとで、異なる価値を付与可能であり（例えば、図４４，図４５に示すように、通常大当りの場合と確変大当りの場合とで所定演出の実行割合を変えることによって実現される）、遊技に関する特定条件の成立回数をカウントするカウント手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ）と、前記カウント手段によりカウントされた前記特定条件の成立回数に対応した報知を実行する回数報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が「１０連荘中」という表示を行う部分）と、をさらに備え、前記回数報知手段は、遊技機への電力供給が停止した後に再度電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に報知していた前記特定条件の成立回数よりも少ない回数に対応した報知を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が停電等の発生前の状態に復旧したときに「０」を表示する部分）、可変表示の態様は、仮停止した後に再度可変表示を実行する態様を含み、前記所定演出示唆画像は、再度可変表示が実行されることを示唆する再可変表示示唆画像を含む、ことを特徴とする。

10

そのような構成によれば、所定演出に対して、より遊技者を注目させることができる。
 本発明の請求項２に記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、
 遊技の進行を制御し、コマンドを送信する遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段が送信した前記コマンドに基づいて、演出の実行を制御する演出制御手段とを備えることを特徴としている。

なお、特別リーチ演出において表示される所定演出示唆画像の組合せに応じて異なる割合により所定演出を実行するようにしてもよい。

20

【００１２】

（２）上記の（１）の遊技機において、所定演出実行手段は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の数が多いほど高い割合で所定演出を実行する（図４３～図４５参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、所定演出が実行される前の特別リーチ演出に対する遊技者の興味を高めることができる。

【００１３】

（３）上記の（１）または（２）の遊技機において、所定演出実行手段は、複数種類の所定演出のいずれかを実行し（図４３（Ａ），図４４（Ａ），図４５（Ａ）参照）、各々の所定演出に対応して複数の所定演出示唆画像（例えば、キャラクタａ～ｆの組み合わせ）が定められ、所定演出実行手段は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の組み合わせに応じて、異なる割合で所定演出を実行する（図４３～図４５参照）ように構成されていてもよい。

30

そのような構成によれば、所定演出が実行される前の特別リーチ演出に対する遊技者の興味を高めることができる。

【００１４】

（４）上記の（１）～（３）の遊技機において、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１０２～Ｓ１０５の処理を実行する部分、および演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ８２５の処理の結果にもとづいてステップＳ５２２～Ｓ５２４の処理を実行する部分）と、決定された可変表示パターンに従って識別情報の可変表示を行う可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ８２５の処理の結果にもとづいてステップＳ８３１～Ｓ８３３，Ｓ８４１～Ｓ８４３の処理を実行する部分）とを備え、可変表示パターンは、識別情報の表示結果が導出表示されるまでに、一旦非特定表示結果となる特定の識別情報を仮停止させた後識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示が１回または複数回実行される再可変表示パターンを含み（図６０参照）、可変表示実行手段は、リーチ演出を含む再可変表示パターンに従って可変表示を行うときには、リーチ態様になる前またはリーチ態様になった後に識別情報を仮停止させるが、リーチ演出を含まない再可変表示パターンに従って識別情報の

40

50

可変表示を行うときには、リーチ態様になった後に識別情報を仮停止させない（図 60 における「リーチなし（再変動あり）」参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、リーチ態様が表示されて特定遊技状態に対する遊技者の期待感が向上した後にリーチ演出を実行しないことによって落胆させられるような状況の発生を防止できる。

【0015】

（5）上記の（1）～（4）の遊技機において、遊技状態を、通常遊技状態（例えば、低確率状態）であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、高確率状態）に制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS134，S171A，S172Aの処理を実行する部分）と、所定の条件が成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通演出（例えば、潜伏演出）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS890，S847の処理によって所定のステージに移行された後にステップS1845を実行する部分）と、識別情報の可変表示を特定表示結果とするか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS102～S105の処理を実行する部分）と、所定の条件が成立した後の所定タイミングの識別情報の可変表示において共通演出が継続されるか否かを報知する継続演出（図32参照）を実行する継続演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS849の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数を設定する発生回数設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS64，S73の処理を実行する部分：大当り種別や小当り種別に応じて「長変動タイミング」が決定される）と、特別遊技状態であるときに継続演出において共通演出が継続される旨の報知が所定回（例えば、3回）行われたときに特別遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS847の処理における高確ステージに移行させる部分）とを備え、所定の条件は複数種類（例えば、「突確」「小当りA～C」）設けられ、可変表示時間選択手段は、所定タイミングの識別情報の可変表示時間として継続演出を実行可能な可変表示時間（例えば、30秒以上）を選択し（図24におけるステップS92C，S94C，S95C）、発生回数設定手段は、所定の条件の種類に応じて異なる発生回数を設定する（図4および図5参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、所定タイミングの識別情報の可変表示時間として継続演出を実行可能な可変表示時間を選択するので、所定タイミングで実行される演出（継続演出）の実行時間を確保することができる。さらに、所定の条件の種類に応じて異なる所定タイミングの発生回数を設定するので、所定の条件の成立後の演出が単調とならず遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【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】大当り種別および小当り種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。

【図5】潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図6】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図7】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8】各乱数を示す説明図である。

【図 9】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11】演出図柄の変動パターン種別を示す説明図である。

【図 12】大当り変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。

【図 13】はずれ変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。

【図 14】はずれ変動パターン決定テーブルおよび大当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 15】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

【図 16】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 17】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

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

【図 19】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 20】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 21】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

20

【図 26】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 27】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 29】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 30】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 31】潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。

【図 32】継続演出の演出態様を示す説明図である。

【図 33】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図 34】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

30

【図 35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 37】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 38】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 39】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

【図 40】特別リーチ演出の一例を示す説明図である。

【図 41】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 42】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 43】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 44】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

40

【図 45】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 46】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 47】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 48】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 49】継続演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 50】特別リーチ決定処理を示すフローチャートである。

【図 51】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 52】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 53】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 54】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

50

【図 5 5】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】実施の形態 2 における、大当たり種別および小当たり種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。

【図 5 8】実施の形態 2 における潜伏モード中の大当たり種別および小当たり種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 5 9】変形例における演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

【図 6 0】変形例における演出図柄の変動態様の一例を示す説明図である。

【図 6 1】変形例における演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 6 2】変形例における演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

実施の形態 1 .

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

【0018】

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

【0019】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【0020】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置 9 は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0021】

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

10

20

30

40

50

b は、0 ～ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント L E D ）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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と総称することがある。

【 0 0 2 4 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【 0 0 2 5 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。なお、飾り図柄（識別情報、演出図柄）は、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ情報、数字や文字あるいは記号とキャラクタ情報（特別情報）との組合せ（例えば、数字にキャラクタ情報が付随、すなわち数字の背後にキャラクタ情報が位置して数字と一体化して図柄を構成するなど。この場合数字の 1 にはキャラクタ情報 A が、数字の 2 にはキャラクタ情報 B が、というように、図柄のそれぞれに対応してキャラクタ情報が付随しているものであってもよい）など。なお、キャラクタ情報は、例えば人物や動物、植物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形やシンボルを示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした 8 種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の中央には、下方向（演出表示装置 9 の画面上、つまり遊技者から見て演出表示装置 9 の画面の手前）に移動可能に構成された星形の役物 2 0 0 が設けられている。この役物 2 0 0 は、例えば役物落下演出（図示せず）が実行

10

20

30

40

50

されているときに下方向に移動に移動することによって、役物落下演出が実効されていることを報知する役割を果たす。なお、役物 200 内部には LED 等が内蔵されており、役物 200 が移動（動作）しているときに点灯するように構成されている。

【0027】

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。

【0028】

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

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

第 1 特別図柄表示器 8a の下部には、第 1 始動入賞口 13 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0032】

第 2 特別図柄表示器 8b の下部には、第 2 始動入賞口 14 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0033】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 18c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 18d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 4 】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【 0 0 3 5 】

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

10

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を 1 減らす。

20

30

【 0 0 3 8 】

この実施の形態では、特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態である時短状態（時間短縮状態）では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。なお、この実施の形態では、所定の移行条件が成立した場合には、確変状態（つまり、通常状態および時短状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い遊技状態）かつ時短状態（つまり、通常状態および確変状態に比べて特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）である確変時短状態にも移行される。確変時短状態においても、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなるように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。

40

【 0 0 3 9 】

上記のように、確変時短状態や時短状態において、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加されるが、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行制御することによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度がより一層高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、

50

可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数がより一層高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0040】

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

10

【0041】

また、確変時短状態や時短状態において、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0042】

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

20

【0043】

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 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27R, 27L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 28a、左枠 LED 28b および右枠 LED 28c が設けられている。また、左枠 LED 28b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 51 が設けられ、右枠 LED 28c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 52 が設けられている。天枠 LED 28a、左枠 LED 28b および右枠 LED 28c および装飾用 LED 25 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

30

【0044】

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 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

40

【0045】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞

50

口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 4 6 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 R O M 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5、プログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 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 5 7 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 5 6 0 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 5 0 3 が内蔵されている。

10

【 0 0 4 7 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において C P U 5 6 が R O M 5 4 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（または C P U 5 6）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、C P U 5 6 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 3 1 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。

20

【 0 0 4 8 】

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 0 3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

30

【 0 0 4 9 】

乱数回路 5 0 3 は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【 0 0 5 0 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、R O M 5 4 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の I D ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の各製品ごとに異なる数値で付与された I D ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 5 0 3 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

40

【 0 0 5 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a への始動入賞が生じたときに乱数回路 5 0 3 から数値データをランダム R として読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダム R にもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

50

【 0 0 5 2 】

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

10

【 0 0 5 3 】

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

20

【 0 0 5 4 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、DC 30VやDC 5Vなど）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号（図示せず）が入力される。

30

【 0 0 5 5 】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報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。

40

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

50

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。

【0058】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM (図示せず) に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号 (演出制御 INT 信号) に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

10

【0059】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、VDP によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

20

【0060】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (演出図柄を含む) をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【0061】

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。

30

【0062】

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

40

【0063】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0064】

50

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、駆動信号を天枠 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28c などの枠側に設けられている各 LED に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 に駆動信号を供給する。なお、LED 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板 35 に搭載される。

【0065】

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

10

【0066】

次に、大当り（15 ラウンド通常大当り、15 ラウンド確変大当り、2 ラウンド突然確変大当り）や小当り（小当り A ～ C）が終了した後の遊技状態や、大当りや小当りが終了した後に実行される演出について説明する。

【0067】

20

図 4 は、大当り種別および小当り種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。また、図 5 は、潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【0068】

図 4 に示すように、この実施の形態では、大当り種別として、「15 ラウンドの通常大当り」と、「15 ラウンドの確変大当り」と、「2 ラウンドの突然確変大当り（以下、単に「突確」という場合がある。）」とが設けられている。

【0069】

「15 ラウンドの通常大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口を 15 回、所定期間（例えば 2.9 秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を低確率状態（大当り判定において大当りと決定する確率が低い遊技状態）に移行させるような大当りのことをいう。また、「15 ラウンドの確変大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口を 15 回（つまり 15 ラウンド）、所定期間（例えば 2.9 秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を高確率状態（大当り判定において大当りと決定する確率が高い遊技状態。確変状態ともいう。）に移行させるような大当りのことをいう。また、「2 ラウンド突然確変大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技が終了した後の遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。

30

40

【0070】

また、図 4 および図 5 に示すように、この実施の形態では、小当り種別として、「小当り A」と、「小当り B」と、「小当り C」とが設けられている。

【0071】

「小当り」とは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の 0.1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるか

50

までは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0072】

図4の「時短」の欄に示すように、15ラウンド確変大当たり（図4中「15R確変」と示す）では、大当たり遊技の終了後、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで、確変状態でありかつ時短状態である確変時短状態（高確高ベース状態）に制御される。また、15ラウンド通常大当たり（図4中「15R通常」と示す）では、大当たり遊技の終了後からの図柄の変動回数が100回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。なお、大当たり遊技の終了後からの時短状態が継続可能な変動回数（100回）を時短回数という。また、突然確変大当たり（図4中「突確」と示す）では、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変時短状態）であるときは、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変時短状態（高確高ベース状態）に制御され、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が低ベース状態（通常状態または確変状態）であるときは、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変状態（高確率状態であるが時短状態ではない遊技状態）に制御される。

10

【0073】

また、小当たりA～Cでは、いずれも、小当たりが発生したときの遊技状態を引き継ぐ（すなわち、小当たりが発生したときの遊技状態が変化しない）。例えば、小当たりが発生したときの遊技状態が通常状態であれば小当たり遊技が終了した後の遊技状態は通常状態であり、小当たりが発生したときの遊技状態が確変時短状態であれば小当たり遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当たりまで確変時短状態であり、小当たりが発生したときの遊技状態が確変状態であれば小当たり遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当たりまで確変状態であり、小当たりが発生したときの遊技状態が時短状態であれば小当たり遊技の終了後から残り時短回数の変動が行われるまで遊技状態は時短状態である。

20

【0074】

上述したように、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じであるので、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると（突然確変大当たり遊技または小当たり遊技が行われると）、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できない。従って、遊技者は突然確変大当たりの発生によって高確率状態（確変状態や確変時短状態）に制御されたか、小当たりの発生によって低確率状態（通常状態や時短状態）に制御されたか、について認識することができないので、突然確変大当たりの遊技や小当たりの遊技が終了した後の遊技状態を、確変状態が潜伏しているかもしれないとの期待を持たせる遊技状態である潜伏状態（潜伏モード）という。また、潜伏状態において実際は確変状態に制御されている場合（遊技機内部では遊技状態が確変状態に制御されている場合）は潜伏確変状態ともいう。

30

【0075】

また、この実施の形態では、図4および図5に示すように、潜伏状態において演出図柄の変動中に実行する演出を「潜伏演出」という。「潜伏演出」は、現在の遊技状態を示唆する演出上のステージ1～3に分けられている。「ステージ1～3」の各々は、演出表示装置9の背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音（変動中の効果音）、LED25, 28a～28cの点灯パターン、役物200の動き、あるいはそれらの組み合わせというような潜伏演出の演出態様を変化させることによって分けられる。

40

【0076】

「ステージ1」が最も高確率状態に移行している可能性が低いステージであり、「ステージ2」が「ステージ1」よりも高確率状態に移行している可能性が高いステージであり、「ステージ3」が最も高確率状態に移行している可能性が高いステージである。なお、「高確ステージ」は現在の遊技状態が高確率状態に移行していることを報知するステージであり、「通常ステージ」は現在の遊技状態が低確率状態に移行していることを報知するステージである。また、「低確高ベースステージ」は現在の遊技状態が低確率状態でかつ

50

高ベース状態に移行していること（つまり時短状態に移行していること）を報知するステージである。なお、各ステージの具体的な表示例については後述する（図31参照）。

【0077】

図4に示すように、15ラウンドの確変大当りの遊技が終了した後は、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行されず）、高確ステージに移行される。また、15ラウンドの通常大当りの遊技が終了した後も、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行されず）、低確高ベースステージに移行される。一方、図4および図5に示すように、突然確変大当りや小当りA～Cの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ1に移行される。そして、突然確変大当りや小当りA～Cの遊技の終了後の変動回数が10回毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そして、継続演出において「成功（または継続）」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ（ステージ2、3など）に移行され、継続演出において「失敗（または終了）」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して3回「成功（または継続）」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。なお、継続演出の具体例については後述する（図32参照）。

10

【0078】

図4に示す「長変動タイミング」の欄には、継続演出が実行されるタイミング（突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後からの変動回数）を示している。なお、「長変動タイミング」とは、継続演出が実行可能な変動時間（例えば30秒以上）の変動パターンが選択されるタイミングのことを意味している。図4および図5に示すように、「突確」の場合は、突然確変大当り遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功（継続）が報知されることによって高確ステージに移行される。「小当りA」の場合は、小当りAの遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（30変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。「小当りB」の場合は、小当りBの遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（20変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。「小当りC」の場合は、小当りCの遊技の終了後から10変動目に継続演出が実行され、その継続演出において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。

20

30

【0079】

図4に示すように、この実施の形態では、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、突確や小当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させるように制御する。例えば、小当りBの遊技の終了後におけるステージ2の実行中（例えば小当りBの遊技の終了後からの変動回数が15回目）に小当りAが発生した場合は、小当りAの遊技の終了後にステージ1から開始させるのではなく、滞在ステージであるステージ2を継続させる。この場合、小当りAが発生したタイミングはステージ2の途中（ステージ2に移行してから5変動目）であるが、小当りAの遊技の終了後にステージ2を最初から実行する（すなわち、ステージ2における1変動目からやり直す）。この場合、ステージ2の潜伏演出が15回実行されることになる。そして、小当りAの遊技の終了後からの変動回数が10回目に実行する継続演出において成功（継続）を報知してステージ3に移行させ、小当りAの遊技の終了後からの変動回数が20回目に実行する継続演出において失敗（終了）を報知して通常ステージに移行させる。

40

【0080】

この実施の形態では、通常ステージに移行後10回目（小当りAの発生から30回目）の変動（可変表示）では、継続演出が実行可能な変動時間の変動パターン（長変動パターン）が選択されるが、その変動において、リーチ演出を行ったり、当該変動（通常ステージでの長変動パターンによる変動）においてのみ実行され得る演出を行ったり、当該変動においてのみ表示されうる特別な画像を表示してもよい。

50

【 0 0 8 1 】

他の例として、小当り A の遊技の終了後におけるステージ 3 の実行中（例えば小当り A の遊技の終了後からの変動回数が 2 3 回目）に突然確変大当りが発生した場合は、突然確変大当りの遊技の終了後にステージ 1 から開始させるのではなく、滞在ステージであるステージ 3 を継続させる。この場合も、突然確変大当りが発生したタイミングはステージ 3 の途中（ステージ 3 に移行してから 3 変動目）であるが、突然確変大当りの遊技の終了後にステージ 3 を最初から実行する（すなわち、ステージ 3 における 1 変動目からやり直す）。この場合、ステージ 3 の潜伏演出が 1 3 回実行されることになる。そして、突然確変大当りの遊技の終了後からの変動回数が 1 0 回目に実行する継続演出において成功（継続）を報知して高確ステージに移行させる。

10

【 0 0 8 2 】

さらに、他の例として、高確ステージの実行中に突然確変大当りまたは小当りが発生した場合は、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後にステージ 1 から開始させるのではなく、滞在ステージである高確ステージを継続させる。この場合は、高確ステージ中は変動回数に関係なく継続されるので、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの変動回数を調整する必要はない。

【 0 0 8 3 】

このように、潜伏演出の実行中（つまりステージ 1 ～ 3 の実行中）や高確ステージの実行中に、突確や小当りが発生した場合は滞在ステージを継続させるとともに、継続演出を最大 3 回までしか実行しないように構成することによって、既に実行している潜伏演出を途切れさせることがなく、またステージを段階的に変化させることができるので、演出が不自然となって遊技者に違和感を与えてしまうのを防止することができる。

20

【 0 0 8 4 】

なお、潜伏演出の実行中（つまりステージ 1 ～ 3 の実行中）や高確ステージの実行中に、突確や小当りが発生した場合は滞在ステージを継続させる構成ではなく、突確や小当りの遊技の終了後は常にステージ 1 から開始させるように構成してもよい。この場合、最初に潜伏モード突入の契機となる突確や小当りの遊技の終了後の継続演出と、潜伏モード移行後の突確や小当りの発生にもとづく継続演出とを足し合わせると、継続演出が 4 回以上実行され得ることになる。

【 0 0 8 5 】

なお、低確率低ベース状態（通常状態）、低確率高ベース状態（時短状態）、高確率低ベース状態（確変状態）および高確率高ベース状態（確変時短状態）のいずれの状態も、潜伏状態（潜伏モード）となり得る。例えば、低確率低ベース状態や低確率高ベース状態において小当りが発生したときは、小当り遊技の終了後に潜伏状態（低確率低ベース状態や低確率高ベース状態）となる。また、低確率低ベース状態や低確率高ベース状態において突然確変大当りが発生したときは、突然確変大当り遊技の終了後に潜伏状態（高確率低ベース状態や高確率高ベース状態）となり、高確率低ベース状態や高確率高ベース状態において小当りや突然確変大当りが発生したときは、小当り遊技や突然確変大当り遊技の終了後に潜伏状態（高確率低ベース状態や高確率高ベース状態）となる。

30

【 0 0 8 6 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 6 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【 0 0 8 7 】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、スタックポインタにスタック

50

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

【0088】

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

10

【0089】

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

【0090】

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

20

【0091】

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

30

40

【0092】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。そして、ステップS14に移行する。なお、この実施の形態では、CPU56は、ステップS43の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0093】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバ

50

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

【0094】

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

10

【0095】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0096】

また、CPU56は、サブ基板(主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。)を初期化するための初期化指定コマンド(遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)をサブ基板に送信する(ステップS13)。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

20

【0097】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS14)。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0098】

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

30

【0099】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周(

40

50

普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【 0 1 0 0 】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄 (飾り図柄) を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【 0 1 0 1 】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 7 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か (オン状態になったか否か) を検出する電源断検出処理を実行する (ステップ S 2 0) 。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 5 6 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 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う (スイッチ処理 : ステップ S 2 1) 。

【 0 1 0 2 】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する (ステップ S 2 2) 。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、ステップ S 3 2、S 3 3 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。

【 0 1 0 3 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う (判定用乱数更新処理 : ステップ S 2 3) 。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う (初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理 : ステップ S 2 4、S 2 5) 。

【 0 1 0 4 】

図 8 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム 1 (MR 1) : 大当りの種類 (通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)
- (2) ランダム 2 (MR 2) : 小当りの種類 (小当り A ~ C) を決定する (小当り種別判定用)
- (3) ランダム 3 (MR 3) : 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)
- (4) ランダム 4 (MR 4) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)
- (5) ランダム 5 (MR 5) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)
- (6) ランダム 6 (MR 6) : 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)

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り種別判定用乱数、(2) の小当り種別判定用乱数、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、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【０１０６】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム３）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム４）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

10

【０１０７】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＡを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＢを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【０１０８】

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

20

【０１０９】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１１０】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２８）。

30

【０１１１】

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

【０１１２】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。例えば、カウントスイッチ２３で入賞検出がされた場合、例えば１５個の賞球が払い出される。他のスイッチで入賞検出がされた場合にも、スイッチ毎にあらかじめ定められた数の賞球が払い出される。

40

【０１１３】

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

50

【 0 1 1 4 】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS 32）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、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、ステップ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特別図柄の可変表示を実行する。

10

【 0 1 1 5 】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS 33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、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、ステップ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。

20

【 0 1 1 6 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS 34）、処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS 21～S 33（ステップS 29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態（最終停止図柄が導出表示される前の状態であって、既に停止表示されている演出図柄により大当たり図柄の組み合わせが最終停止される可能性が継続している状態）にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

30

【 0 1 1 9 】

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

40

【 0 1 2 0 】

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、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される。

【 0 1 2 1 】

50

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

図9(D)、(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに

とづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。また、図9（E）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）である。

【0127】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0128】

図9（F）は、ROM54に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、小当り種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、「小当りC」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。

【0129】

図10は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図10に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-3、非リーチPA2-1～非リーチPA2-4の変動パターンが用意されている。非リーチPA2-4の長変動の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの10変動目、20変動目または30変動目において実行される継続演出を実行可能な変動時間30秒が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの10変動目、20変動目または30変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、10変動目、20変動目または30変動目においてははずれが決定されたときは当該長変動の変動パターンが選択される（図24のステップS95C参照）。

20

【0130】

また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA3-1～ノーマルPA3-2、スーパーPA3-3～スーパーPA3-8の変動パターンが用意されている。

30

【0131】

スーパーPA3-7～スーパーPA3-8の変動パターンは、後述する特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンである。

【0132】

また、図10に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄（突然確変大当り図柄を除く）になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPB1-1～ノーマルPB1-2、スーパーPB1-3～スーパーPB1-8の変動パターンが用意されている。スーパーPB1-3～スーパーPB1-6の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの10変動目、20変動目または30変動目において実行される継続演出を実行可能な変動時間30秒以上が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの10変動目、20変動目または30変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、10変動目、20変動目または30変動目において大当り（突然確変大当りを除く）が決定されたときはスーパーPB1-3～スーパーPB1-6の変動パターンのいずれかが選択される（図24のステップS92C参照）。

40

【0133】

スーパーPB1-7～スーパーPB1-8の変動パターンは、後述する特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンである。

50

【 0 1 3 4 】

また、図 1 0 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が突然確変大当り図柄（突確図柄）または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、特殊 P C 1 - 1 ~ 特殊 P C 1 - 3 の変動パターンが用意されている。特殊 P C 1 - 3 の長変動の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの 1 0 変動目、2 0 変動目または 3 0 変動目において実行される継続演出を実行可能な変動時間 3 0 秒が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの 1 0 変動目、2 0 変動目または 3 0 変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、1 0 変動目、2 0 変動目または 3 0 変動目において突然確変大当りまたは小当りが決定されたときは当該長変動の変動パターンが選択される（図 2 4 のステップ S 9 2 C , S 9 4 C 参照）。 10

【 0 1 3 5 】

図 1 0 に示す特殊 P C 1 - 1 ~ 特殊 P C 1 - 3 の変動パターンにもとづいて変動が実行される場合は、突然確変大当りであるか小当りであるかについて遊技者が認識できず（または認識困難であり）、また、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に潜伏モードに移行させることによって、遊技状態がいずれの状態に移行されたかについて遊技者が認識できない（または認識困難である）。 20

【 0 1 3 6 】

図 1 1 は、演出図柄の変動パターン種別を示す説明図である。図 1 1 に示すように、C A 1 - 1 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）であって短縮なし（低ベース中）のときに選択される変動パターン種別であり、C A 1 - 2 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）であって保留記憶数 2 ~ 4 個短縮（低ベース中）のときに選択される変動パターン種別であり、C A 1 - 3 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）であって保留記憶数 5 ~ 8 個短縮（低ベース中）のときに選択される変動パターン種別であり、C A 1 - 4 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）であって短縮なし（高ベース中）のときに選択される変動パターン種別であり、C A 1 - 5 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）であって保留記憶数 2 ~ 8 個短縮（高ベース中）のときに選択される変動パターン種別である。 30

【 0 1 3 7 】

また、C A 1 - 6 は、可変表示態様（表示結果）が非リーチ（はずれ）またはリーチ（はずれ）であって継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。 30

【 0 1 3 8 】

また、C A 2 - 1 は、可変表示態様（表示結果）がリーチ（はずれ）であってノーマルリーチのときに選択される変動パターン種別であり、C A 2 - 2 は、可変表示態様（表示結果）がリーチ（はずれ）であってスーパーリーチのときに選択される変動パターン種別である。

【 0 1 3 9 】

また、C B 1 - 1 は、可変表示態様（表示結果）が非確変大当り（通常大当り）または確変大当りであってノーマルリーチのときに選択される変動パターン種別であり、C B 1 - 2 は、可変表示態様（表示結果）が非確変大当り（通常大当り）または確変大当りであってスーパーリーチのときに選択される変動パターン種別である。 40

【 0 1 4 0 】

また、C A 1 - 6 は、可変表示態様（表示結果）が非確変大当り（通常大当り）または確変大当りであって継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。

【 0 1 4 1 】

また、C C 1 - 1 は、可変表示態様（表示結果）が突然確変大当りまたは小当りであって 2 回開放チャンス目停止（例えば「 1 3 5 」などのチャンス目の停止）のときに選択される変動パターン種別である。

【 0 1 4 2 】

また、C C 1 - 2 は、可変表示態様（表示結果）が突然確変大当りまたは小当りであっ 50

て継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。

【0143】

図12(A)～(D)は、大当り変動パターン種別決定テーブル132A～132Dを示す説明図である。大当り変動パターン種別決定テーブル132A～132Dは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたとき、および小当り図柄とする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果や小当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0144】

各大当り変動パターン種別決定テーブル132A～132Dには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、CB1-1～CB1-3、CC1-1～CC1-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0145】

例えば、図12(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aとして、大当り種別が「通常大当り(非確変大当り)」である場合に用いられる上段のテーブルと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる中段のテーブルと、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる下段のテーブルとが設けられ、各々のテーブルには大当り種別に対応した変動パターン種別CB1-1、CB1-2が設定されている。また、図12(B)に示す継続演出用大当り変動パターン種別決定テーブル132Bとして、大当り種別が「通常大当り(非確変大当り)または確変大当り」である場合に用いられる上段のテーブルと、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる下段のテーブルとが設けられ、各々のテーブルには大当り種別に対応した継続演出用の変動パターン種別CB1-3、CC1-2が設定されている。

【0146】

また、図12(C)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Cとして、「小当り」である場合に用いられるテーブルが設けられ、そのテーブルには小当りに対応した変動パターン種別CC1-1が設定されている。また、図12(D)に示す継続演出用小当り変動パターン種別判定テーブル132Dとして、「小当り」である場合に用いられるテーブルが設けられ、そのテーブルには小当りに対応した継続演出用の変動パターン種別CC1-2が設定されている。

【0147】

図13(A)～(C)は、はずれ変動パターン種別判定テーブル133A～133Cを示す説明図である。このうち、図13(A)は、遊技状態が低ベース状態であるとともに合算保留記憶数が0～1である場合に用いられる変動パターン種別CA1-1、CA2-1、CA2-2が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルと、遊技状態が低ベース状態であるとともに合算保留記憶数が2～4である場合に用いられる変動パターン種別CA1-2、CA2-1、CA2-2が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルと、遊技状態が低ベース状態であるとともに合算保留記憶数が5～8である場合に用いられる変動パターン種別CA1-3、CA2-1、CA2-2が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルとを示している。また、図13(B)は、遊技状態が高ベース状態であるとともに合算保留記憶数が0～1である場合に用いられる変動パターン種別CA1-4、CA2-1、CA2-2が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルと、遊技状態が高ベース状態であるとともに合算保留記憶数が2～8である場合に用いられる変動パターン種別CA1-5、CA2-1、CA2-2が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルとを示している。図13(C)は、継続演出用の変動パターン種別CA1-6が設定されたはずれ変動パターン種別決定テーブルを示している。

【0148】

図14は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン決定テーブル134Aと大当り変動パターン決定テーブル134Bを示す説明図である。図14(A)に示すはずれ

変動パターン決定テーブル 1 3 4 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 4 9 】

図 1 4（B）に示す大当たり変動パターン判定テーブル 1 3 4 B は、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 5 0 】

10

なお、継続演出用の変動パターン種別 C A 1 - 6 には、変動パターン P A 2 - 4 , P A 3 - 3 , P A 3 - 4 , P A 3 - 5 , P A 3 - 6 が設定されている。これらの変動パターンは全て 3 0 秒以上の変動時間を有する変動パターンである。ただし、継続演出用の変動パターン種別 C A 1 - 6 には、継続演出の演出時間を確保するために特別に用意した長変動の変動パターン P A 2 - 4 のみ設定するようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

また、継続演出用の変動パターン種別 C B 1 - 3 には、変動パターン P B 1 - 3 ~ P B 1 - 6 が設定されている。これらの変動パターンは全て 3 0 秒以上の変動時間を有する変動パターンである。ただし、継続演出用の変動パターン種別 C B 1 - 3 には、継続演出の演出時間を確保するための長変動の変動パターン（例えば変動時間 3 0 秒の変動パターン）を特別に用意し（図 1 0 では用意していない）、当該長変動の変動パターンのみ設定するようにしてもよい。

20

【 0 1 5 2 】

また、継続演出用の変動パターン種別 C C 1 - 2 には、変動パターン P C 1 - 3 が設定されている。この変動パターンは 3 0 秒の変動時間を有する変動パターンである。

【 0 1 5 3 】

また、この実施の形態では、継続演出用の変動パターン種別が用意されているが、変動パターン種別を継続演出専用にせず、継続演出専用の変動パターンを定めてもよい。

【 0 1 5 4 】

なお、図 1 2（A）に示すように、変動パターン種別 C B 1 - 2 は、確変大当りの場合には、非確変大当り（通常大当り）の場合に比べて高い割合で選択される。また、変動パターン種別 C B 1 - 1 は、非確変大当りの場合には、確変大当りの場合に比べて高い割合で選択される。そして、図 1 4（B）に示すように、変動パターン種別 C B 1 - 2 が選択された場合に、変動パターン P B 1 - 7 および P B 1 - 8 が選択されうるが、変動パターン種別 C B 1 - 1 が選択された場合に、変動パターン P B 1 - 7 および P B 1 - 8 のうち変動パターン P B 1 - 7 のみが選択されうる。

30

【 0 1 5 5 】

図 1 0 に示すように、変動パターン P B 1 - 7 および P B 1 - 8 は特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンであるが、変動パターン P B 1 - 7 は所定演出を含まない。

【 0 1 5 6 】

40

よって、確変大当りの場合には、非確変大当りの場合に比べて高い割合で、特別リーチ演出および所定演出を含むリーチ変動パターン（変動パターン P B 1 - 8）が選択される。また、非確変大当りの場合には、確変大当りの場合に比べて高い割合で、特別リーチ演出を含むが所定演出を含まないリーチ変動パターン（変動パターン P B 1 - 7）が選択される。換言すれば、所定演出が実行されてから大当たり遊技状態に制御されるときと、特別リーチ演出が実行された後所定演出が実行されずに大当たり遊技状態に制御されるときとで、異なる遊技価値（この例では、確変状態になる割合）が付与される。

【 0 1 5 7 】

図 1 5 および図 1 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 5 および図 1 6 に示す例において、コマン

50

ド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターン X X に対応)。つまり、図 8 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 5 8 】

10

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、大当たり種別および小当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 5 9 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 1 図柄変動指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 2 図柄変動指定コマンド)である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

20

【 0 1 6 0 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 6 1 】

コマンド 9 0 0 0 (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 9 2 0 0 (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 5 6 0 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 R A M 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。

30

【 0 1 6 2 】

コマンド 9 5 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図 2 1 参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドの E X T データに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。

40

【 0 1 6 3 】

コマンド 9 F 0 0 (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。

【 0 1 6 4 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開

50

始 1 指定コマンド、大当り開始指定 2 指定コマンドおよび小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、突然大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0165】

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

【0166】

コマンド A301(H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 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、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 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、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド : エンディング 3 指定コマンド) である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0167】

コマンド B000(H) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド (通常状態指定コマンド) である。コマンド B001(H) は、遊技状態が時短状態 (確変状態を含まない) であることを指定する演出制御コマンド (時短状態指定コマンド) である。コマンド B002(H) は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド (確変状態指定コマンド) である。なお、コマンド B000(H) ~ B002(H) を背景指定コマンドという。

【0168】

コマンド B1XX(H) は、時短状態の残り回数 (あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか) を指定する演出制御コマンド (時短回数指定コマンド) である。コマンド B1XX(H) における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。なお、この実施の形態では、時短状態に制御されるときは大当り遊技の終了後から所定の時短回数 (例えば 100 回) だけ時短状態が継続する。

【0169】

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

【0170】

演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、演出制御用 CPU 101) 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 15 および図 16 に示された内容に応じて画像表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 70 に対して音番号データを出力したりする。

【0171】

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

10

20

30

40

50

出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。

【0172】

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

【0173】

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。

【0174】

図15および図16に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0175】

図17および図18は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313、S314）。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0176】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0177】

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

10

20

30

40

50

特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。
なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

図19は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図19（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図19（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0189】

まず、図19（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0190】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図20参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214A）。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあ

らかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0191】

図20は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図20に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

10

【0192】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態(確変状態を含む)であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS215A)。セットされていれば、そのままステップS218Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する(ステップS216A)。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS218Aに移行する。

20

【0193】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップS217A)。そして、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS218A)。

30

【0194】

なお、ステップS215AまたはステップS216AでYと判定したことによりステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS218Aにおいて、第1保留記憶数指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0195】

なお、この実施の形態では、ステップS215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合(確変状態でも時短状態でもない場合)にのみステップS217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS217Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS217Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

40

【0196】

次に、図19(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記

50

憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0197】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213B)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図20参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS214B)。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0198】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS217B)。そして、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS218B)。

20

【0199】

図21は、ステップS217A、S217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、小当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

30

【0200】

大当り判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当り判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。

40

【0201】

大当り判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当り判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(B)、(C)に示す小当り判定値とを比較し、それらが

50

一致するか否かを確認する（ステップS 2 2 3）。この場合、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合（図1 9（A）に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 A参照）を実行する場合）には、図9（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口1 4への始動入賞があった場合（図1 9（B）に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 B参照）を実行する場合）には、図9（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0 2 0 2】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップS 2 2 3のN）、CPU 5 6は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS 2 2 4）。この実施の形態では、CPU 5 6は、ステップS 2 2 4において、遊技状態が高ベース状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。また、CPU 5 6は、合算保留記憶数が0～1であるか2～4であるか5～8であるかを判定する。そして、CPU 5 6は、ステップS 2 2 4の判定結果に応じて、図1 3に示すはずれ変動パターン種別決定テーブルを設定する（ステップS 2 2 5）。なお、ステップS 2 2 5では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が1 0回、2 0回または3 0回であるか否かを判定して、継続演出用はずれ変動パターン種別決定テーブルを設定するようにしてもよい。

【0 2 0 3】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致した場合には（ステップS 2 2 3のY）、CPU 5 6は、図1 2（C）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 Cを設定する（ステップS 2 2 6）。なお、ステップS 2 2 6では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が1 0回、2 0回または3 0回であるか否かを判定して、継続演出用小当り変動パターン種別決定テーブルを設定するようにしてもよい。

【0 2 0 4】

ステップS 2 2 0またはステップS 2 2 2で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU 5 6は、ステップS 2 1 4 A、S 2 1 4 Bで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップS 2 2 7）。この場合、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合（図1 9（A）に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 A参照）を実行する場合）には、図9（D）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口1 4への始動入賞があった場合（図1 9（B）に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 B参照）を実行する場合）には、図9（E）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【0 2 0 5】

そして、CPU 5 6は、ステップS 2 2 7で判定した大当り種別に応じて、図1 2（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブルを設定する（ステップS 2 2 8）。なお、ステップS 2 2 8では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が1 0回、2 0回または3 0回であるか否かを判定して、継続演出用大当り変動パターン種別決定テーブルを設定するようにしてもよい。

【0 2 0 6】

次いで、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5、S 2 2 6、S 2 2 8で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップS 2 1 4 A、S 2 1 4 Bで抽出した変動パターン種別判

10

20

30

40

50

定用乱数（ランダム３）とを用いて、変動パターン種別を判定する（ステップＳ２２９）。

【０２０７】

なお、はずれ変動パターン種別の場合は、合算保留記憶数の数に応じた判定可能な変動パターン種別が異なるため、入賞時演出処理のステップＳ２２９で判定した変動パターン種別と、後述する変動パターン設定処理のステップＳ１０２で判定した変動パターン種別とがずれてしまうおそれがある。従って、ステップＳ２２９におけるはずれ変動パターン種別の判定では、合算保留記憶数がいずれの数であっても常にスーパーリーチの変動パターン種別が判定される変動パターン種別判定用乱数の値の範囲（図１３に示す例では２４６～２５１の範囲）に属するか否かを判定するように構成するようにしてもよい。

10

【０２０８】

そして、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１９（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「００（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０１（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０２（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１９（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０３（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０４（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０５（Ｈ）」を設定する処理を行う。その他、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

20

30

【０２０９】

図２２および図２３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０２１０】

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

40

【０２１１】

この実施の形態では、ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。

【０２１２】

50

次いで、CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS 55)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポイントが「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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポイントが「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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0213】

そして、CPU 56は、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS 56)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポイントが「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、特別図柄ポイントが「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。

【0214】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合に、RAM 55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、特別図柄ポイントが「第2」を示す場合に、RAM 55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。

【0215】

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

【0216】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM 55の所定の領域に保存した後(ステップS 57)、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS 58)。なお、CPU 56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RAM 55の所定の領域に保存する。

【0217】

また、CPU 56は、減算後の特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 59)。この場合、特別図柄ポイントに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポイントに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0218】

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、特別図柄ポイントに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポイントに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS 300 ~ S 310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。

【0219】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図9参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0220】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常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、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM54における図9（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9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄 20 に関して大当りとすることに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0221】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリ 30 セットされる。

【0222】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄 40 に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、そして、CPU56は、小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された小当り種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した種別（「小当りA」、「小当りB」または「小当りC」）を小当りの種別に決定する（ステップS64）。また、CPU56は、決定した小当りの種別を示すデータをRAM55における小当り種別バッファに設定する（ステップS65）。そして、ステップS75に移行する。

【0223】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合 50

には（ステップS 6 2 のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 7 5に移行する。

【0 2 2 4】

ステップS 7 1では、CPU 5 6は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS 7 2）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

10

【0 2 2 5】

次いで、CPU 5 6は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS 7 3）。なお、この場合、CPU 5 6は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 2 1 4 Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 2 1 4 Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図9（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

20

【0 2 2 6】

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

【0 2 2 7】

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

30

【0 2 2 8】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 7 6）。

40

【0 2 2 9】

図2 4は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS 3 0 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数が1 0回、2 0回、3 0回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が1, 1 1, 2 1のいずれかであるか否かによって判定する（ステップS 9 2 A）。変動回数カウンタは、突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数をカウントするカウンタであり

50

、突然確変大当りや小当りの遊技の終了時に所定回数の値がセットされ（図29のステップS172B、図30のステップS191参照）、図柄の変動の停止時に1ずつ減算される（図27のステップS130B参照）。変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかでない場合は、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを用いることに決定し（ステップS92B）、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかである場合は、継続演出用大当り変動パターン種別決定テーブル132Bを用いることに決定する（ステップS92C）。なお、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを用いることに決定した場合は、大当り種別を確認して大当り種別（確変大当り、通常大当り、突然確変大当り）に応じたテーブルを選択する（図12参照）。同様に、継続演出用大当り変動パターン種別決定テーブル132Bを用いることに決定した場合は、大当り種別を確認して大当り種別（確変大当り/通常大当り、突然確変大当り）に応じたテーブルを選択する（図12参照）。その後、ステップS102に移行する。

10

【0230】

大当りフラグがセットされていないときは（ステップS91のN）、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数が10回、20回、30回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかであるか否かによって判定する（ステップS94A）。変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかでない場合は、小当り変動パターン種別決定テーブル132Cを用いることに決定し（ステップS94B）、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかである場合は、継続演出用小当り変動パターン種別決定テーブル132Dを用いることに決定する（ステップS94C）。その後、ステップS102に移行する。

20

【0231】

小当りフラグがセットされていないときは（ステップS93のN）、CPU56は、CPU56は、突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数が10回、20回、30回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかであるか否かによって判定する（ステップS95A）。変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかでない場合は、はずれ変動パターン種別決定テーブル133Aまたは133Bを用いることに決定し（ステップS95B）、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかである場合は、継続演出用はずれ変動パターン種別決定テーブル133Cを用いることに決定する（ステップS95C）。なお、はずれ変動パターン種別決定テーブル133Aまたは133Bを用いることに決定した場合は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか低ベース状態であるかを確認するとともに現在の合算保留記憶数を確認して、遊技状態および合算保留記憶数に応じたテーブルを選択する（図13参照）。なお、遊技状態は時短フラグがセットされているか否かによって確認し、合算保留記憶数は保留記憶数カウンタの値によって確認する。その後、ステップS102に移行する。

30

【0232】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92B, 92C、S94B, 94C、S95B, 95Cの処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。

40

【0233】

次いで、CPU56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り変動パターン決定テーブル134B（図14（B）参照）、はずれ変動パターン決定テーブル134A（図14（A）参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS103）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム4（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS103の処理で選択し

50

た変動パターン決定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS105）。

【0234】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。

【0235】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS107）。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS109）。

【0236】

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

【0237】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。

【0238】

図25は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果7指定のいずれかの演出制御コマンド（図15参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS112に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を確認し、大当りの種別に応じた表示結果2～4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111）。なお、大当りの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。

【0239】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS112）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、小当りの種別（小当りA～C）を確認し、小当りの種別に応じた表示結果5～7指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113）。なお、小当りの種別は、具体的には、小当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS112のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS114）。

【0240】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS115）。

【0241】

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応

10

20

30

40

50

した値に更新する（ステップS 1 2 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

図 2 7 および図 2 8 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6 は、変動回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 A）。変動回数カウンタの値が 0 でないときは、変動回数カウンタの値を 1 減算（- 1）する（ステップ S 1 3 0 B）。次に、CPU 5 6 は、ステップ S 3 2 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 4 3 A に移行する（ステップ S 1 3 3）。

10

【 0 2 4 3 】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップ S 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始 1 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始 2 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM 5 5 に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

20

【 0 2 4 4 】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 6）。

30

【 0 2 4 5 】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当たりまたは確変大当たりの場合には 1 5 回。突然確変大当たりの場合には 2 回。）をセットする（ステップ S 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップ S 1 3 9）。

【 0 2 4 6 】

ステップ S 1 4 3 A では、CPU 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 4 3 A）。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（ステップ S 1 4 3 B）。そして、CPU 5 6 は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 4 3 C）。

40

【 0 2 4 7 】

なお、CPU 5 6 は、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、例えば、時短状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で時短回数を管理するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時短状態指定コマンドを受信すると、時短回数カウンタに所定値（例えば 1 0 0）をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに時短回数カウンタの値を 1 減算して、時短回数の

50

残り回数を管理するようにしてもよい。

【0248】

次いで、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS144）、時短フラグをリセットする（ステップS145）。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して確変状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS146）。

【0249】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS147）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS148）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS149）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS150）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS151）。

【0250】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS147のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS152）。

【0251】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

【0252】

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

【0253】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに100回をセットする（ステップS168）。また、CPU56は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS169）。そして、ステップS173に移行する。

【0254】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU56は、大当り種別が15ラウンドの確変大当りであるか否かを確認する（ステップS170）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定さ

れたデータによって判定できる。確変大当りであれば、CPU 56は、確変フラグをセットするとともに(ステップS 171A)、時短フラグをセットして遊技状態を確変時短状態に移行させる(ステップS 171B)。また、CPU 56は、確変時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 171C)。そして、ステップS 173に移行する。一方、確変大当りでなければ(つまり突然確変大当りであれば)、CPU 56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる(ステップS 172A)。また、CPU 56は、変動回数をカウントするための変動回数カウンタに30回をセットする(ステップS 172B)。また、CPU 56は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 172C)。そして、ステップS 174に移行する。

10

【0255】

なお、この実施の形態では、ステップS 167, S 171Bでセットした時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56は、普通図柄プロセス処理(ステップS 27参照)において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。また、ステップS 167, S 171Bでセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【0256】

20

ステップS 173では、CPU 56は、変動回数カウンタの値をクリアする(0にする)(ステップS 173)。この処理によって、15ラウンドの通常大当りや確変大当りの遊技が終了したときは、変動回数カウンタの値が0となり、変動回数カウンタの値を減算する処理が実行されなくなつて(ステップS 130A, S 130B参照)、継続演出用の変動パターンが選択されないようにすることができる。

【0257】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 300)に対応した値に更新する(ステップS 174)。

【0258】

図30は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(ステップS 310)を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU 56は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップS 180)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 184に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットし(ステップS 181)、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 182)。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置9において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS 183)、処理を終了する。

30

【0259】

ステップS 184では、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 56は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する(ステップS 185)。経過していなければ処理を終了する。

40

【0260】

小当り終了表示時間を経過していれば(ステップS 185のY)、CPU 56は、小当り種別に応じた変動回数(具体的には30回、20回または10回)を変動回数カウンタにセットする(ステップS 191)。具体的には、小当りAのときは30をセットし、小当りBのときは20をセットし、小当りCのときは10をセットする。そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 300)に対応した値に更新する(ステップS 192)。

【0261】

次に、潜伏モードへの移行の演出について説明する。

50

【0262】

通常ステージに制御されているときに突然確変大当りや小当りが発生した場合は、突然確変大当りや小当りの変動中および突然確変大当り遊技や小当り遊技の実行中において、潜伏モードのステージ1へ制御されることを示す演出、または潜伏モードのステージ1へ制御されるかもしれないと期待を抱かせる煽り演出を実行する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当りまたは小当りが決定された場合は、変動パターンとしてPC1-1~1-2が決定され、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に潜伏状態に移行するように構成されている。

【0263】

なお、この実施の形態では、突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後に常にステージ1に移行するように構成していたが、突然確変大当り遊技の終了後に一定の割合で高確ステージに移行するように構成してもよい。

【0264】

また、潜伏モードに制御されているときに突然確変大当りや小当りが発生した場合は、成功・失敗を報知する継続演出を実行せずに、現在のステージが継続する旨の報知を行う。

【0265】

次に、潜伏モード中の演出等について説明する。

【0266】

図31は、潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。図31に示すように、潜伏モード（潜伏状態）中のステージ1では、演出表示装置9の背景画像が山の背景となっている。ステージ2では、演出表示装置9の背景画像が森の背景となっている。ステージ3では、演出表示装置9の背景画像が街の背景となっている。高確ステージでは、演出表示装置9の背景画像が海の背景となっている。通常ステージでは、演出表示装置9の背景画像が浜（浜辺）の背景となっている。このように、潜伏モード中において所定の変動タイミング（10変動毎）に継続演出を実行し、継続演出において成功（継続）が報知されたときはステージが順に昇格し、3回連続して成功（継続）が報知されたときに高確ステージに移行する。一方、継続演出において失敗（終了）が報知されたときは通常ステージに移行する。

【0267】

図32は、継続演出の演出態様を示す説明図である。上述したように、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後の変動回数が10回、20回、30回のときに継続演出が実行される。図32に示す例では、継続演出は、「継続」と「終了」が領域に区分けされて表示されているルーレットを回転させ、そこに矢を射る。そして、矢が当たった領域の表示が「継続」であるときは継続演出が成功となり、矢が当たった領域の表示が「終了」であるときは継続演出が失敗となる。このような演出態様は一例であって、「継続（成功）」と「終了（失敗）」とが明確に認識できるような態様であれば、他の演出態様であってもよい。

【0268】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図33は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0269】

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

【0270】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS706）。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

10

【0271】

図34は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0272】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図15および図16参照）であるのか解析する。

【0273】

図35～図38は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0274】

30

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

【0275】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

40

【0276】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618A）。

【0277】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演

50

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

【0278】

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

【0279】

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

10

【0280】

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

【0281】

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

20

【0282】

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

【0283】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドであれば(ステップS641)、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS642)。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば(ステップS643)、演出制御用CPU101は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS644)。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り終了指定コマンドであれば(ステップS645)、演出制御用CPU101は、小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS646)。

30

【0284】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS651)、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第1保留記憶数保存領域に格納する(ステップS652)。また、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数指定コマンドで示される第1保留記憶数(具体的には、EXTデータの値)に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する(ステップS653)。

40

【0285】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS654)、演出制御用CPU101は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第2保留記憶数保存領域に格納する(ステップS655)。また、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数指定コマンドで示される第2保留記憶数(具体的には、EXTデータの値)に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する(ステップS656)。

【0286】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップS657)、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確

50

変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS 6 5 8）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 6 0）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップS 6 6 1 A）、演出制御用CPU 1 0 1は、確変状態フラグをセットする（ステップS 6 6 1 B）。また、受信した演出制御コマンドが確変時短状態指定コマンドであれば（ステップS 6 6 2 A）、演出制御用CPU 1 0 1は、確変時短状態フラグをセットする（ステップS 6 6 2 B）。

【0287】

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3 A）、演出制御用CPU 1 0 1は、その時短回数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップS 6 6 3 B）。すなわち、演出制御用CPU 1 0 1は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【0288】

次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

【0289】

例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果1指定コマンドであれば（ステップS 6 6 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「00（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果1フラグをセットする（ステップS 6 6 6）。

【0290】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果2指定コマンドであれば（ステップS 6 6 7）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「01（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果2フラグをセットする（ステップS 6 6 8）。

【0291】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果3指定コマンドであれば（ステップS 6 6 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「02（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果3フラグをセットする（ステップS 6 7 0）。

【0292】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果4指定コマンドであれば（ステップS 6 7 1）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「03（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2始動入賞口14への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果4フラグをセットする（ステップS 6 7 2）。

【0293】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果5指定コマンドであれば（ステップS 6 7 3）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「04（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2始動入賞口14への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果5フラグをセットする（ステップS 6 7 4）。

【0294】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果6指定コマンドであれば（ステップS 6 7 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「05（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2始動入賞口14へ

の始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 6 フラグをセットする（ステップ S 6 7 6）。

【 0 2 9 5 】

その他、演出制御用 CPU 5 6 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞判定結果フラグをセットする。なお、この実施の形態では、入賞時の判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」である場合に、連続予告演出を実行するように構成しているので、上記に示した入賞時判定結果 1 指定コマンド～入賞時判定結果 6 指定コマンドについてのみ受信したか否かを確認し、フラグをセットするようにしてもよい。

【 0 2 9 6 】

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応じたフラグをセットする（ステップ S 6 7 7）。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 2 9 7 】

図 3 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が用いる乱数を示す説明図である。図 3 9 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 1 0 0 は、第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3、および特別リーチ演出決定用乱数 S R 2 を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【 0 2 9 8 】

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

【 0 2 9 9 】

特別リーチ演出決定用乱数 S R 2 は、特別演出の種類（具体的には、リーチ状態になった後に表示される演出図柄の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像との数および種類）を決定するために用いられる乱数である。

【 0 3 0 0 】

図 4 0 は、特別リーチ演出の一例を示す説明図である。図 4 0 (A) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面における左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において演出図柄の変動（可変表示）が行われ、図 4 0 (B) に示すように、リーチ状態になった後、図 4 0 (C) に示すように、特定リーチ演出が実行される。

【 0 3 0 1 】

図 4 0 に示す例では、特定リーチ演出は、左右の停止図柄と同じ図柄、左右の停止図柄よりも数字が 1 つ多い図柄、キャラクタ図柄 9 b , 9 c が表示画面の中央部において回転するような演出である。

【 0 3 0 2 】

なお、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が 1 つ大きい図柄は、最終停止する演出図柄の候補の画像の一例であり、キャラクタ図柄 9 b , 9 c は、所定演出示唆画像の一例である。また、図 4 0 (C) には、2 つの演出図柄の候補の画像と 2 つの所定演出示唆画像とを用いて特定リーチ演出が実行される例が示されているが、2 つよりも多い所定演出示唆画像が用いられることがある。

【 0 3 0 3 】

特定リーチ演出が実行された後、図 4 1 および図 4 2 に示す所定演出が実行されることなく、最終停止図柄が導出表示されることがある（図 4 0 (D) , (E) 参照）。

【 0 3 0 4 】

10

20

30

40

50

所定演出が実行される場合には、図 4 0 (F) , (G) に示すように、所定演出で使用する種類のキャラクタに対応する画像が中の図柄表示エリアに表示された後、図 4 1 (H) , (I) に示すようにキャラクタ a , b を用いた所定演出が実行され、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される (図 4 1 (J) , (K) 参照) 。

【 0 3 0 5 】

また、所定演出の種類は複数あり、図 4 2 に示す例では、キャラクタ a , c を用いた所定演出が実行された後 (図 4 2 (L) , (M) 参照) 、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される (図 4 2 (N) , (O) 参照) 。

【 0 3 0 6 】

図 4 3 は、特別図柄の表示結果がはずれ図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 4 3 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

10

【 0 3 0 7 】

また、「リーチ後の回転図柄 = 4 」は、2 つの演出図柄の候補の画像と 2 つの所定演出示唆画像とを用いて特定リーチ演出が実行されることを意味し、「リーチ後の回転図柄 = 5 」は、2 つの演出図柄の候補の画像と 3 つの所定演出示唆画像とを用いて特定リーチ演出が実行されることを意味する。

20

【 0 3 0 8 】

また、図 4 3 (A) は、所定演出ありの場合 (変動パターン P B 1 - 8 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用され、図 4 3 (B) は、所定演出なしの場合 (変動パターン P B 1 - 7 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用される。

【 0 3 0 9 】

図 4 4 は、特別図柄の表示結果が通常大当たり図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 4 4 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

30

【 0 3 1 0 】

また、図 4 4 (A) は、所定演出ありの場合 (変動パターン P B 1 - 8 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用され、図 4 4 (B) は、所定演出なしの場合 (変動パターン P B 1 - 7 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用される。

【 0 3 1 1 】

図 4 5 は、特別図柄の表示結果が確変大当たり図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 4 5 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

40

【 0 3 1 2 】

また、図 4 5 (A) は、所定演出ありの場合 (変動パターン P B 1 - 8 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用され、図 4 5 (B) は、所定演出なしの場合 (変動パターン P B 1 - 7 (図 1 0 参照)) にもとづいて演出図柄変動が行われる場合) に使用される。

【 0 3 1 3 】

50

図4-4および図4-5に示すように、「リーチ後の回転図柄 = 5」の場合（所定演出示唆画像の数が3の場合）には、「リーチ後の回転図柄 = 4」の場合（所定演出示唆画像の数が2の場合）に比べて、所定演出が実行されやすい。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の数が多いほど高い割合で所定演出を実行する。

【0314】

また、リーチ後の回転画像が4種類（すなわち、特別リーチ演出において2つの所定演出示唆画像が使用される。）であって所定演出において2種類のキャラクタ画像が使用される場合には、それらに対応する画像が特別リーチ演出において所定演出示唆画像として使用される。

10

【0315】

リーチ後の回転画像が5種類（すなわち、特別リーチ演出において3つの所定演出示唆画像が使用される。）であって所定演出において2種類のキャラクタ画像が使用される場合には、3つの所定演出示唆画像には、所定演出で使用される2種類のキャラクタ画像が含まれる。

【0316】

演出パターンA-1, B-1, C-1, D-1において所定演出で使用される画像の組み合わせが異なり、また、特別リーチ演出で使用される所定演出示唆画像の組み合わせが異なるので、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の組み合わせに応じて、異なる割合で所定演出を実行することになる。

20

【0317】

なお、この実施の形態では、所定演出は、特別リーチ演出が実行された後に実行されるが、特別リーチ演出が実行されずに所定演出が実行されるようにしてもよい。

【0318】

その場合には、一例として、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチαまたはスーパーリーチβの変動パターンコマンドを受信した場合に、抽選によって、所定演出を実行するか否かと、所定演出の種類を決定すればよい。

【0319】

さらに、特別リーチ演出が実行された後、特別リーチ演出で使用された回転画像（具体的には、所定演出示唆画像：図4-0（C）に示す例では、キャラクタ図柄9b, 9c）を図柄表示エリアに停止表示する状態（図4-0（F）,（G）参照）を経ることなく、直ちに所定演出における具体的な演出（図4-1（H）～（K）に例示する演出、または図4-2（L）～（O）に例示する演出に移行してもよい。

30

【0320】

すなわち、回転表示される所定演出示唆画像を停止させることなく、所定演出に移行してもよい。

【0321】

図4-6は、図3-3に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

40

【0322】

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

50

伏モード中演出設定処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

【 0 3 2 3 】

潜伏モード中演出設定処理演出（ステップ S 8 0 1）：潜伏モード中（および通常モード中）に実行する煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）を設定する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 4 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

10

【 0 3 2 5 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 4）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 6 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 4）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 5）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

20

【 0 3 2 7 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 5）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 8 】

大当り遊技中処理（ステップ S 8 0 6）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置 9 におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

30

【 0 3 2 9 】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 3 0 】

図 4 7 は、図 3 3 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 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を確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。

40

【 0 3 3 1 】

図 4 8 は、図 4 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（ステップ S 8 0 2）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、まず、いずれかの入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果 1 フラグ～入賞時判定結果 6 フラグのいずれか）がセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 2 0 A）。いずれかの入賞時判定結果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、セットされている入賞時判定結果フラグにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（ス

50

テップ S 8 2 0 B)。連続予告の演出態様は、例えば、複数の演出図柄の変動に亘って、演出図柄の変動開始時に演出図柄を光らせる演出態様である。

【 0 3 3 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M の変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出す (ステップ S 8 2 1)。また、R A M の表示結果指定コマンド格納領域から、受信した表示結果指定コマンドを読み出す (ステップ S 8 2 2)。

【 0 3 3 3 】

次に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (すなわち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて演出図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ S 8 2 3)。演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

10

【 0 3 3 4 】

図 5 1 は、演出表示装置 9 における演出図柄 (飾り図柄) の停止図柄の一例を示す説明図である。図 5 1 に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドである場合)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄 (通常大当りの発生を想起させるような停止図柄) で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 3 指定コマンドである場合)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が奇数図柄 (確変大当りの発生を想起させるような停止図柄) で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 1 指定コマンドである場合)、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 4 指定コマンドや表示結果 5 指定コマンドである場合)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として「1 3 5」などの演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置 9 に導出表示される 3 図柄の組合せが演出図柄 (飾り図柄) の「停止図柄」である。

20

【 0 3 3 5 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

30

【 0 3 3 6 】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【 0 3 3 7 】

大当り図柄を決定する際に、具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 2 3 の処理で、S R 1 - 1 を抽出し、S R 1 - 1 を用いて左中右の停止図柄 (左中右の図柄が揃った演出図柄の組合せ) を決定する。

40

【 0 3 3 8 】

いずれの場合には、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。

【 0 3 3 9 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、はずれ図柄にすることに決定されていない場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 を抽出し、S R 1 - 1 を用いて左図柄を決定し、S R 1 - 2 を用いて中図柄を

50

決定し、SR1-3を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を1図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、SR1-1～SR1-2を抽出し、SR1-1を用いて左右図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左図柄を1図柄ずらす。

【0340】

次いで、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）の演出態様を設定する継続演出設定処理を実行する（ステップS824）。

【0341】

図49は、ステップS824の継続演出設定処理を示すフローチャートである。継続演出設定処理において、演出制御用CPU101は、演出側変動回数カウンタの値が10, 20, 30のいずれかであるか否かを確認する（ステップS501）。演出側変動回数カウンタの値が10, 20, 30のいずれかであれば、現在のステージが通常ステージであるか否かを判定する（ステップS502）。現在のステージが通常ステージであるときは、処理を終了する。通常ステージでないときは、演出制御用CPU101は、突確又は小当り種別（潜伏状態の突入の契機となった当りが突確であるか小当りであるか、または小当りであるときはその種類）と、演出側変動回数カウンタの値に応じた継続演出の内容（成功または失敗）をRAMに継続演出設定領域にセットする（ステップS503）。

【0342】

例えば、図4および図5に示すように、潜伏状態の突入の契機となった当りが突確であり、かつ、演出側変動回数カウンタの値が10, 20または30であれば、「成功（継続）」をセットする。また、図4および図5に示すように、潜伏状態の突入の契機となった当りが小当りBであり、かつ、演出側変動回数カウンタの値が20であれば、「失敗（終了）」をセットする。

【0343】

次に、演出制御用CPU101は、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであるか否かを判定し（ステップS504）、突然確変大当りであれば、継続演出の内容を成功にセットする（ステップS505）。このような処理を行うことによって、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後からの変動回数が10回目、20回目または30回目に突然確変大当りが発生した場合でも、継続演出を実行し、その継続演出において成功（継続）を報知することになる。

【0344】

さらに、演出制御用CPU101は、今回の変動の表示結果が小当りであるか否かを判定し（ステップS506）、小当りであれば、低確率状態であり、かつ演出側変動回数カウンタの値が30であるか否かを判定する（ステップS507）。低確率状態であり、かつ演出側変動回数カウンタの値が30であるときは、継続演出の内容を失敗にセットし（ステップS508）、高確率状態であるか、または演出側変動回数カウンタの値が30でないときは、継続演出の内容を成功にセットする（ステップS509）。このような処理を行うことによって、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後からの変動回数が30回目に小当りが発生した場合でも、継続演出を実行し、その継続演出において小当り後の遊技状態に応じた内容（成功（継続）または失敗（終了））を報知することになる。

【0345】

また、演出制御用CPU101は、今回の変動の表示結果が15ラウンド大当りであるか否かを判定し（ステップS510）、15ラウンド大当りであれば、継続演出の内容を失敗にセットするとともに、継続演出の実行後に大当り報知する大当り報知演出をセットする（ステップS511）。このような処理を行うことによって、継続演出の実行タイミングにおいて大当りが発生した場合でも、継続演出を実行するので、継続演出が実行されないときに大当りとなることにより大当りが悟られてしまうことを防止することができる。なお、ステップS511では、継続演出の内容を失敗としているが、成功としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 6 】

ステップ S 5 0 1 において、演出制御用 C P U 1 0 1 が、演出側変動回数カウンタの値が 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれでもないと判定した場合は (ステップ S 5 0 1 の N) 、演出側変動回数カウンタの値が 3 0 未満であるか否かを判定し (ステップ S 5 1 2) 、 3 0 未満であれば、今回の変動の表示結果が突確または小当りであるか否かを確認する (ステップ S 5 1 3) 。今回の変動の表示結果が突確または小当りであれば、演出側変動回数カウンタの 1 桁目に 0 をセットする (ステップ S 5 1 4) 。例えば、演出側変動回数カウンタの値が 1 5 であれば 5 を 0 にセットして 1 0 にする。このように、演出側変動回数カウンタの 1 桁目だけクリアし、 2 桁目をそのままの値とすることにより、潜伏状態中に突然確変大当りや小当りが発生しても、ステージ 1 から開始されずにそのままのステージから継続されることになる。

10

【 0 3 4 7 】

図 5 0 は、ステップ S 8 2 5 の特別リーチ決定処理を示すフローチャートである。特別リーチ決定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンが特別リーチ演出を伴うリーチ変動パターン (図 1 0 参照) であるか否かを確認する (ステップ S 5 2 1) 。

【 0 3 4 8 】

特別リーチ演出を伴うリーチ変動パターンである場合には、大当り / はずれ、大当りの種類 (確変大当り / 通常大当り) に応じた特別リーチ演出決定テーブル (図 4 3 ~ 図 4 5 参照) を選択する (ステップ S 5 2 2) 。なお、ステップ S 5 2 2 の処理で、演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定演出の有無に応じて異なるテーブルを選択する (図 4 3 ~ 図 4 5 参照) 。

20

【 0 3 4 9 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別リーチ演出決定用乱数を抽出し (ステップ S 5 2 3) 、乱数と選択した特別リーチ演出決定テーブルとによって特別リーチ演出の種類を決定する (ステップ S 5 2 4) 。なお、所定演出が実行される場合には、ステップ S 5 2 4 の処理で、所定演出の種類も決定される。

【 0 3 5 0 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定リーチ演出を実行する旨と特定リーチ演出の種類 (所定演出が実行される場合には所定演出の種類も) とを R A M に記憶する (ステップ S 5 2 5) 。

30

【 0 3 5 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン、継続演出の種類 (継続演出を実行する場合) および特別リーチ演出 (特別リーチ演出を実行する場合) に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 8 3 1) 。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ S 8 3 2) 。

【 0 3 5 2 】

図 5 2 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 0 1 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置 (演出用部品) の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄 (飾り図柄) の可変表示の可変表示時間 (変動時間) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

40

【 0 3 5 3 】

図 5 2 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている

50

。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0354】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L）の制御を実行する（ステップS1808）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【0355】

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

【0356】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS834）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS835）。

【0357】

20

図53は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS840A）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS840B）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS841）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS842）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS843）。

【0358】

次いで、演出制御用CPU101は、演出側変動回数カウンタの値が10、20、30であるか否かを確認し（ステップS845）、10、20、30であれば、継続演出設定領域にセットされている継続演出の態様に従って継続演出を実行する（ステップS846）。そして、継続演出の内容（成功・失敗）に応じて継続演出実行後のステージを更新し、現在のステージの内容を示すデータをステージ設定領域にセットする（ステップS847）。

30

【0359】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS848）。連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、決定されている演出態様の連続予告演出を実行する（ステップS849）。

40

【0360】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS851）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS853）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS852）、ステップS853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図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

50

【 0 3 6 1 】

図 5 4 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 4）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出側変動回数カウンタの値が 0 であるか否かを確認し（ステップ S 8 6 0）、0 でなければ演出側変動回数カウンタの値を 1 加算する（+ 1 する）（ステップ S 8 6 1）。後述するように、1 5 ラウンドの大当たりが終了した後は演出側変動回数カウンタの値に 0 がセットされ（ステップ S 8 8 8 A、S 8 9 1 参照）、演出側変動回数カウンタの値に 0 がセットされているときは、潜伏状態に制御されていないことを示す。ステップ S 8 5 0 A、S 8 5 0 B の処理が実行されることによって、潜伏状態に制御されている可能性があるときには演出側変動回数カウンタの値を 1 加算する処理が実行されるが、潜伏状態に制御されていないときには演出側変動回数カウンタの値を 1 加算する処理は実行されない。

10

【 0 3 6 2 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行い（ステップ S 8 6 2）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 6 3）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認する（ステップ S 8 6 5）。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否

20

【 0 3 6 3 】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップ S 8 0 5）に応じた値に更新する（ステップ S 8 6 6）。

【 0 3 6 4 】

大当たりにも小当たりにもしないことに決定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 6 7）。

【 0 3 6 5 】

図 5 5 は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップ S 8 0 5）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始 1 指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、大当たり開始 2 指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 7 1）。いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 8 7 2）。また、セットされているフラグ（大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップ S 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップ S 8 0 6）に応じた値に更新する（ステップ S 8 7 4）。

30

40

【 0 3 6 6 】

なお、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が 0 . 1 秒間 2 回開放するのに十分な時間。例えば 0 . 5 秒間）、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、

50

小当り / 突然確変大当り用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU101は、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【0368】

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

【0369】

図56は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、または小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【0370】

ステップS885では、大当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していなければ処理を終了する。

【0371】

大当り終了演出時間が経過している場合には（ステップS886のY）、演出制御用CPU101は、セットされていれば、連続予告実行中フラグをリセットする（ステップS887）。また、突確または小当りの終了であるか否かを確認し（ステップS888A）、突確または小当りの終了であれば、演出制御用CPU101は、演出側変動回数カウンタの値が0であるか否か、または、演出側変動回数カウンタの値が31より大きい値であるか否かを判定する（ステップS888B）。演出側変動回数カウンタの値が0であるということは、現在、潜伏状態に制御されていないことを意味し、また、演出側変動回数カウンタの値が31より大きい値であるということは、現在、通常状態（通常ステージ）に制御されていることを意味している。逆に、演出側変動回数カウンタの値が1以上30以下である場合は、現在、潜伏状態に制御されている可能性があることを意味している。ステップS888Bにおいて、演出側変動回数カウンタの値が0である、または、演出側変動回数カウンタの値が31より大きい値であると判定した場合は、演出制御用CPU101は、演出側変動回数カウンタに1をセットする（ステップS889）。また、ステージ1に変更する（ステップS890）。すなわち、現在のステージの内容を示すデータとしてステージ1を示すデータをステージ設定領域にセットする。これにより、突確・小当り遊技の終了後に潜伏状態に制御されることになる。ステップS888Bにおいて、演出側変動回数カウンタの値が1以上30以下であると判定した場合は、演出制御用CPU101は、ステップS889、S890の処理を実行せずに、ステップS892の処理に移行する。よって、潜伏状態中に突確・小当りが発生したときは、現在のステージが継続される。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 2 】

突確または小当りでなければ、演出側変動回数カウンタに 0 をセットする（ステップ S 8 9 0）。これにより、15 ラウンド大当り遊技の終了後は潜伏状態に制御されない（ステップ S 8 6 0，S 8 6 1 参照）。

【 0 3 7 3 】

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

【 0 3 7 4 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、継続演出を実行するタイミングで変動時間として継続演出を実行可能な変動時間を選択するので、継続演出の実行時間を確保することができる。さらに、突確や小当りの種類に応じて異なる継続演出の実行回数を設定するので、突確・小当りの終了後の演出が単調とならず遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 7 5 】

また、この実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において所定の条件（突確・小当り）が成立したことにともづいて確変状態（または確変時短状態）に制御されるときは、継続演出と同態様の演出において潜伏演出が継続される旨の報知を行うように構成されているので、既に実行している潜伏演出が途切れることがなく、不自然な演出が実行されてしまうことを回避することができる。

20

【 0 3 7 6 】

また、この実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると決定されたときは、継続演出を実行した後に大当り図柄を導出表示するように構成されているので、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると決定されたときでも、大当り図柄が導出表示されることを遊技者に悟られて演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

【 0 3 7 7 】

また、この実施の形態では、潜伏演出を実行する変動において所定の条件（突確・小当り）が成立したときは、潜伏演出の現在の態様（ステージ）を継続して実行するように構成しているので、潜伏演出を実行する変動において所定の条件が成立したときでも、既に実行している潜伏演出の態様（ステージ）が引き継がれるので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避することができる。

30

【 0 3 7 8 】

実施の形態 2 .

図 5 7 は、大当り種別および小当り種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。また、図 5 8 は、潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【 0 3 7 9 】

第 1 の実施の形態では、15 ラウンドの通常大当りや 15 ラウンドの確変大当りの遊技の終了後に、潜伏状態（潜伏演出を実行する状態）に移行しないように制御されたが、第 2 の実施の形態では、15 ラウンドの通常大当りや 15 ラウンドの確変大当りの遊技の終了後も、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後と同様に、潜伏状態（潜伏演出を実行する状態）に移行するように制御される。

40

【 0 3 8 0 】

図 5 1 に示された例では、通常大当り図柄（非確変図柄）は左中右の演出図柄が偶数の同一図柄で揃った図柄の組み合わせであり、確変大当り図柄（確変図柄）は左中右の演出図柄が奇数の同一図柄で揃った図柄の組み合わせであるが、この実施の形態では、通常大当り図柄（非確変図柄）と確変大当り図柄（確変図柄）とを分けずに、左中右の演出図柄が同一図柄で揃った図柄の組み合わせを単に大当り図柄と定義する。そして、15 ラウンドの大当り（通常大当り、確変大当り）の遊技後も常に潜伏状態（潜伏モード）に移行する。

50

【 0 3 8 1 】

図 5 7 に示すように、この実施の形態でも、大当たり種別として、「 1 5 ラウンドの通常大当たり」と、「 1 5 ラウンドの確変大当たり」と、「 2 ラウンドの突然確変大当たり（以下、単に「突確」という場合がある。）」とが設けられている。

【 0 3 8 2 】

しかし、図 5 7 および図 5 8 に示すように、この実施の形態では、小当たり種別として、「小当たり A」と「小当たり B」とが設けられている。

【 0 3 8 3 】

図 5 7 の「時短」の欄に示すように、 1 5 ラウンド確変大当たり（図 5 7 中「 1 5 R 確変」と示す）では、大当たり遊技の終了後、次回の大当たり（ 1 5 ラウンド大当たり、 2 ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで、確変状態でありかつ時短状態である確変時短状態（高確高ベース状態）に制御される。ただし、遊技者には、確変状態に制御されることを報知せずに、確変時短状態であるか単なる時短状態であるかはわからない潜伏状態に制御されていることを報知する。また、 1 5 ラウンド通常大当たり（図 5 7 中「 1 5 R 通常」と示す）では、大当たり遊技の終了後からの図柄の変動回数が 1 0 0 回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。ただし、遊技者には、時短状態に制御されることを報知せずに、確変時短状態であるか時短状態であるかはわからない潜伏状態に制御されていることを報知する。また、突然確変大当たり（図 4 中「突確」と示す）では、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変時短状態）であるときは、次回の大当たり（ 1 5 ラウンド大当たり、 2 ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変時短状態（高確高ベース状態）に制御され、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が低ベース状態（通常状態または確変状態）であるときは、次回の大当たり（ 1 5 ラウンド大当たり、 2 ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変状態（高確率状態であるが時短状態ではない遊技状態）に制御される。なお、上記の実施の形態 1 の場合と同様に、突然確変大当たり遊技の終了後も潜伏状態（潜伏モード）に制御される。

【 0 3 8 4 】

また、小当たり A , B では、いずれも、小当たりが発生したときの遊技状態を引き継ぐ（すなわち、小当たりが発生したときの遊技状態が変化しない）。なお、上記の実施の形態 1 の場合と同様に、小当たり遊技の終了後も潜伏状態（潜伏モード）に制御される。

【 0 3 8 5 】

また、この実施の形態でも、図 5 7 および図 5 8 に示すように、潜伏状態において演出図柄の変動中に実行する演出を「潜伏演出」という。「潜伏演出」は、現在の遊技状態を示唆する演出上のステージ 1 ~ 3 に分けられている。「ステージ 1 ~ 3」の各々は、演出表示装置 9 の背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音（変動中の効果音）、LED 2 5 , 2 8 a ~ 2 8 c の点灯パターン、役物 2 0 0 の動き、あるいはそれらの組み合わせというような潜伏演出の演出態様を変化させることによって分けられる。

【 0 3 8 6 】

「ステージ 1」が最も高確率状態に移行している可能性が低いステージであり、「ステージ 2」が「ステージ 1」よりも高確率状態に移行している可能性が高いステージであり、「ステージ 3」が最も高確率状態に移行している可能性が高いステージである。なお、「高確ステージ」は現在の遊技状態が高確率状態に移行していることを報知するステージであり、「通常ステージ」は現在の遊技状態が低確率状態に移行していることを報知するステージである。また、「低確高ベースステージ」は現在の遊技状態が低確率状態でかつ高ベース状態に移行していること（つまり時短状態に移行していること）を報知するステージである。

【 0 3 8 7 】

図 5 7 および図 5 8 に示すように、 1 5 ラウンドの確変大当たりの遊技が終了した後は、ステージ 1 に移行される。また、 1 5 ラウンドの通常大当たりの遊技が終了した後も、ステージ 1 に移行される。そして、確変大当たりや通常大当たりの遊技の終了後の変動回数が 1 0 回毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そ

して、継続演出において「成功（または継続）」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ（ステージ2，3など）に移行され、継続演出において「失敗（または終了）」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して3回「成功（または継続）」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。このように、この実施の形態では、15ラウンドの大当りの遊技の後も潜伏状態に移行し、10変動毎に継続演出が実行される。

【0388】

また、図57および図58に示すように、突然確変大当りや小当りA，Bの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ2に移行される。そして、突然確変大当りや小当りA，Bの遊技の終了後の変動回数が10回毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そして、継続演出において「成功（または継続）」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ（ステージ3や高確ステージ）に移行され、継続演出において「失敗（または終了）」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して2回「成功（または継続）」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。このように、この実施の形態では、第1の実施の形態の場合と異なり、潜伏状態に移行した後は継続演出はステージ2から開始され、継続演出は最大2回しか実行されず、2回連続して継続演出で成功（継続）が報知されたときに高確ステージに移行する。

【0389】

図57に示す「長変動タイミング」の欄には、継続演出が実行されるタイミング（大当り遊技や小当り遊技の終了後からの変動回数）を示している。なお、「長変動タイミング」とは、継続演出が実行可能な変動時間（例えば30秒以上）の変動パターンが選択されるタイミングのことを意味している。図57および図58に示すように、「15R確変」の場合は、確変大当り遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功（継続）が報知されることによって高確ステージに移行される。「15R通常」の場合は、通常大当りの遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（30変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。「突確」の場合は、突然確変大当り遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功（継続）が報知されることによって高確ステージに移行される。「小当りA」の場合は、小当りAの遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（20変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。「小当りB」の場合は、小当りBの遊技の終了後から10変動目に継続演出が実行され、その継続演出（10変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。

【0390】

図57に示すように、上記の第1の実施の形態の場合と同様に、この実施の形態2でも、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、突確や小当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させるように制御する。なお、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、15ラウンドの確変大当りや通常大当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させずに、大当り遊技の終了後に新たにステージ1から制御する。15ラウンド大当りの場合は、大当り遊技が15ラウンド実行され、長い時間がかかってしまうため、大当り遊技後に滞在ステージを継続させて潜伏演出が途切れていないように見せることが困難であるからである。ただし、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、15ラウンドの確変大当りや通常大当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させるようにしてもよい。

【 0 3 9 1 】

図 5 7 および図 5 8 に示すような制御を実現する場合、図 2 9 に示された大当り終了処理において、通常大当りの場合（ステップ S 1 6 6 の N）に変動回数カウンタに 3 0 をセットし、確変大当りの場合（ステップ S 1 7 0 の Y）も変動回数カウンタに 3 0 をセットし、突然確変大当りの場合（ステップ S 1 7 0 の N）は変動回数カウンタに 2 0 をセットする。また、図 3 0 に示された小当り終了処理のステップ S 1 9 1 において、小当り種別 A, B に応じた値、すなわち、小当り A のときは 2 0 をセットし、小当り B のときは 1 0 をセットする。

【 0 3 9 2 】

以上のように、第 2 の実施の形態は、大当りや小当りの遊技の終了後に低ベース状態に制御されるときは高ベース状態に制御されるときよりも継続演出の実行回数を少ない回数とし、また少ない回数の継続演出において成功が報知されることによって高確ステージに移行するように構成されているので、低ベース状態にて実行される潜伏演出では確変状態（高確率状態）に制御されている旨を報知するタイミングが早まるため、大当りや小当りになったにもかかわらず低ベース状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和することができる。

10

【 0 3 9 3 】

また、第 2 の実施の形態では、2 ラウンドの突確や小当りに制御されるよりも 1 5 ラウンド大当りに制御される方が継続演出の実行回数を少ない回数とし、また少ない回数の継続演出において成功が報知されることによって高確ステージに移行するように構成しているので、遊技者に付与する遊技価値の低い突確や小当りが終了した後は高確率状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるため、遊技価値の低い突確や小当りになってしまったことによる遊技者の落胆を緩和することができる。

20

【 0 3 9 4 】

また、上記の各実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動は、突確や小当りの遊技の終了後から 1 0 回目、2 0 回目、3 0 回目の変動であるが、そのような構成に限られず、8 回目、1 6 回目、2 4 回目というように 1 0 回とは異なる特定回数毎の変動であってもよいし、5 回目、1 2 回目 2 0 回目というように特定回数毎の変動でなくともよい。

【 0 3 9 5 】

また、上記の各実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において継続演出が実行されないときに、大当りの期待度が高い（または大当り確定）になるようにしてもよい。また、潜伏演出の実行中に突確や小当りが発生したときに、ステージが継続されない場合は高確率状態が確定するようにしてもよい。例えば、ステージ 2 において突確等が発生した場合は、ステージ 2 が継続するはずであるが、ステージ 2 を継続せずにステージ 1 またはステージ 3 に移行したときなどは、高確率状態が確定するように制御する。

30

【 0 3 9 6 】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側（メイン側）と演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側（サブ側）の両方で変動回数をカウントするカウンタ（変動回数カウンタ、演出側変動回数カウンタ）を用いていたが、そのような構成に限られるわけではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側だけカウンタ（変動回数カウンタ）を備え、そのカウンタで変動回数をカウントするようにしてもよい。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側では、継続演出を行う変動時には、継続演出専用の変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信するように構成する。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、継続演出専用の変動パターンを受信したときに、記憶している突然確変大当り・小当りの種類の情報と、現在のステージの情報にもとづいて継続演出を実行する。このような構成によれば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側の制御処理が簡略化され、制御負担を軽減することができる。

40

【 0 3 9 7 】

また、上記の実施の形態において、潜伏状態におけるステージの途中で突確・小当りが

50

発生したときは、そのときのステージを継続するが、同じステージにおけるゲーム数（演出側変動回数カウンタの1桁目）をリセットして再びカウントするように構成していた（図49のステップS513，S514参照）。しかし、そのような構成に限らず、ステージにおけるゲーム数をリセットせずに、突確・小当りがステージの途中で発生したか否かにかかわらず、各ステージにおいて10ゲームを消化したときに（各ステージにおける10回の変動が終了したときに）必ず継続演出を実行するように構成してもよい。

【0398】

図59は、変形例における演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。変形例では、擬似連・特別リーチ演出決定用乱数SR2が使用される。擬似連・特別リーチ演出決定用乱数SR2は、特別演出の種類（具体的には、リーチ状態になった後に表示される演出図柄の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像との数および種類）または擬似連演出（1回の変動中に1回以上演出図柄が仮停止表示および再変動される。）の態様を決定するために用いられる。

10

【0399】

図60は、変形例における演出図柄の変動態様の一例を示す説明図である。図60には、チャンス目（例えば、左中右図柄が「1」「1」「2」）で仮停止した後に演出図柄が再変動するリーチなし（再変動あり）の変動態様、リーチ演出が実行された後に擬似連図柄で仮停止した後に演出図柄が再変動し、その後再びリーチ演出が実行されるリーチあり（再変動あり）の変動態様、特別リーチ演出が実行される特別リーチの変動態様、特別リーチ演出と再変動とリーチ演出とが実行される特別リーチ（再変動あり）の変動態様、特別リーチ演出と所定演出とが実行される特別リーチ（所定演出）の変動態様が例示されている。

20

【0400】

なお、擬似連図柄は、通常の変動では使用されない図柄であって擬似連演出が実行されるときにのみ使用される図柄であるが、本変形例では、所定演出示唆画像の1つまたは複数と同じである。

【0401】

また、特別リーチ（再変動あり）の変動態様では、特別リーチ演出において、演出表示装置9の表示画面の中央部で擬似連図柄を含む所定演出示唆画像が回転表示され（回転表示については図40（C）参照）、その後、中図柄として擬似連図柄が仮停止表示された後に再変動が行われる。

30

【0402】

図61および図62は、変形例における演出パターン決定テーブルを示す説明図である。図61および図62は、リーチ演出を伴わないはずれの場合に使用されるテーブルと、リーチ演出を伴うはずれの場合に使用されるテーブルとが例示されている。

【0403】

変形例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、はずれにすることが決定されている場合であって例えばPA3-1（図10参照）の変動パターンを示すコマンドを受信した場合に、100%の割合でリーチなし（再変動あり）の変動態様の変動を実行する。また、PA3-8の（図10参照）の変動パターンを示すコマンドを受信した場合に、上記の実施の形態の場合と同様に特別リーチ演出および所定演出を伴う変動態様の変動を実行するが所定の割合で（図62参照）、リーチあり（再変動あり）の変動態様または特別リーチ（再変動あり）の変動態様の変動を実行する。

40

【0404】

図60に示すように、リーチ演出を含む変動パターンに従って可変表示を行うときには、リーチ態様になる前またはリーチ態様になった後に演出図柄を仮停止させることがあるが、リーチ演出を含まない変動パターンに従って可変表示を行うときには、リーチ態様になった後に演出図柄を仮停止させることはない。そのような制御を行うことによって、リーチ態様が表示されて大当りに対する遊技者の期待感が向上した後にリーチ演出が実行されないことによって落胆させられるような状況が発生することは防止される。

50

【 0 4 0 5 】

なお、図 6 0 には仮停止が 1 回行われる例が示されているが、2 回以上の仮停止が行われる変動態様があってもよい。

【 0 4 0 6 】

以上のように、上記の各実施の形態および変形例では、所定演出が実行されてから大当たり遊技状態に制御されたときと、特別リーチ演出が実行された後所定演出が実行されずに大当たり遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値（具体的には、確変状態になる割合）が付与されるが、遊技価値は遊技者にとって有利な度合等であれば、遊技価値は確変状態に限られない。

【 0 4 0 7 】

確変状態になる割合以外の遊技価値として、一例として、大当たり後の時短回数（時短状態における許容変動回数）や、大当たり遊技におけるラウンド数、大当たり遊技中や大当たり遊技終了後に表示される特殊な画像（遊技者に意外感や期待感を与えるような画像）がある。

【 0 4 0 8 】

また、上記の各実施の形態および変形例では、特別リーチ演出における所定演出示唆画像の数に応じて期待度を異ならせたが、識別情報の候補の画像や所定演出示唆画像のサイズまたは表示順等に応じて期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、大きく表示された識別情報の候補の画像を最終停止表示される可能性が高い画像（図柄）にしたり、遅くに表示される識別情報の候補の画像を最終停止表示される可能性が高い画像（図柄）にしたりしてもよく、特定の所定演出示唆画像が大きく表示されると期待度が高くなったり、特定の所定演出示唆画像が遅くに表示されると期待度が高くなったりするようにしてもよい。

【 0 4 0 9 】

また、上記の各実施の形態および変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、変動パターンを決定するときに、所定演出を含む変動パターンや所定演出を含まない変動パターンを選択するようにしたが（図 1 0 参照）、すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が所定演出を実行するか否か決定するとともに決定結果を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信したが、所定演出の有無を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が決定するようにしてもよい。

【 0 4 1 0 】

そのように構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、所定演出の有無の情報を含む変動パターンを選択しない。換言すれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 によって選択され得る変動パターンには、所定演出の有無に関する情報は含まれない。

【 0 4 1 1 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンにもとづく可変表示が終了した後大当たりになるか否かや、確変状態に移行するか否かや、受信した変動パターンコマンドに応じた変動時間等に応じて、所定演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様（所定演出示唆画像の数および種類）、所定演出で使用するキャラクタの態様（キャラクタの数や種類）を決定する。

【 0 4 1 2 】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当たりになるか否かや確変状態に移行するか否かを、例えば、受信した表示結果指定コマンド（図 1 5 参照）で判定する。

【 0 4 1 3 】

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 8 0、音声出力基板 7 0 およびランプドライバ基板 3 5 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 2 7 R、2 7 L など）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御

10

20

30

40

50

基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０４１４】

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

10

【０４１５】

本発明の遊技機は、入賞球の検出に应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、遊技球を封入して入賞球の検出に应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。

20

【０４１６】

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、パチンコ遊技機１に含まれる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録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とっても構わない。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とっても構わない。

30

【０４１７】

そして、ゲームの実行形態も、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とネットワークを介してデータの交換を行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。

【０４１８】

なお、飾り図柄として、例えば数字の８種類（例えば１から８）の図柄を設け、その８種類の図柄に対して、数字の１の図柄にはキャラクタ情報Ａが、数字の２の図柄にはキャラクタ情報Ｂが、というように、図柄のそれぞれに対応してキャラクタ情報（特別情報）が付随しているもので構成する場合、図示しない打球供給皿（上皿）３の上面に設けられ遊技者による操作が可能とされた演出ボタン（予告演出のときなどに遊技者により操作可能なものであって、例えば操作を促す演出を実行したときに遊技者が操作することによって予告演出が実行される）等の操作手段を操作することにより一部の図柄（例えば数字の７）に対応するキャラクタ情報を遊技者により選択可能としてもよい。具体的には１から６と８の数字の図柄に対してはそれぞれキャラクタ情報ＡからＧがそれぞれ対応して付随している状態として、遊技者が操作手段を操作することで７の数字の図柄に対応したキャラクタ情報をキャラクタ情報ＡからＧの中から選択し、選択されたキャラクタ情報（特別情報）を７の数字の図柄に対応したキャラクタ情報として７の数字の図柄に付随させる。この場合、選択操作がなされるまで対応関係が不安定にならないように、例えば電源投入

40

50

時等の初期状態では7の数字の図柄にはデフォルトのキャラクタ情報としてキャラクタAを付随させておくことが望ましい。なお、キャラクタ情報を選択できる一部の図柄は複数種類あってもよいし、さらに1から8の数字の図柄とは別に設けられた図柄（例えば数字ではなく記号などにより構成される図柄）であってもよい。また、選択できるキャラクタ情報の選択肢（複数種類の特別情報）も、7以外の数字の図柄に対応したキャラクタ情報AからGの全てでなく一部のキャラクタ情報であったり、7以外の数字の図柄に対応したキャラクタ情報とは異なるキャラクタ情報の中から選択可能としてもよい。これらの制御は例えば演出制御用マイクロコンピュータ100により実現され、より具体的には、客待ちデモンストレーション実行することを示す演出制御コマンドを受信してデモ画面表示を実行をしているときや大当りの演出を実行しているとき等に、遊技者による操作手段に対する操作によって選択されたキャラクタ情報を一部の図柄に付随させて1つの図柄（識別情報）とする。なお、操作手段はボタンのように押すものではなく、スティックコントローラやジョグダイヤルのようなものであってもよい。

10

【0419】

なお、キャラクタ情報を選択できる一部の図柄を設ける場合、さらに演出制御用マイクロコンピュータ100により演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS823）ときに、特別情報の中から選択されたキャラクタ情報が付随した図柄で大当たりした場合にはそれ以外の図柄で大当たりした場合よりも付与される特定価値が大きいものとなるように最終停止図柄を決定するようにしてもよい。例えば、確変大当たりであり更に大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数が最大のものである場合に特別情報の中から選択されたキャラクタ情報が付随した図柄がそろった状態となるように最終停止図柄を決定すればよい。ここで「付与される特定価値」とは例えば確変状態（確変制御）の有無、時短状態を継続する可変表示の回数の多寡、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数、特典映像等、遊技者にとって何らかの形で価値があるものであればよい。このようにすることで、遊技者は自ら選んだ特別情報の図柄で大当たりとなることに期待を寄せるようになるため、遊技参加意欲を向上させることができる。なお、ここでいう「特定価値」は「遊技価値」と同じものであってもよく、一部内容は共通するものの一方には含まれるが他方には含まれないものがあるものや、さらには完全に内容が異なるものであってもよい。

20

【0420】

なお、上記実施の形態に加えて、遊技に関する特定条件の成立回数をカウントするカウント手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM）と、カウント手段によりカウントされた特定条件の成立回数に対応した報知を実行する回数報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）を備えた遊技機としてもよい。ここで、「遊技に関する特定条件の成立回数」とは例えば、大当たり遊技状態の発生回数（所謂連荘回数）や、演出図柄の可変表示の実行回数、大当たり遊技状態において払い出された賞球の個数、等を含む概念であり、すなわち、「遊技に関する特定条件」とは大当たり遊技状態、演出図柄の可変表示、賞球が払いだされること等を含む概念である。より具体的には、「遊技に関する特定条件の成立回数」を演出図柄の可変表示の実行回数とする場合には、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される演出制御コマンドとして変動パターン指定コマンド（図柄確定指定コマンド等、他の演出制御コマンドであってもよい）を受信するごとに、演出制御用マイクロコンピュータ100はカウント手段の可変表示の実行回数をカウントするカウンタの値を更新し、更新したカウンタの値に応じた回数を画像表示装置5に表示（例えば、「90回」や「残り10回」等）する（例えば、時短状態は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「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が、100回に到達するまでの残り回数を表示したり、それまでに何回の可変表示（特図ゲーム）が実行されたかを示す回数を表示したりする）。また、「遊技に関する特定条件」を大当たり遊技状態の発生回数とする場合には、例えば、所謂連荘中に、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンド等、演出制御用マイクロコンピュータ100は大当たり遊技状態に関するコマンドを受信するごとに、大当たり遊技状態の発生

30

40

50

回数をカウントするカウンタの値を更新し、更新したカウンタの値に応じた回数を画像表示装置 5 に表示（例えば、「10 連荘中」等）する。さらに、「遊技に関する特定条件の成立回数」を大当り遊技状態において払い出された賞球の個数とする場合には、賞球が払出された、または、入賞が発生した段階で、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が賞球の個数を特定可能な演出制御コマンドを送信（具体的には大当り遊技状態中に 15 個の賞球が払いだされるカウントスイッチ 23 を通過したことを示す演出制御コマンドを送信）するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は受信した演出制御コマンドにもとづいて賞球数を表示（例えば、「1000 球獲得」等）する（この場合、一定数の賞球を 1 単位として単位数を表示する（例えば、15 個を 1 単位として、150 個の賞球の払出により 10 という表示を行う）ようにしてもよい）。カウント手段によるカウントは 10 上述のような時短状態中（確変状態が可変表示の回数で終了する場合には確変状態中でもよい）や、所謂連荘中、大当り遊技状態中等の特定の期間における特定条件の成立回数をカウントするものに限られず、他の期間でもカウントされるものであってもよく、報知を実行する期間も、特定の期間だけ報知するものに限られず他の状態（例えば大当り遊技状態中や可変表示の実行中等）でも報知を行うものであってもよい。なお、報知として、画像表示装置 5 に表示する例を示したが、スピーカ 27 や LED 28 等により発光や音の出力による報知であってもよい。

【0421】

上述のように、遊技に関する特定条件の成立回数をカウントするカウント手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM）と、カウント手段によりカウントされた特定条件の成立回数に対応した報知を実行する回数報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）を備えた遊技機とする場合、さらに、遊技機への電力供給が停止した後に再度電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に報知していた特定条件の成立回数よりも少ない回数に対応した報知を実行するようにしてもよい。具体的には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は 10 回の大当りが発生し「10 連荘中」といった表示をしているときに電力供給が停止した場合には、電力供給が再開され制御状態が停電等の発生前の状態に復旧したときに「0」を表示し、次に大当り遊技状態が発生したときには、「2 連荘中」といった表示を行う（例えば、復旧したときにカウント手段に「0」を設定することによって「0」というカウント値にもとづいて表示を行う）。なお、復旧時の表示としては、電力供給が停止する前に報知していた前記特定条件の成立回数（例えば「10 連荘中」）よりも少ない回数に対応する報知であれば「0」以外の値（例えば「9 連荘中」）であってもよい。このようにすることによって、実際の特定条件の成立回数よりも多い回数の報知がなされ、遊技者が不信感を抱くことを防止できるとともに、遊技店の側でも停電など、電力供給が停止したことを認識することができ、不正対策の面からも有用なものとすることができる。ここで、大当り遊技状態の発生回数（所謂連荘回数）の例を示したが、演出図柄の可変表示の実行回数や、大当り遊技状態において払い出された賞球の個数に適用する場合にも同様の制御を行うようにすればよい。

【0422】

上記実施の形態においては、特別図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における 40 50

演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ 100 の方で選択を行う様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

【産業上の利用可能性】

【0423】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において各種演出を実行可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

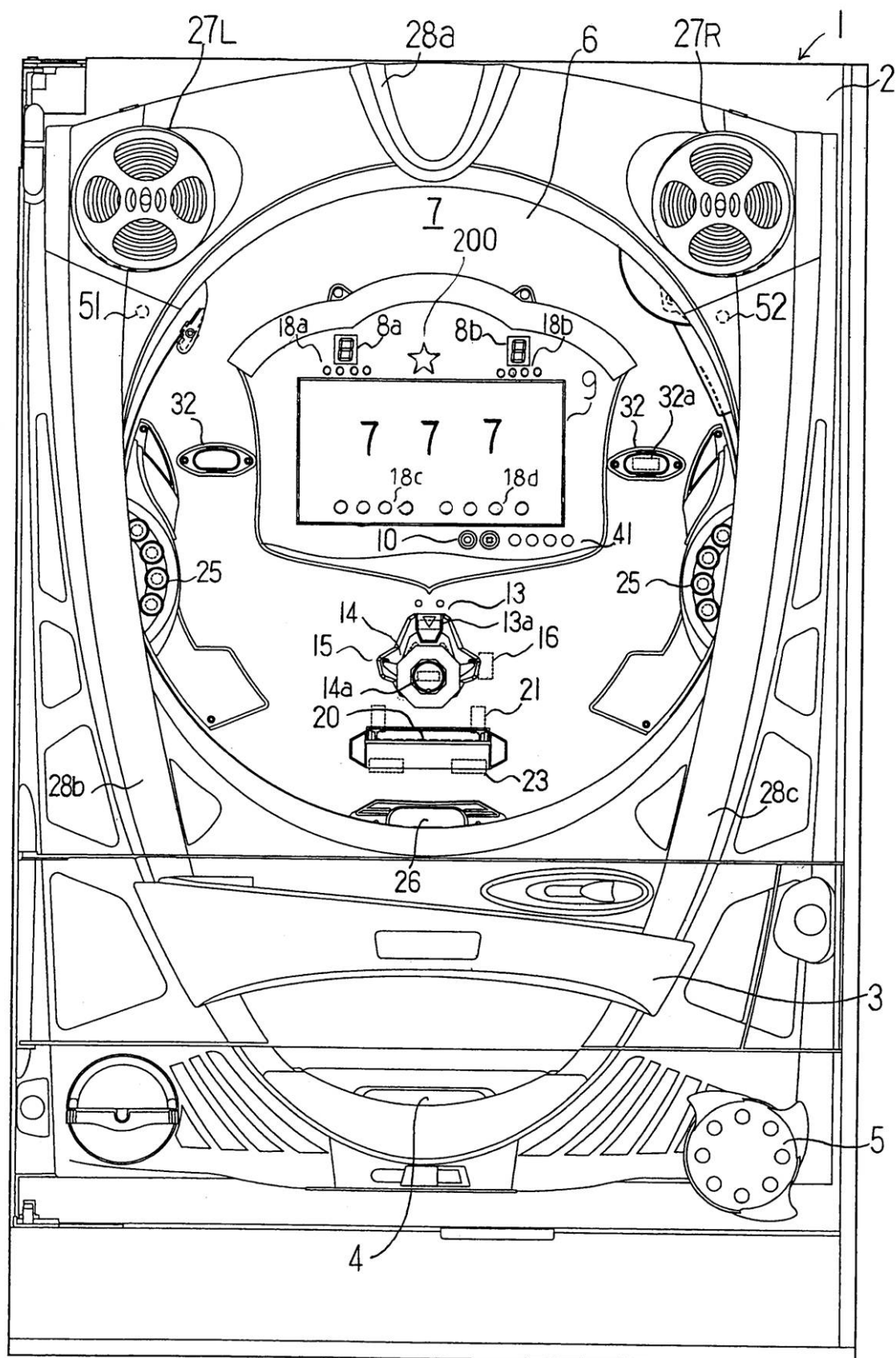
【0424】

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

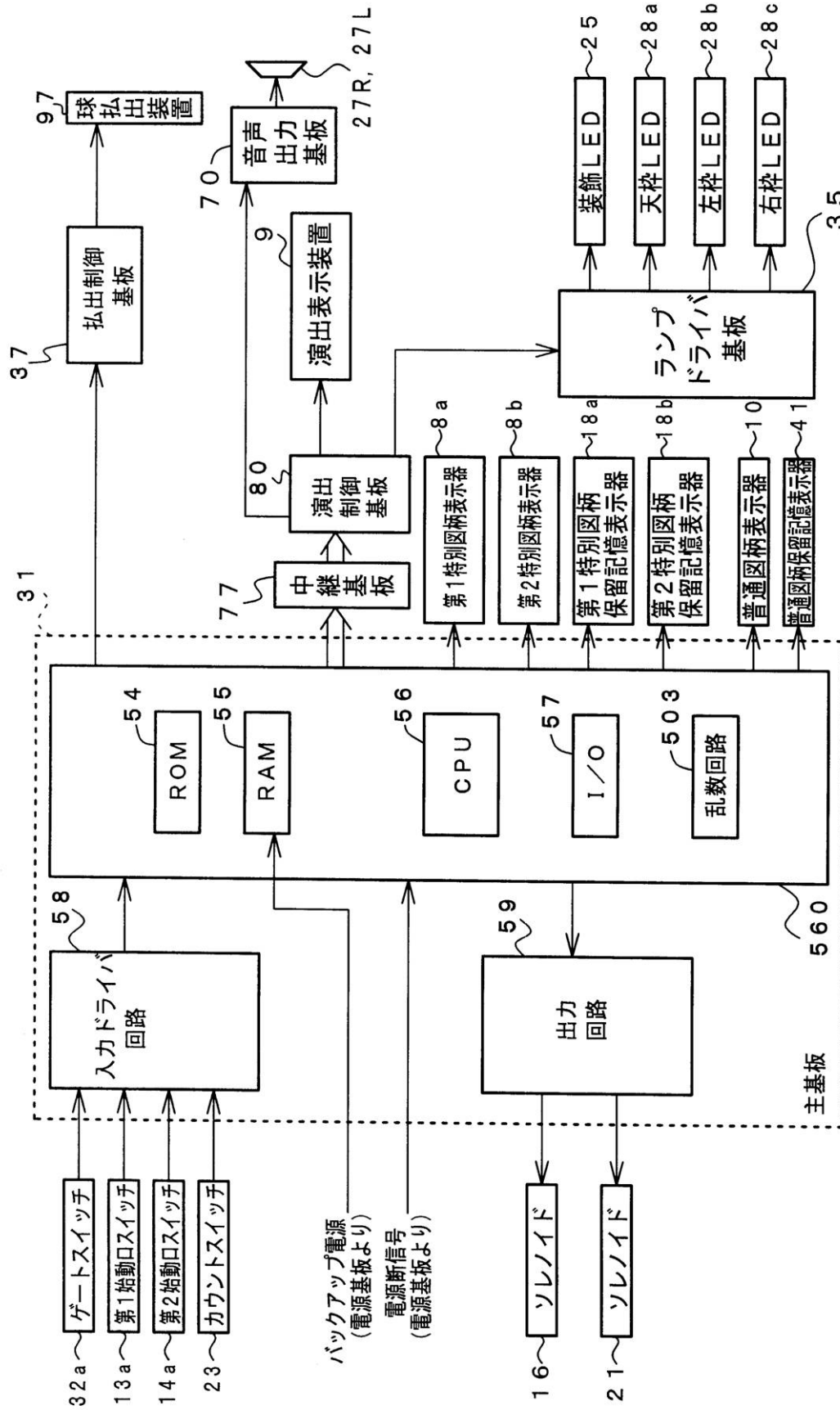
20

30

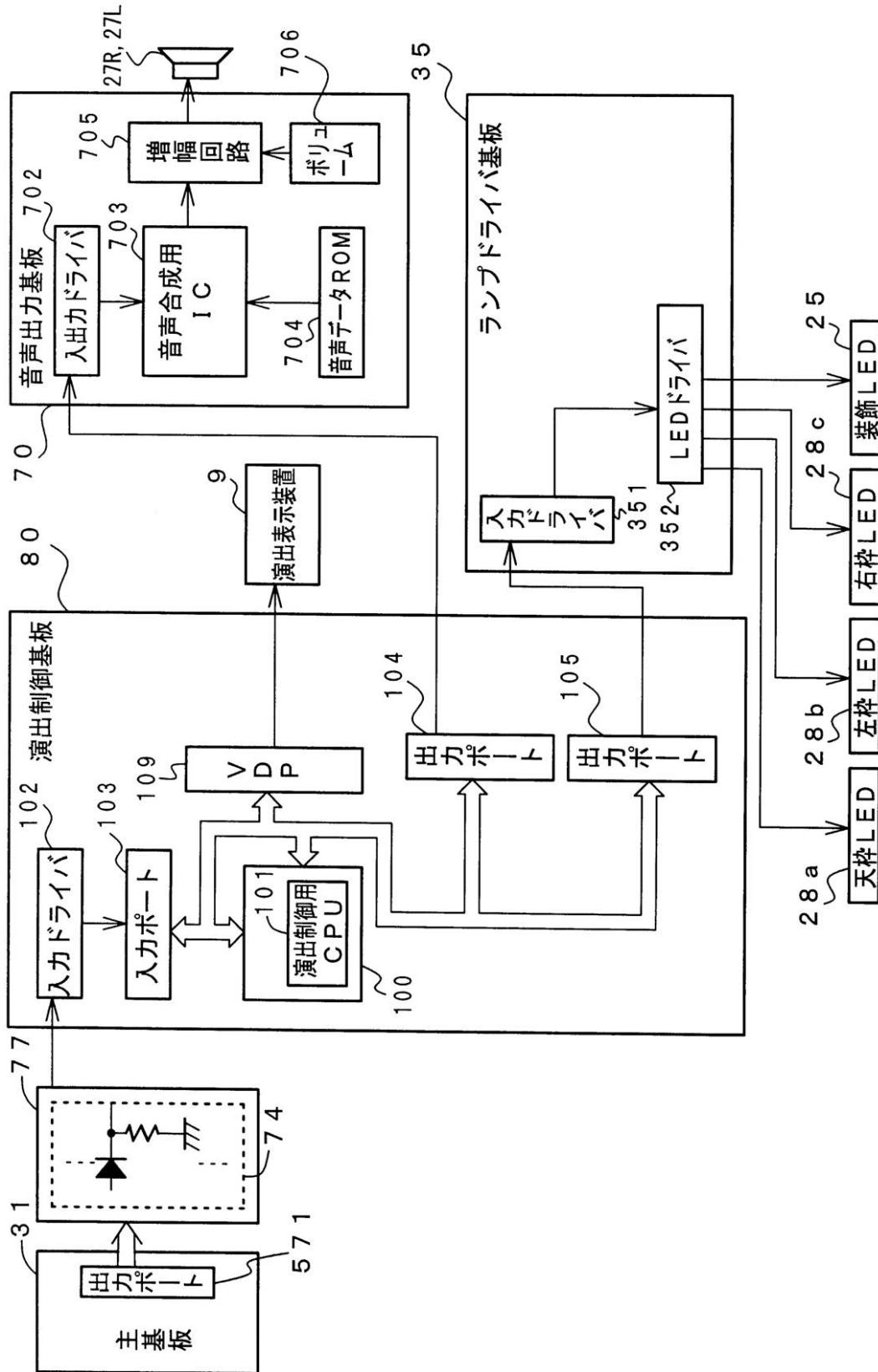
【 図 1 】



【図2】



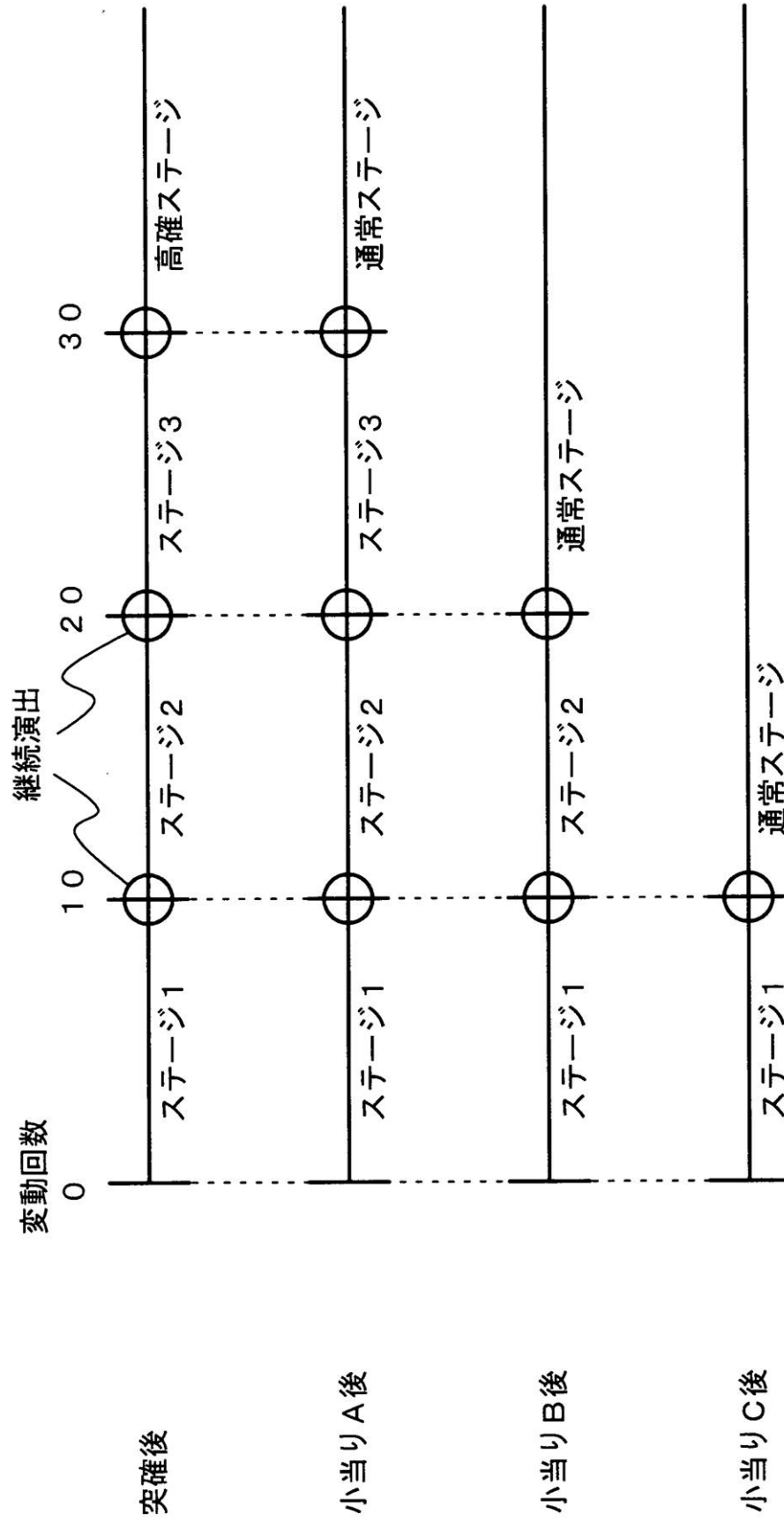
【図 3】



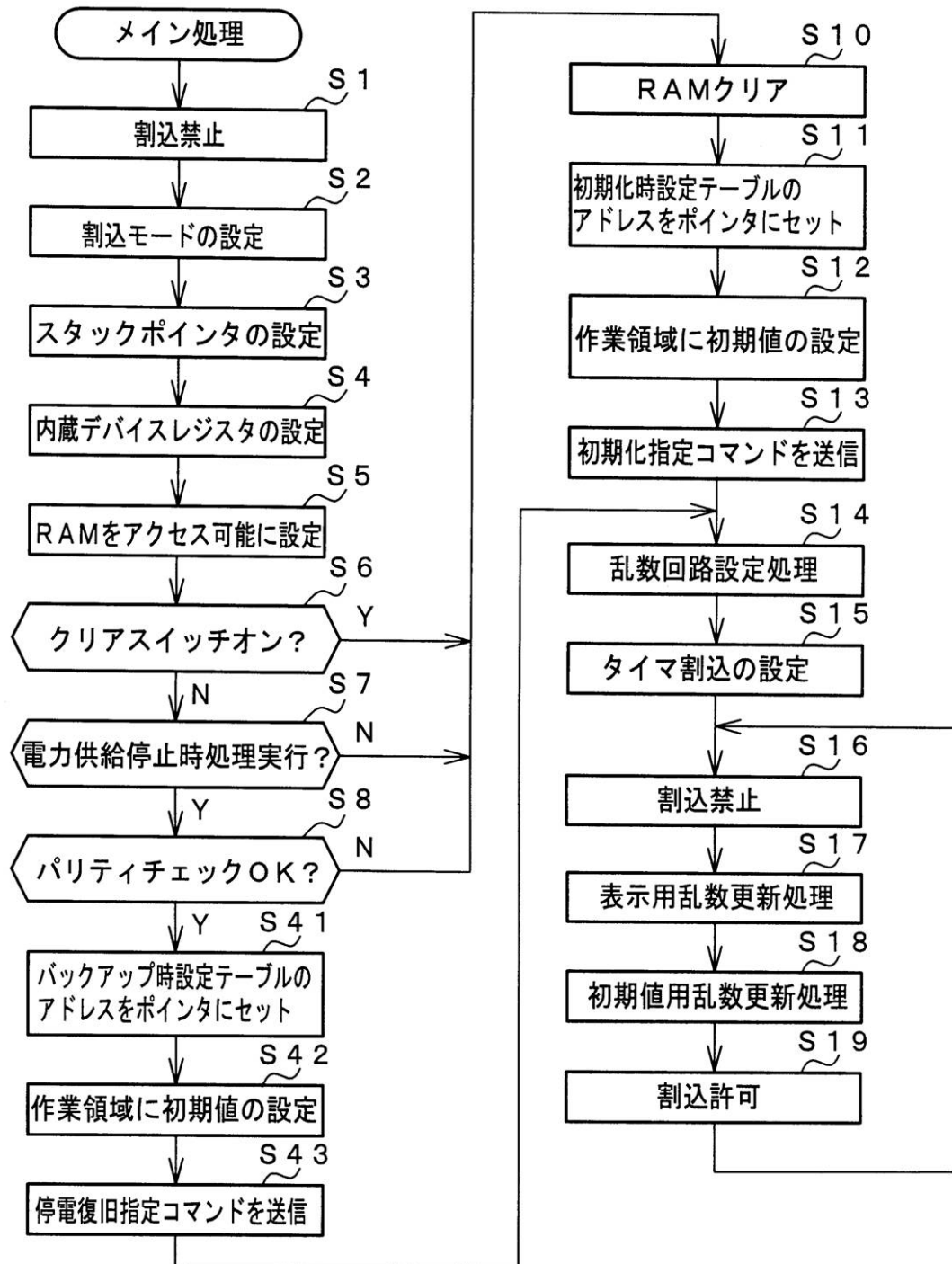
【図4】

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし(高確ステージ)	――
15R通常	100回	なし(低確高ベースステージ)	――
突確	高ベース中: 次回大当りまで 低ベース中: なし	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(全継続演出成功) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10, 20, 30
小当りA	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ(3回目継続演出失敗) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10, 20, 30
小当りB	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→通常ステージ(2回目継続演出失敗) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10, 20
小当りC	引き継ぐ	ステージ1→通常ステージ(1回目継続演出失敗) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10

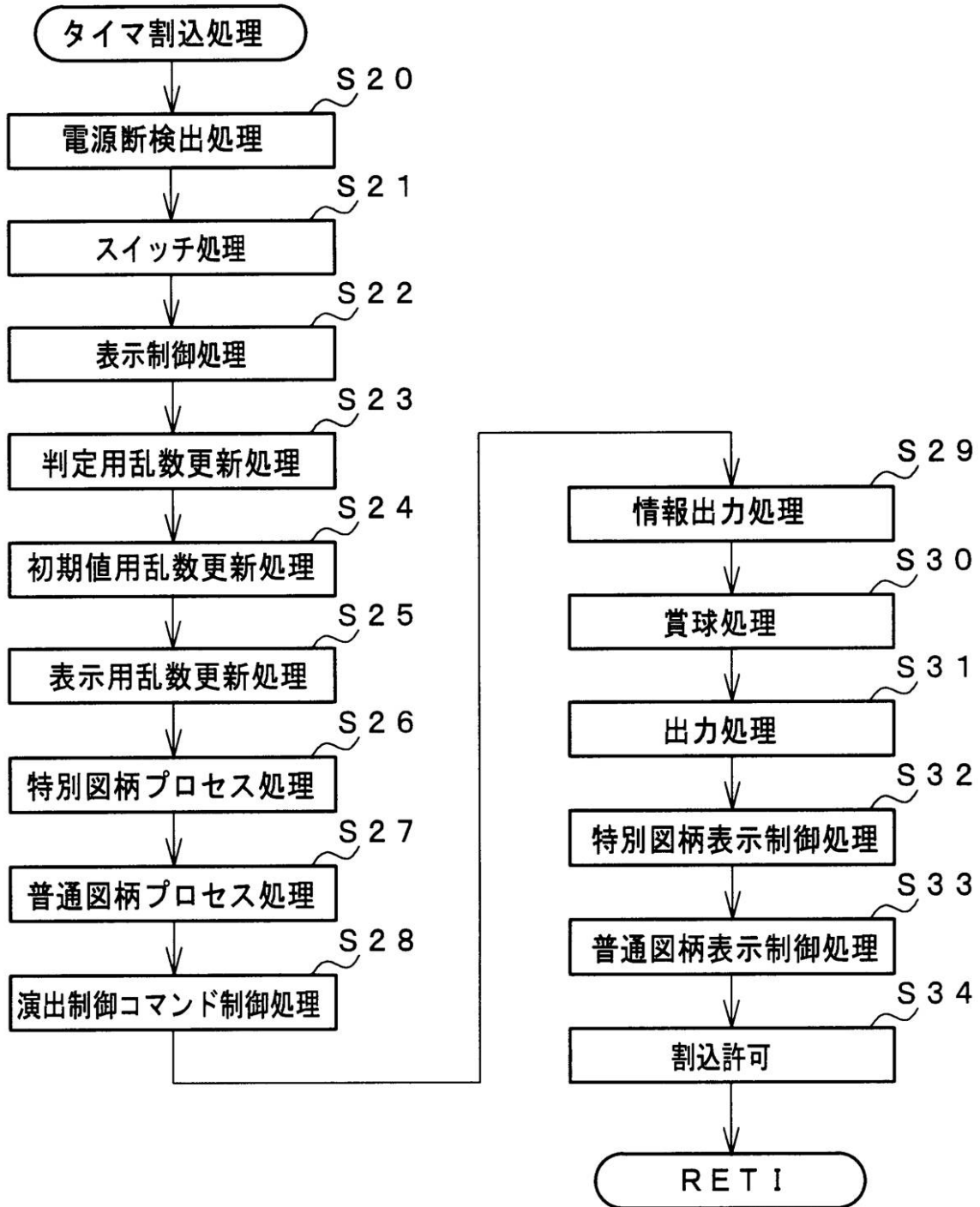
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	0～9	小当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
6	3～13	ランダム5初期値判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9】

大当り判定テーブル

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

小当り判定テーブル（第1特別図柄用）

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

小当り判定テーブル（第2特別図柄用）

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

大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

(D)	大当り種別判定値（ランダム1と比較される）		
	通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
	0~14	15~30	31~39

大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

(E)	大当り種別判定値（ランダム1と比較される）		
	通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
	0~9	10~36	37~39

小当り種別判定テーブル

(F)	小当り種別判定値（ランダム2と比較される）		
	小当りA	小当りB	小当りC
	0~3	4~6	7~9

【図 10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	保留5～8個短縮(低ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	4000	短縮なし(高ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA2-2	1500	保留2～8個短縮(高ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA2-3	16000	滑り→非リーチ(はずれ)
PA2-4	30000	長変動(低ベース中、高ベース中)→非リーチ(はずれ)
PA3-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-2	24000	滑り→ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-3	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA3-4	47000	滑り→スーパーリーチ α (はずれ)
PA3-5	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA3-6	57000	滑り→スーパーリーチ β (はずれ)
PA3-7	37000	特別リーチ(所定演出なし)
PA3-8	57000	特別リーチ(所定演出あり)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(15ラウンド大当たり)
PB1-2	24000	滑り→ノーマルリーチ(15ラウンド大当たり)
PB1-3	43000	スーパーリーチ α (15ラウンド大当たり)
PB1-4	47000	滑り→スーパーリーチ α (15ラウンド大当たり)
PB1-5	53000	スーパーリーチ β (15ラウンド大当たり)
PB1-6	57000	滑り→スーパーリーチ β (15ラウンド大当たり)
PB1-7	37000	特別リーチ(所定演出なし)
PB1-8	57000	特別リーチ(所定演出あり)
PC1-1	20000	2回開放チャンス目停止(2ラウンド大当たり・小当たり)
PC1-2	25000	滑り→2回開放チャンス目停止(2ラウンド大当たり・小当たり)
PC1-3	30000	長変動(2ラウンド大当たり・小当たり)

【図 11】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(はずれ)	短縮なし(低ベース中)
CA1-2	非リーチ(はずれ)	保留2～4個短縮(低ベース中)
CA1-3	非リーチ(はずれ)	保留5～8個短縮(低ベース中)
CA1-4	非リーチ(はずれ)	短縮なし(高ベース中)
CA1-5	非リーチ(はずれ)	保留2～8個短縮(高ベース中)
CA1-6	非リーチ／リーチ(はずれ)	継続演出
CA2-1	リーチ(はずれ)	ノーマルリーチ(はずれ)
CA2-2	リーチ(はずれ)	スーパーリーチ又は特別リーチ(はずれ)
CB1-1	非確変／確変(大当たり)	ノーマルリーチ(大当たり)
CB1-2	非確変／確変(大当たり)	スーパーリーチ又は特別リーチ(大当たり)
CB1-3	非確変／確変(大当たり)	継続演出
CC1-1	突確(大当たり)／小当たり	2回開放チャンス目停止
CC1-2	突確(大当たり)／小当たり	継続演出

【図 12】

(A)大当り変動パターン種別決定テーブル

132A

大当り種別	決定値(MR2)	変動パターン種別
非確変大当り	1～150	CB1-1
	151～251	CB1-2
確変大当り	1～50	CB1-1
	51～251	CB1-2
突然確変大当り	1～251	CC1-1

(B)継続演出用大当り変動パターン種別決定テーブル

132B

大当り種別	決定値(MR2)	変動パターン種別
非確変／確変大当り	1～251	CB1-3
突然確変大当り	1～251	CC1-2

(C)小当り変動パターン種別決定テーブル

132C

決定値(MR2)	変動パターン種別
1～251	CC1-1

(D)継続演出用小当り変動パターン種別決定テーブル

132D

決定値(MR2)	変動パターン種別
1～251	CC1-2

【図 13】

(A)はずれ変動パターン種別決定テーブル(低ベース状態)

133A

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0、1	1～150	CA1-1
	151～200	CA2-1
	201～251	CA2-2
2～4	1～180	CA1-2
	181～230	CA2-1
	231～251	CA2-2
5～8	1～210	CA1-3
	211～240	CA2-1
	241～251	CA2-2

(B)はずれ変動パターン種別決定テーブル(高ベース状態)

133B

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0、1	1～190	CA1-4
	191～220	CA2-1
	221～251	CA2-2
2～8	1～210	CA1-5
	211～245	CA2-1
	246～251	CA2-2

(C)継続演出用はずれ変動パターン決定テーブル

133C

決定値(MR3)	変動パターン種別
1～251	CA1-6

【図 14】

(A)はずれ変動パターン決定テーブル

134A

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~980	PA1-1
	981~997	PA2-3
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~997	PA1-3
CA1-4	1~970	PA2-1
	971~997	PA2-3
CA1-5	1~997	PA2-2
CA1-6	1~800	PA2-4
	801~850	PA3-3
	851~900	PA3-4
	901~950	PA3-5
	951~997	PA3-6
CA2-1	1~950	PA3-1
	951~997	PA3-2
CA2-2	1~300	PA3-3
	301~600	PA3-4
	601~800	PA3-5
	801~997	PA3-6
	801~900	PA3-7
	901~997	PA3-8

(B)大当たり変動パターン決定テーブル

134B

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CB1-1	1~560	PB1-1
	561~897	PB1-2
	898~997	PB1-7
CB1-2	1~250	PB1-3
	251~500	PB1-4
	501~750	PB1-5
	751~997	PB1-6
	751~900	PB1-7
	901~997	PB1-8
CB1-3	1~100	PB1-3
	101~500	PB1-4
	501~600	PB1-5
	601~997	PB1-6
CC1-1	1~636	PC1-1
	637~997	PC1-2
CC1-2	1~997	PC1-3

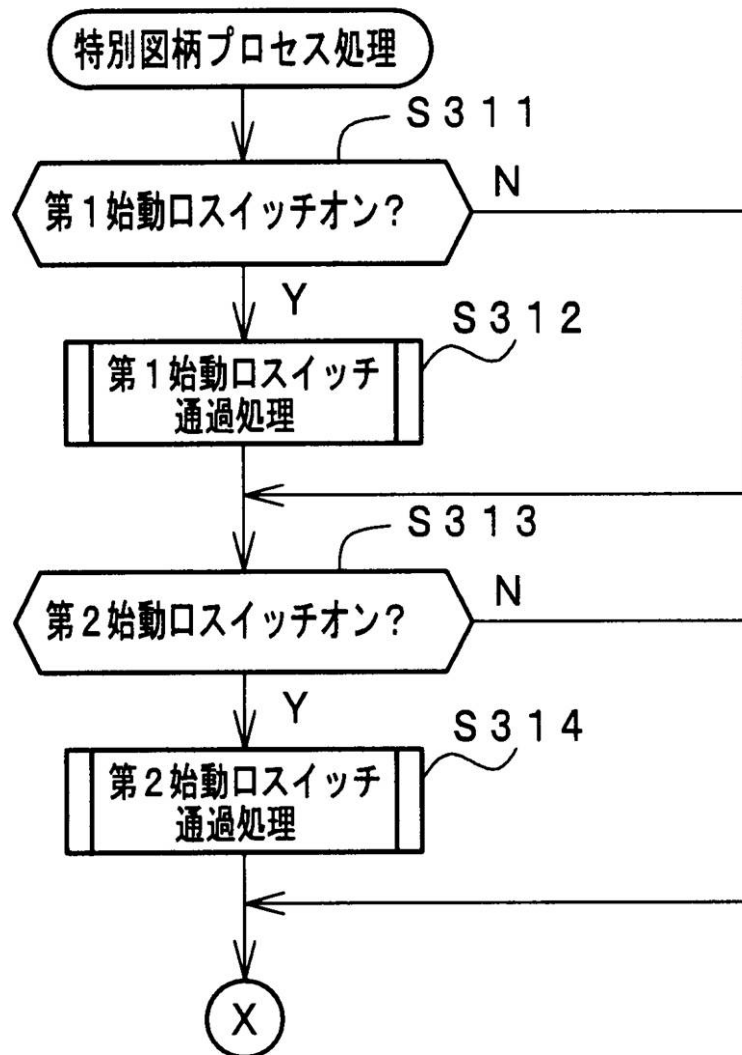
【図 15】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (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 (通常大当り指定)	通常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 (確変大当り指定)	確変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 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り A 指定)	小当り A に決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (小当り B 指定)	小当り B に決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果 7 指定 (小当り C 指定)	小当り C に決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 5	X X	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突確のファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X で示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H)~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H)~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 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変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然確変大当り終了指定	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

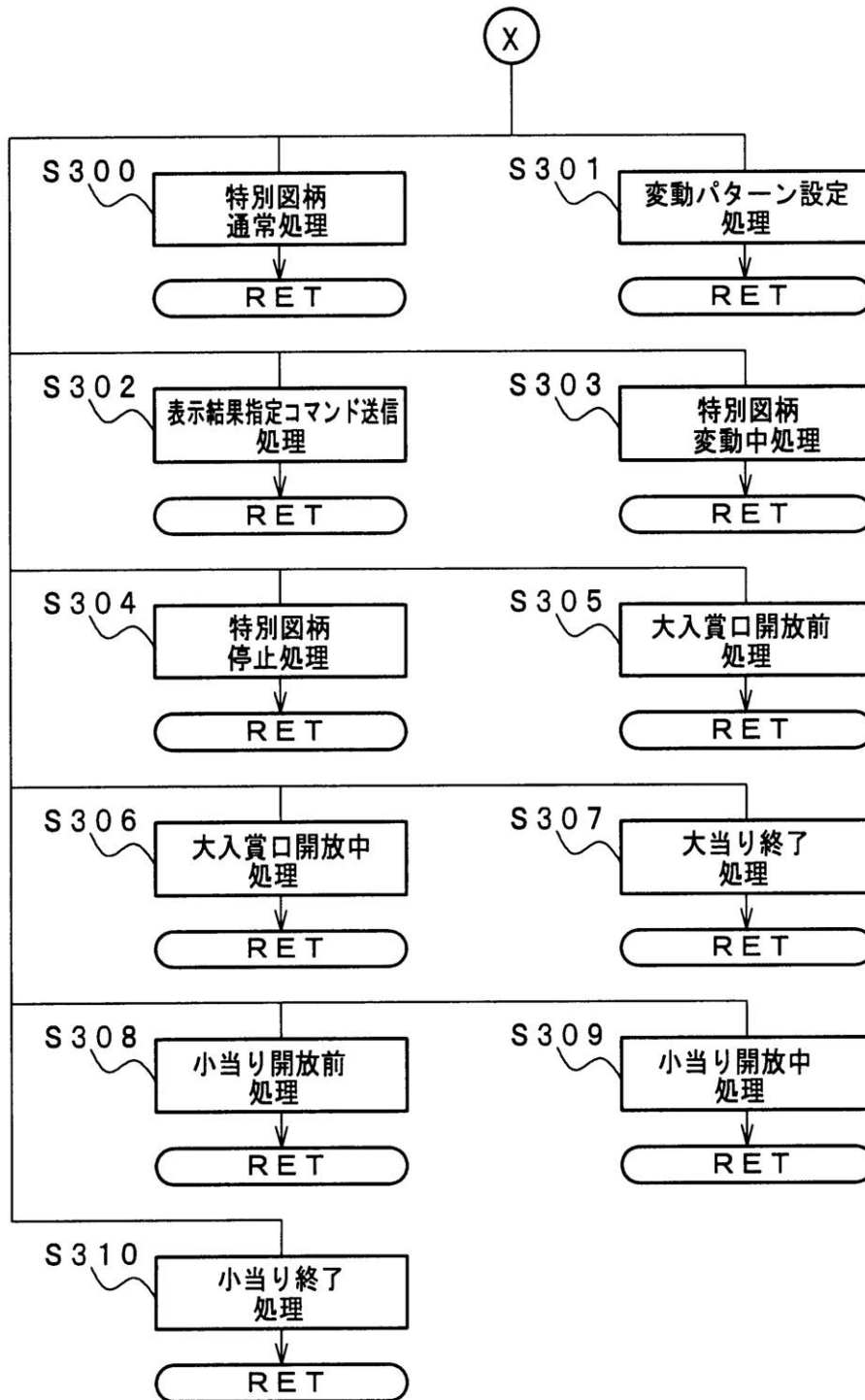
【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B 0	0 1	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B 0	0 2	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B 1	X X	時短回数指定	時短状態の残り回数が X X で示す数であることの指定
C 0	X X	第 1 保留記憶数指定	第 1 保留記憶数が X X で示す数になったことに指定
C 1	X X	第 2 保留記憶数指定	第 2 保留記憶数が X X で示す数になったことに指定

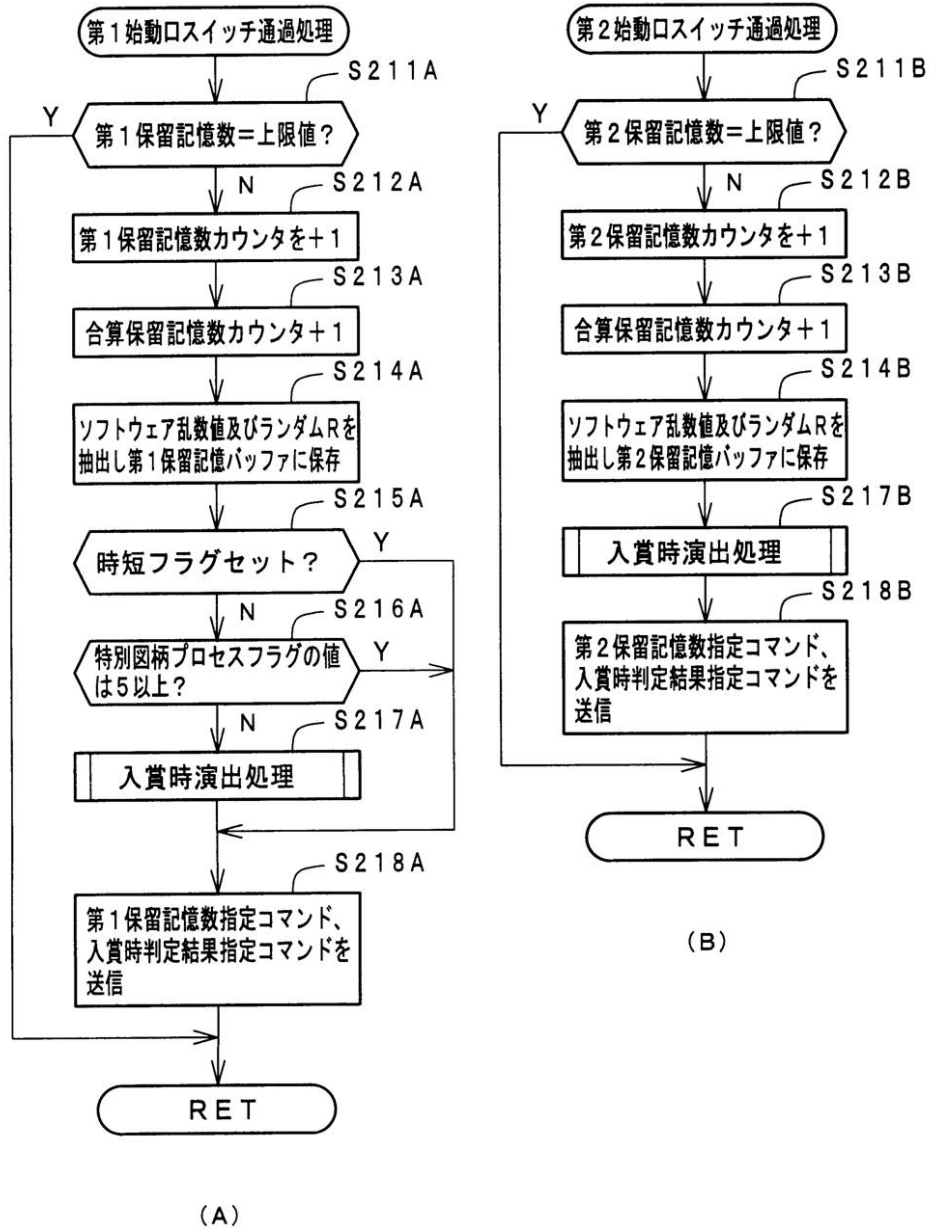
【図 17】



【図18】



【図 19】

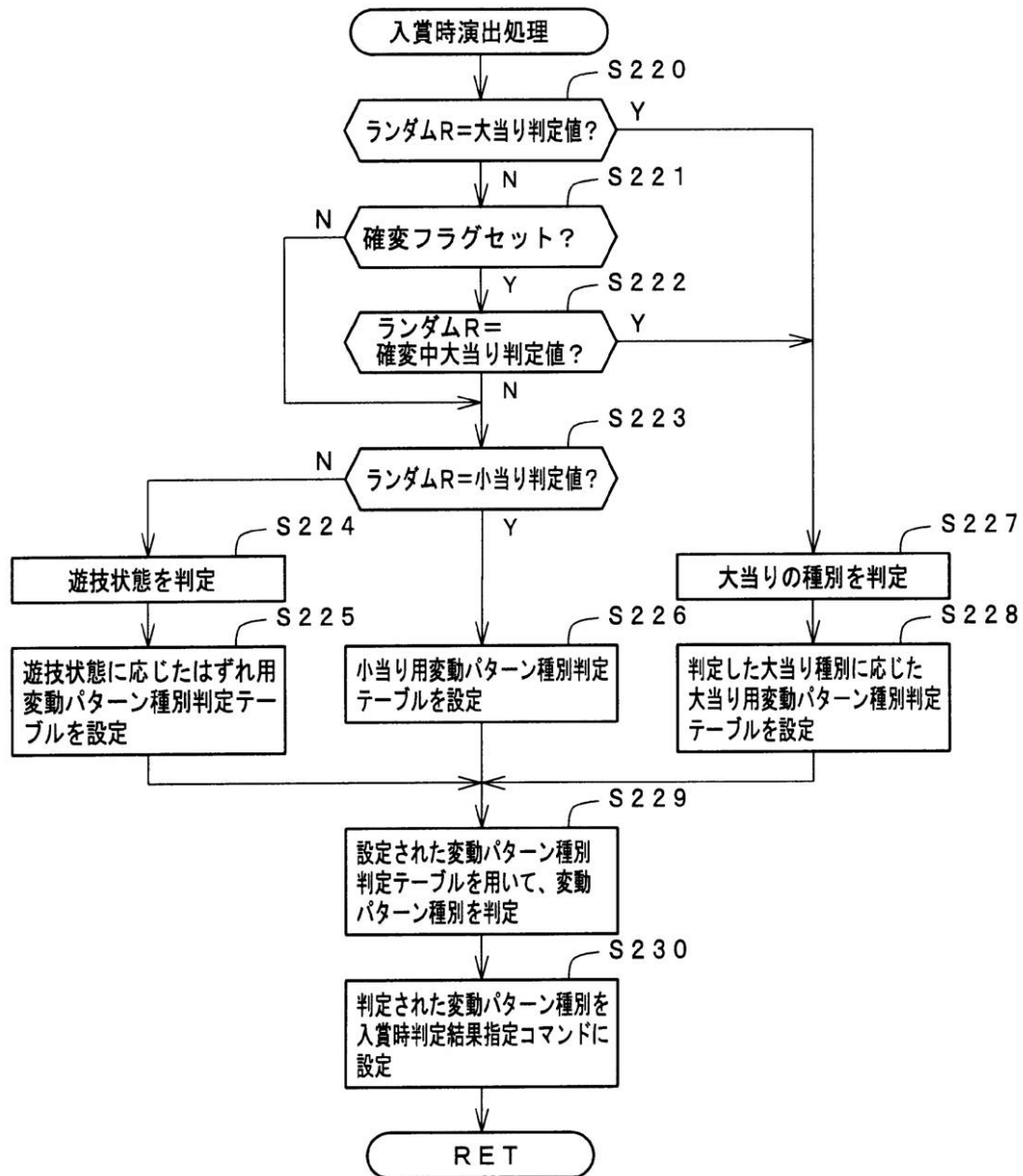


【図 20】

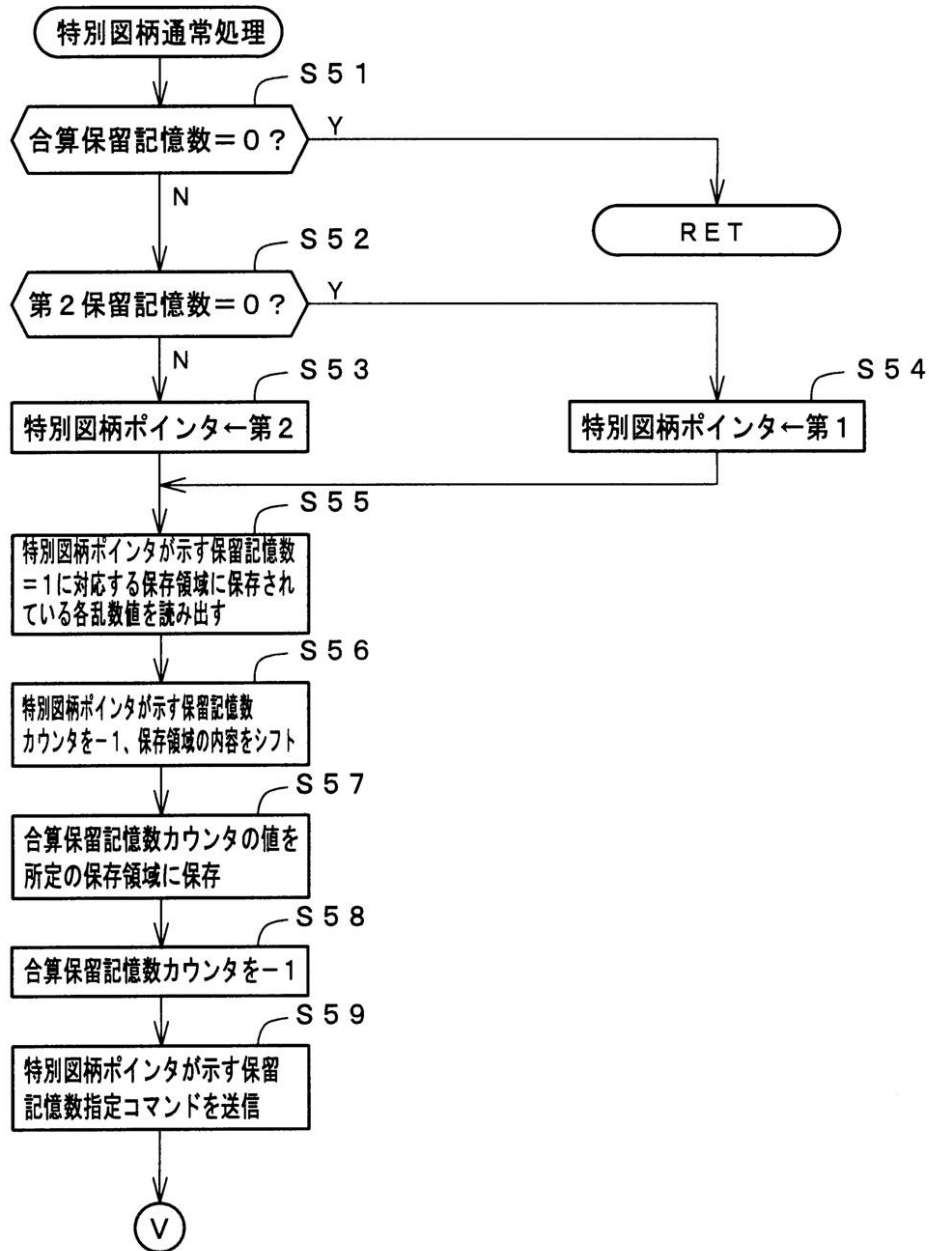
第1 保留記憶 バッファ	第1 保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1 保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1 保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1 保留記憶数=4に応じた保存領域

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

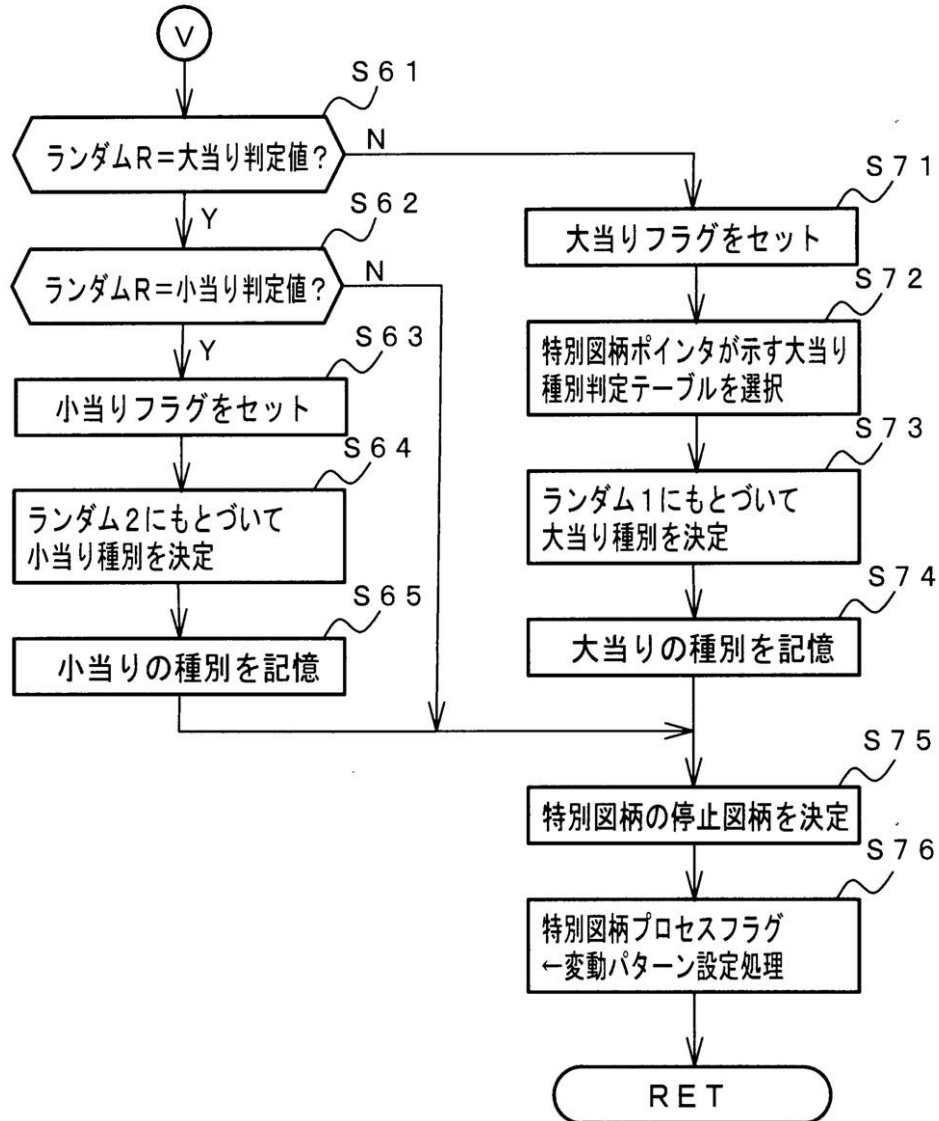
【図 21】



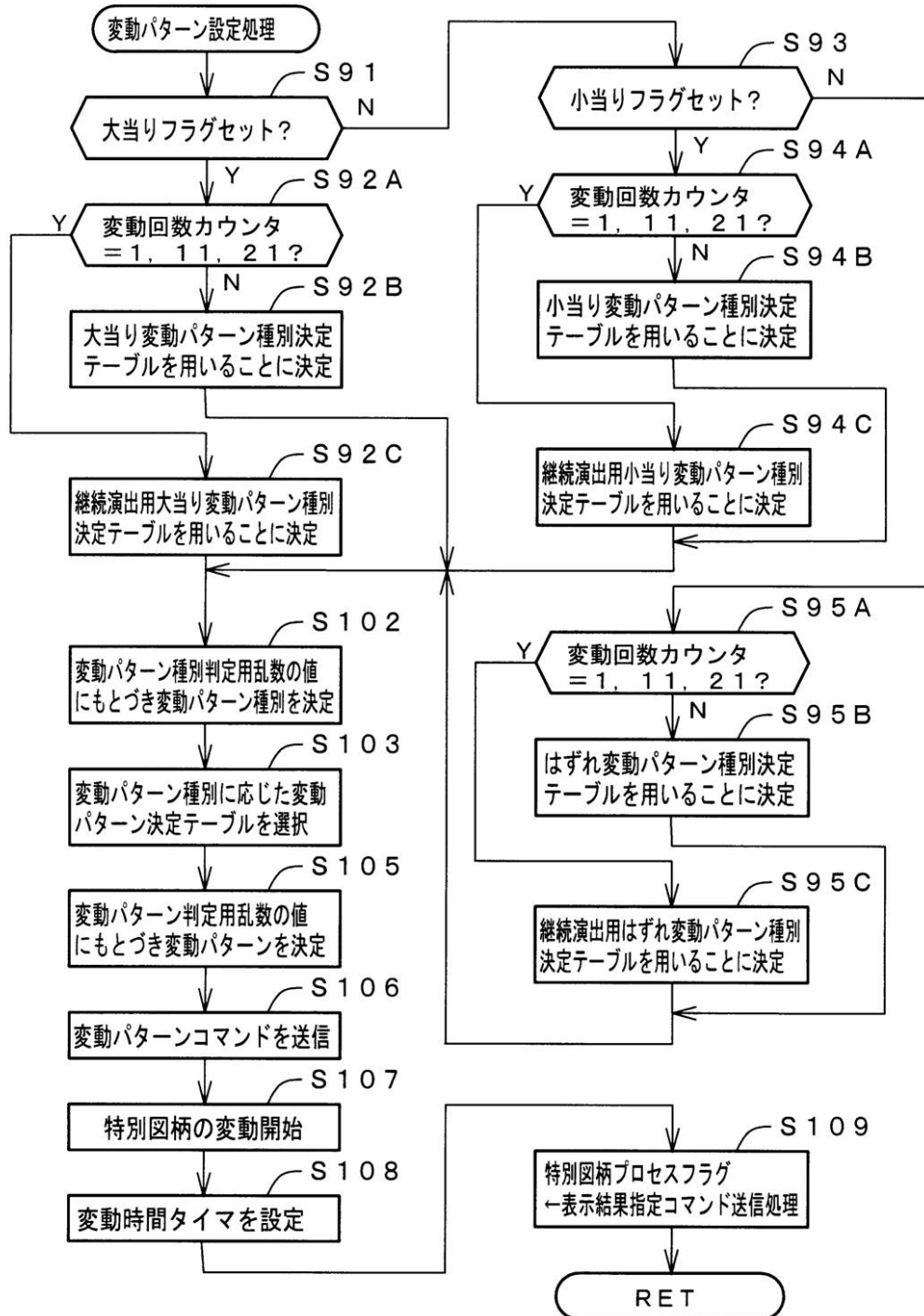
【図 22】



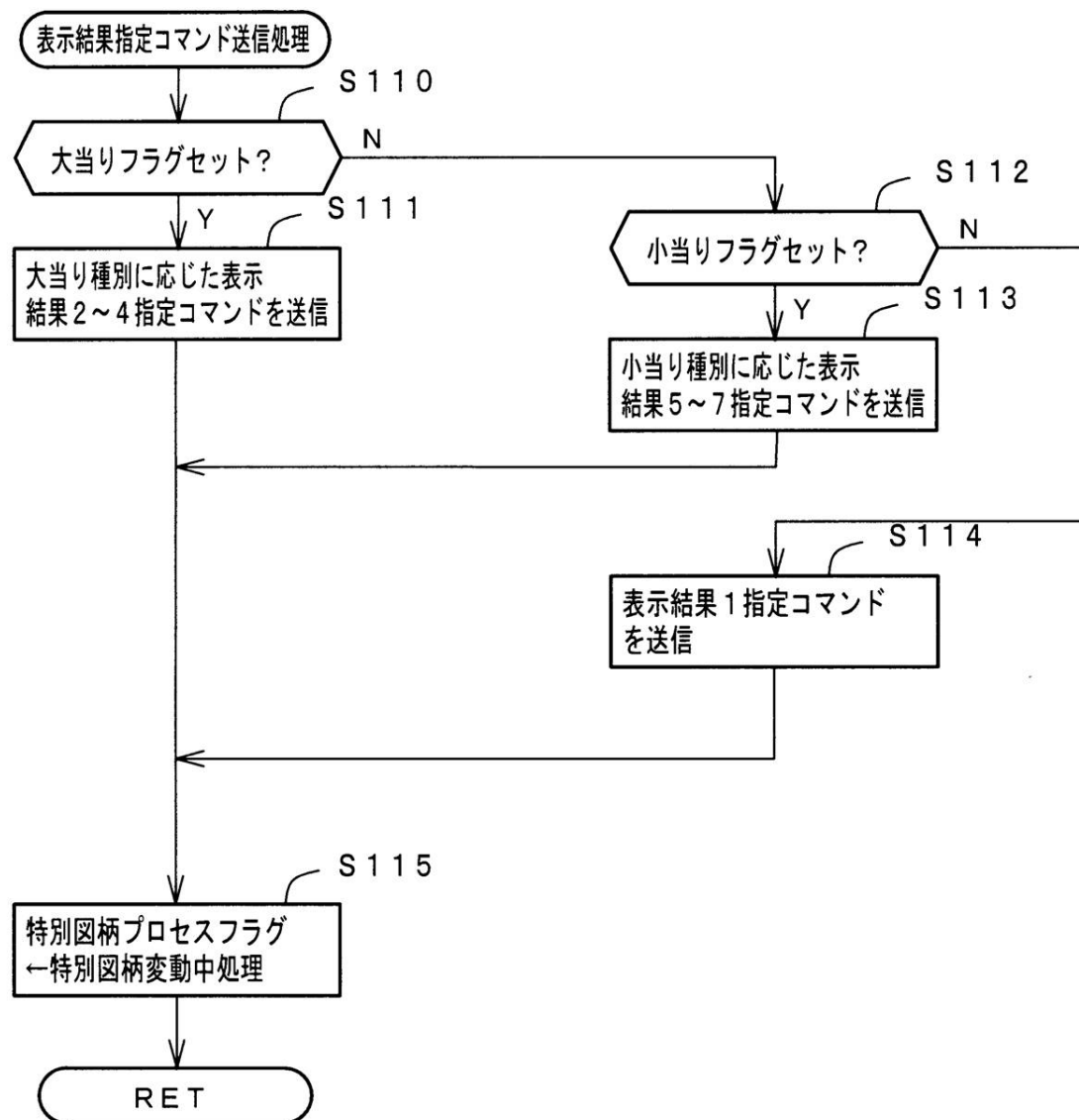
【図 23】



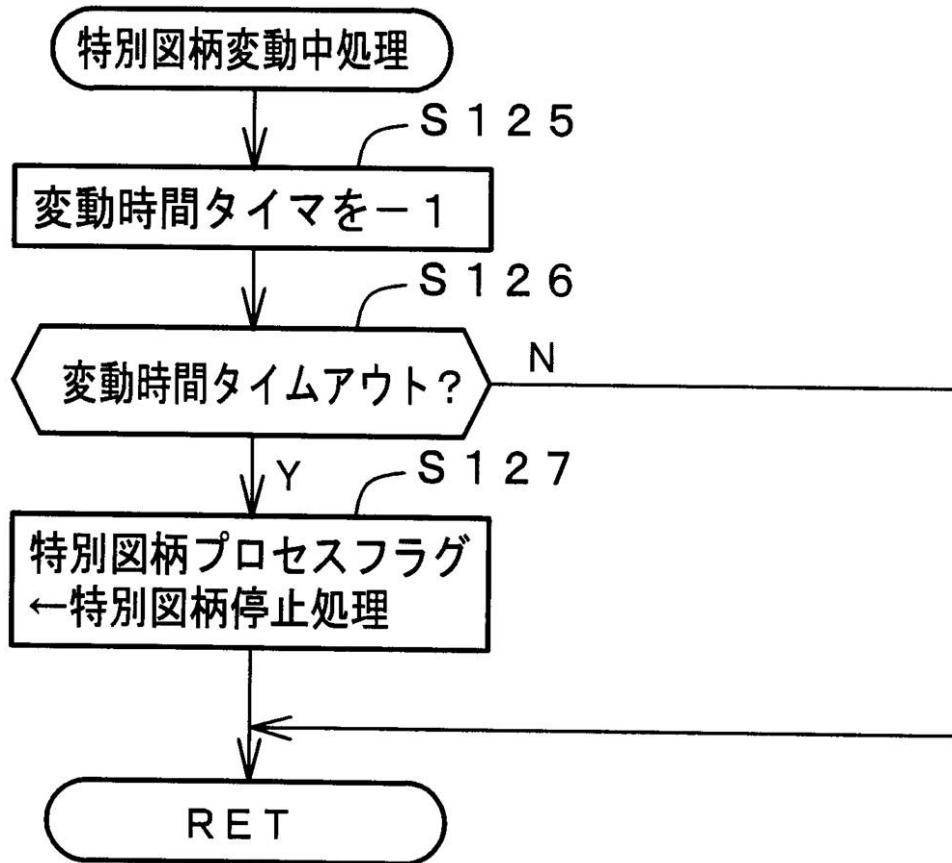
【図 24】



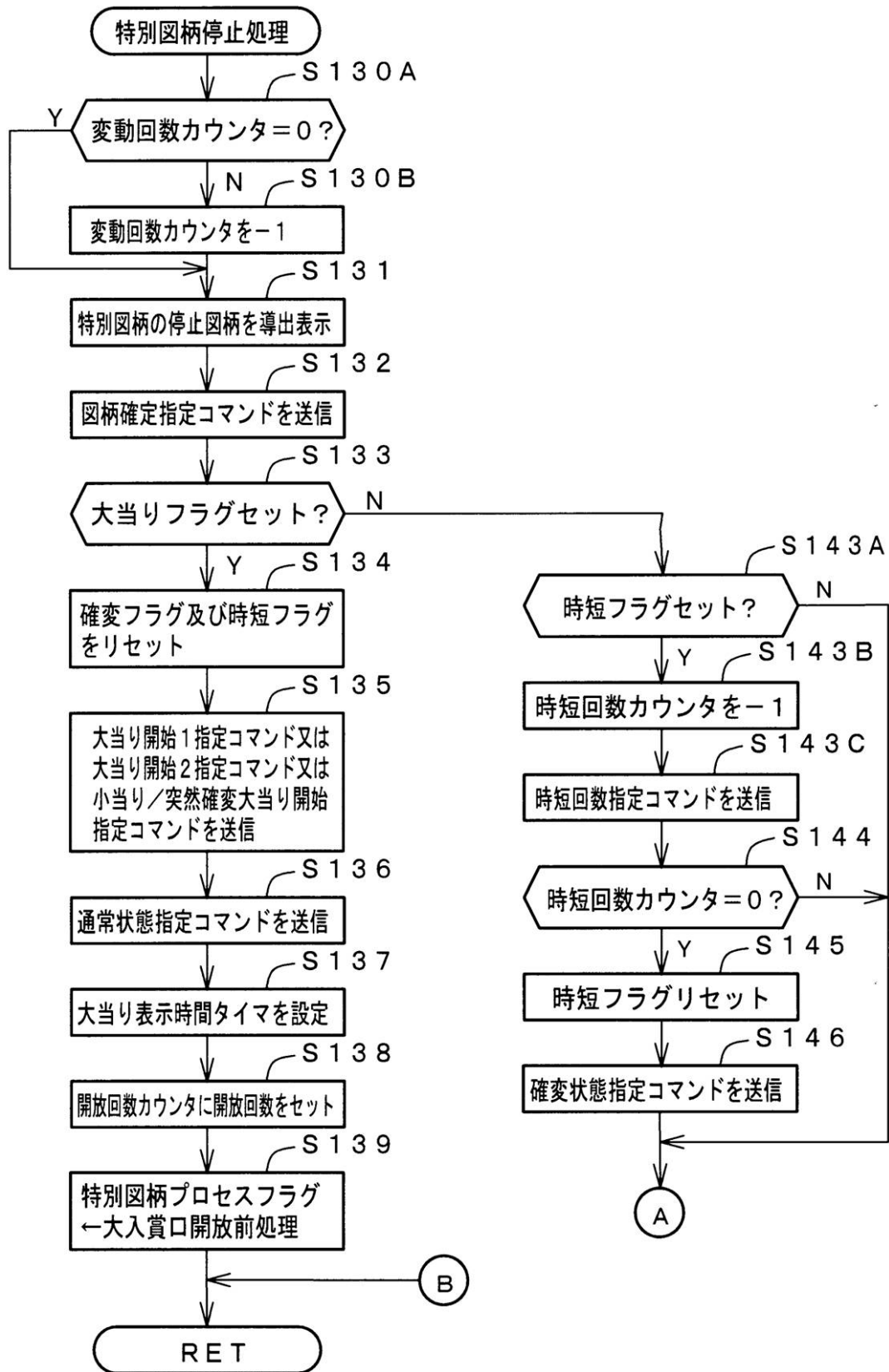
【図 25】



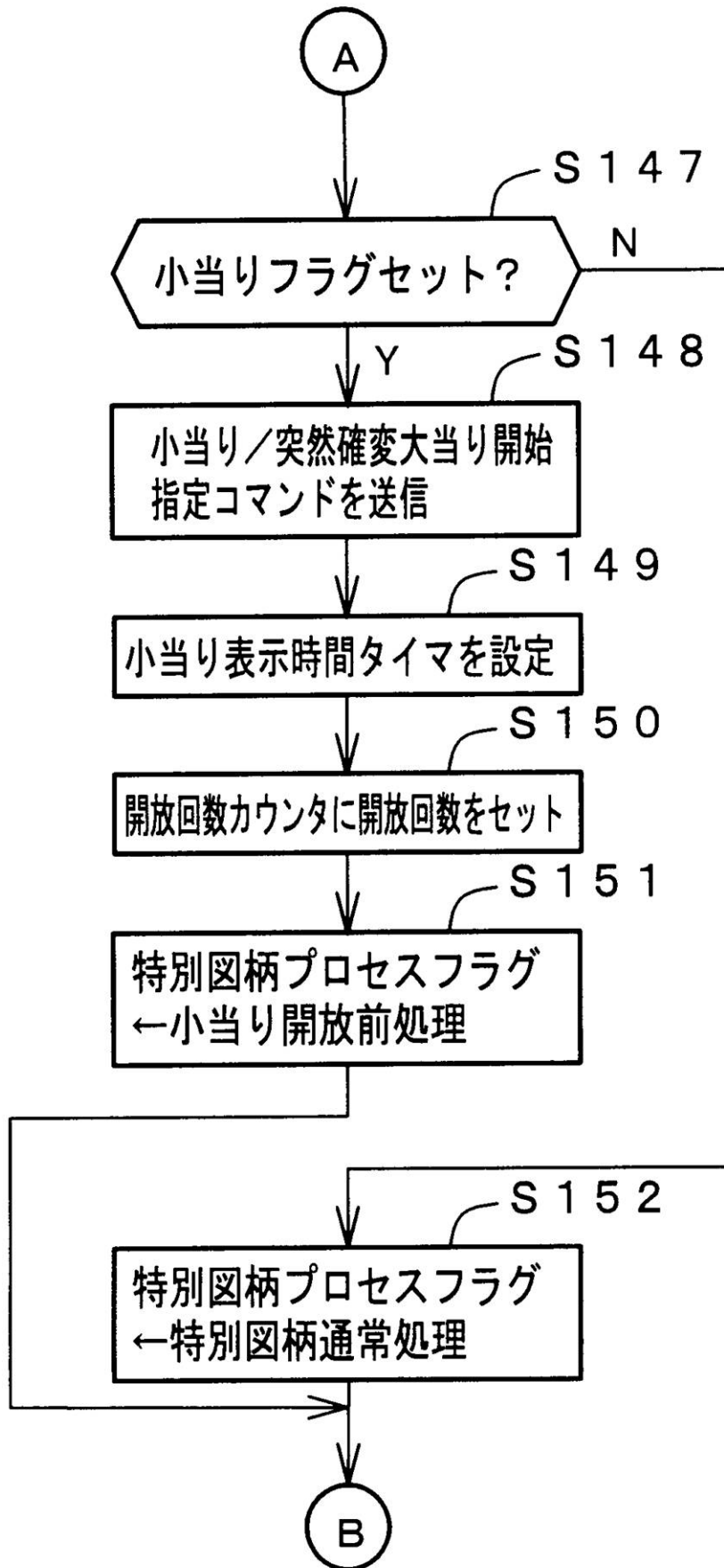
【図 26】



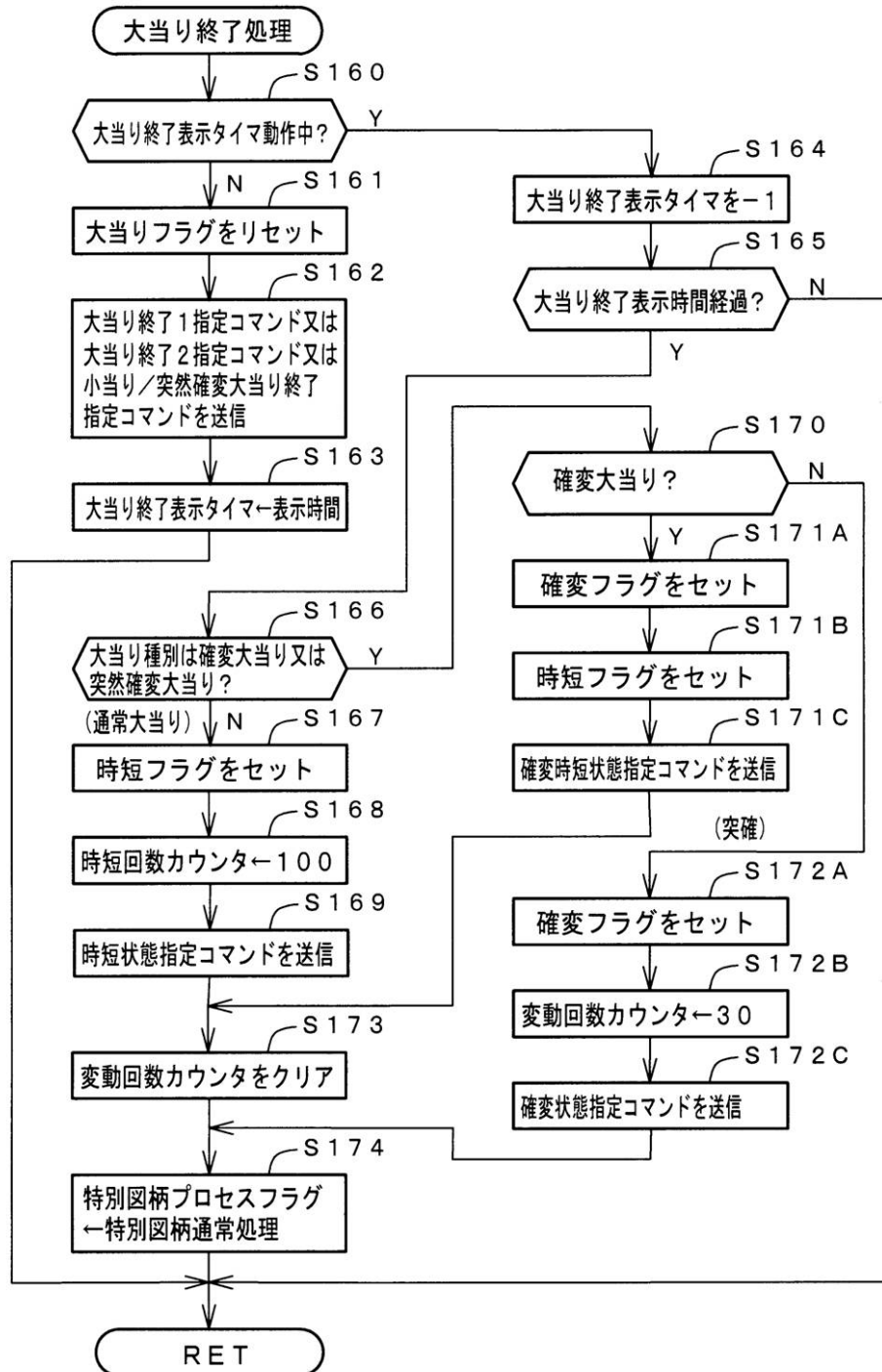
【図 27】



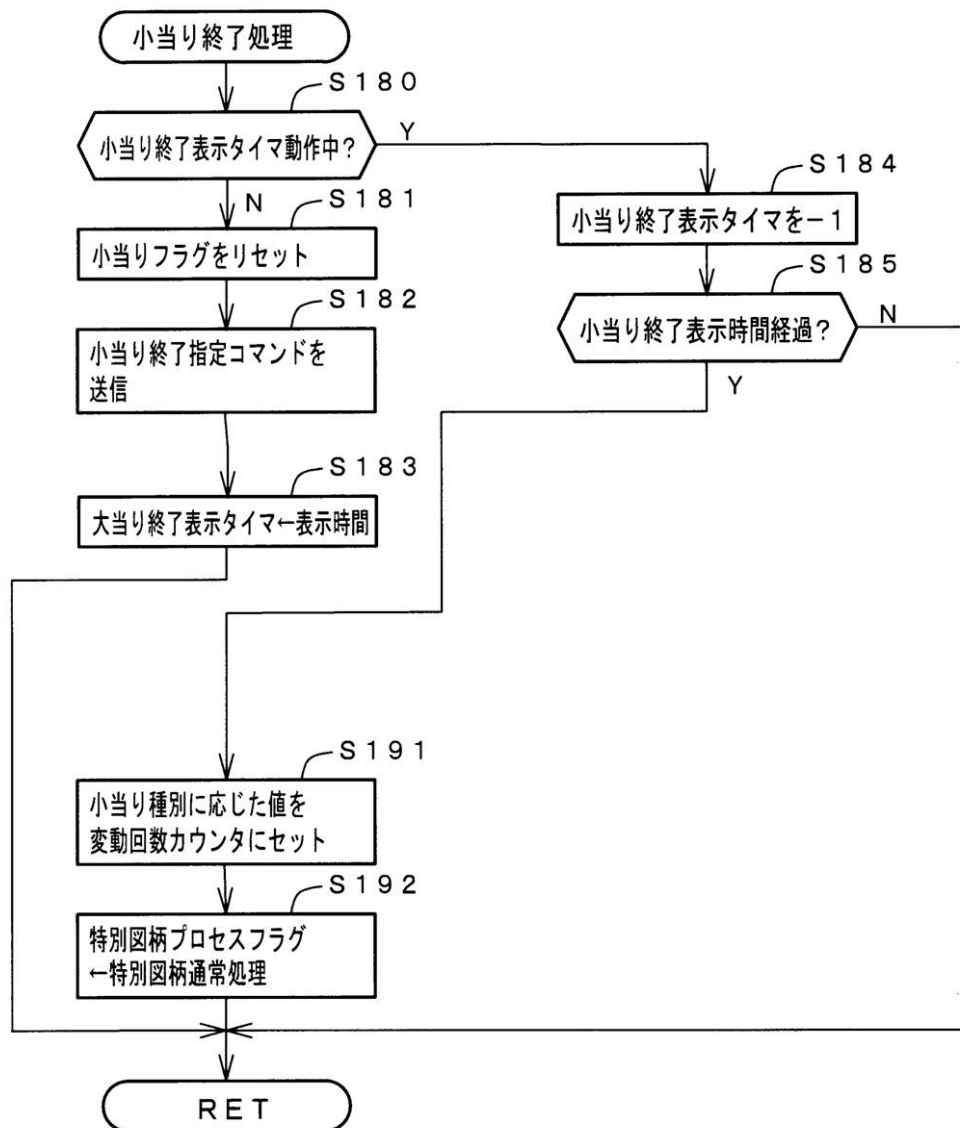
【図 28】



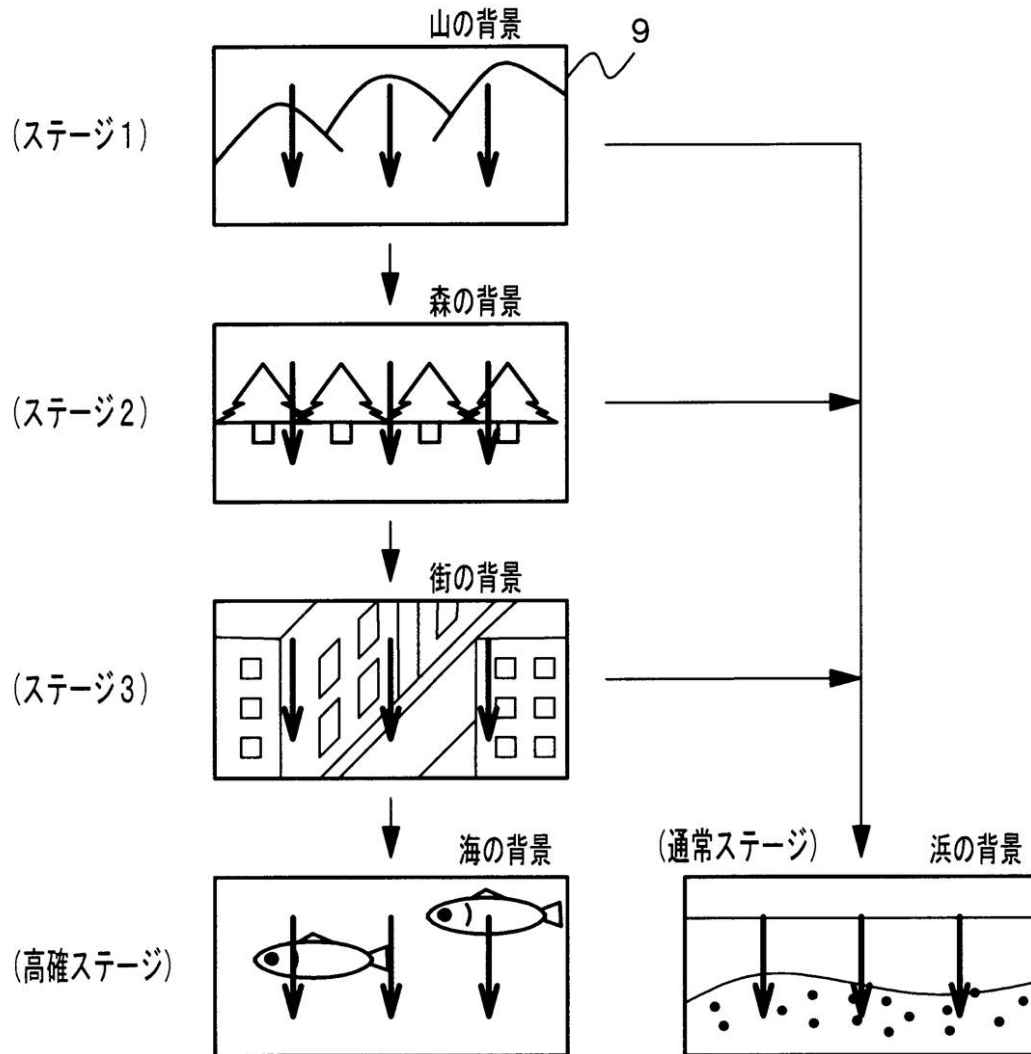
【図 29】



【図 30】

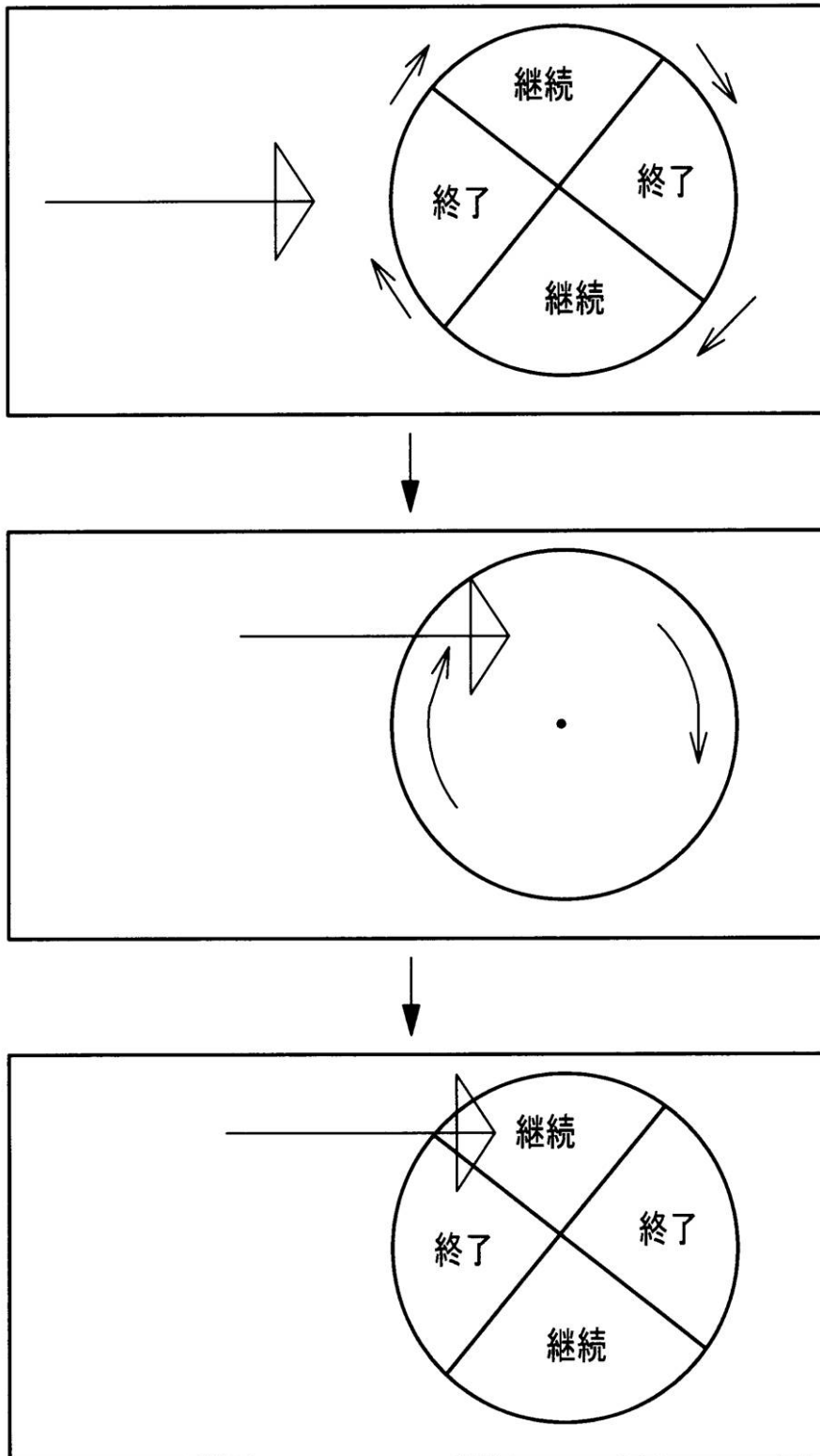


【図 3 1】



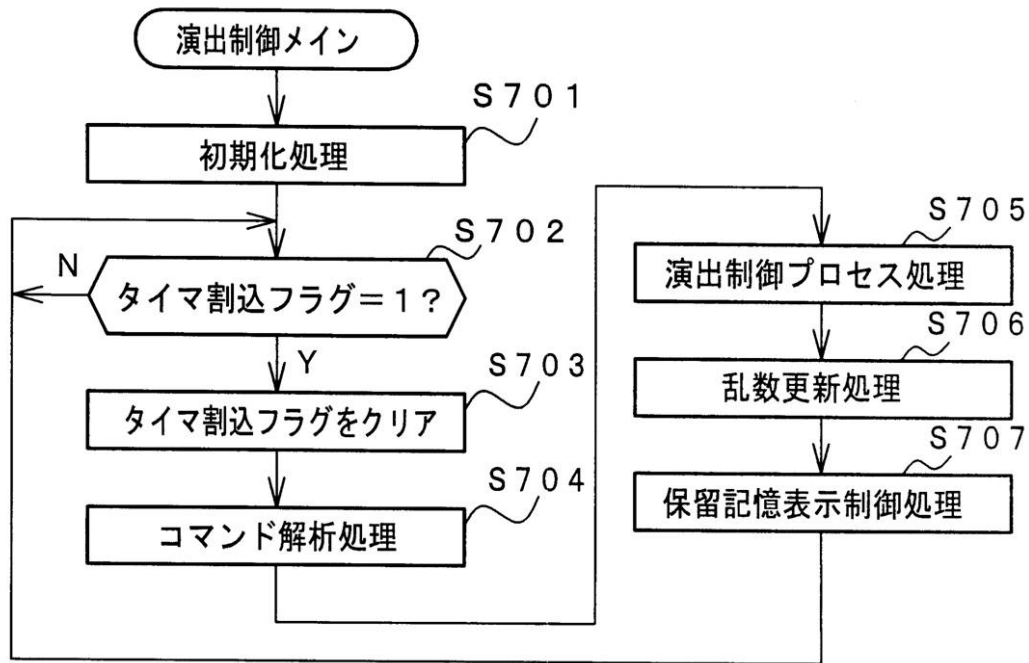
【図 3 2】

継続演出

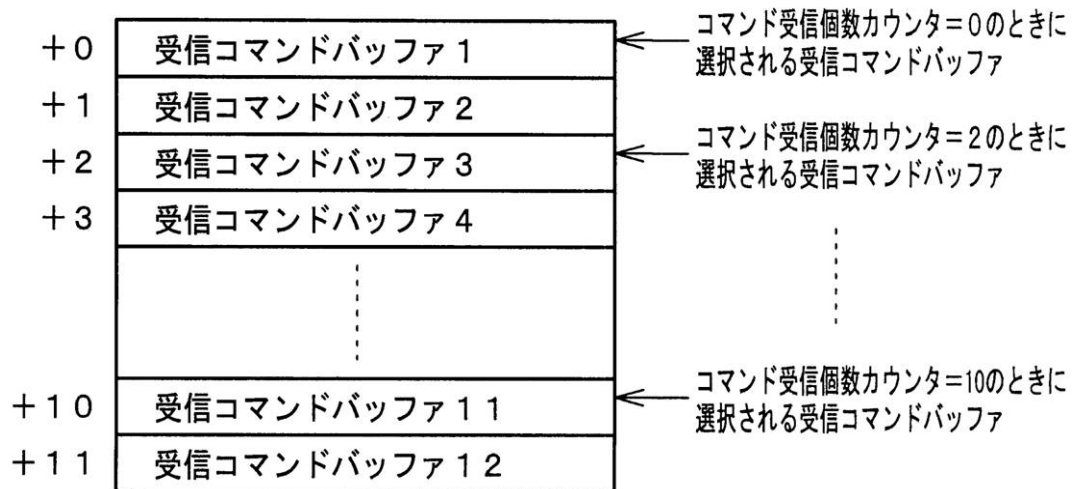


継続決定

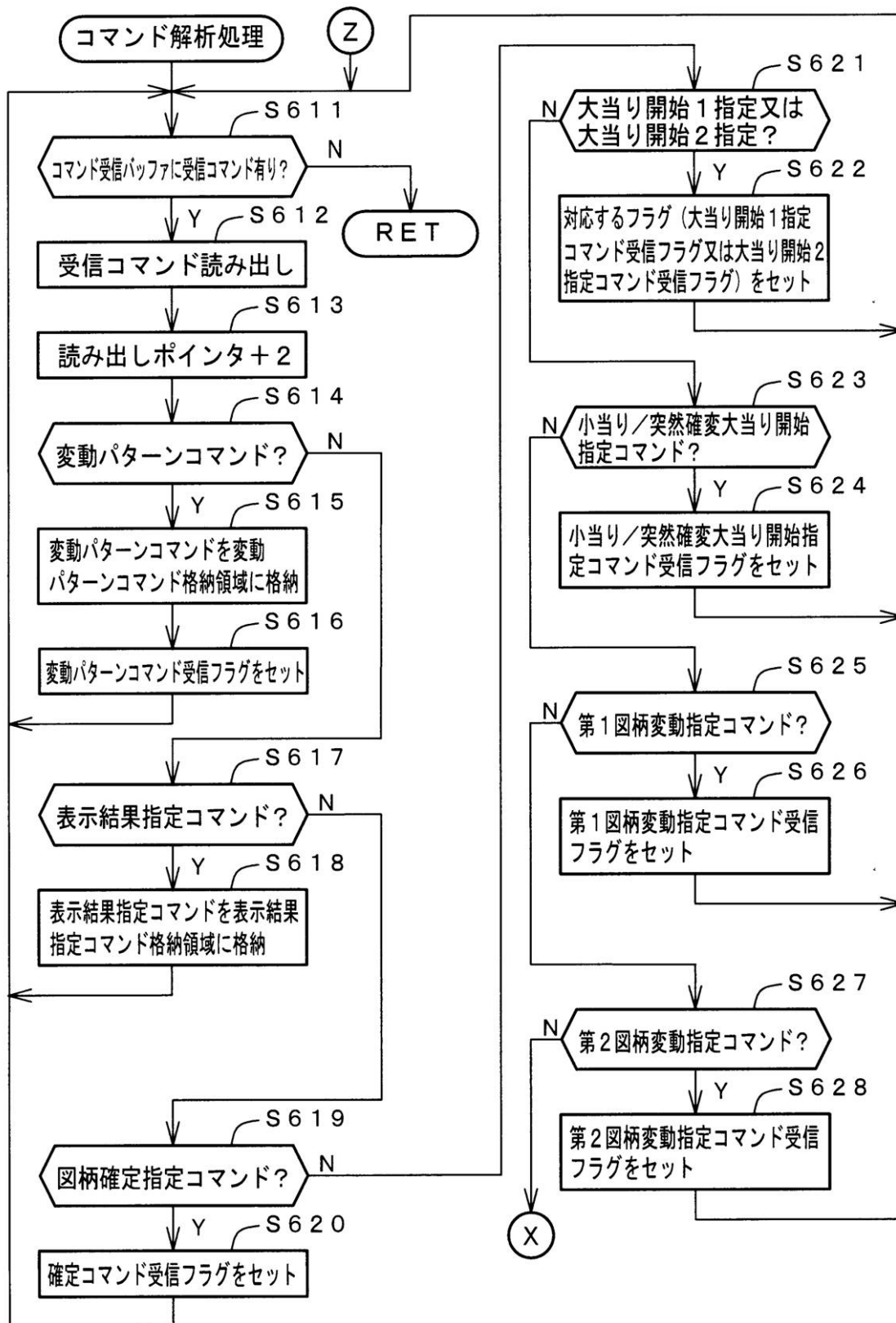
【図 3 3】



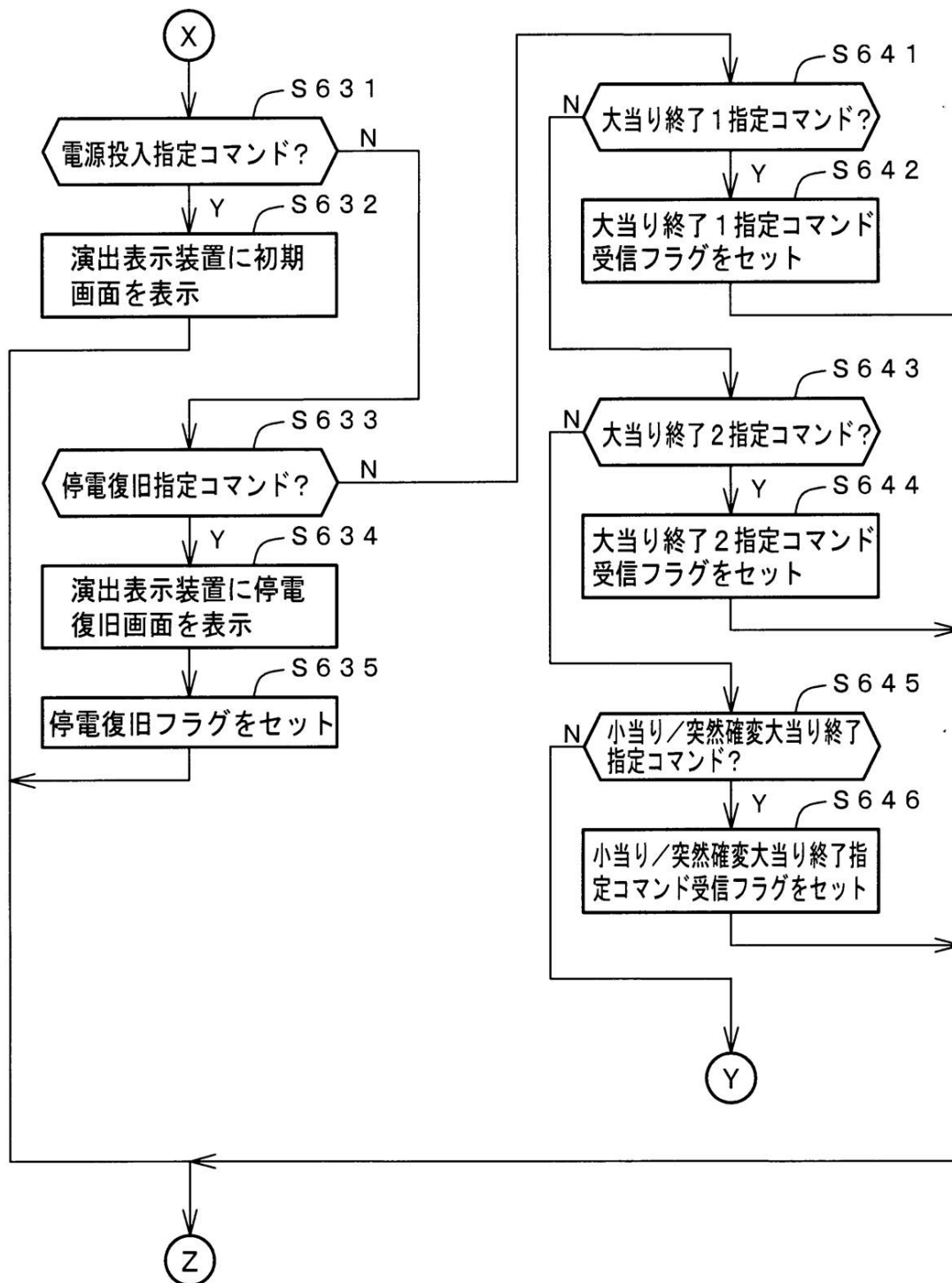
【図 3 4】



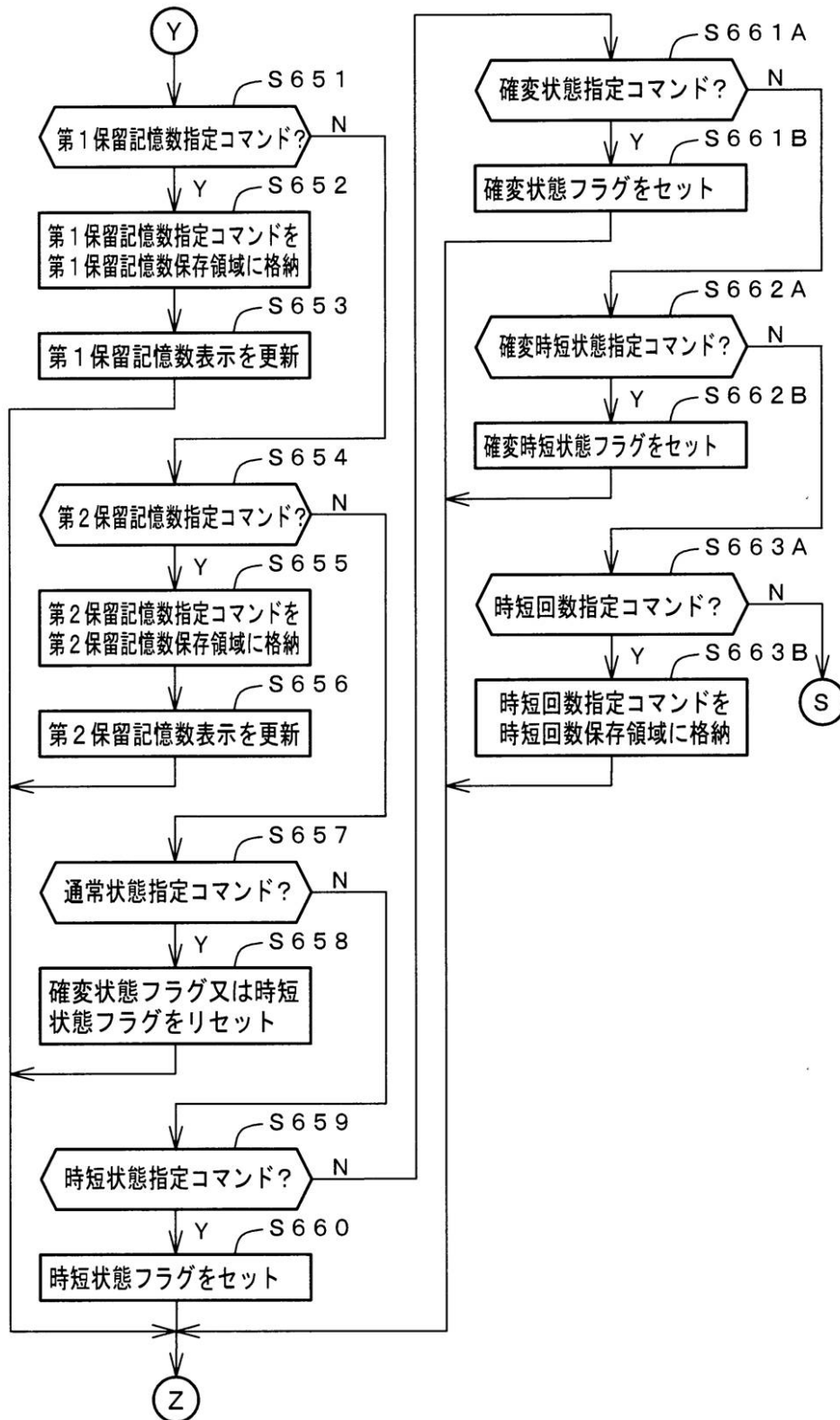
【図 35】



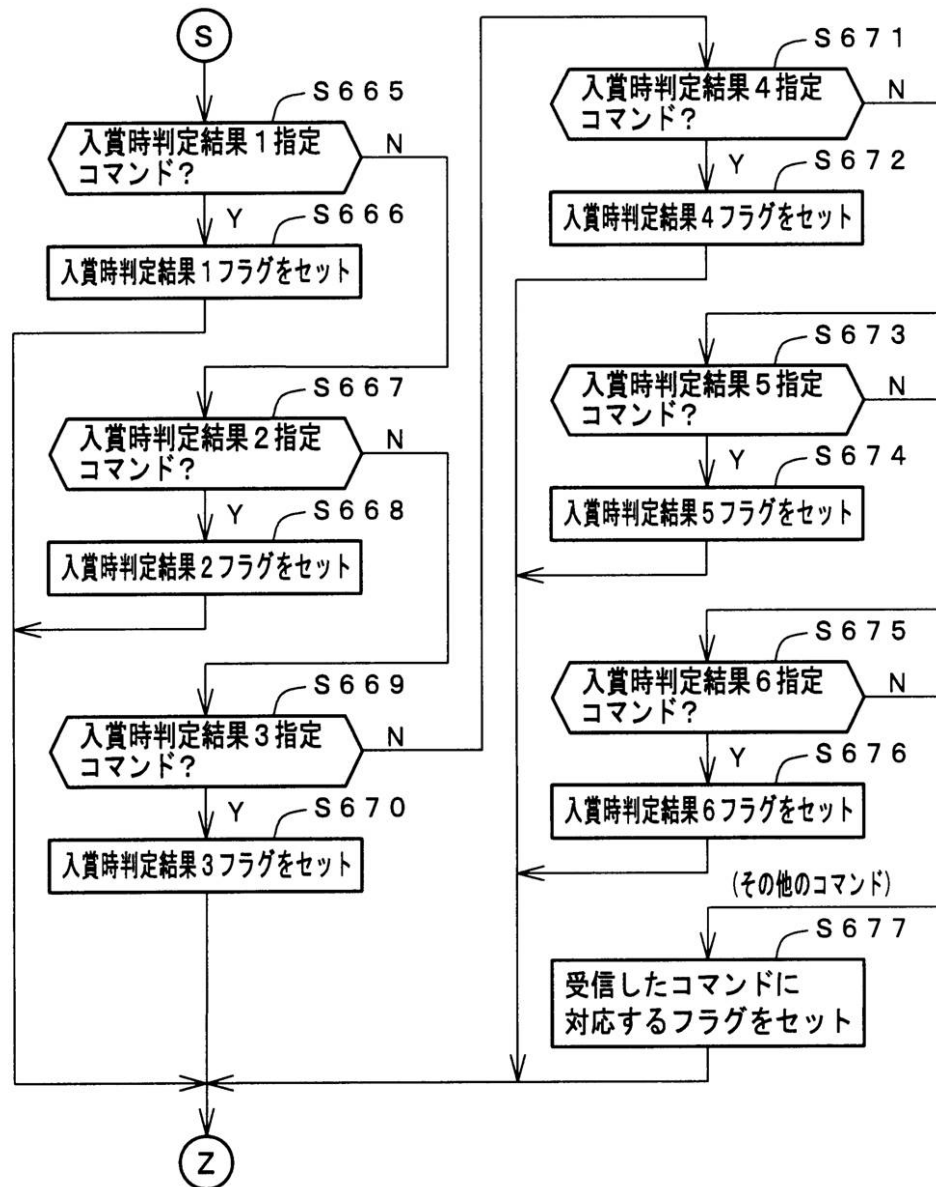
【図 36】



【図 37】



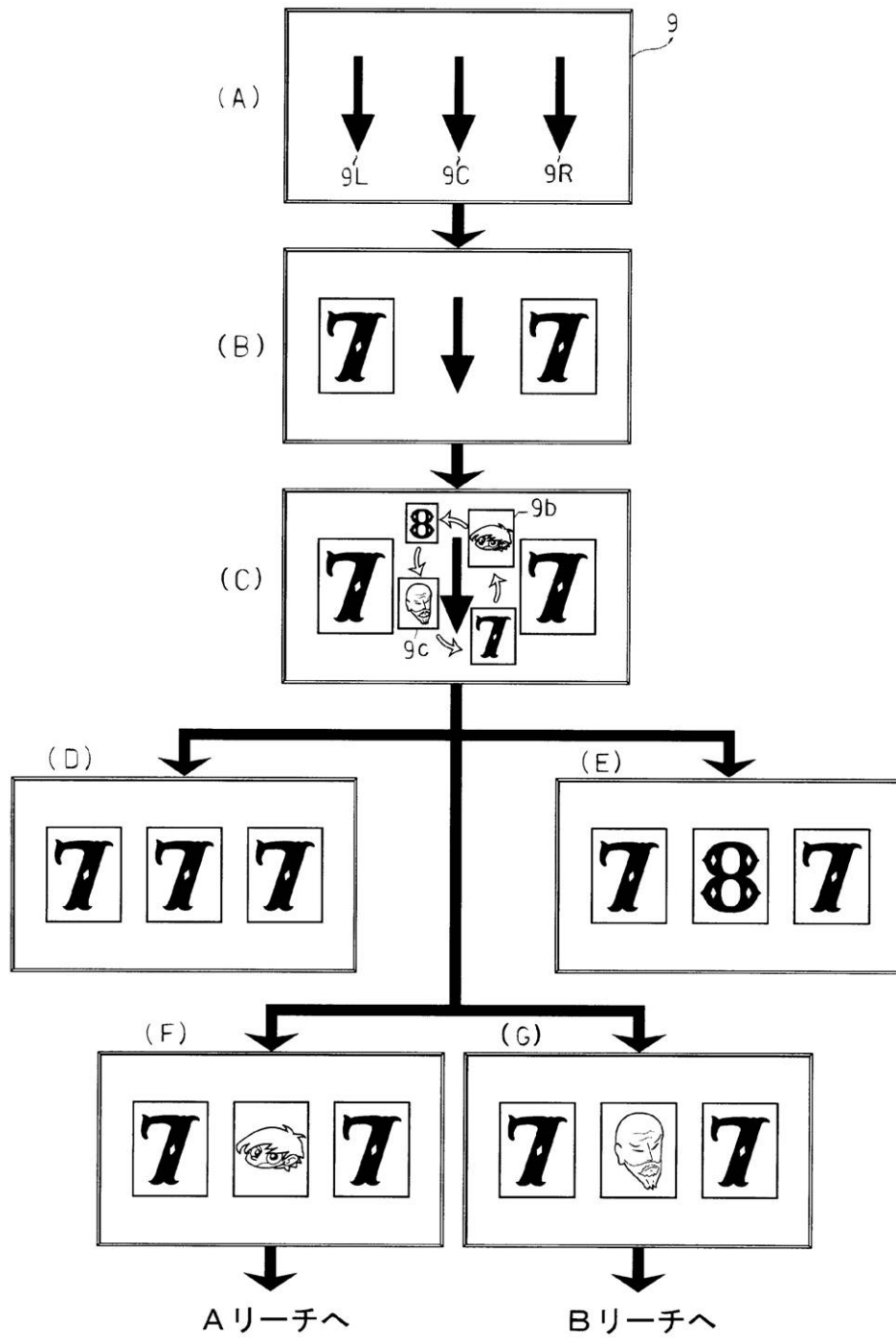
【図 38】



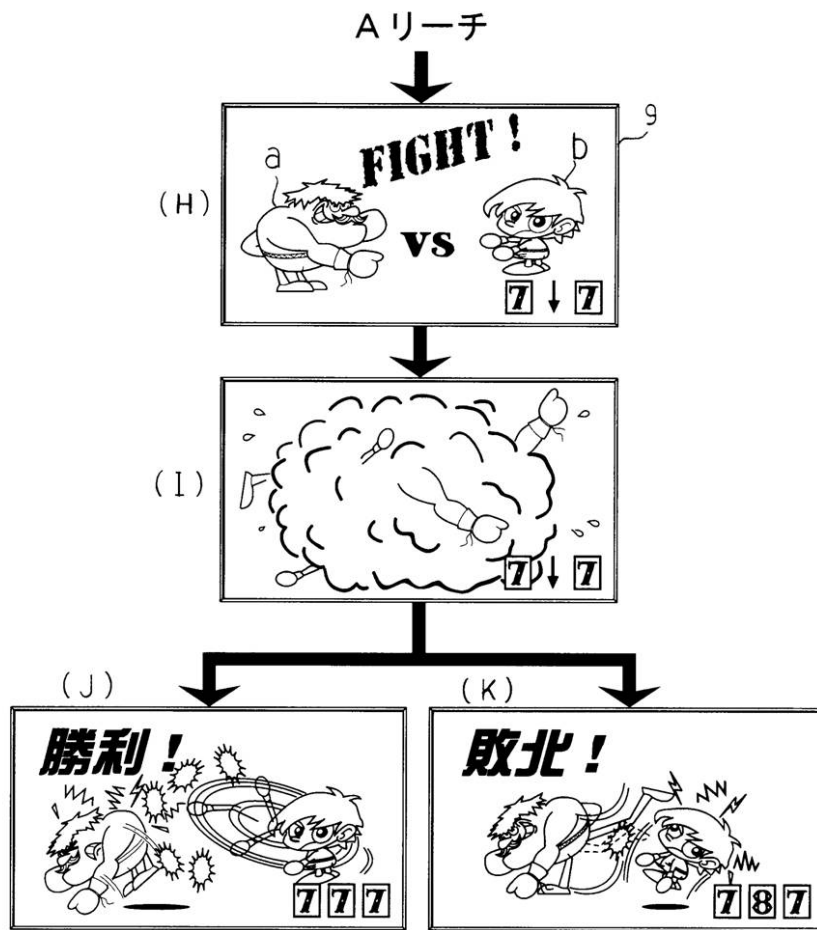
【図 39】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~50	特別リーチ演出決定用

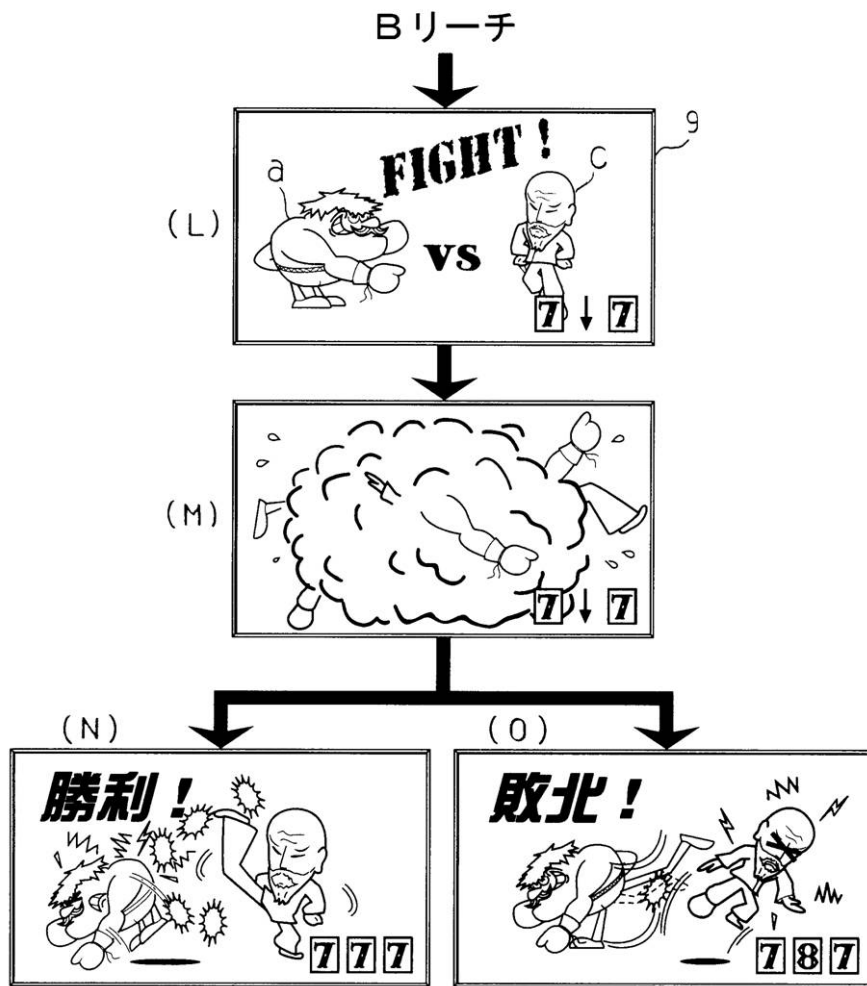
【図 40】



【図 4 1】



【図42】



【図 4 3】

(はずれの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	9	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	16	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	16	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	15	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	10	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	9	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

【図 4 4】

(通常大当りの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	1 1	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	1 2	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	1 3	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	1 4	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	1 2	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	1 2	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	1 3	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	1 3	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

【図 45】

(確変大当りの場合)

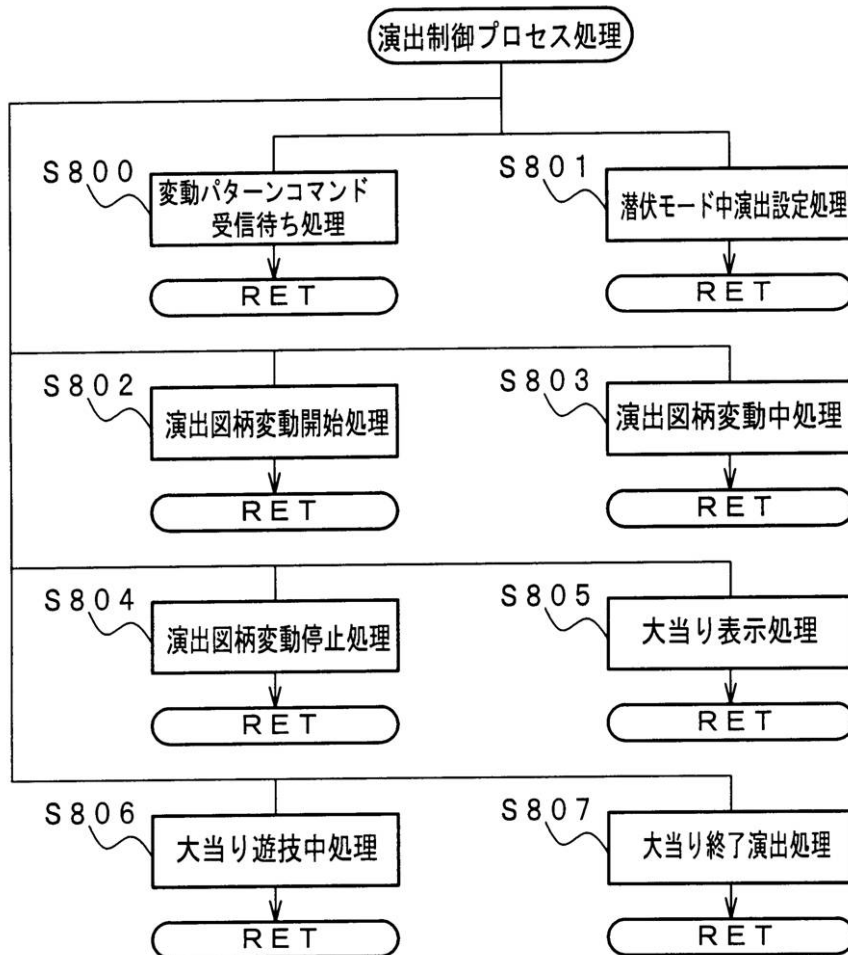
演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	7	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタa, b
B-1	13	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタa, c
C-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタa, d
D-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタa, f

(A) 所定演出ありの場合

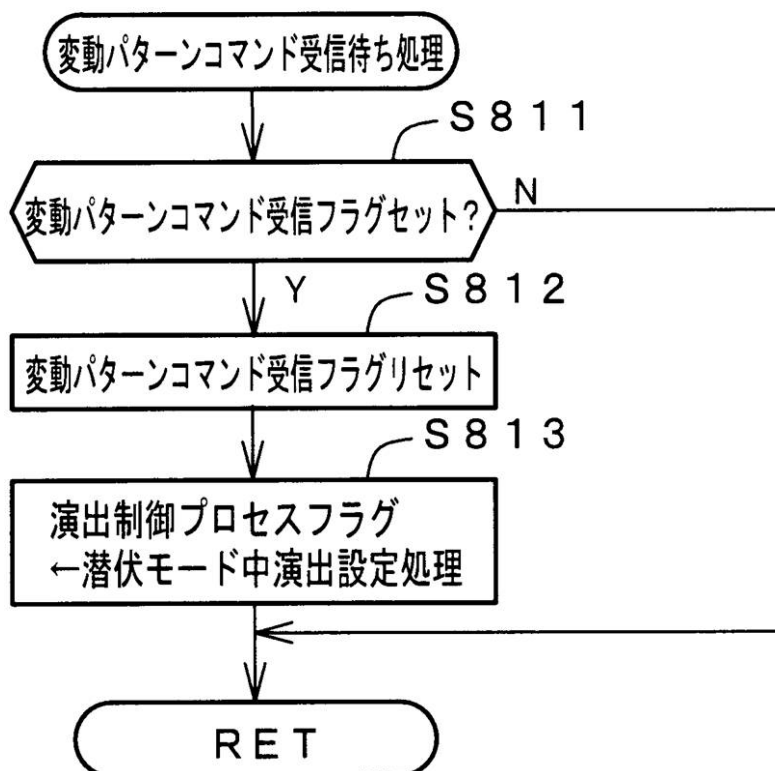
演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

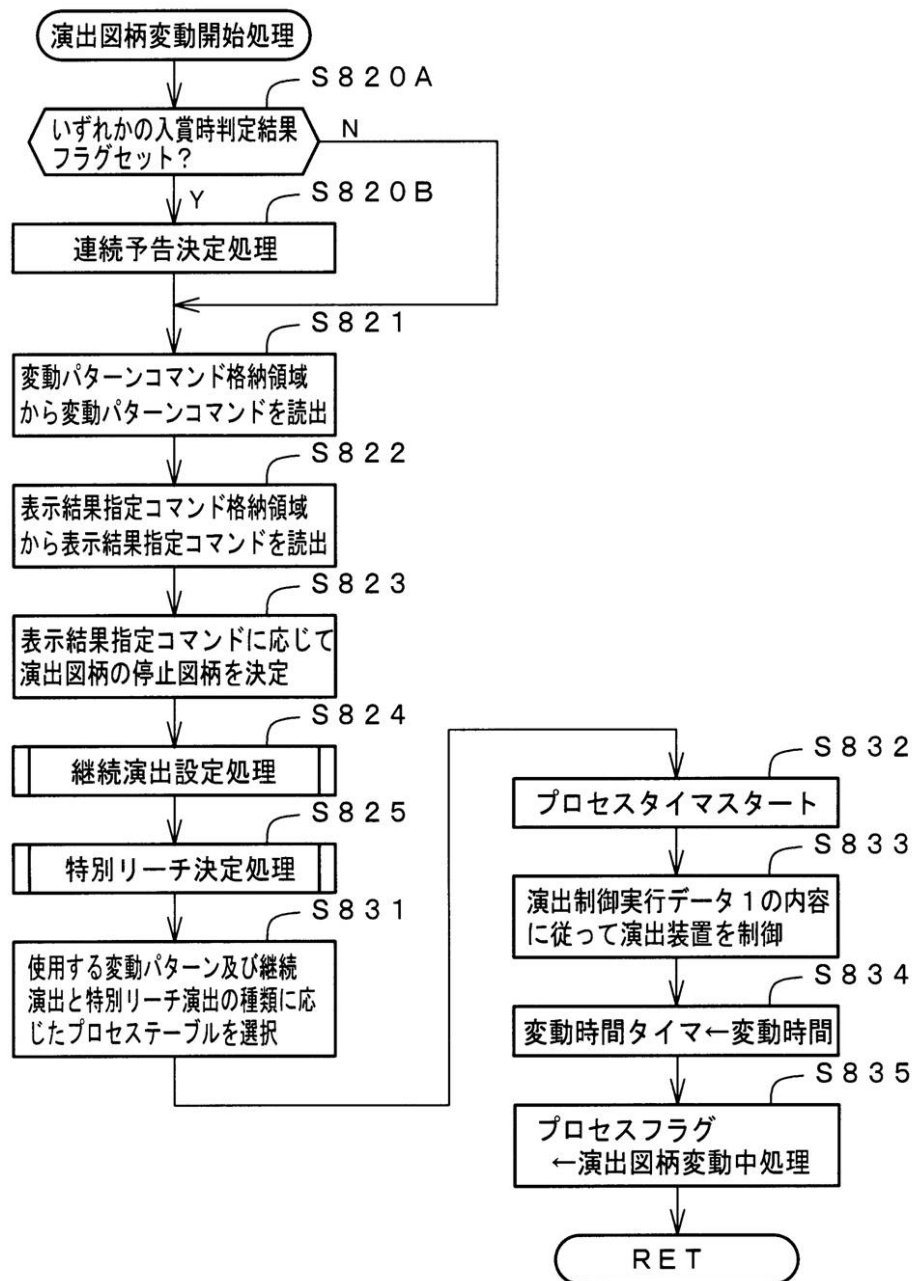
【図 4 6】



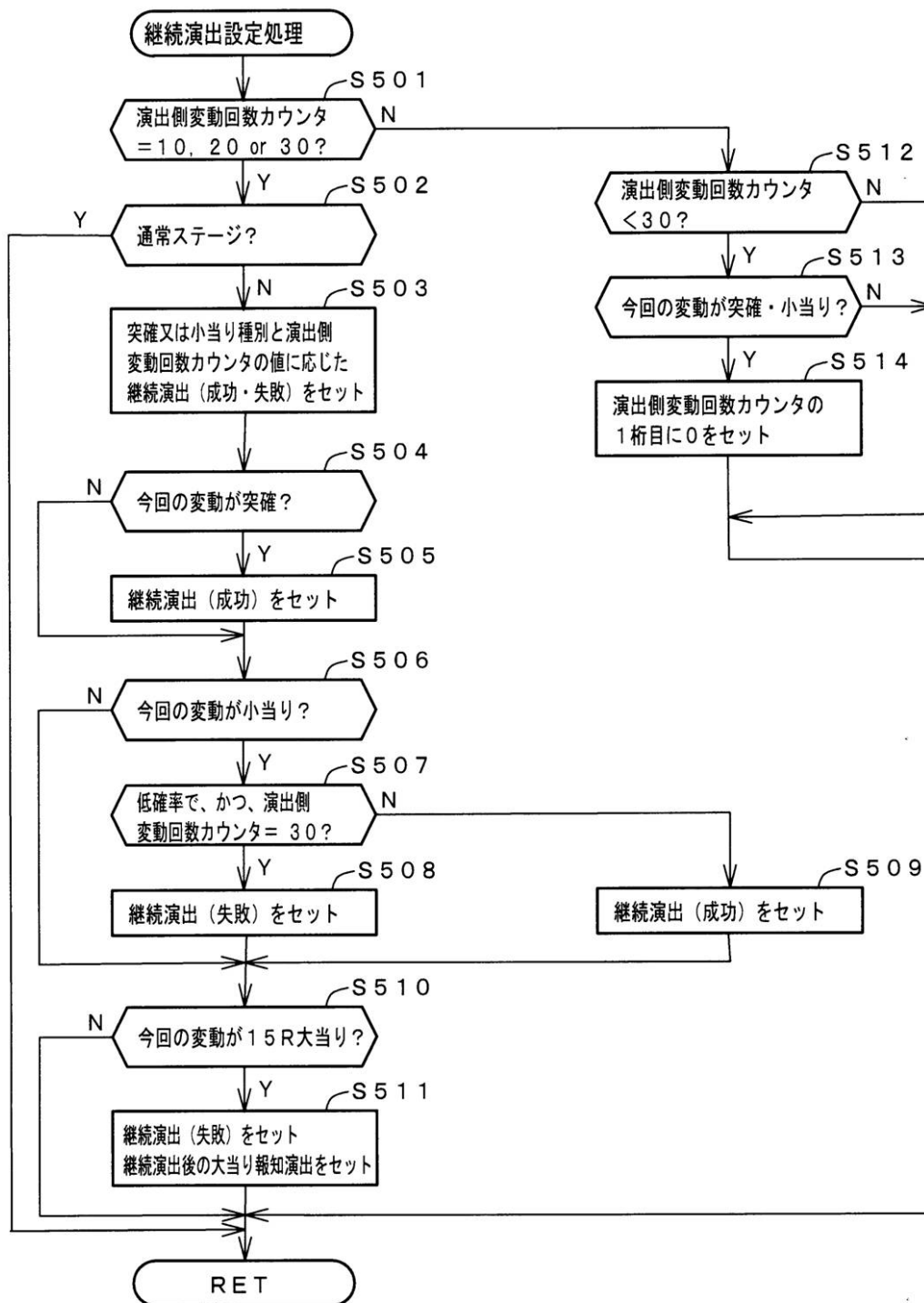
【図 4 7】



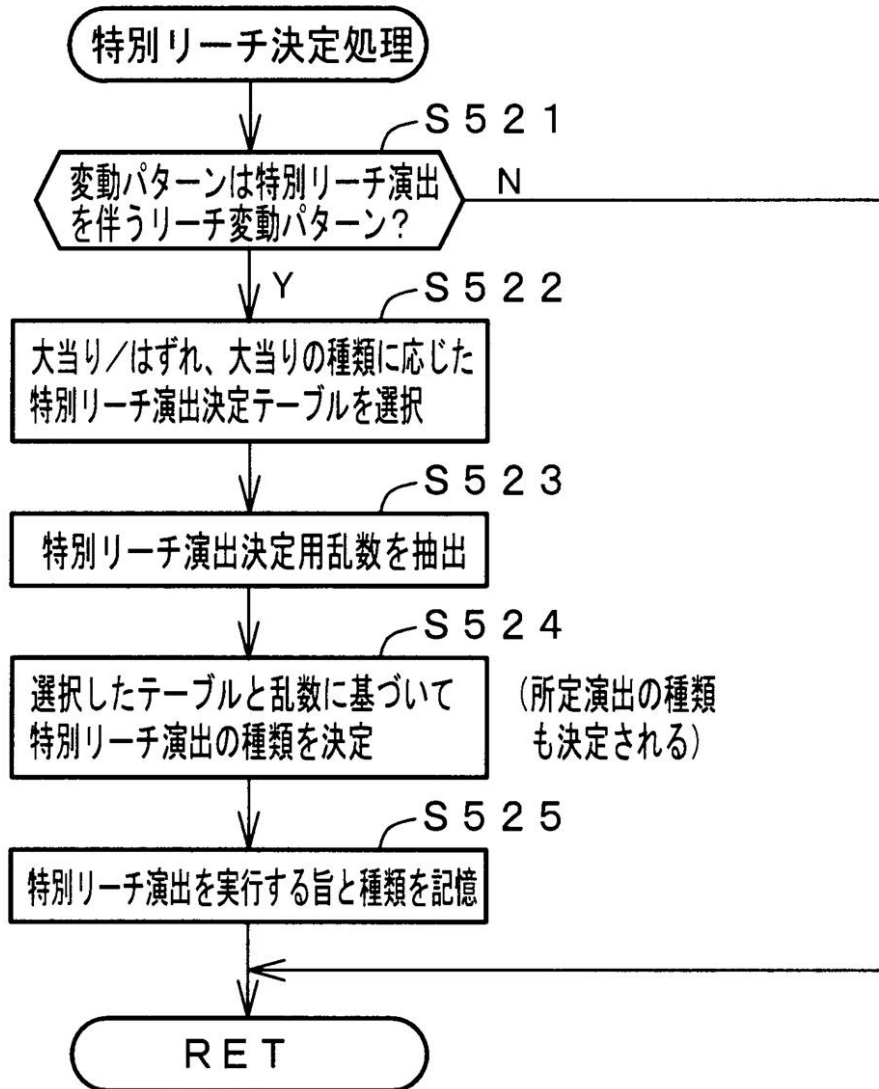
【図 48】



【図 49】



【図 5 0】

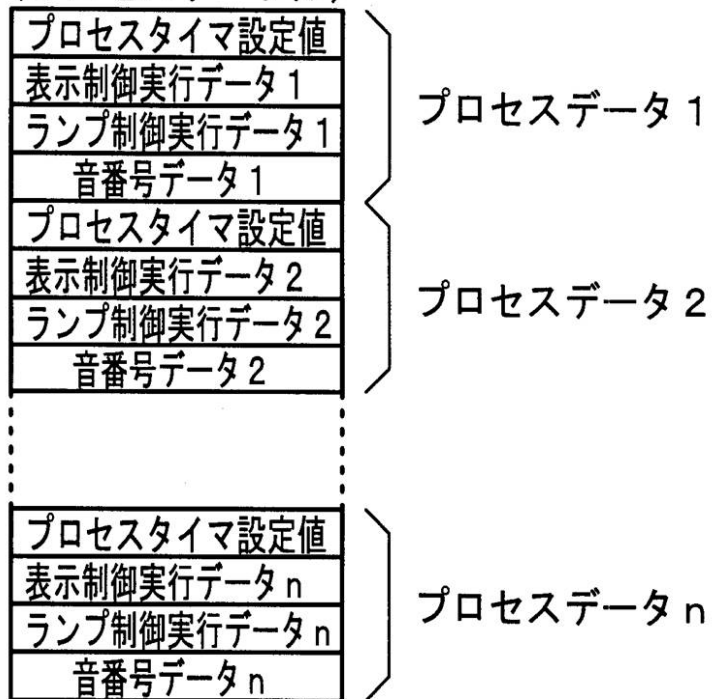


【図 5 1】

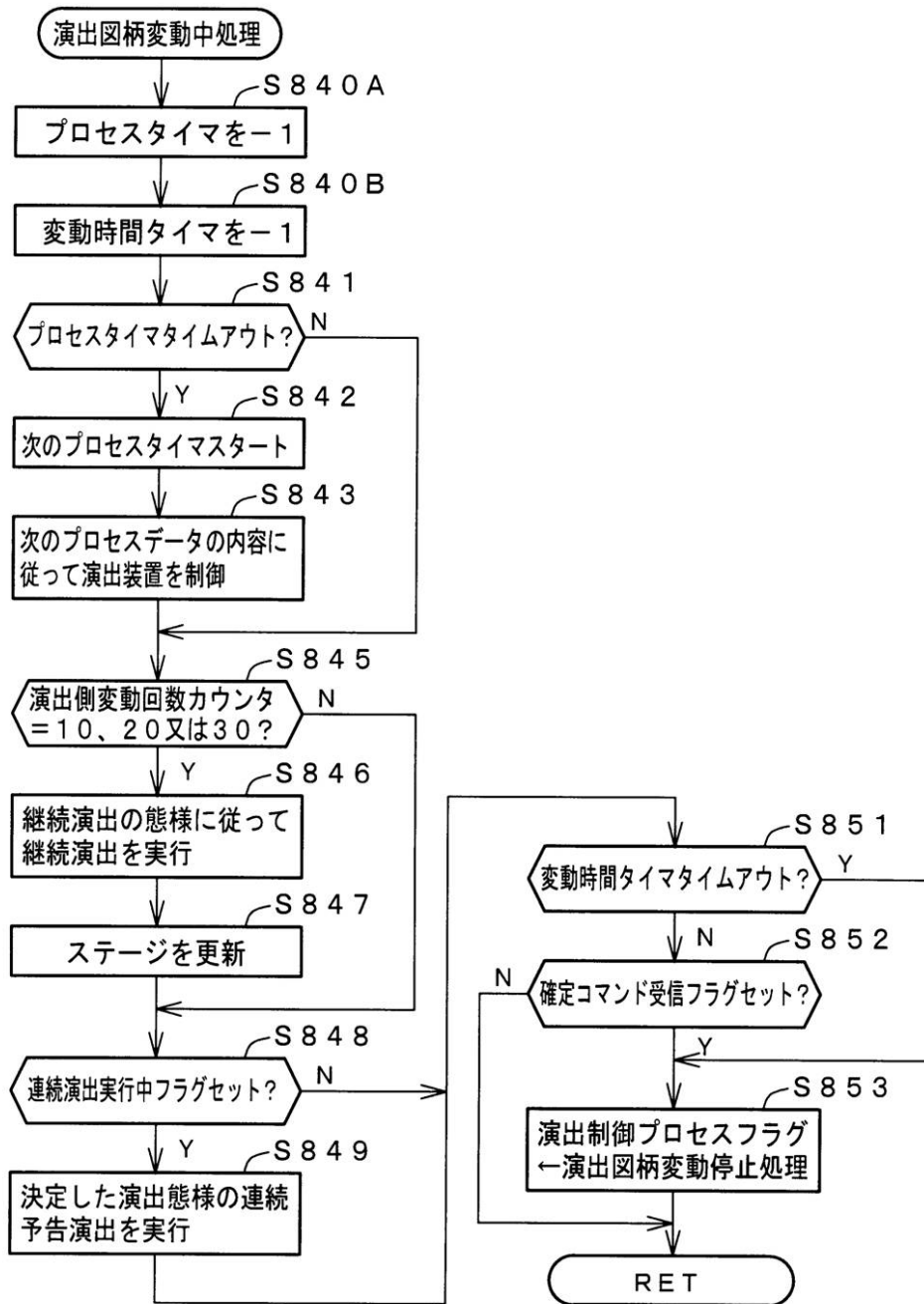
表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

【図 5 2】

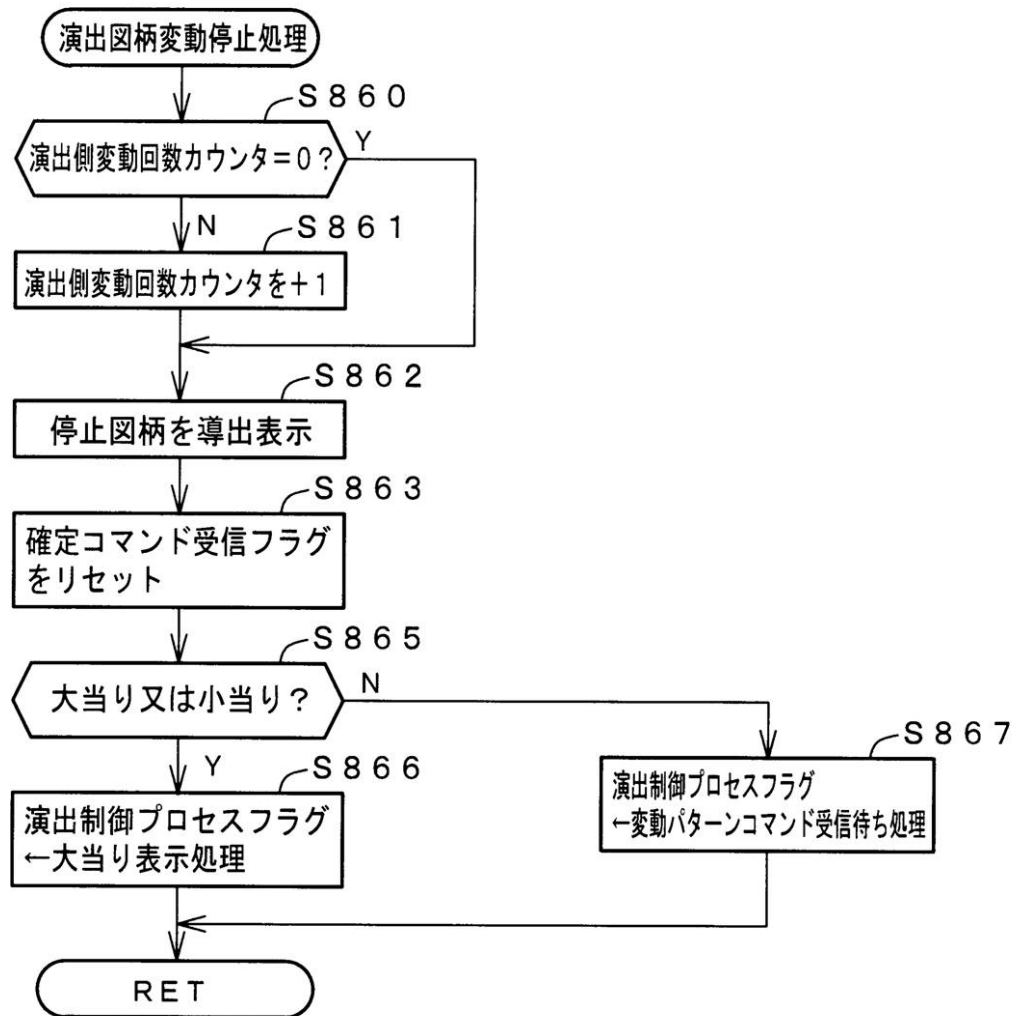
(プロセステーブル)



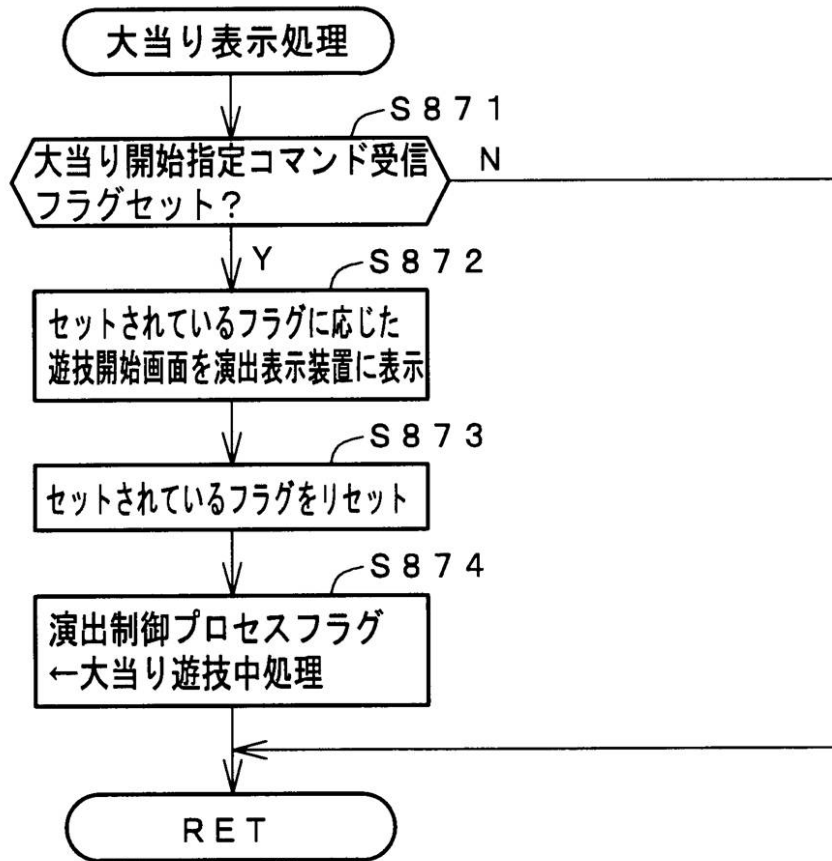
【図 53】



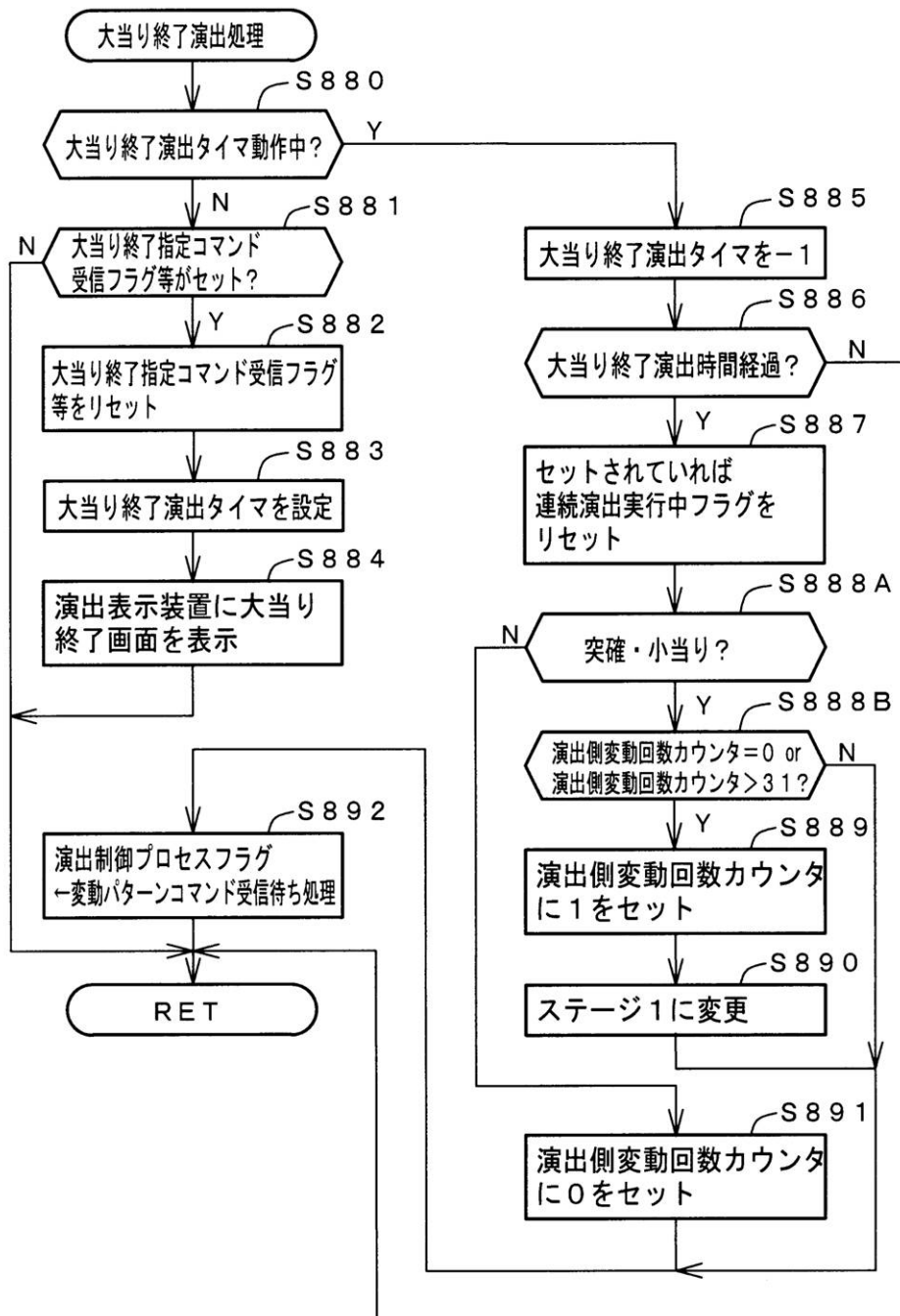
【図 5 4】



【図 55】



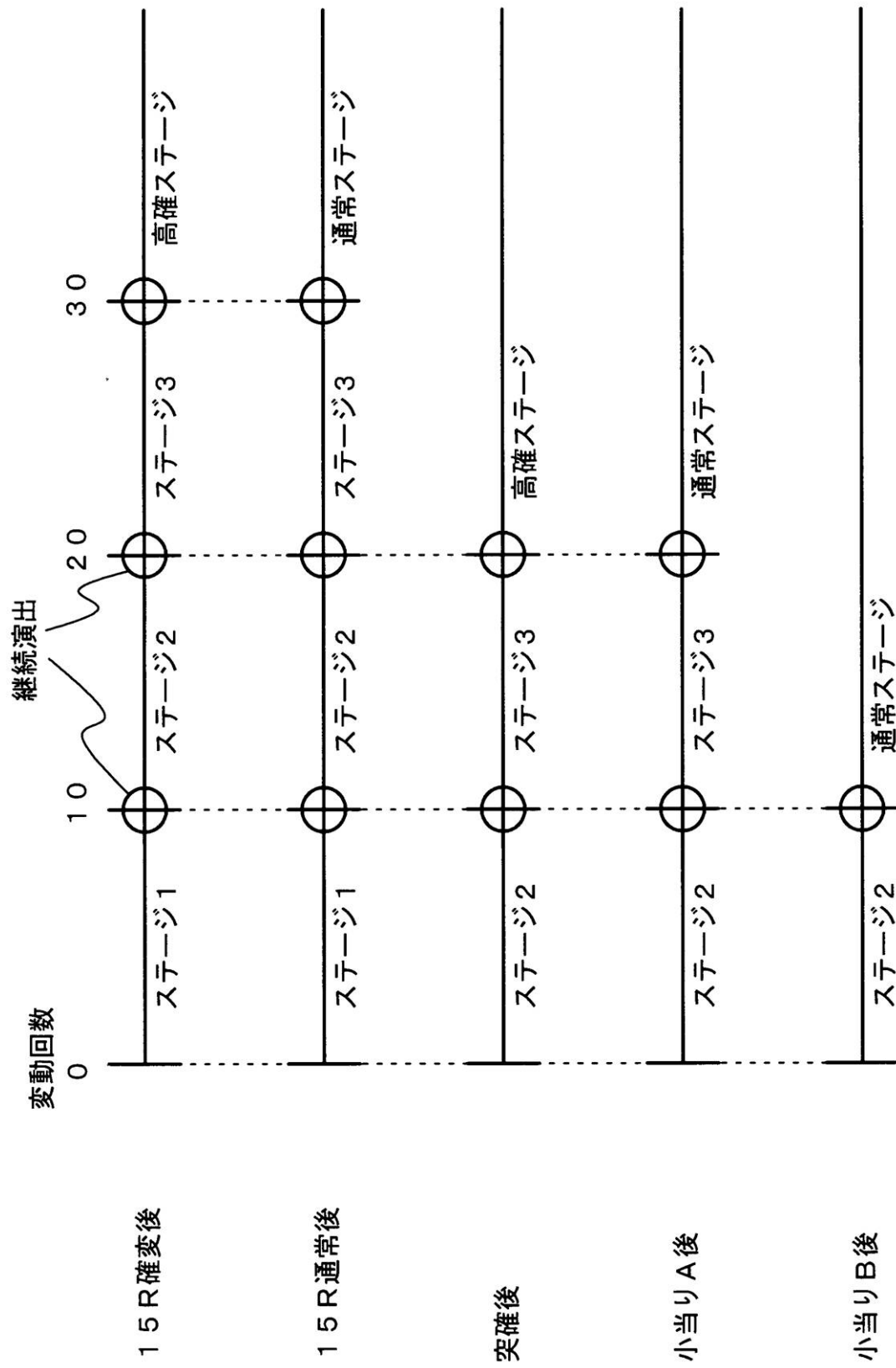
【図 56】



【図 57】

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(全継続演出成功)	10, 20, 30
15R通常	100回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(3回目継続演出失敗)	10, 20, 30
突確	高ベース中: 次回大当りまで 低ベース中: なし	ステージ2→ステージ3→高確ステージ(2回目継続演出成功) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10, 20
小当りA	引き継ぐ	ステージ2→ステージ3→通常ステージ(2回目継続演出失敗) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10, 20
小当りB	引き継ぐ	ステージ2→通常ステージ(1回目継続演出失敗) ※潜伏演出中、高確ステージ中で突確・小当りが発生した場合は滞在ステージを継続	10

【図 58】



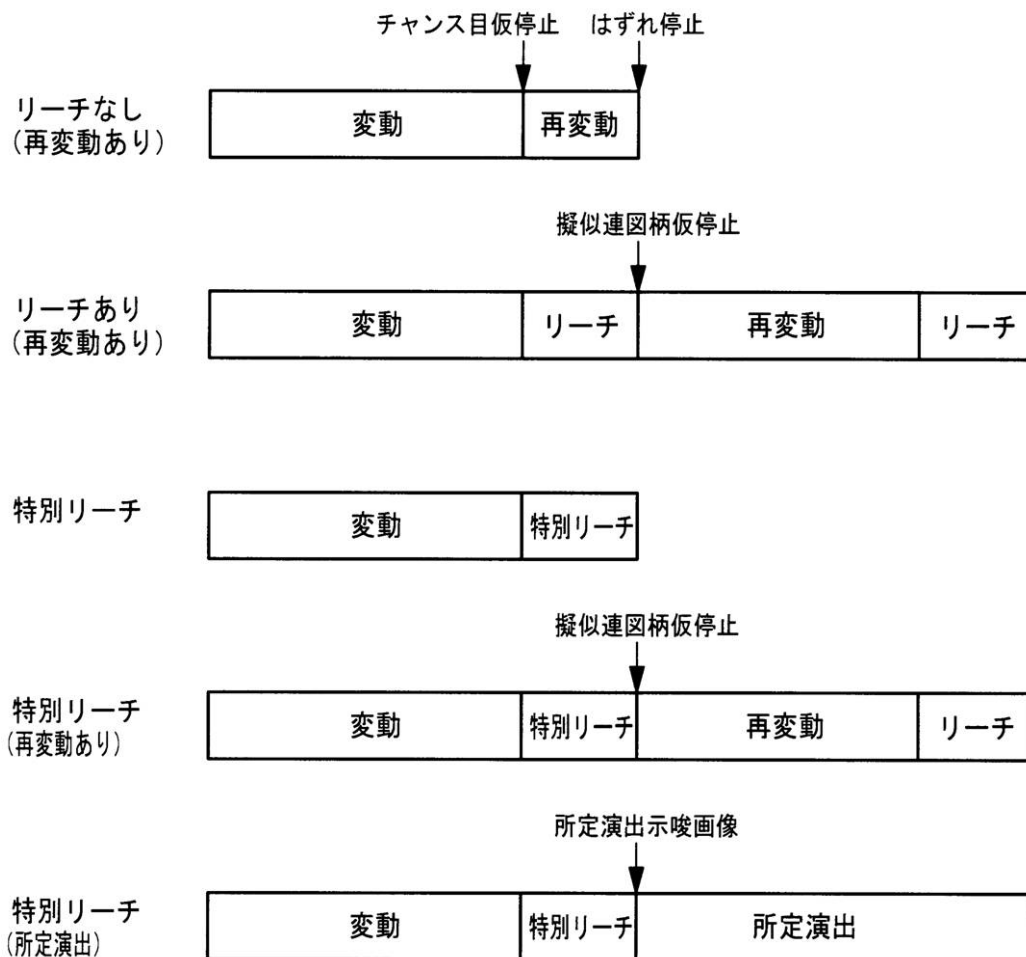
【図 59】

(変形例)

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~50	擬似連・特別リーチ演出決定用

【図 60】

(変形例)



【図 6 1】

(変形例)

(例 1 : はずれ [リーチなし] の場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
E	5 0	・リーチ演出なしのチャンス目で仮停止

【図 6 2】

(変形例)

(例 2 : はずれ [リーチあり] の場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
--------	------	------

F-1	1 2	・特別リーチ後に擬似連図柄で仮停止
F-2	8	・リーチ後に擬似連図柄で仮停止
A-1	5	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	6	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	8	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	8	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

(A) 所定演出又は再変動ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	1 1	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	1 1	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	1 4	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	1 4	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2