

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5658795号
(P5658795)

(45) 発行日 平成27年1月28日(2015. 1. 28)

(24) 登録日 平成26年12月5日(2014. 12. 5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 110 頁)

(21) 出願番号	特願2013-102853 (P2013-102853)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年5月15日(2013. 5. 15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-8236 (P2009-8236)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
の分割		(74) 代理人	100103090
原出願日	平成21年1月16日(2009. 1. 16)		弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2013-150907 (P2013-150907A)	(74) 代理人	100124501
(43) 公開日	平成25年8月8日(2013. 8. 8)		弁理士 塩川 誠人
審査請求日	平成25年5月15日(2013. 5. 15)	(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段、または前記開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段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有利状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示が実行されやすい特別状態に移行させる遊技機であって、

前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示は前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示に優先して実行され、

前記有利状態に移行させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記有利状態決定用乱数を用いて、前記有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複

10

20

数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記有利状態決定用乱数の値にもとづいて、前記有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と

10

、演出用識別情報の可変表示の背景画像を、複数の背景画像のうちの1の背景画像に変化させる背景画像変化手段と、

低確率状態よりも前記有利状態に移行される確率を高めた高確率状態に制御する状態制御手段と、

背景画像の変化を制限する制限手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

20

前記非特定可変表示パターンは、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときに前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多いときには、少ないときと比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

30

前記背景画像変化手段は、

前記判定手段によって前記有利状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特別の背景画像に変化させる特別背景画像変化手段と、

特定の移行条件が成立したことにもとづいて、前記低確率状態と前記高確率状態とのいずれの状態であっても変化可能な背景画像であって、前記高確率状態であることを示唆する特定の背景画像に変化させる特定背景画像変化手段とを含み、

前記制限手段は、前記有利状態中および前記特別状態中である場合に、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示を対象とした前記特別の背景画像への変化を制限する

ことを特徴とする遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段、または開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段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有利状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに第2可変表示手段における識別情報の可変表示が実行されやすい特別状態に移行させるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

50

【 0 0 0 2 】

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

【 0 0 0 3 】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になること

10

【 0 0 0 4 】

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

20

【 0 0 0 5 】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

30

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 7 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 1 8 0 2 0 号公報（図 6 等）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

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

40

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

本発明による遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段、または開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段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有利状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示が実行されやすい特別状態に移行させる遊技機であって、第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示は第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示に優先して実行され、有利状態に移行

50

させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した有利状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、開始条件が成立したことにもとづいて、有利状態決定用乱数を用いて、有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、可変表示パターン決定手段による決定前に、抽出手段により抽出された有利状態決定用乱数の値にもとづいて、有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と、演出用識別情報の可変表示の背景画像を、複数の背景画像のうちの1の背景画像に変化させる背景画像変化手段と、低確率状態よりも有利状態に移行される確率を高めた高確率状態に制御する状態制御手段と、背景画像の変化を制限する制限手段とを備え、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、開始条件が成立したときに保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多いときには、少ないときと比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、背景画像変化手段は、判定手段によって有利状態に移行させると判定された場合または特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特別の背景画像に変化させる特別背景画像変化手段と、特定の移行条件が成立したことにもとづいて、低確率状態と高確率状態とのいずれの状態であっても変化可能な背景画像であって、高確率状態であることを示唆する特定の背景画像に変化させる特定背景画像変化手段とを含み、制限手段は、有利状態中および特別状態中である場合に、第1可変表示手段における識別情報の可変表示を対象とした特別の背景画像への変化を制限することを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【0011】

示唆演出実行手段は、実行回数計数手段が計数する実行回数に応じて示唆演出の演出態様を変更する（例えば、変動回数が30回未満のときはフェードアウト時に効果音が鳴り、変動回数が30回以上のときはフェードアウト時に効果音が鳴らない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の体感に応じた演出態様の示唆演出を実行することができ、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

第1移行条件が成立（例えば、ステップS73にて突然確変大当りを決定）したときに所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態（例えば、2ラウンドの突然確変大当り遊技状態）に制御し、第2移行条件が成立（例えば、ステップS73にて確変大当りを決定）したときに第1特定遊技状態よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態（例えば、15ラウンドの確変大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態制御手

10

20

30

40

50

段は、第1移行条件が成立したことにもとづいて有利遊技状態（例えば、確変状態）に制御し、演出モード制御手段は、第1移行条件を含む複数種類の特定の移行条件のいずれかが成立（例えば、ステップS62にて小当たりが決定）したことにもとづいて特定演出モード（例えば、潜伏モード）に制御する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS618Bにおいて突然確変大当たり（時短なし）または小当たりを指定する表示結果指定コマンドを受信したことにもとづいて潜伏モードを示す演出モードフラグをセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1特定遊技状態の発生に対する期待を持たせることができるとともに、第1特定遊技状態が発生しなかったとしても有利遊技状態に制御されていることに対する期待を持たせることができる。

【0013】

演出モードとして、遊技状態が所定遊技状態に制御されているとき又は所定遊技状態若しくは有利遊技状態に制御されているときの演出モードであって特定演出モードよりも有利遊技状態に制御されている可能性の低いことを示す通常演出モード（例えば通常モード）を含み、演出モード制御手段は、特定演出モードに制御している場合において、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されたことにもとづいて所定の割合で通常演出モードに制御する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が潜伏モード中の背景AのときにステップS826にて所定の割合で「転落」を選択する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、示唆演出が実行されたときに通常演出モードに制御される危険性（リスク）が生じることになり、示唆演出に対してより一層注目させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0014】

遊技の結果が特定遊技結果となる可能性があることを予告する予告演出を複数種類の中から選択する予告演出選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1802を実行する部分）と、該予告演出選択手段が選択した予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1848を実行する部分）と、を備え、演出モードとして、遊技状態が所定遊技状態に制御されているとき又は所定遊技状態若しくは有利遊技状態に制御されているときの演出モードであって特定演出モードよりも有利遊技状態に制御されている可能性の低いことを示す通常演出モード（例えば通常モード）を含み、通常演出モードとして、演出モード制御手段により特定演出モードに制御され得る第1通常演出モード（例えば第1通常モード）と、演出モード制御手段により特定演出モードに制御され得ない第2通常演出モード（例えば第2通常モード）とが設けられ、予告演出選択手段は、第1通常演出モードに制御されているときと第2通常演出モードに制御されているときとで異なる割合で予告演出を選択する（例えば、連続予告振分テーブルにおいて、第1通常モードのときと第2通常モードのときとで異なる割合で予告演出を実行するように判定値の振り分けを異ならせる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、通常演出モードに制御されているときにおいても予告演出の出現割合に注目させることによって有利遊技状態に制御されていることに対する期待感を持たせることができる。

【0015】

演出モード制御手段は、演出モード制御手段により特定演出モードに制御されている場合において、遊技機への電力供給が停止したときの遊技状態が所定遊技状態であるか有利遊技状態であるかにかかわらず、遊技機への電力供給が開始されたときに第2通常演出モードに制御する（例えば、ステップS636を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機への電力供給が開始されたときにいずれの演出モードに制御されているかを認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止することができる。

【0016】

第1始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口13への入賞）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行う第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2始動条件の成立（例えば、第2始

10

20

30

40

50

動入賞口 1 4 への入賞) にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第 2 の識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) の可変表示を行う第 2 可変表示手段 (例えば、第 2 特別図柄表示器 8 b) とを備え、第 1 可変表示手段または第 2 可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果 (例えば大当り) となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態 (例えば大当り遊技状態) に移行させる遊技機であって、第 1 始動条件の成立にもとづいて、第 1 の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第 1 保留記憶手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 2 A を実行する部分) と、第 2 始動条件の成立にもとづいて、第 2 の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第 2 保留記憶手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 2 B を実行する部分) と、権利にもとづいて識別情報の可変表示の実行を開始するときに、遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 6 1 を実行する部分) と、少なくとも第 2 始動条件の成立頻度および / または第 2 の識別情報の可変表示の実行頻度の高まる高頻度状態 (例えば、高ベース状態) において、第 1 保留記憶手段と第 2 保留記憶手段の双方に権利が記憶されているときに、第 1 の識別情報の可変表示よりも第 2 の識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 5 2 ~ S 5 4 を実行する部分) と、を備え、事前決定手段は、特定遊技結果として、第 1 特定遊技結果 (例えば、2 ラウンドの突然確変大当り)、または第 1 特定遊技状態よりも有利な第 2 特定遊技結果 (例えば、1 5 ラウンドの確変大当り) とするかを決定し、高頻度状態には、遊技結果が第 2 特定遊技結果となったことにより移行された特定遊技状態 (例えば、1 5 ラウンドの確変大当り遊技状態) が終了した後に制御され (例えば、ステップ S 1 7 0 の Y のときにステップ S 1 7 1 A, S 1 7 1 B が実行され)、事前決定手段はさらに、第 1 始動条件の成立にもとづく場合には第 2 始動条件の成立にもとづく場合と比較して高い割合で、特定遊技結果として第 1 特定遊技結果とすることを決定する (例えば、ステップ S 7 3 の大当り種別の決定において第 1 特別図柄用の大当り種別決定テーブルよりも第 2 特別図柄用の大当り種別決定テーブルの方が突然確変大当りになる割合が低くなるように判定値が設定されている) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、高頻度状態において遊技者を落胆させないようにすることができるとともに、遊技者の利益を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 7】

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

【図 5】2 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 0】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】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 4】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】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 1 6】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 1 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

- 【図 18】 保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 19】 入賞時演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】 表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】 潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。 10
- 【図 28】 潜伏モード中の背景画像と確変期待度との関係を示す説明図である。
- 【図 29】 潜伏モード中の煽り演出（各移行抽選演出）の表示例を示す説明図である。
- 【図 30】 役物落下演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 31】 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 32】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 33】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 37】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】 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 39】 潜伏モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】 潜伏モード中演出選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 41】 通常モード中演出選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 42】 背景選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 43】 フェードアウト時背景色選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 44】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 47】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】 連続予告演出を実行しているときに第 2 特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。
- 【図 49】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 50】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 51】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 52】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 53】 大当たり表示処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 54】 大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 55】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 56】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 57】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 58】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 59】 擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 60】 連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
- 【図 61】 連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 62】 連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 63】 はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す 50

説明図である。

【図 6 4】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

【図 6 5】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【図 6 6】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。

【図 6 7】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である

10

。【図 6 8】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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。

【0019】

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。

20

【0020】

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。

30

【0021】

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。

40

【0022】

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

50

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当た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

【0026】

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

【0027】

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200が設けられている。この役物200は、後述する役物落下演出(図30参照)が実行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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

10

【0031】

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。

【0032】

第 1 特別図柄表示器 8 a 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 18 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

20

【0033】

第 2 特別図柄表示器 8 b 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 18 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

30

【0034】

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

【0035】

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

40

【0036】

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

50

で検出される。

【 0 0 3 7 】

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 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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たりとすること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。

【 0 0 4 0 】

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、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

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 27 R, 27 L 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 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c が設けられている。また、左枠 LED 28 b 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 28 c 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 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c 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。

【 0 0 4 5 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（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。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップ

マイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0048】

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

10

【0049】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、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。

【0050】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

20

【0051】

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

30

【0052】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路503から数値データをランダムRとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムRにもとづいて特定の表示結果としての大当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。

【0053】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）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、RAM55の全部が、電源バックアップされているとす

40

50

る。

【 0 0 5 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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、なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

10

【 0 0 5 5 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 3 0 V や DC 5 V 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 5 6 0 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。

20

【 0 0 5 6 】

また、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 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 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 3 1 に搭載されている。

30

【 0 0 5 7 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 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 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 8 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

40

【 0 0 5 9 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 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 1 0 1 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）1 0 9 に演出表示装置 9

50

の表示制御を行わせる。

【 0 0 6 0 】

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 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。V R A M は、V D P 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、V D P 1 0 9 は、V R A M 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 6 1 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M 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 C P U 1 0 1 は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。V D P 1 0 9 は、演出制御用 C P U 1 0 1 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。

【 0 0 6 2 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 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。

【 0 0 6 3 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 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 7 4 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 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側 (中継基板 7 7 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。

【 0 0 6 4 】

さらに、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

【 0 0 6 5 】

ランプドライバ基板 3 5 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して L E D ドライバ 3 5 2 に入力される。L E D ドライバ 3 5 2 は、駆動信号を天枠 L E D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b、右枠 L E D 2 8 c などの枠側に設けられている各 L E D に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 L E D 2 5 に駆動信号を供給する。なお、L E D 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 3 5 に搭載される。

【 0 0 6 6 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 2 7 R、2 7 L に出力する。音声データ R O M 7 0 4 には、音番号データに応じた

制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば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。

【 0 0 6 7 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 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。

10

【 0 0 6 8 】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S 4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、CPU 5 6 が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

30

【 0 0 7 1 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 5 6 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

40

【 0 0 7 2 】

チェック結果が正常であれば、CPU 5 6 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 S 4 1 ~ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、ROM 5 4 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 S 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2）。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

50

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S 4 1およびS 4 2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。

【0073】

また、CPU 56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S 43）。そして、ステップS 14に移行する。なお、この実施の形態では、CPU 56は、ステップS 43の処理において、バックアップRAMに保存されてい

10

【0074】

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

【0075】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS 10）。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、RAM 55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、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 11）、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S 12）。

20

【0076】

ステップS 11およびS 12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。

30

【0077】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS 13）。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。

【0078】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 14）。CPU 56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。

40

【0079】

そして、ステップS 15において、CPU 56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。

【0080】

初期化処理の実行（ステップS 10～S 15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS 17）および初期値用乱数更新処理（ステップS

50

18)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たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当た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、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周(普通図柄当た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。

10

【0081】

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た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たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

20

【0082】

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

30

【0083】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する(ステップS22)。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

40

【0084】

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

【0085】

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

50

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。CPU 56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。

【0086】

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、CPU 56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。CPU 56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。

【0087】

また、CPU 56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)。

10

【0088】

さらに、CPU 56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)。

【0089】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップS30)。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド(賞球個数信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

20

【0090】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する(ステップS31:出力処理)。

【0091】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS32)。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S22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

30

【0092】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。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S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【0093】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0094】

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

50

になる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0095】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組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。

10

【0096】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の演出図柄の組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。

【0097】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、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。

20

【0098】

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。

30

【0099】

ここで、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。また、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、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（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）。つまり、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。

40

【0100】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、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PA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノー

50

マルPA2 - 1 ~ ノーマルPA2 - 2、ノーマルPB2 - 1 ~ ノーマルPB2 - 2、スーパーPA3 - 1 ~ スーパーPA3 - 2、スーパーPB3 - 1 ~ スーパーPB3 - 2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1 - 4の変動パターンについては、再変動が2回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2 - 1を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2 - 2を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3 - 1 ~ スーパーPA3 - 2を用いる場合には、再変動が4回行われる。

【0101】

10

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄（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PA2 - 3 ~ ノーマルPA2 - 4、ノーマルPB2 - 3 ~ ノーマルPB2 - 4、スーパーPA3 - 3 ~ スーパーPA3 - 4、スーパーPB3 - 3 ~ スーパーPB3 - 4の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2 - 3を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2 - 4を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3 - 3 ~ スーパーPA3 - 4を用いる場合には、再変動が4回行われる。

20

【0102】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が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PG1 - 1 ~ 特殊PG1 - 3の変動パターンが用意されている。また、図6に示すように、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）となる場合に対応した変動パターンとして、特殊PG2 - 1 ~ 特殊PG2 - 2の変動パターンが用意されている。なお、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1 - 3の変動パターンについては、再変動が2回行われる。

【0103】

なお、この実施の形態では、演出表示装置9において演出図柄の変動（可変表示）を行う演出モードとして、通常モードと、潜伏モードと、高期待度モードと、確変モードとが設けられている。通常モードは、遊技状態が通常状態または確変状態に移行されているときの演出モードである。潜伏モードは、遊技状態が通常状態または確変状態に移行されているときの演出モードであって、通常モードよりも確変状態に移行されている可能性が高いことを示す演出モードである。高期待度モードは、遊技状態が通常状態または確変状態に移行されているときの演出モードであって、潜伏モードよりも確変状態に移行されている可能性が高いことを示す演出モード（最も確変状態に制御されているとの期待度が高い演出モード）である。確変モードは、遊技状態が確変時短状態に移行されているときの演出モード（確変確定の演出モード）である。

30

【0104】

40

ここで、図6に示す特殊PG1 - 1 ~ 特殊PG1 - 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演出モードとして潜伏モードに移行させることによって、遊技状態が通常状態に移行されたか確変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）。一方、図6に示す特殊PG2 - 1 ~ 特殊PG2 - 2の変動パターンにもとづいて変動が実行される場合は、突然確変大当りが発生したことを遊技者が認識可能であり、また、突然確変大当り遊技の終了後に演出モードとして確変モードに移行させることによって、遊技状態が確変時短状態に移行されたことについて遊技者が認識可能である。

【0105】

50

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 32.75 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 22.75 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3, 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0106】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム 1 (MR1) : 大当りの種類（後述する通常大当り、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 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

20

(3) ランダム 3 (MR3) : 変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

(4) ランダム 4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

(5) ランダム 5 (MR5) : ランダム 4 の初期値を決定する（ランダム 4 初期値決定用）

【0107】

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

30

【0108】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ A を伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ B を伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 2 回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 3 回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 4 回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

40

【0109】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA3-1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA3-2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー CA3-3 およびスーパー CA3-4 とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA3-1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA

50

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

10

【 0 1 1 0 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ 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、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2、ランダム 3) または初期値用乱数 (ランダム 5) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数

20

【 0 1 1 1 】

図 8 (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、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態 (確変状態でない遊技状態) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 8 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。

30

【 0 1 1 2 】

図 8 (B) , (C) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用) とがある。小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) には、図 8 (B) に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用) には、図 8 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 (B) , (C) に記載されている数値が小当り判定値である。

40

【 0 1 1 3 】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数 (ランダム R) の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 8 (A) に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図 8 (B) , (C) に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 8 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。また、図 8 (B) , (C) に示す「確率」は、小当りになる確率 (割合) を示す

50

。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。

【0114】

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

10

【0115】

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

20

【0116】

大当り種別判定テーブル131aは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り(時短あり)」、「突然確変大当り(時短なし)」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。また、大当り種別判定テーブル131b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(時短あり)」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。

30

【0117】

なお、「通常大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマルPA2-3、PA2-4、ノーマルPB2-3、PB2-4、ノーマルPA3-3、PA3-4、ノーマルPB3-3、PB3-4のいずれかが決定され(図9(A)参照)、通常大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に制御され、演出モードが通常モードに制御される。また、「確変大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマルPA2-3、PA2-4、ノーマルPB2-3、PB2-4、ノーマルPA3-3、PA3-4、ノーマルPB3-3、PB3-4のいずれかが決定され(図9(B)参照)、確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り(時短あり)」が決定された場合は、変動パターンとして特殊PG2-1~PG2-2のいずれかが決定され(図9(C)参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り(時短なし)」が決定された場合は、変動パターンとして特殊PG1-1~PG1-3のいずれかが決定され(図9(D)参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御され、演出モードが潜伏モードに制御される。また、「小当り」が決定された場合は、「突然確変大当り(時短なし)」が決定された場合と同様に、変動パターンとして特殊PG1-1~PG1-3のいずれかが決定され(図9(D)参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が小当り遊技の前の遊技状態のまま変化せず、演出モードが潜伏モードに制御される。

40

50

【 0 1 1 8 】

なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、大当り種別判定テーブル 1 3 1 a には「突然確変大当り (時短あり) 」と「突然確変大当り (時短なし) 」に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り (時短あり) 」に対してのみ判定値が割り当てられている。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 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のみ、「突然確変大当り (時短なし) 」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行し得る。なお、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b にも「突然確変大当り (時短あり) 」と「突然確変大当り (時短なし) 」に対して判定値を割り当て、第 2 始動入賞口 1 4 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にも、「突然確変大当り (時短なし) 」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行するように構成してもよい。

10

【 0 1 1 9 】

なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、所定量の遊技価値を付与する第 1 特定遊技状態として 2 ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第 2 特定遊技状態として 1 5 ラウンドの大当り (確変大当りまたは通常大当り) と決定する場合を説明するが、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第 1 特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として 1 ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数 (カウント数) の許容量を多くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の 1 回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ 1 5 ラウンドの大当りであっても、1 ラウンドあたり大入賞口を 1 回開放する第 1 特定遊技状態と、1 ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第 2 特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第 2 特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を 1 5 回開放したときに (この場合、第 1 特定遊技状態の場合には 1 5 ラウンド全てを終了し、第 2 特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる) 、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出 (いわゆるランクアップボーナスの演出) を実行するようにしてもよい。そして、第 1 特定遊技状態の場合には内部的に 1 5 ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第 2 特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する (恰も 1 5 回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出) ようにしてもよい。

20

30

【 0 1 2 0 】

「確変大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変時短状態に移行させる大当りである。また、「通常大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行される大当りである。

【 0 1 2 1 】

40

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b には、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り (時短あり) 」、「突然確変大当り (時短なし) 」のそれぞれに対応した判定値 (大当り種別判定値) が設定されている。CPU 5 6 は、ランダム 1 の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【 0 1 2 2 】

図 9 (A) ~ (D) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D を示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数

50

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 2 3 】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 ~ スーパー C A 3 - 4、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 2 4 】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図 9（A）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図 9（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B にはスーパー C A 3 - 3 に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A にはスーパー C A 3 - 3 に対して判定値が割り当てられていない。

【 0 1 2 5 】

また、大当り種別が「突然確変大当り（時短あり）」である場合に用いられる図 9（C）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C には特殊 C A 4 - 2 に対してのみ判定値が割り当てられているのに対し、大当り種別が「突然確変大当り（時短なし）」である場合に用いられる図 9（D）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D には特殊 C A 4 - 1 に対してのみ判定値が割り当てられている。

【 0 1 2 6 】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 2 7 】

なお、図 9（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、通常大当りまたは確変大当りである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 1 5 0 ~ 2 5 1 であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 2 8 】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 D では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて 2 ラウンド大当り状態に制御する場合には、1 5 ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 2 9 】

また、図 9（E）は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E を示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E は、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9（E）に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

【 0 1 3 0 】

図10(A)、(B)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が確変状態または時短状態であるか、または合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0131】

10

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

【0132】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類のテーブルのみを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

30

【0133】

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

40

【0134】

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

【0135】

50

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

【0136】

なお、この実施の形態では、図10に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルやはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【0137】

図11(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3~スーパーCA3-4のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

【0138】

なお、図11(A)に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある)変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3、スーパーCA3-4とに種別分けされている場合が示されている。また、図11(B)に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図11(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、特定演

出を伴う特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 1 - 3 および特殊 P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

【 0 1 3 9 】

図 1 2 は、R O M 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 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 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 4 0 】

図 1 3 および図 1 4 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 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 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 6 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は 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 4 1 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (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 5 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 4 2 】

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。

【 0 1 4 3 】

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 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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

10

20

30

40

50

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19参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。例えば、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「00(H)」を設定した入賞判定結果1指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞判定結果2指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA3-4となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した入賞判定結果3指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した入賞判定結果4指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した入賞判定結果5指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA3-4となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した入賞判定結果6指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてEXTデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

【0146】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0147】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当た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、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0148】

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

【0149】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないよ

10

20

30

40

50

うに構成してもよい。

【0150】

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。コマンドB003(H)は、遊技状態が確変時短状態であることを指定する演出制御コマンド(確変時短状態指定コマンド)である。なお、コマンドB000(H)～B003(H)を背景指定コマンドという。

【0151】

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だけ時短状態が継続するが、確変時短状態または確変状態に制御されるときは次に大当りが発生するまで確変時短状態または確変状態が継続する。

【0152】

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。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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。

【0156】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出し、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。

【0157】

図 1 3 および図 1 4 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 8 a 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 8 b 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 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

【 0 1 5 8 】

図 1 5 および図 1 6 は、主基板 3 1 に搭載される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）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 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 S 3 1 1 , S 3 1 2）。また、CPU 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 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 1 4 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 1 4 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 S 3 1 3 , S 3 1 4）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 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 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 6 3 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの

値が0になる)すると、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。

【0164】

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。

10

【0165】

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。

20

【0166】

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。

30

【0167】

大当たり終了処理(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。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ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。

【0168】

小当たり開放前処理(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。小当たり開放前処理では、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、小当た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、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

40

【0169】

小当たり開放中処理(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

50

が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 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 S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0（1 0 進数））に更新する。

【 0 1 7 0 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 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 1 0 0 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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 7 1 】

図 1 7 は、ステップ S 3 1 2，S 3 1 4 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 1 7（A）は、ステップ S 3 1 2 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 1 7（B）は、ステップ S 3 1 4 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。

【 0 1 7 2 】

まず、図 1 7（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 1 3 a 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、CPU 5 6 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 S 2 1 1 A）。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。

【 0 1 7 3 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 2 A）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 S 2 1 3 A）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 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 1 8 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 S 2 1 4 A）。なお、ステップ S 2 1 4 A 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 5 6 0 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。

【 0 1 7 4 】

図 1 8 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 1 8 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、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 1 7 5 】

次いで、CPU 5 6 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 S 2 1 5 A）。セットされていれば、そのままステップ S 2 1 8 A に移行する。時短フラグがセットされていなければ、C

10

20

30

40

50

P U 5 6 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 S 2 1 6 A）。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）、C P U 5 6 は、そのままステップ S 2 1 8 A に移行する。

【 0 1 7 6 】

特別図柄プロセスフラグの値が 5 未満であれば、C P U 5 6 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 S 2 1 7 A）。そして、C P U 5 6 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 1 0 0 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 2 1 8 A）。

10

【 0 1 7 7 】

なお、ステップ S 2 1 5 A またはステップ S 2 1 6 A で Y と判定したことによりステップ S 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行しなかった場合には、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 8 A 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 S 2 1 7 A 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 E X T 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。

20

【 0 1 7 8 】

なお、この実施の形態では、ステップ S 2 1 5 A の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 1 3 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 S 2 1 7 A 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 S 2 1 6 A の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 1 3 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 S 2 1 7 A 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 S 2 1 7 A 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 S 2 1 7 A 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。

【 0 1 7 9 】

次に、図 1 7 (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 1 4 a 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、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 2 1 1 B）。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。

30

【 0 1 8 0 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 2 B）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 S 2 1 3 B）。次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 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 1 8 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 S 2 1 4 B）。なお、ステップ S 2 1 4 B 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 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

50

【 0 1 8 1 】

次いで、CPU 56 は、入賞時演出処理を実行する（ステップ S 2 1 7 B）。そして、CPU 56 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 S 2 1 8 B）。

【 0 1 8 2 】

図 19 は、ステップ S 2 1 7 A、S 2 1 7 B 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、CPU 56 は、まず、ステップ S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 0）。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たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第 1 始動入賞口 13 や第 2 始動入賞口 14 に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時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 によって大当た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。

【 0 1 8 3 】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップ S 2 2 0 の N）、CPU 56 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 S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU 56 は、ステップ S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。

【 0 1 8 4 】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 2 の N）、CPU 56 は、ステップ S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 3）。この場合、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞があった場合（図 17（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 8（B）に示す小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞があった場合（図 17（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 8（C）に示す小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

【 0 1 8 5 】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 3 の N）、CPU 56 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 56 は、ステップ S 2 2 4 において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。また、CPU 56 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否か（具体的には、合算保留記憶数カウンタの値が 3 以上であるか否か）を判定する。

【 0 1 8 6 】

そして、CPU 56 は、ステップ S 2 2 4 の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップ S 2 2 5）。具体的には、CPU 56 は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合、または合算保留記憶数が 3 以上で

あると判定した場合には、図 10 (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用) 1 3 5 B を設定する。また、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満であると判定した場合には、図 10 (A) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用) 1 3 5 A を設定する。なお、遊技状態や合算保留記憶数に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A , 1 3 5 B を用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A , 1 3 5 B を選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいかな否かを判定することにより、後述するステップ S 2 2 9 で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、図 9 (A) , (B) に示すように、スーパーリーチ大当たりとなるスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して 1 5 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 1 5 0 以上であるかな否かを判定し、1 5 0 以上であればスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別となると判定してもよい。また、例えば、この実施の形態では、図 10 (A) , (B) に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別に対して 2 3 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 2 3 0 以上であるかな否かを判定し、2 3 0 以上であればスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施の形態では、図 10 (A) , (B) に示すように、非リーチはずれとなる非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別に対して 1 ~ 7 9 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 7 9 以下であるかな否かを判定し、7 9 以下であれば非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別となると判定してもよい。

【 0 1 8 7 】

大当たり判定用乱数 (ランダム R) が小当たり判定値と一致した場合には (ステップ S 2 2 3 の Y) 、 C P U 5 6 は、図 9 (D) に示す小当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を設定する (ステップ S 2 2 6) 。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当たり判定用乱数 (ランダム R) が大当たり判定値と一致した場合には、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 4 A , S 2 1 4 B で抽出した大当たり種別判定用乱数 (ランダム 1) にもとづいて大当たりの種別を判定する (ステップ S 2 2 7) 。この場合、C P U 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 7 (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 8 (D) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 1 3 1 a を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合 (図 1 7 (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 8 (E) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) 1 3 1 b を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【 0 1 8 9 】

そして、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 7 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用変動パターン種別判定テーブルを設定する (ステップ S 2 2 8) 。具体的には、C P U 5 6 は、通常大当たりと判定した場合には、図 9 (A) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A を設定する。また、確変大当たりと判定した場合には、図 9 (B) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B を設定する。また、突然確変大当たりと判定した場合には、図 9 (C) に示す大当た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。

【 0 1 9 0 】

次いで、CPU 56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定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別を判定する(ステップS 2 2 9)

。

【0191】

なお、前述したように、この実施の形態では、図9(A) , (B)に示すように、15ラウンドの大当たり(確変大当たりまたは通常大当たり)となる場合には、大当たり種別が通常大当たりであるか確変大当たりであるかにかかわらず、スーパーCA 3 - 4の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(150 ~ 251)が割り当てられている。従って、確変大当たりまたは通常大当たりとなる場合には、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が150 ~ 251であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA 3 - 4になる(すなわち、スーパーリーチ大当たりとなる)と判定することができる。

10

【0192】

また、例えば、この実施の形態では、図10(A) , (B)に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、非リーチCA 2 - 1の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(1 ~ 79)が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が1 ~ 79であれば、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA 2 - 1になる(すなわち、非リーチはずれとなる)と判定することができる。また、図10(A) , (B)に示すように、この実施の形態では、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、スーパーCA 2 - 7の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(230 ~ 251)が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が230 ~ 251であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA 2 - 7になる(すなわち、スーパーリーチはずれとなる)と判定することができる。

20

【0193】

そして、CPU 56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S 2 3 0)。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS 2 1 7 A参照)を実行する場合)には、ステップS 2 2 9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S 2 2 9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S 2 2 9で「スーパーリーチ大当たり」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17(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、ステップS 2 2 9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S 2 2 9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S 2 2 9で「スーパーリーチ大当たり」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、CPU 56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。

30

40

【0194】

図20および図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS 3 0 0)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、CPU 56は、合算

50

保留記憶数の値を確認する（ステップ S 5 1）。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。

【 0 1 9 5 】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 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 S 5 2）。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、CPU 5 6 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 S 5 3）。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、CPU 5 6 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 S 5 4）。

10

【 0 1 9 6 】

この実施の形態では、ステップ S 5 2 ~ S 5 4 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。

【 0 1 9 7 】

次いで、CPU 5 6 は、RAM 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5）。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、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 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。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、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 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

20

【 0 1 9 8 】

そして、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数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 5 6）。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、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

30

【 0 1 9 9 】

すなわち、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、RAM 5 5 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。

【 0 2 0 0 】

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。

40

【 0 2 0 1 】

そして、CPU 5 6 は、合算保留記憶数カウンタのカウント値を RAM 5 5 の所定の領域に保存した後（ステップ S 5 7）、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 5 8）。なお、CPU 5 6 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 5 5 の所定の領域に保存する。

【 0 2 0 2 】

また、CPU 5 6 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に

50

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

【0203】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300~S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

10

【0204】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値(図8参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

20

【0205】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(ROM54における図8(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(ROM54における図8(A)の左側の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図8(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS61)、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0206】

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

40

【0207】

大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ(ステップS61のN)、CPU56は、小当たり判定テーブル(図8(B),(C)参照)を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ラン

50

ダム R) の値が図 8 (B) , (C) に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、CPU 56 は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第 1」である場合には、図 8 (B) に示す小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第 2」である場合には、図 8 (C) に示す小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用) を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には (ステップ S 6 2) 、CPU 56 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 S 6 3) 、ステップ S 7 5 に移行する。

【 0 2 0 8 】

なお、ランダム R の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には (ステップ 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 0 9 】

ステップ S 7 1 では、CPU 56 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 56 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 8 (D) に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、CPU 56 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、図 8 (E) に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

【 0 2 1 0 】

次いで、CPU 56 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 56 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 8 (D) , (E) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【 0 2 1 1 】

また、CPU 56 は、決定した大当りの種別を示すデータを RAM 55 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 1 2 】

次いで、CPU 56 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」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」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。

【 0 2 1 3 】

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

10

20

30

40

50

対応した値に更新する（ステップS 7 6）。

【0 2 1 4】

図2 2は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（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を確認する（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、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 A ~ 1 3 2 D（図9（A）～（D）参照）のいずれかを選択する（ステップS 9 2）。そして、ステップS 1 0 2に移行する。なお、図9（A）～（D）に示したように、大当り種別として通常大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 Aが選択され、確変大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 Bが選択され、突然確変大当り（時短あり）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 Cが選択され、突然確変大当り（時短なし）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 Dが選択される。

10

【0 2 1 5】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 9 3）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 E（図9（E）参照）を選択する（ステップS 9 4）。そして、ステップS 1 0 2に移行する。

20

【0 2 1 6】

小当りフラグもセットされていない場合には、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 9 5）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変時短状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップS 9 5のY）、CPU 5 6は、ステップS 9 8に移行する。

30

【0 2 1 7】

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

【0 2 1 8】

時短フラグがセットされている場合（ステップS 9 5のY）または合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS 9 6のY）には、CPU 5 6は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 B（図1 0（B）参照）を選択する（ステップS 9 8）。そして、ステップS 1 0 2に移行する。

40

【0 2 1 9】

この実施の形態では、ステップS 9 5～S 9 8の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、図1 0（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 Bが選択される。この場合、後述するステップS 1 0 2の処理で変動パターン種別として非リーチCA 2 - 3が決定される場合があり、非リーチCA 2 - 3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS 1 0 5の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA 1 - 2が決定される（図1 2参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態

50

である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【0220】

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

【0221】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97またはS98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）。

【0222】

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

【0223】

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）。

【0224】

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）。

【0225】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S98、S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0226】

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

10

20

30

40

50

にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。

10

【0227】

図23は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当り（時短あり）であるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114A、S114B）。なお、突然確変大当り（時短あり）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当り（時短なし）であるときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114A、S114C）。なお、突然確変大当り（時短なし）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「04」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

20

30

【0228】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

【0229】

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

40

【0230】

図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0231】

50

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS140に移行する（ステップS133）。 10

【0232】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態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S134）、演出制御用マイクロコンピュータ100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S135）。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、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。 20

【0233】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS136）。 30

【0234】

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S137）。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15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S138）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS139）。 30

【0235】

ステップS140では、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていない場合は、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとともわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS143）。 40

【0236】

なお、CPU56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100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100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100）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、時短回数の残り回数を管理するようにしてもよい。

【0237】

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、 50

演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS146)。

【0238】

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)。

10

【0239】

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)。

【0240】

図26は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理(ステップS307)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ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)。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り/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。

20

【0241】

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

30

【0242】

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が「02」～「04」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ(すなわち、通常大当りであれば)、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所定回数(例えば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。

40

【0243】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU56は、大当り種別が確変大当りまたは突然確変大当り(時短あり)であるか否かを確認する(ステップS170)。なお、確変大当りまたは突然確変大当り(時短あり)であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」または「03」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りまたは突然確変大当り(時短あり)であれば、CPU56は、確変フラグをセットするとともに(ステップS1

50

7 1 A)、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 1 7 1 B)。また、C P U 5 6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1 0 0に送信する制御を行う(ステップS 1 7 1 C)。そして、ステップS 1 7 3に移行する。一方、突然確変大当り(時短あり)でなければ、C P U 5 6は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる(ステップS 1 7 2 A)。また、C P U 5 6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1 0 0に送信する制御を行う(ステップS 1 7 2 B)。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

【0 2 4 4】

なお、この実施の形態では、ステップS 1 6 7, S 1 7 1 Bでセットした時短フラグは、可変入賞球装置1 5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用いられる。この場合、具体的には、C P U 5 6は、普通図柄プロセス処理(ステップS 2 7参照)において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、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1 5を開放する制御を行う。また、ステップS 1 6 7, S 1 7 1 B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。

10

【0 2 4 5】

そして、C P U 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 3 0 0)に対応した値に更新する(ステップS 1 7 3)。

【0 2 4 6】

20

次に、潜伏モードへの移行および潜伏モード中の演出等について説明する。

【0 2 4 7】

図2 7は、潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。なお、図2 7に示す演出表示例を説明する前提として、変動開始時の大当り判定(ステップS 6 1)において大当りとするに決定され、大当り種別の決定処理(ステップS 7 3)において突然確変大当り(時短あり)または突然確変大当り(時短なし)が決定されたもの、あるいは変動開始時の大当り判定(ステップS 6 1)において大当りとするに決定されずに、小当り判定(ステップS 6 2)において小当りとするに決定されたものとする。

【0 2 4 8】

図2 7(1)に示すように、演出表示装置9の表示画面において左中右の演出図柄の変動が開始されると、図2 7(2)に示すように、演出表示装置9の画面上に人物のキャラクタAが登場する。この実施の形態では、人物のキャラクタAが登場する演出が突然確変大当り・小当り共通の演出(具体的には、図6に示す特殊P G 1 - 1または特殊P G 2 - 1の変動パターンにもとづく変動における演出)である。

30

【0 2 4 9】

その後、所定の変動時間(例えば5 . 7 5秒)が経過すると、図2 7(3)に示すように、チャンス目(「1 3 5」)が停止表示(導出表示)される。そして、チャンス目が停止表示されたことにより、突然確変大当りまたは小当りが発生し、図2 7(4)に示すような突然確変大当りまたは小当り中の演出が実行される。図2 7(4)に示す例では、突然確変大当りまたは小当り中の演出として、人物のキャラクタAと人物のキャラクタBが徐々に重なっていくような演出が実行される。

40

【0 2 5 0】

そして、図2 7(5 - 1)に示すように、人物のキャラクタAと人物のキャラクタBが重なったときにキャラクタAのままであると、突然確変大当り遊技の終了後に、遊技状態が確変時短状態に移行するとともに、確変時短状態に移行していることを示す演出モードである確変モードに突入する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当り(時短あり)が決定された場合は、変動パターンとして特殊P G 2 - 1 ~ 2 - 2が決定され、突然確変大当り遊技の終了後に確変時短状態に移行するように構成されている。従って、図2 7に示す例において、大当り種別として突然確変大当り(時短あり)が決定され、特殊P G 2 - 1の変動パターンにもとづく変動(図2 7(1) ~ (3))が実行された場

50

合は、突然確変大当り遊技（図 27（4））の終了後にキャラクタ A が表示され（図 27（5））、演出モードとして確変モードに突入する。

【0251】

一方、図 27（5-2）に示すように、人物のキャラクタ A と人物のキャラクタ B が重なったときにキャラクタ B に変化すると、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に、突然確変大当り（時短なし）となった場合は遊技状態が確変状態に移行し、小当りとなった場合は小当り遊技の前の遊技状態のまま変化せず、確変状態に移行したか通常状態に移行したかわからない演出モードである潜伏モードに突入する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当り（時短なし）または小当りが決定された場合は、変動パターンとして特殊 PG 1-1 ~ 1-3 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確変状態または通常状態に移行するように構成されている。従って、図 27 に示す例において、大当り種別として突然確変大当り（時短なし）が決定され、特殊 PG 1-1 の変動パターンにもとづく変動（図 27（1）~（3））が実行された場合は、突然確変大当り遊技（図 27（4））の終了後にキャラクタ B が表示され（図 27（5））、演出モードとして潜伏モードに突入する。

【0252】

図 28 は、潜伏モード中の背景画像と確変期待度との関係を示す説明図である。図 28 に示すように、この実施の形態では、潜伏モードに移行しているときの演出表示装置 9 の画面上に表示される背景（背景画像）として背景 A、B が用意されている。ここで、背景 A のときよりも背景 B のときの方が確変期待度（確変状態に移行されている可能性）は高い。また、図 28 に示すように、高期待度モードに移行しているときも遊技状態が確変状態に移行されている可能性はあるが、確変期待度が最も高い。高期待度モードに移行しているときは、高期待度モードに移行していることを示す背景（背景 C）が演出表示装置 9 の画面上に表示される。また、図 28 に示すように、通常モードに移行しているときも遊技状態が確変状態に移行されている可能性はあるが、確変期待度が最も低い。通常モードに移行しているときは、通常状態のときの背景（通常時背景）が演出表示装置 9 の画面上に表示される。このように、高期待度モード中の背景 C のときが確変期待度が最も高いことを示し、潜伏モード中の背景 B のときは確変期待度が中程度である（背景 C のときよりも確変期待度が低い）ことを示し、潜伏モード中の背景 A のときは確変期待度が低い（背景 B のときよりも確変期待度が低い）ことを示し、通常モード中の通常時背景のときが確変期待度が最も低い（最低）ことを示している。なお、確変モードに移行しているときは、確変時短状態のときの背景（確変時背景）が演出表示装置 9 の画面上に表示される。

【0253】

この実施の形態では、図 28 に示すように、潜伏モードへの突入直後の背景は背景 A である。すなわち、突然確変大当り（時短なし）遊技または小当り遊技の終了後に潜伏モードに移行したときに背景 A から開始する。そして、潜伏モード中において所定の演出（図 29 に示す各移行抽選演出）が実行されるときに所定の割合で背景 A から背景 B に昇格し、背景 B から背景 C に昇格する。また、潜伏モード中において所定の演出が実行されるときに所定の割合で背景 B から背景 A に転落（降格）し、背景 A から通常時背景（潜伏モードから通常モード）に転落する。また、通常モード中において所定の演出が実行されるときに所定の割合で通常時背景から背景 A（通常モードから潜伏モード）に昇格する。なお、この実施の形態では、背景 C に昇格した場合は、その後に背景 B に転落しないように構成されているが、背景 C に昇格した場合でも、その後に背景 B に転落するように構成されていてもよい。

【0254】

図 29 は、潜伏モード中の煽り演出（各移行抽選演出）の表示例を示す説明図である。なお、煽り演出とは、潜伏モード中において遊技状態が確変状態に移行されている可能性が高いかどうかを示唆する（煽る）演出のことをいう。そして、煽り演出として各移行抽選演出（図 29（12）（22）参照）と役物落下演出（図 30 参照）が設けられている。各移行抽選演出は、潜伏モード中の背景が昇格するか転落するかを煽るための演出であ

り、背景を昇格させることによって確変状態に移行している可能性が高いことを遊技者に認識させ、背景を転落させることによって確変状態に移行している可能性が低いことを遊技者に認識させる。また、役物落下演出は、演出表示装置 9 の上方に設けられている星形の役物 200 を落下させることによって確変状態に移行していることを遊技者に認識させるための演出である。

【0255】

図 29 (1 1) では、潜伏モード中において演出表示装置 9 の画面に森の画像の背景 A が表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用 CPU 101 によって各移行抽選演出を実行すると決定されたときは、図 29 (1 2) に示すように、各移行抽選演出として、演出表示装置 9 の画面に表示されている背景 A をフェードアウトさせていくとともに背景色を赤色に変化させ、さらに演出表示装置 9 の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（各移行抽選演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。ここで、各移行抽選演出には、背景色を赤色に変化させるパターン（演出態様）と白色に変化させるパターン（演出態様）とが設けられ、背景色を赤色に変化させるパターンの方が背景色を白色に変化させるパターンよりも背景が昇格する可能性が高くなるように構成している。なお、背景色を白色に変化させるパターンの各移行抽選演出は背景が昇格する確率が低い（弱い）ことから、そのような各移行抽選演出を弱演出といい、背景色を赤色に変化させるパターンの各移行抽選演出は背景が昇格する確率が高い（強い）ことから、そのような各移行抽選演出を強演出ということがある。

【0256】

各移行抽選演出が実行された後、図 29 (1 3) に示す例では、演出表示装置 9 の画面に海の画像の背景 B が表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景 A から背景 B に昇格したため、遊技状態が確変状態である可能性が高くなったと遊技者は認識する。そして、図 29 (1 4) に示すように、左中右の演出図柄（この例では「3 1 4」）を停止させる。

【0257】

図 29 (2 1) では、潜伏モード中において演出表示装置 9 の画面に海の画像の背景 B が表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用 CPU 101 によって各移行抽選演出を実行すると決定されたときは、図 29 (2 2) に示すように、各移行抽選演出として、演出表示装置 9 の画面に表示されている背景 B をフェードアウトさせていくとともに背景色を白色に変化させ、さらに演出表示装置 9 の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（各移行抽選演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。図 29 (2 2) に示す各移行抽選演出は背景色を白色に変化させるパターンであるので、背景が昇格する確率が低い（弱い）弱演出である。

【0258】

各移行抽選演出が実行された後、図 29 (2 3) に示す例では、演出表示装置 9 の画面に森の画像の背景 A が表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景 B から背景 A に転落したため、遊技状態が確変状態である可能性が低くなったと遊技者は認識する。そして、図 29 (2 4) に示すように、左中右の演出図柄（この例では「3 1 4」）を停止させる。

【0259】

このように、潜伏モード中において各移行抽選演出の実行を契機として背景を変化（昇格・転落・維持）させることにより、遊技状態が確変状態に移行している可能性が高いかどうかを示唆するとともに、各移行抽選演出において背景色を赤色に変化させるか白色に変化させるかによって背景が昇格する可能性が高いかどうかを遊技者に認識させる。これによって、遊技者は潜伏モード中に各移行抽選演出を実行されるかどうかと、各移行抽選演出において背景のフェードアウト時に背景色は何色に変化するかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 6 0 】

図 3 0 は、役物落下演出の表示例を示す説明図である。図 3 0 (3 1) では、潜伏モード中に演出表示装置 9 の画面において左中右の演出図柄が変動している。この状態において、図 3 0 (3 2) に示すように、星型の役物 2 0 0 が演出表示装置 9 の画面上（遊技者から見て画面の手前）に落下する役物落下演出が実行されると、潜伏モード中の遊技状態が確変状態であることが確定する。そして、図 3 0 (3 3) に示すように、左中右の演出図柄（この例では「 3 4 1 」）を停止させる。このように、潜伏モード中において役物落下演出を実行することにより、遊技者に遊技状態が確変状態であることを認識させるようにしているため、役物 2 0 0 が落下するかどうかについて興味を持たせることができ、より一層遊技の興味が向上する。

10

【 0 2 6 1 】

この実施の形態では、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば 3 0 回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出の実行（出現）される割合が低くなるように構成されている（図 4 0 参照）。なお、役物落下演出については、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば 3 0 回）未満か否かにかかわらず常に一定の割合で実行（出現）させるように構成されているが（図 4 0 参照）、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数未満のときよりも所定回数以上のときの方が実行（出現）される割合が低くなるように構成されていてもよい。

【 0 2 6 2 】

また、後述するように、各移行抽選演出が実行される場合に、遊技状態が確変状態のときに通常状態のときよりも背景が昇格する割合が高くなるように構成されている（図 4 2 参照）。また、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば 3 0 回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出によって背景が転落する割合が高くなるように構成されている（図 4 2 参照）。さらに、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば 3 0 回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出として弱演出（背景が転落しやすい各移行抽選演出）が実行（出現）される割合が高くなるように構成されている（図 4 3 参照）。

20

【 0 2 6 3 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 1 は、演出制御基板 8 0 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 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）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 C P U 1 0 1 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、R A M 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、2 m s）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 S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

30

【 0 2 6 4 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 7 0 4）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5）。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。

40

【 0 2 6 5 】

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 S 7 0 6）。また、合算保留記憶表示部 1 8 c 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 S 7 0 7）。その後

50

、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 6 6 】

図 3 2 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 ~ 1 2 の 1 2 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 ~ 1 1 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。

【 0 2 6 7 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 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 1 3 および図 1 4 参照) であるのか解析する。

【 0 2 6 8 】

図 3 3 ~ 図 3 6 は、コマンド解析処理 (ステップ S 7 0 4) の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 2 6 9 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 1 1) 。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 C P U 1 0 1 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 S 6 1 2) 。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 S 6 1 3) 。 + 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。

【 0 2 7 0 】

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 S 6 1 4) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その変動パターンコマンドを、R A M 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 S 6 1 5) 。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 S 6 1 6) 。

【 0 2 7 1 】

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 S 6 1 7) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その表示結果指定コマンド (表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 5 指定コマンド) を、R A M 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 S 6 1 8 A) 。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて、いずれの演出モードに移行するかを確認し、確認した演出モードを示す演出モードフラグをセットする (ステップ S 6 1 8 B) 。具体的には、表示結果として「はずれ」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、通常モード移行後の変動回数を変動回数カウンタ (図 3 8 のステップ S 8 1 3 参照) によって確認し、変動回数が所定回数 (7 0 回) 未満であれば第 1 通常モードを示す演出モードフラグをセットし、変動回数が所定回数以上であれば第 2 通常モードを示す演出モードフラグをセットする。ここで、第 1 通常モードとは、各移行抽選演出を実行可能 (通常モードから潜伏モードに移行可能) な通常モードのことをいい、第 2 通常モードとは、各移行抽選演出を実行しない (通常モードから潜伏モードに移行しない) 通常モードのことをいう。表示結果として「通常大当たり」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが通常モードに移行するので、第 1 通常モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「確変大当たり」または「突然確変大当たり (時短あり) 」を指定する表示結果指定コ

10

20

30

40

50

マンドを受信した場合は、演出モードが確変モードに移行するので、確変モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「突然確変大当り（時短なし）」または「小当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが潜伏モードに移行するので、潜伏モードを示す演出モードフラグをセットする。なお、図 3 3 には示していないが、ステップ S 6 1 8 B において演出モードフラグをセットして演出モードが変更された場合は（第 1 通常モードから第 2 通常モードに変更された場合を除く）、変動回数カウンタの値をリセット（0 に）する。これにより、演出モードが移行された後の変動回数を変動回数カウンタでカウントすることが可能となる。ステップ S 8 2 8 においても同様である。

【 0 2 7 2 】

10

この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出モードフラグが示す演出モードにもとづいて背景・効果音・ランプの点灯パターン等の演出モードを変更する制御を実行する。

【 0 2 7 3 】

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 S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0 ）。

【 0 2 7 4 】

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 S 6 2 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 2 2 ）。

20

【 0 2 7 5 】

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 S 6 2 3 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 2 4 ）。

【 0 2 7 6 】

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 S 6 2 5 ）、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 S 6 2 6 ）。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 S 6 2 7 ）、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 S 6 2 8 ）。

30

【 0 2 7 7 】

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 S 6 3 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 3 2 ）。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。

【 0 2 7 8 】

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 S 6 3 3 ）、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 S 6 3 4 ）、停電復旧フラグをセットする（ステップ S 6 3 5 ）。また、第 2 通常モードを示す演出モードフラグをセットする（ステップ S 6 3 6 ）。

40

【 0 2 7 9 】

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 S 6 4 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 4 2 ）。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 S 6 4 3 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 4 4 ）。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 S 6 4 5 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 4 6 ）。

【 0 2 8 0 】

50

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)。

【0281】

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)。

【0282】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップS657)、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、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S658)。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば(ステップS659)、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする(ステップS660)。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば(ステップS661A)、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする(ステップS661B)。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S662A)、演出制御用CPU101は、確変時短状態フラグをセットする(ステップS662B)。

【0283】

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S663)、演出制御用CPU101は、その時短回数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を時短回数保存領域に格納する(ステップS664)。すなわち、演出制御用CPU101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。

【0284】

次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

【0285】

例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果1指定コマンドであれば(ステップS665)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「00(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果1フラグをセットする(ステップS666)。

【0286】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果2指定コマンドであれば(ステップS667)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「01(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果2フラグをセットする(ステップS668)。

【0287】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果3指定コマンドであれば(ステップS669)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「02(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」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S670)。

【0288】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果4指定コマンドであれば（ステップS671）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「03（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果4フラグをセットする（ステップS672）。

【0289】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果5指定コマンドであれば（ステップS673）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「04（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果5フラグをセットする（ステップS674）。

10

【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6指定コマンドであれば（ステップS675）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「05（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」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S676）。

【0291】

その他、演出制御用CPU56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。

20

【0292】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS677）。そして、ステップS611に移行する。

【0293】

図37は、図31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。

30

【0294】

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伏モード中演出設定処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

40

【0295】

潜伏モード中演出設定処理演出（ステップS801）：潜伏モード中（および通常モード中、高期待度モード）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S802）に対応した値に更新する。

【0296】

50

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。

【0 2 9 7】

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 2 9 8】

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たり表示処理（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。

10

【0 2 9 9】

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

【0 3 0 0】

大当たり遊技中処理（ステップS 8 0 6）：大当た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たり終了演出処理（ステップS 8 0 7）に対応した値に更新する。

20

【0 3 0 1】

大当たり終了演出処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態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 0 2】

図38は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、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）。また、変動回数カウンタの値を+1する（ステップS 8 1 3）。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 4）。

30

【0 3 0 3】

図39は、潜伏モード中演出設定処理を示すフローチャートである。潜伏モード中演出設定処理において、演出制御用CPU101は、現在の演出モードが潜伏モードであるかどうかを確認する（ステップS 8 2 1 A）。演出モードが潜伏モードであるかどうかの確認は、演出モードフラグを確認することにより行うことが可能である。現在の演出モードが潜伏モードでなければ（ステップS 8 2 1 AのN）、演出制御用CPU101は、現在の演出モードが通常モードであるかどうかを確認する（ステップS 8 2 1 B）。演出モードが通常モードであるかどうかの確認は、演出モードフラグを確認することにより行うことが可能である。

40

【0 3 0 4】

現在の演出モードが通常モードであれば（ステップS 8 2 1 BのY）、通常モード中演出選択処理を実行する（ステップS 8 2 2）。現在の演出モードが潜伏モードであれば（ステップS 8 2 1 AのY）、潜伏モード中演出選択処理を実行する（ステップS 8 2 3）。現在の演出モードが潜伏モードでも通常モードでもなければ（ステップS 8 2 1 BのN

50

）、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し（ステップS 8 2 9）、処理を終了する。つまり、この実施の形態では、演出モードが高期待度モードや確変モードのときは、煽り演出を実行しないように構成しているので、現在の演出モードが高期待度モードや確変モードのときは、ステップS 8 2 2～S 8 2 8の煽り演出を設定する処理を実行せずに次の演出制御処理（演出図柄変動開始処理：S 8 0 2）に移行させるように構成している。

【0305】

通常モード中演出選択処理（ステップS 8 2 2）において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、変動回数カウンタの値を確認することにより通常モード移行後の変動回数が70回未満であるかどうか（第1通常モードであるかどうか）を確認する。通常モード移行後の変動回数が70回未満であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、演出選択用乱数値（1～10の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図41に示す通常モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「1」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「2」～「10」であれば各移行抽選演出を実行しないと決定する。なお、通常モード移行後の変動回数が70回以上の場合、各移行抽選演出を実行するか否かを決定する処理を行わない。従って、通常モード移行後の変動回数が70回以上の場合、各移行抽選演出が実行されないことがない。

【0306】

潜伏モード中演出選択処理（ステップS 8 2 3）において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、変動回数カウンタの値を確認することにより潜伏モード移行後の変動回数が30回未満であるかどうかを確認する。通常モード移行後の変動回数が30回未満であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、演出選択用乱数値（1～10の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図40（A）に示す潜伏モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否か、役物落下演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「1」～「3」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「4」であれば役物落下演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「5」～「10」であれば各移行抽選演出および役物落下演出を実行しないと決定する。

【0307】

通常モード移行後の変動回数が30回以上であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、演出選択用乱数値（1～10の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図40（B）に示す潜伏モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否か、役物落下演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「1」～「2」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「3」であれば役物落下演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「4」～「10」であれば各移行抽選演出および役物落下演出を実行しないと決定する。

【0308】

このように、潜伏モード中演出選択処理では、潜伏モード移行後の変動回数が30回未満のときよりも変動回数が30回以上のときの方が高い割合で各移行抽選演出を実行すると決定する。

【0309】

次に、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 2 2またはステップS 8 2 3にて各移行抽選演出を選択したかどうかを確認し（ステップS 8 2 4 A）、各移行抽選演出を選択していない場合は（ステップS 8 2 4 AのN）、役物落下演出を選択したかどうかを確認する（ステップS 8 2 4 B）。役物落下演出を選択した場合は（ステップS 8 2 4 BのY）、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、確変状態であれば役物落下演出を実行すると決定する（ステップS 8 2 5）。なお、ステップS 8 2 2またはステップS 8 2 3に

て各移行抽選演出および役物落下演出のいずれも選択していない場合（各移行抽選演出および役物落下演出のいずれも実行しないと決定した場合、つまり図40および図41における「なし」を選択した場合）は、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S802）に対応した値に更新し（ステップS829）、処理を終了する。また、ステップS822またはステップS823にて役物落下演出を選択したが、遊技状態が確変状態でない場合も、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S802）に対応した値に更新し（ステップS829）、処理を終了する。上述したように、役物落下演出は、遊技状態が確変状態であることを示す演出（確変確定の演出）であるので、遊技状態が確変状態でない場合に実行すると、遊技状態と演出内容とが矛盾してしまうからである。

10

【0310】

次に、演出制御用CPU101は、ステップS822またはステップS823にて各移行抽選演出を選択した場合は（ステップS824AのY）、背景を昇格させるか転落させるか移行させないかを決定する処理を実行する（ステップS826）。具体的には、以下の処理を行う。

【0311】

演出制御用CPU101は、現在の演出モードが潜伏モードであるか通常モードであるかを確認し、潜伏モードであれば、現在の背景が背景A、Bのいずれであるかを確認する。なお、背景A、Bの確認は、例えば現在の背景の状態（背景A、Bのいずれか）を示す背景フラグを確認することにより行う。次に、演出制御用CPU101は、潜伏モード移行後の変動回数が30回未満であるかどうかを確認する。そして、演出制御用CPU101は、変動回数および現在の背景に応じた図42に示す潜伏モード時の背景選択テーブルを選択する。例えば、変動回数が30回未満であり現在の背景が背景Aであれば、図42に示す変動回数0回～29回のときの潜伏モード（A）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が30回未満であり現在の背景が背景Bであれば、図42に示す変動回数0回～29回のときの潜伏モード（B）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が30回以上であり現在の背景が背景Aであれば、図42に示す変動回数30回以上のときの潜伏モード（A）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が30回以上であり現在の背景が背景Bであれば、図42に示す変動回数30回以上のときの潜伏モード（B）の背景選択テーブルを選択する。なお、図42に示す背景選択テーブルに示す数値は、背景を決定する（つまり、背景の昇格・転落・移行なしを選択する）ための背景選択用乱数値と比較される判定値の数を示している。

20

30

【0312】

そして、演出制御用CPU101は、潜伏モードが小当りの発生によって突入した場合か突然確変大当り（時短なし）の発生によって突入した場合かを確認する。すなわち、現在の遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかを確認する。現在の遊技状態は、確変状態フラグがセットされているかどうかによって確認することが可能である。次に、演出制御用CPU101は、背景選択用乱数値を抽出し、抽出した背景選択用乱数値と選択した背景選択テーブルに設定されている判定値とを比較することにより、背景の昇格・転落・移行なしのいずれかを選択する。具体的には、抽出した背景選択用乱数値と一致する判定値に対応する「昇格」「転落」「移行なし」のいずれかを選択する。背景を昇格または転落させる場合は背景フラグの値を更新する。なお、図42に示す背景選択テーブルでは、変動回数が30回未満の場合よりも変動回数30回以上の場合の方が背景の昇格が選択されやすく（「昇格」に対して数多くの判定値が割り振られ）、また、変動回数が30回以上の場合よりも変動回数30回未満の場合の方が背景の転落が選択されやすく（「転落」に対して数多くの判定値が割り振られ）なるように、背景選択テーブルにおいて判定値が割り振られている。

40

【0313】

演出制御用CPU101は、現在の演出モードが潜伏モードでなく通常モードであれば、図42に示す通常モード時の背景選択テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU

50

101は、通常モードが小当りの発生後の潜伏モードから移行した場合（小当り突入の場合）か、突然確変大当り（時短なし）の発生後の潜伏モードから移行した場合（突確突入の場合）かを確認する。すなわち、現在の遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかを確認する。現在の遊技状態は、確変状態フラグがセットされているかどうかによって確認することが可能である。なお、通常モードへの移行は、潜伏モードから転落して通常モードに移行する場合（小当り突入の場合や突確突入の場合）のほかに、通常大当りの発生後に潜伏モードを介さずに直接、通常モードに移行する場合もある。この場合も、小当り突入の場合と同様に、小当り突入の場合の背景選択テーブルを用いて背景（背景の「昇格」「移行なし」）を選択する。ただし、通常大当りの発生にもとづいて通常モードに移行した場合には、背景を選択する処理を実行しないようにしてもよい。

10

【0314】

次に、演出制御用CPU101は、背景選択用乱数値を抽出し、抽出した背景選択用乱数値と選択した背景選択テーブルに設定されている判定値とを比較することにより、背景の昇格・移行なしのいずれかを選択する。具体的には、抽出した背景選択用乱数値と一致する判定値に対応する「昇格」「移行なし」のいずれかを選択する。背景を昇格させる場合は背景フラグの値を更新する。なお、図42に示す通常モード時の背景選択テーブルには、変動回数が70回以上の場合のテーブルが設けられていない。上述したように、この実施の形態では、通常モード移行後の変動回数が70回以上の場合は、各移行抽選演出を実行しないように構成しているからである（ステップS822参照）。

【0315】

20

演出制御用CPU101は、背景の昇格・転落・移行なしを選択する処理（ステップS826）を実行した後、各移行抽選演出におけるフェードアウト時の背景色を選択する処理を実行する（ステップS827）。具体的には、演出制御用CPU101は、現在の演出モードが潜伏モードであるかどうかを確認し、潜伏モードであれば、潜伏モード移行後の変動回数が30回未満であるかどうかを確認する。そして、変動回数が30回未満であれば、図43に示す変動回数0回～29回のフェードアウト時背景色選択テーブルを選択し、変動回数が30回以上であれば、図43に示す変動回数30回以上のフェードアウト時背景色選択テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU101は、ステップS826で「昇格」「転落」「移行なし」のいずれを選択したかを確認する。また、演出制御用CPU101は、フェードアウト時背景色選択用乱数値を抽出し、抽出したフェードアウト時背景色選択用乱数値と選択したフェードアウト時背景色選択テーブルに設定されている判定値とを比較することにより、フェードアウト時の背景色として「赤」または「白」を選択する。具体的には、抽出したフェードアウト時背景色選択用乱数値と一致する判定値に対応する「赤」または「白」を選択する。

30

【0316】

なお、図43に示すフェードアウト時背景色選択テーブルでは、「転落」の場合よりも「昇格」の場合の方が「赤」に対して数多くの判定値が割り振られ、また、「転落」の場合の方が「昇格」の場合よりも「白」に対して数多くの判定値を割り振られている。従って、各移行抽選演出において「赤」が出現した場合は「昇格」しやすく、「白」が出現した場合は「転落」しやすいことになる。また、図43に示すフェードアウト時背景色選択テーブルでは、変動回数30以上のテーブルの方が変動回数30回未満のテーブルよりも背景色として「白」が選択されやすくなるように「白」に対する判定値が数多く割り振られている。すなわち、変動回数30回未満よりも30回以上の方が背景が転落しやすくなるように判定値が割り振られている。

40

【0317】

また、演出制御用CPU101は、現在の演出モードが通常モードであれば、図示していない通常モード時のフェードアウト時背景色選択テーブルを選択し、ステップS826で「昇格」「移行なし」のいずれを選択したかを確認する。また、演出制御用CPU101は、フェードアウト時背景色選択用乱数値を抽出し、抽出したフェードアウト時背景色選択用乱数値と選択したフェードアウト時背景色選択テーブルに設定されている判定値と

50

を比較することにより、フェードアウト時の背景色として「赤」または「白」を選択する。

【0318】

ステップS825、S827の処理の実行後、演出制御用CPU101は、演出モードが潜伏モードから通常モードに移行（転落）した場合や通常モードから潜伏モードに移行（昇格）した場合は、移行された演出モードに応じた演出モードフラグをセットする（ステップS828）。その後、演出制御用CPU101は、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S802）に応じた値に設定し（ステップS829）、処理を終了する。

【0319】

図44および図45は、図37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S802）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、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S1801）。いずれの入賞時判定結果フラグもセットされていない場合は、ステップS1806に移行する。いずれの入賞時判定結果フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101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（ステップS1802）。

【0320】

なお、ステップS1802の連続予告決定処理は、連続予告演出を最初に開始するときの変動表示を行う際に実行される。すなわち、連続予告演出を最初に開始するときには、ステップS1801で入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいてステップS1802に移行し連続予告決定処理が実行される。また、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告実行中フラグがセットされ（後述するステップS1818、S1819参照）、連続予告演出の実行が開始されるとともに、入賞時判定結果フラグがリセットされる（後述するステップS1820参照）。そして、連続予告演出を開始した後、2回目以降の変動表示が実行される場合には、既に入賞時判定結果フラグがリセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく（ステップS1801でNと判定）、1回目の変動表示の際に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

【0321】

なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき連続予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当たりとなる始動入賞が発生した場合には、実行中の連続予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当たりの演出（例えば、リーチ予告や大当たり予告）を実行するようにしてもよい。

【0322】

図46および図47は、連続予告演出の振り分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。ステップS1802の連続予告決定処理では、演出制御用CPU101は、現在の遊技状態を確認する。具体的には、演出制御用CPU101は、確変時短フラグがセットされていれば現在の遊技状態が確変時短状態であると判定し、確変状態フラグ（ステップS662参照）がセットされていれば現在の遊技状態が確変状態であると判定し、時短状態フラグ（ステップS660参照）がセットされていれば現在の遊技状態が時短状態であると判定し、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ現在の遊技状態が通常状態であると判定する。なお、以下の連続予告決定処理の説明においては、確変状態には確変時短状態も含むものとする。

【0323】

現在の遊技状態が通常状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図46（A）に示す通常状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演

10

20

30

40

50

出の演出態様を決定する。例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 6（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【 0 3 2 4 】

なお、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」および「保留球変化」の各連続予告演出の演出態様の具体的な内容については後述する。なお、「モード移行」は予告演出として実行される背景画面の変化であって、図 2 7 ~ 図 2 9 等に示した遊技状態に対応して背景画面を変化させる演出モードの移行とは異なる概念である。

【 0 3 2 5 】

現在の遊技状態が確変状態であると判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 4 6（B）に示す確変状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、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。例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（B）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（B）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 6（B）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（B）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 6（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわ

ち、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判定された場合)には、図46(B)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0326】

現在の遊技状態が時短状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図46(C)、図47(D)または図47(E)に示す時短状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、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。この場合、演出制御用CPU101は、時短回数保存領域に保存されている時短状態の残り回数(ステップS664参照)にもとづいて、時短状態に移行して何回目の変動を実行する場合であることを特定する。そして、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後1回目~91回目の変動を実行する場合には、図46(C)に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後92回目~100回目の変動を実行する場合には、図47(D)に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後101回目~108回目の変動を実行する場合には、図47(E)に示す連続予告振分テーブルを選択する。

【0327】

時短状態に移行後1回目~91回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用CPU101は、例えば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図46(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図46(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図46(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合(すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図46(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図46(C)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図46(C)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0328】

時短状態に移行後92回目~100回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用CPU101は、例えば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図47(D)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図47(D)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合(すなわち、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判定された場合)には、図47(D)に示すように、いずれ

の演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 7（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

10

【 0 3 2 9 】

時短状態に移行後 9 2 回目 ~ 1 0 0 回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 4 7（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

20

30

【 0 3 3 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 8 0 2 で連続予告演出を実行することに決定した場合には（ステップ S 1 8 0 3 の Y）、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップ S 1 8 0 4）。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、入賞時判定結果 1 フラグ ~ 入賞時判定結果 3 フラグのいずれかがセットされている場合には、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数（ステップ S 6 5 2 参照）を変動回数カウンタにセットする。また、入賞時判定結果 4 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場合には、第 2 保留記憶数保存領域に格納されている第 2 保留記憶数（ステップ S 6 5 5 参照）を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定された入賞時判定結果の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

40

【 0 3 3 1 】

なお、ステップ S 1 8 0 2 , S 1 8 0 3 において、連続予告演出を行うか否かの決定を乱数を用いた抽選処理を実行することにより決定してもよい。そして、抽選処理により連続予告演出を決定すると決定した場合に、連続予告振分テーブルで振り分けられている演出態様の中から実行する演出態様を決定するようにしてもよい。また、図 4 6 および図 4

50

7に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当たりとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当たりとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当たりとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当たりとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

10

【0332】

また、複数の入賞時判定フラグがセットされている場合には、全ての入賞時判定フラグに対してステップS1802の連続予告決定処理を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、ステップS1805を実行した後にステップS1801に移行するようにし、全ての入賞時判定フラグについて判定を終了するまで、ステップS1802～S1805の処理を繰り返し実行するようにしてもよい。

【0333】

また、演出制御用CPU101は、ステップS1802で連続予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS1803のN）、セットされている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）をリセットする（

20

【0334】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断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S1806）。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップS1810でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第2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S1807）。なお、第2連続予告実行中フラグは、後述するステップS1819でセットされる。いずれかの第2連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップS1807のY

30

【0335】

いずれの第2連続予告実行中フラグもセットされていなければ（ステップS1807のN）、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第1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S1808）。なお、第1連続予告実行中フラグは、後述するステップS1819でセットされる。いずれかの第1連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップS1808のY）、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1809）。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、

40

ステップS1811に移行する。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグをセットする（ステップS1810）。

【0336】

以上のように、この実施の形態では、ステップS1807～S1810の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であるときに、第2特別図柄の変動表示の実行が割り込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

【0337】

次いで、演出制御用CPU101は、セットされていれば、変動回数カウンタの値を1

50

減算する（ステップS1811）。また、演出制御用CPU101は、減算後の変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS1812）。そして、変動回数カウンタの値が0になっていれば、演出制御用CPU101は、セットされている連続予告実行中フラグ（第1連続予告実行中フラグまたは第2連続予告実行中フラグ）をリセットする（ステップS1813）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される1つ前の変動表示まで連続予告演出が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に連続予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には連続予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、連続予告演出を実行するようにしてもよい。

10

【0338】

ステップS1806で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1814）。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていない場合は（すなわち、第2特別図柄の変動表示を終わり、第1特別図柄の変動表示に戻った場合には）、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS1815）。次いで、演出制御用CPU101は、セットされていた第1連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグのうちの第1はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する（ステップS1816）。なお、第1はずれ連続予告実行中フラグは、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、後述するステップS1819において第1連続予告実行中フラグの1つとしてセットされる。第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU101は、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットする（ステップS1817）。

20

【0339】

一方、ステップS1816で第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていない場合は（この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて第1リーチ連続予告実行中フラグまたは第1大当たり連続予告実行中フラグがセットされている）、演出制御用CPU101は、ステップS1811に移行する。

30

【0340】

以上のように、ステップS1814～S1817の処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出を中断した後に、第1特別図柄の変動表示に復帰したときに、入賞時判定の対象となった変動が「非リーチはずれ」となる場合には、連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出が終了される。また、入賞時判定の対象となった変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」となる場合には、第1特別図柄の変動表示に復帰した後、残りの連続予告演出が継続して実行される。そのような構成することによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んだ後に連続予告演出に復帰した場合には、少なくともスーパーリーチが確定することになり、遊技者に対してスーパーリーチ後に大当たりとなる期待感を高めさせることができる。

40

【0341】

図48は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。このうち、図48（A）は、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。また、図48（B）は、「カウントダウン」または「保留球変化」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。

【0342】

この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもと

50

づいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される（ステップS1810参照）。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰しても、図48に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（ステップS1816のY、S1817参照）。また、第1特別図柄の変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰すると、図48に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する（ステップS1816のN参照）。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる場合には、図48に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（後述するステップS887参照）。

10

【0343】

なお、図46および図47に示すように、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」と入賞時判定された場合には、「カウントダウン」および「保留球変化」の連続予告演出が実行される場合はない。そのため、この場合には、図48（B）に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことにより連続予告演出が実行される場合はないのであるから、第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行されるという問題は生じない。

20

【0344】

また、この実施の形態では、図48に示すように、連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には、その第2特別図柄の変動表示中には予告演出（当該第2特別図柄の変動表示に対する予告を行う演出）を実行しないように制御される（後述するステップS1823のY参照）。

【0345】

なお、この実施の形態では、図48に示す連続予告演出の禁則処理の他に以下に示すような禁則処理が行われる。

【0346】

（1）遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当りであった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する。

30

【0347】

（2）大当り遊技状態中に第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞があった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような始動入賞に対しては連続予告演出の実行の処理を行わないように制御する（ステップS216A参照）。また、保留記憶数の変動情報のスタックも行わないように制御する。

【0348】

（3）高確率状態（確変状態）、時短状態、または突然確変大当りによる高確率状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことに対する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する（ステップS215A参照）。

40

【0349】

（4）時短状態の移行後に92回目から108回目までの変動を行う場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、92回目から108回目までの変動を行う場合には、1回目から91回目までの変動を行う場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する（図47参照）。

【0350】

50

(5) また、停電復旧時に時短状態であった場合にも、時短状態の残り回数が不確定であることから(4)と同様のことが言える。そのため、92回目から108回目までの変動を行う場合と同様の連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する。

【0351】

(6) また、変動表示を開始してから極短い所定期間(例えば30ms)以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行わないように制御する。

【0352】

(7) また、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出は、所定期間連続して実行されないように制御する。例えば、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出を終了すると、その後、変動表示を20回以上終了するまでは、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく次の連続予告演出を実行しないように制御する。

【0353】

ステップS1808で第1連続予告実行中フラグがセットされていなければ(すなわち、いずれの連続予告実行中フラグもセットされていなければ)、演出制御用CPU101は、いずれかの入賞時判定結果フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1818)。セットされていれば、演出制御用CPU101は、セットされている入賞時判定結果フラグに応じた連続予告実行中フラグをセットする(ステップS1819)。そして、演出制御用CPU101は、セットされている入賞時判定結果フラグをリセットする(ステップS1820)。

【0354】

なお、ステップS1819では、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第1はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第1リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第1大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、および第1大当たり連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第2はずれ連続予告実行中フラグ、第2リーチ連続予告実行中フラグ、および第2大当たり連続予告実行中フラグが、第2連続予告実行中フラグである。

【0355】

なお、ステップS1819では、連続予告実行中フラグをセットするとともに、ステップS1802で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」で

10

20

30

40

50

あることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０３５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ１８２１）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）、および連続予告演出を実行する場合には連続予告演出の演出態様に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ１８２２）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出を実行しない場合または「図柄変動時の変動形態の変化」以外の演出態様の連続演出を実行する場合には、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行する場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１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

【０３５７】

なお、この実施の形態では、第１通常モードに制御されているとき（通常モード移行後の変動回数が７０回未満のとき）と、第２通常モードに制御されているとき（通常モード移行後の変動回数が７０回以上のとき）とで、連続予告演出が実行される割合を変化するように構成されている。すなわち、図４６および図４７には示していないが、第１通常モードに制御されているときは連続予告演出を実行する割合が低くなり、第２通常モードに制御されているときは連続予告演出を実行する割合が高くなるように、連続予告振分テーブルにおける判定値の振り分けを変化させている（つまり、判定値の振り分けの異なる第１通常モード用のテーブルと第２通常モード用のテーブルとを設けている）。これにより、第１通常モードときと第２通常モードのときとで連続予告演出の実行割合が変化することになる。

20

【０３５８】

図４９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４９に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が偶数図柄（通常大当たりの発生を想起させるような停止図柄）で揃った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たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が奇数図柄（確変大当たりの発生を想起させるような停止図柄）で揃った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たりや小当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果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ＣＰＵ１０１は、停止図柄として「１３５」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。

30

40

【０３５９】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出

50

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。

【0360】

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、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0361】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告中断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S1823)。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出(連続予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出。)を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する(ステップS1824)。連続予告中断中フラグがセットされていれば(ステップS1823のY)、演出制御用CPU101は、ステップS1824を実行することなく、ステップS1825に移行する。

10

【0362】

この実施の形態では、連続予告中断中フラグがセットされているのは、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづく連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出が中断されたときである。従って、ステップS1823の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中に割り込んで第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、その第2特別図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出が実行されないように制御される。

20

【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS1825)。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S1826)。

【0364】

図50は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、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CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

30

40

【0365】

図50に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0366】

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

50

【0367】

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S1827）。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。

【0368】

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。

【0369】

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S1828）、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S803）に対応した値にする（ステップS1829）。

【0370】

図51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S1841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS1842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS1843）、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S1844）。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S1845）。なお、潜伏モード中または通常モード中に煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）を実行すると決定した場合には、ステップS1845の処理において所定のタイミング（例えば演出図柄の高速変動中）で煽り演出を実行する。

【0371】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの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S1846）。いずれかの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、連続予告中断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S1847）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ステップS1802の連続予告決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップS1848）。一方、ステップS1847で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップS1848を実行することなく、そのままステップS1849に移行する。

【0372】

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S1849）、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S1851）。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S1850）、ステップS1851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

10

20

30

40

50

時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0373】

図52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S804)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS851)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(ステップS852)、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS853)。次いで、演出制御用CPU101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S855)。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かを確認することもできる。

10

【0374】

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S805)に応じた値に更新する(ステップS856)。

【0375】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS857)。

20

【0376】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄(飾り図柄)の変動(可変表示)を終了させる(ステップS851、S853参照)。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄(飾り図柄)の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0377】

図53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S805)を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、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S871)。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S872)。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S873)。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S806)に応じた値に更新する(ステップS874)。

30

40

【0378】

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。

【0379】

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CPU101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。

【0380】

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。

【0381】

図54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。

【0382】

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。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU101は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、または第1大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS887）。ステップS887の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第2特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

【0383】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS892）。

【0384】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図55～図58は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図55は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図56は、「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図57は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図58は、「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図55～図58において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図55～図58に示す例では、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合を示しているが、第2始動入賞口14への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第2特別図柄の変動表示に同期して

演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合も同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【0385】

まず、図55を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図55に示す例では、まず、図55(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図55(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた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(ステップS218A参照)。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し(ステップS218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図55(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、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1増やす(ステップS653参照)。そして、図55(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS853参照)。

10

【0386】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図55(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。そして、図55(5)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

20

【0387】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図55(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する(ステップS1822参照)。また、図55(6)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図55に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材(例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物)を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向(または下方向)に変動を開始するように見せて下方向(または上方向)に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図55(5)において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

30

40

【0388】

そして、図55(7)に示すように、演出図柄の変動表示を実行し(ステップS1845参照)、図55(8)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信

50

すると、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

【0389】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図55(9)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップS 1 8 2 2 参照）。また、図55(9)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS 1 8 4 8 参照）。

10

【0390】

以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

【0391】

次に、図56を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図56に示す例では、まず、図56(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図56(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS 2 1 7 A 参照）。そして、入賞時判定結果に応じた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（ステップS 2 1 8 A 参照）。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップS 2 1 8 A 参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図56(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、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1増やす（ステップS 6 5 3 参照）。そして、図56(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップS 8 5 3 参照）。

20

30

【0392】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図56(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップS 1 8 0 2 参照）で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする。すると、演出態様として「モード移行」が決定されたことにもとづいて、図56(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図56(5)に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップS 1 8 4 8 参照）、最終停止図柄（図56(5)でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

40

【0393】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図56(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ10

50

0 は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図 5 6 (6) に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9 の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて 2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出 (例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出) が実行される (ステップ S 1 8 4 8 参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図 5 6 (7) に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され (ステップ S 1 8 4 8 参照)、最終停止図柄 (図 5 6 (7) でははずれ図柄) を停止表示する (ステップ S 8 5 3 参照)。

【 0 3 9 4 】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 5 6 (8) に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし (ステップ S 6 5 3 参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図 5 6 (8) に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9 の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて 2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出 (例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出) が実行される (ステップ S 1 8 4 8 参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図 5 6 (9) に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され (ステップ S 1 8 4 8 参照)、最終停止図柄 (図 5 6 (9) でははずれ図柄) を停止表示する (ステップ S 8 5 3 参照)。

【 0 3 9 5 】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、例えば、2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出を行った後に、最終的に側方から割り込んできた方の背景画面が勝って背景画面が切り替わるとともに、最終停止図柄として大当たり図柄を停止表示するようにしてもよい。また、「モード移行」の連続予告演出の態様は、この実施の形態で示したものにこだわらず、例えば、変動表示ごとに変動終了時に元の背景画面に押し戻されるようにするのではなく、変動表示ごとに背景画面が変化していく態様の演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 9 6 】

次に、図 5 7 を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図 5 7 に示す例では、まず、図 5 7 (1) に示すように第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 5 7 (2) に示すように第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する (ステップ S 2 1 7 A 参照)。そして、入賞時判定結果に応じた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 1 0 0 に送信する (ステップ S 2 1 8 A 参照)。また、更新後の第 1 保留記憶数指定コマンドを送信し (ステップ S 2 1 8 A 参照)、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 7 (2) に示すように、受信した第 1 保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす (ステップ S 6 5 3 参照)。そして、図 5 7 (3) に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする (ステップ S 8 5 3 参照)。

【 0 3 9 7 】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 5 7 (4) に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし (ステップ S 6 5 3 参

照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする。すると、演出態様として「カウントダウン」が決定されたことにもとづいて、図57(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント3!」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図57(5)に示すように、最終停止図柄(図57(5)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。

【0398】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図57(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図57(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント2!」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図57(7)に示すように、最終停止図柄(図57(7)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。

【0399】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図57(8)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図57(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント1!」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図57(9)に示すように、最終停止図柄(図57(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。

【0400】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【0401】

次に、図58を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図58に示す例では、まず、図58(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図58(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた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(ステップS218A参照)。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し(ステップS218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図58(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、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1増やす(ステップS653参照)。そして、図58(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS853参照)。

【0402】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果

10

20

30

40

50

指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図58(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする。すると、演出態様として「保留球変化」が決定されたことにもとづいて、図58(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図58(4)に示す例では星形表示)に変更する(ステップS1848参照)。なお、図58に示す例では、入賞時判定を行った後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図58(5)に示すように、最終停止図柄(図58(5)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図58(5)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図58(5)に示す例では星形表示)とする。

10

【0403】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図58(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図58(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図58(6)に示す例では星形表示)を継続する(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図58(7)に示すように、最終停止図柄(図58(7)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図58(7)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図58(7)に示す例では星形表示)とする。

20

30

【0404】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図58(8)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図58(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図58(8)に示す例では星形表示)を継続する(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図58(9)に示すように、最終停止図柄(図58(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図58(9)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図58(9)に示す例では星形表示)とする。

40

【0405】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【0406】

50

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン（図 6 に示す非リーチ P A 1 - 4、ノーマル P B 2 - 1、ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1、スーパー P A 3 - 2、ノーマル P B 2 - 3、ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 4、特殊 P G 1 - 3）が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図 5 9 は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図 5 9 において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図 5 9 に示す例では、第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第 2 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

10

【 0 4 0 7 】

図 5 9 に示す例では、まず、図 5 9（１）に示すように第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 5 9（２）に示すように第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、更新後の第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 8 A 参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 9（２）に示すように、受信した第 1 保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす（ステップ S 6 5 3 参照）。そして、図 5 9（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップ S 8 5 3 参照）。

20

【 0 4 0 8 】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 5 9（４）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし（ステップ S 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図 5 9（５）に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

30

【 0 4 0 9 】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 9（６）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図 5 9（６）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図 5 9 に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置 9 の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図 5 9（５）において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図 5 9（６）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示は変化しない。

40

【 0 4 1 0 】

そして、図 5 9（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップ S 1 8 4 5 参照）、図 5 9（８）に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チ

50

チャンス目図柄を仮停止表示する。

【0411】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図59(9)に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図59(9)に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。

【0412】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰り返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図55に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図59に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。従って、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0413】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図60は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図60に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図60に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

【0414】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311、S313参照)、入賞時演出処理(ステップS217A、S217B参照)を実行し入賞時判定を行う。なお、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態(確変状態や時短状態)でなく、大当たり遊技状態でもないことを条件に(ステップS215A、S216A参照)、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行う。そして、入賞時判定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送信する(ステップS218A、S218B参照)。

【0415】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数指定コマンド(第1保留記憶数指定コマンドまたは第2保留記憶数指定コマンド)を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した保留記憶数指定コマンドにもとづいて、現在の保留記憶数(図60に示す例では「3」)を変動回数カウンタにセットする(ステップS1804参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図60に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0416】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS1811参照)。そして、変動回数カウンタの値が2であることにもとづいて、図60に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図60に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0417】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変

10

20

30

40

50

動回数カウンタの値を1減算する(ステップS1811参照)。そして、変動回数カウンタの値が1であることにもとづいて、図60に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図60に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0418】

そして、次の変動表示(入賞時判定の対象となった変動表示)を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算し(ステップS1811参照)、変動回数カウンタの値が0になったことにもとづいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして(ステップS1812, S1813)、連続予告演出を終了する。

【0419】

なお、この実施の形態では、図60に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中に連続予告演出を行う場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示においては連続予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示中に連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している(特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している)。なお、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に連続予告演出を実行し、連続予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

【0420】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合には可変入賞球装置15が開放状態となる頻度が極めて低く、遊技状態が確変状態や時短状態(高ベース状態)である場合には可変入賞球装置が開放状態となる頻度が高められる。そのため、遊技状態が通常状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞することは希であり、主として第1特別図柄の変動表示が連続して実行される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞する頻度が高くなるとともに、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、主として第2特別図柄の変動表示が連続して実行される。しかし、遊技状態が通常状態である場合であっても、低い頻度であるものの第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞し、第2特別図柄の変動表示が実行される場合がある。この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行している途中で第2始動入賞口14への始動入賞があると、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んでくることになる。そこで、この実施の形態では、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には連続予告演出を中断するように制御する。

【0421】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図61および図62は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図61は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図62は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

【0422】

なお、図61および図62に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図61および図62に示す例において、連

続予告演出の実行中における第2始動入賞口14への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【0423】

まず、図61を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【0424】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311参照)、入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行し入賞時判定を行う。そして、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する(ステップS218A参照)。

10

【0425】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図61に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

20

【0426】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図61に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図61に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0427】

ここで、図61に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図61に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図61に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する(ステップS1809、S1810参照)。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する(ステップS1823のY参照)。

30

【0428】

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし(ステップS1815参照)、図61に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図61に示すように、次の第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するとき、演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図61に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

40

【0429】

次に、図62を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

50

【0430】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311参照)、入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行し入賞時判定を行う。そして、「非リーチはずれ」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する(ステップS218A参照)。

【0431】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものと(ステップS1822参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図62に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

10

【0432】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図62に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図62に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

20

【0433】

ここで、図62に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図62に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図62に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する(ステップS1809、S1810参照)。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する(ステップS1823のY参照)。

30

【0434】

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする(ステップS1815参照)とともに、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットし(ステップS1816、S1817参照)、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由となった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図62に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第2特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

【0435】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、潜伏モードに制御された後の変動回数が所定回数(例えば30回)以上になれば、背景が昇格(演出モードが昇格)する確率が低い各移行抽選演出(フェードアウト時の背景色が白になる弱演出)を高い割合で実行するように構成しているので、確変状態に制御されている可能性が低いとの遊技者の体感(認識)と、実際の制御(煽り演出の一種である各移行抽選演出の内容)との間の齟齬をなくすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0436】

また、この実施の形態では、突然確変大当り(時短なし)または小当りの発生を契機として潜伏モードに移行するように制御しているので、突然確変大当り(時短あり)の発生に対する期待感(すなわち確変時短状態への移行に対する期待感)を持たせることができるとともに、突然確変大当り(時短あり)が発生しなかったとしても確変状態への移行に

50

対する期待感を持たせることができる。

【0437】

また、この実施の形態では、潜伏モード中の背景が複数種類設けられ、各移行抽選演出が実行されたことにもとづいて背景を変化させるように構成されているので、潜伏モード中における演出のバリエーションが増え、遊技の興趣を向上させることができる。

【0438】

また、この実施の形態では、各移行抽選演出が実行可能な第1通常モード（通常モードへの移行後の変動回数が所定回数（例えば70回）未満の場合の通常モード）と、各移行抽選演出が実行されない第2通常モード（通常モードへの移行後の変動回数が所定回数（例えば70回）以上の場合の通常モード）とが設けられ、第1通常モードに制御されているときと第2通常モードに制御されているときとで連続予告演出の実行割合（出現割合）が変化するように構成されているので、通常モードに移行した場合でも連続予告演出の実行割合に注目させることによって確変状態に制御されていることに対する期待感を持たせることができる。なお、上記の実施の形態では、第1通常モードのときと第2通常モードのときとで同じ背景（通常時背景）を表示するようにしていたが、異なる背景を表示するようにしてもよい。

10

【0439】

また、停電復旧コマンドを受信した場合には、演出モードを第2通常モードに制御するように構成しているので、遊技機への電力供給が開始されたときにいずれの演出モードに制御されているかを認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止することができる。すなわち、例えば朝一に電源を投入したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ560が電源バックアップされていることから、昨日の電源遮断時（電源停止時）の遊技状態が反映（復旧）されることがある。この場合、遊技状態に応じて演出表示装置9の画面の背景を変化させると、大当たりになりやすい遊技機が認識させてしまい、遊技者の射幸性を煽りすぎてしまうことになる。そこで、そのような場合でも演出モードを第2通常モードに制御することによって、電源投入時の遊技状態が認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止する。

20

【0440】

また、この実施の形態では、特別図柄が2つ設けられ、第2特別図柄の始動入賞を優先的に消化し、確変時短状態や時短状態のとき（高ベース状態）に第2特別図柄の始動入賞が発生しやすくなるように構成するとともに、第1特別図柄と第2特別図柄の突然確変大当たりに対する発生確率（大当たり種別決定テーブルの振り分け）が異なるように構成しているので、高ベース状態において遊技者を落胆させないようにすることができるとともに、遊技者の利益を高めることができる。

30

【0441】

また、この実施の形態によれば、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したときに、第1保留記憶に対して行われる第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定し、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞したときに、第2保留記憶に対して行われる第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定する。また、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶に対して行われる可変表示が開始されるまでに、該1の保留記憶についての入賞時判定の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置9）を用いて該1の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当たり遊技状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当たり遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当たりを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

40

50

【 0 4 4 2 】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器 8 a , 8 b を備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第 2 特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、大当り遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第 1 特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞がしやすくなるとともに第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が途切れないようにして第 2 特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第 1 特別図柄の変動表示結果として期待される大当りを保留したまま第 2 特別図柄の変動表示にもとづく大当りを狙うことが可能となってしまう。すると、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく大当りと第 2 特別図柄の変動表示にもとづく大当りとの 2 回の大当りが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、想定数以上の賞球を故意に狙われて射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第 1 特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止している。

10

【 0 4 4 3 】

なお、上記の実施の形態では、高期待度モード（背景 C）を潜伏モード（背景 A , B）よりも確変期待度が高い演出モードとしていたが、遊技状態が確変状態であることが確定する演出モード（確変確定の演出モード）としてもよい。すなわち、高期待度モードのときも遊技状態が通常状態に制御されている可能性があったが、遊技状態が確変状態のときにのみ高期待度モードに移行可能に構成するようにしてもよい。この場合、図 4 2 に示す潜伏モード（B）のテーブルにおいて、「小当り突入」（つまり遊技状態が通常状態）の場合における「昇格」に対して判定値を割り振らないようにし、潜伏モード中の背景 B の場合に遊技状態が確変状態のときにのみ「昇格」が選択されるようにする。

20

【 0 4 4 4 】

また、上記の実施の形態では、通常モード（通常時背景）を潜伏モード（背景 A , B）よりも確変期待度が低い演出モードとしていたが、遊技状態が通常状態であることが確定する演出モードとしてもよい。すなわち、通常モードのときも遊技状態が確変状態に制御されている可能性があったが、遊技状態が通常状態のときにのみ通常モードに移行可能に構成するようにしてもよい。この場合、図 4 2 に示す潜伏モード（A）のテーブルにおいて、「突確突入」（つまり遊技状態が確変状態）の場合における「転落」に対して判定値を割り振らないようにし、潜伏モード中の背景 A の場合に遊技状態が通常状態のときにのみ「転落」が選択されるようにする。

30

【 0 4 4 5 】

なお、上記の実施の形態では、変動回数に応じて煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）の出現割合を変化させていたが、変動回数に応じて煽り演出の演出態様を変化させるようにしてもよい。例えば、変動回数 30 回までは各移行抽選演出において効果音付きでフェードアウトし、変動回数 30 回以降は各移行抽選演出において効果音なしでフェードアウトするようにする。このような構成によれば、遊技者の体感（期待感）に応じた演出態様の煽り演出を実行することができ、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 4 6 】

なお、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合に入賞時判定を行わないようにする（ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 6 A ことによって、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には先読み予告（連続予告演出）を行わないようにして、大当りとなる可能性を認識できないようにする場合を示したが、大当り遊技状態中や高

50

ベース状態中である場合であっても入賞時判定を行って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。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100側で大当り遊技状態中や高ベース状態中であるか否かを判断するようにし、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

【0447】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態とならない第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第2特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、リーチ状態とならない第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、そのまま連続演出（連続予告演出）を終了させることによって、遊技者にリーチ状態とならないことを早期に報知することができる。

【0448】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態となる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとならない第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、リーチ状態となる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとなる第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第2特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第2特別図柄の可変表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、リーチ状態となることが確定することになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当りとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【0449】

また、この実施の形態によれば、大当りとなる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとならない第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、大当りとなる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとなる第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2

特別図柄の変動表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の変動表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の変動表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第2特別図柄の変動表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、大当たりとなる期待が高まるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当たりとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

10

【0450】

また、この実施の形態によれば、第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、予告演出の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）と他の予告演出とが混在して実行されて遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

【0451】

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

20

【0452】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う変動パターンが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないようにすることができる。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

30

40

【0453】

例えば、この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動開始時に変動パターンを決定し、決定した変動パターンに従って変動表示を行うことが前提であるが、始動入賞を検出したタイミングで保留バッファに読み込んだ変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）中に、大当たりに対する信頼度の高いスーパーリーチに対応する乱数値が含まれる場合には、そのスーパーリーチとなる変動表示が実行される以前の変動表示中に連続予告演出を実行する。この場合に、この実施の形態のようにはずれ用変動パターン種別判定テーブルを設計しておけば、連続予告演出を実行した場合には、必ずその予告した変動パターン種別に対応するスーパーリーチを伴う変動表示が実行されるので、その変動パターン種別

50

に対応する予告演出を事前に実行することができる。

【0454】

例えば、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、まず変動パターン種別を決定して、変動パターン種別に含まれる変動パターンのいずれかの変動パターンに決定することが記載されているが、複数の変動パターン種別間に重複して含まれる変動パターンが存在する。そのため、連続予告演出を事前に実行した場合であっても、ノーマルリーチなど他の演出が実行されてしまう可能性があり、遊技者に対して不信感を与える可能性がある。遊技者に対して不信感を与えないようにしようとすると、せいぜいリーチが発生する旨の予告演出しか実行することができず（スーパーリーチなどより信頼度の高い演出の予告を行うことができず）、予告演出の効果が著しく減退してしまう。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられているように構成されているので、より信頼度の高い連続予告演出を確実に実行することができ、遊技者に対して不信感を与えることなく、予告演出の効果を高めることができる。

10

【0455】

また、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、変動パターン種別間で共通に存在する変動パターンが含まれる。そのため、スーパーリーチの変動パターンなど特定の 변동パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で行う場合の作業が繁雑となる。すなわち、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動パターン種別内における選択割合を変えることなく、特定の 변동パターンの選択割合のみを変更したい場合であっても、複数の変動パターン種別内の選択割合を変更しなければならず、変動パターン種別間で変動パターンの出現率が異なってしまうことになる。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチの変動パターンなど特定の 변동パターンとそれ以外の変動パターンとが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないように構成されているので、変動パターンの出現率を容易に変更することができる。

20

【0456】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）135B（図10（B）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチPA1-2）を含む変動パターン種別（非リーチCA2-3）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無駄な保留記憶が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶が多いときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

30

40

【0457】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の擬似連用の変動パターン（非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3）を含む。そして、擬似連の演出が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、同じ演出態様の演

50

出が実行される場合であっても、擬似連の演出が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 8 】

また、この実施の形態によれば、第 1 保留記憶または第 2 保留記憶として 1 の保留記憶が記憶された後、該 1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例えば、上記と同様の演出を行うためには、1 回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図 5 5 と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図 5 5 に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。

【 0 4 5 9 】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って変動パターン種別を決定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。そのため、複数の特別図柄表示器を備えた遊技機において、変動パターンを決定するためのプログラムやデータを格納する記憶領域の容量を削減することができる。

【 0 4 6 0 】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、大当たりとするか否かとともに、1 5 ラウンド大当たりである通常大当たりや確変大当たりと 2 ラウンド大当たりである突然確変大当たりとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、異なる割合で 1 5 ラウンド大当たりと 2 ラウンド大当たりとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の可変表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。

【 0 4 6 1 】

また、この実施の形態によれば、変動開始前の始動入賞時のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、スーパーリーチとなると入賞時判定されたことにもとづいて、そのスーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示が開始される以前に、スーパーリーチとなることを報知する演出を実行可能である。そのため、その始動入賞に対応した可変表示よりも

以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0462】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定して変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値(230~251)が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン(ノーマルリーチや非リーチ)を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、合算保留記憶数が多くなるに従って可変表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割合が多くなるように割り当てを行うことによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

10

【0463】

図63は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが用いられ、合算保留記憶数が0~2(3以下)である場合には、図10(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる(ステップS96~S98参照)。図60に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0~2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

20

【0464】

また、この実施の形態では、図63に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230~251)が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0465】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかの2種類について、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けを異ならせる場合を示したが、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けの異ならせ方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に振り分けを異ならせてもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0, 1用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとをあらかじめ用意しておき、リーチを伴う変動パターン種別や短縮変動の変動パターン種別の振り分けをさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。また、このような例にかぎらず、あらかじめ用意しておくはずれ用変動パターン種別判定テーブルの組合せは、様々なものが考えられる。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数0~2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

50

【 0 4 6 6 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値（230～251）が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図 6 4 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

【 0 4 6 7 】

図 6 4 に示す変形例では、合算保留記憶数 3 以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 230～251 が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数 0～2 の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 200～251 が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が少なくとも 230～251 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 8 】

具体的には、図 6 4 に示すように、合算保留記憶数が 3 以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値 0～199 のうち、判定値 100～199 の範囲については、合算保留記憶数が 0～2 である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 0～99 には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が 3 以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 230～251 は、合算保留記憶数が 0～2 である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 200～251 にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が少なくとも 230～251 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

【 0 4 6 9 】

なお、図 6 4 に示す変形例では、合算保留記憶数 0～2 の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 100～199 が割り当てられ、合算保留記憶数 3 以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 200～229 が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数 0～2 の場合と 3 以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0～2 の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 100～199 が割り当てられ、合算保留記憶数 3 以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 180～229 が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が 3 以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値 180～229 のうちの一部の判定値 180～199 の範囲のみが、合算保留記憶数が 0～2 である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 100～199 に含まれていることになる。

【 0 4 7 0 】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B）に変動パターン種別を分けてもよい。図 6 5 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【 0 4 7 1 】

10

20

30

40

50

図 6 5 に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ A を伴う変動パターン種別に対して判定値 2 3 0 ~ 2 3 7 が割り当てられているとともに、スーパーリーチ B を伴う変動パターン種別に対して判定値 2 3 7 ~ 2 5 1 が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 2 】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図 6 5 に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図 6 4 に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチ A、B に対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチ A、B に対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチ A とスーパーリーチ B に対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【 0 4 7 3 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む。そのため、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われることによって、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 4 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定するときには、合算保留記憶数が少ない場合には、合算保留記憶数が多い場合と比較して、擬似連の再変動の実行回数が多い変動パターンを決定する。そのため、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【 0 4 7 5 】

図 6 6 は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が 2 1 5 ~ 2 2 9 の範囲であることにともづいて、ノーマル C A 2 - 6 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（B）参照）。そして、図 6 6 に示すように、再変動回数 2 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 1 の変動パターンが選択される（図 1 2、図 6 参照）。一方、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が 1 7 0 ~ 2 2 9 の範囲であることにともづいて、ノーマル C A 2 - 5 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（A）参照）。そして、図 6 6 に示すように、再変動回数 3 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 2 の変動パターンが選択される（図 1 2、図 6 参照）。

【 0 4 7 6 】

図 6 6 に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図 6 6 に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が 0

～ 2 と少ないときには、再変動 3 回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が 3 以上と多い場合には、再変動回数が 2 回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多いた擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【 0 4 7 7 】

なお、この実施の形態では、判定値 2 3 0 ～ 2 5 1 の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図 6 および図 1 2 のスーパー C A 2 - 7 参照）、判定値 2 3 0 ～ 2 5 1 の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値 2 3 0 ～ 2 5 1 の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パターン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値 2 3 0 ～ 2 5 1 以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

【 0 4 7 8 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数以上（この実施の形態では 4 回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数未満（この実施の形態では 2 回または 3 回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そのため、再変動回数が所定回数（例えば 4 回）以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【 0 4 7 9 】

図 6 7 は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が 2 3 0 ～ 2 5 1 の範囲であることにともづいて、スーパーリーチを伴うスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別が選択される（図 1 0 参照）。そして、図 6 6 に示すように、再変動回数 4 回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパー P A 3 - 1 ～スーパー P A 3 - 2 が選択されることがある（図 1 2、図 6 参照）。一方、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、判定値が 2 1 5 ～ 2 2 9 の範囲であることにともづいて、スーパーリーチとならないノーマル C A 2 - 6 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（B）参照）。そして、図 6 6 に示すように、再変動回数 2 回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマル P B 2 - 1 が選択されることがある（図 1 2、図 6 参照）。また、合算保留記憶数が 0 ～ 2 である場合には、判定値が 1 7 0 ～ 2 2 9 の範囲であることにともづいて、スーパーリーチとならないノーマル C A 2 - 5 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（A）参照）。そして、図 6 6 に示すように、再変動回数 3 回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマル P B 2 - 2 が選択されることがある（図 1 2、図 6 参照）。

【 0 4 8 0 】

図 6 7 に示すように、再変動回数が 4 回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【 0 4 8 1 】

なお、この実施の形態では、図 6 7 に示すように、判定値 2 3 0 ～ 2 5 1 の範囲に割り

当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動4回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動2回または3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動3回～5回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動1回～3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

10

【0482】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値230～251が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーパーリーチを伴う変動パターンを割り当てようとするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てようとするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図68は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

【0483】

例えば、図68（A）に示すように、全ての種類のリーチを割り当てるのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチA～Cの中のスーパーリーチC）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば4回）を、まとめて判定値230～251の範囲に割り当てようとしてもよい。また、例えば、図68（B）に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチA～スーパーリーチC）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値230～251の範囲に割り当てようとしてもよい。さらに、例えば、図68（C）に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチAで擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の可変表示パターンとして判定値230～251の範囲に割り当てようとしてもよい。

20

【0484】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチAとスーパーリーチBの2種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は2種類にかかわらず、3種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図68に示すようにスーパーリーチA、Bに加えてスーパーリーチCを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図9（A）、（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図10（A）、（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7にそれぞれスーパーリーチA～Cを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチA～Cのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

30

40

【0485】

また、この実施の形態によれば、大当りとするに決定した場合には、大当りとしないうちに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする。例えば、図10に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して230～251の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図9（A）、（B）に示すように、大当りと決定した場合には、スーパーリーチに対して150～251または80～251の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当り遊技状態への期待感を高めることが

50

でき、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【 0 4 8 6 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、ノーマルリーチを伴う変動パターンまたは非リーチの変動パターンとすることに決定する。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われないうちであっても、ノーマルリーチを伴う可変表示が実行されて、大当たり遊技状態になるかもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【 0 4 8 7 】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、変動パターン種別として、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別、またはスーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とすることに決定する。そして、演出図柄の可変表示パターン種別がスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別となると判定したときに、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定する。そのため、変動パターン種別の振り分けを変更するだけで、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【 0 4 8 8 】

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 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【 0 4 8 9 】

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 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 5 6 0 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 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 3 5 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 8 0 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 7 0、ランプドライバ基板 3 5、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 1 0 0 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 1 0 0 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 5 6 0 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 7 0、ランプドライバ基板 3 5 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。

【産業上の利用可能性】

【 0 4 9 0 】

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、複数の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同時に可変表示が実行されない遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【 0 4 9 1 】

- 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

10

20

30

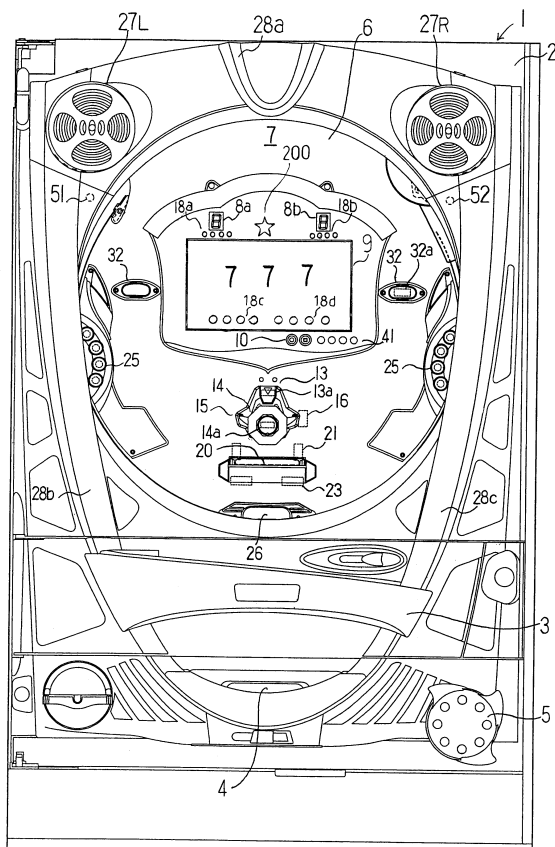
40

50

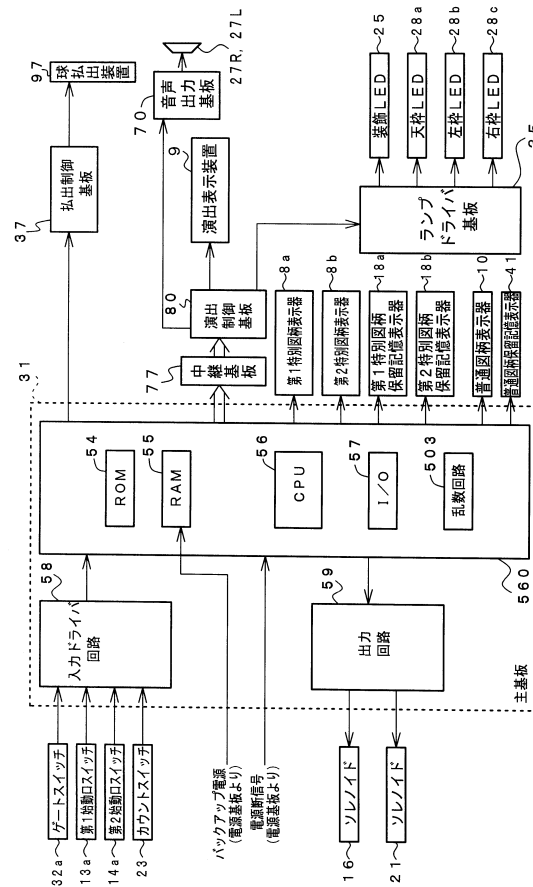
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板(主基板)
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

10

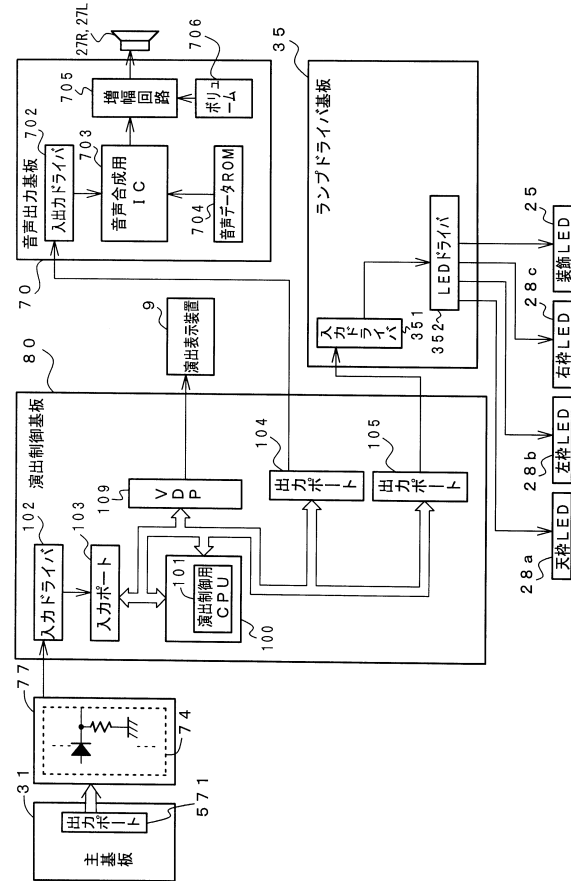
【図1】



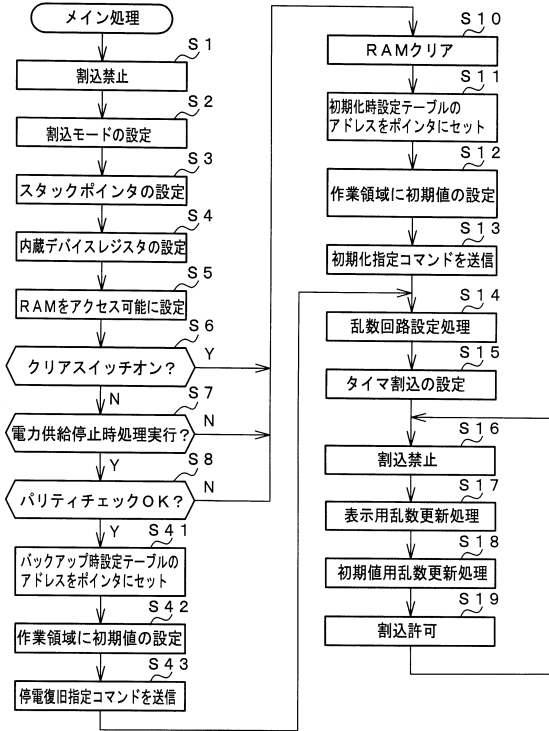
【図2】



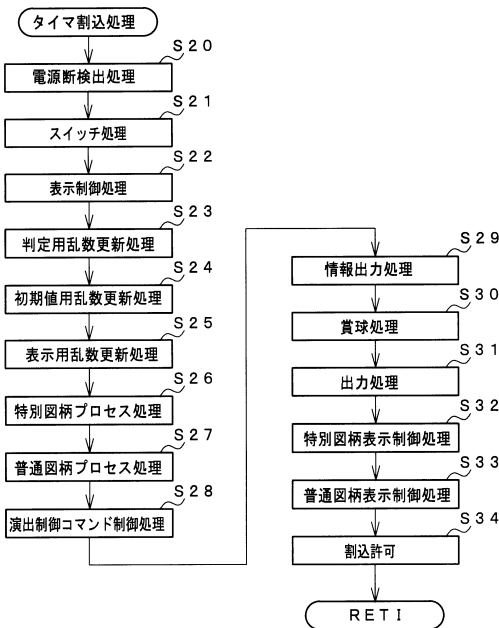
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
通常大当り	確変大当り	突確 (時短あり)	突確 (時短なし)
0~9	10~29	30~34	34~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~9	10~36	37~39

(E)

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-4
通常大当り	1~74	75~149	150~251

132A

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	スーパーCA3-4
確変大当り	1~38	39~79	80~149	150~251

132B

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-2
突確 (時短あり)	1~241

132C

(D)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
突確 (時短なし)	1~241

132D

(E)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~241

132E

【図 10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

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

135A

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

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

135B

【図 11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4
スーパーCA3-4	1~268	スーパーPA3-3
	269~560	スーパーPA3-4
	561~900	スーパーPB3-3
	901~997	スーパーPB3-4

137A

(B)

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG1-2
	637~997	特殊PG1-3
特殊CA4-2	1~180	特殊PG2-1
	181~997	特殊PG2-2

137B

【図 1 2】

はずれ変動パターン判定テーブル		
変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1～997	非リーチPA1-1
	1～500	非リーチPA1-3
非リーチCA2-2	501～997	非リーチPA1-4
	1～997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-3	1～560	ノーマルPA2-1
	561～997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-4	1～997	ノーマルPB2-2
	1～997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1～268	スーパーPA3-1
	269～560	スーパーPA3-2
	561～900	スーパーPB3-1
	901～997	スーパーPB3-2

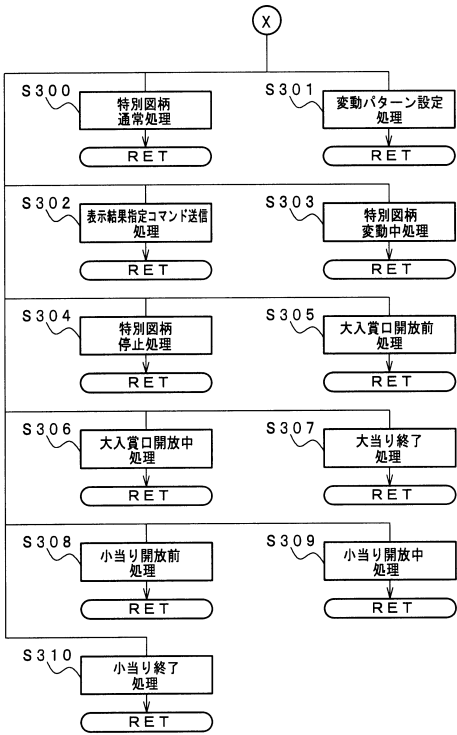
【図 1 3】

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

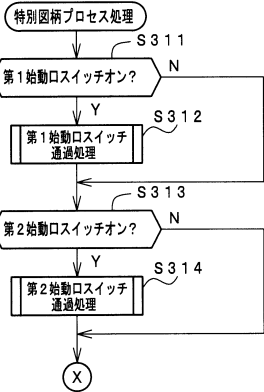
【図 1 4】

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 0	0 3	確変時短状態指定	遊技状態が確変時短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XX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XX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XXで示す数になったことに指定

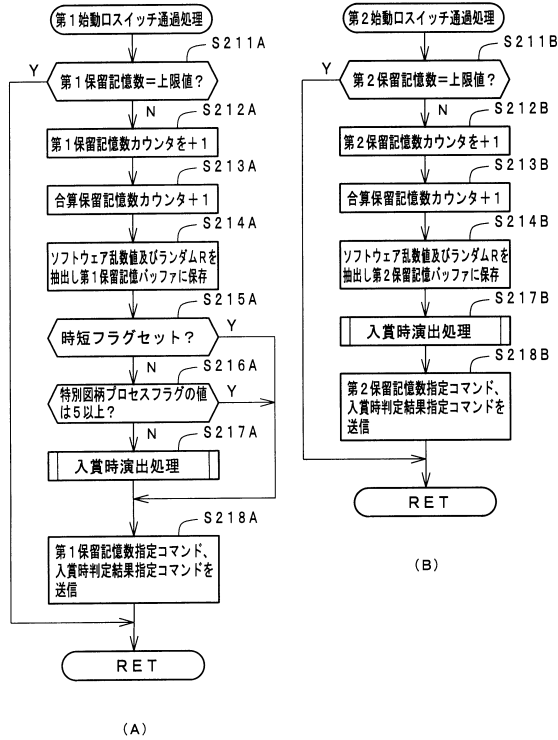
【図 1 6】



【図 1 5】



【図 17】

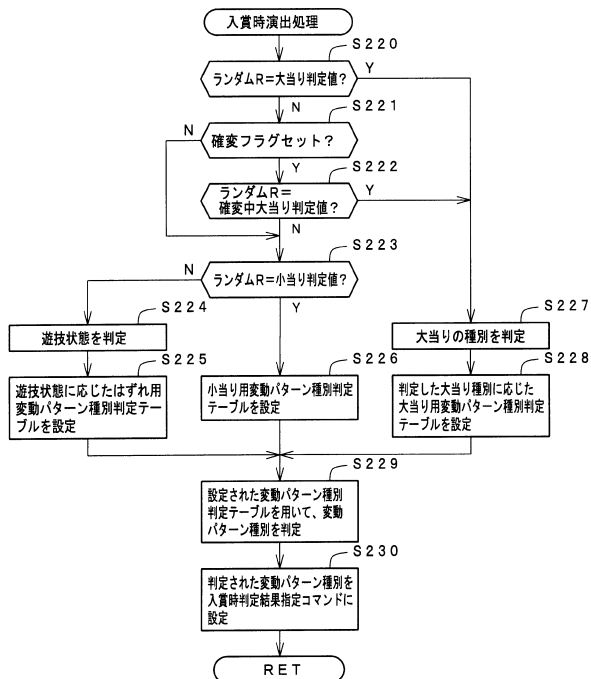


【図 18】

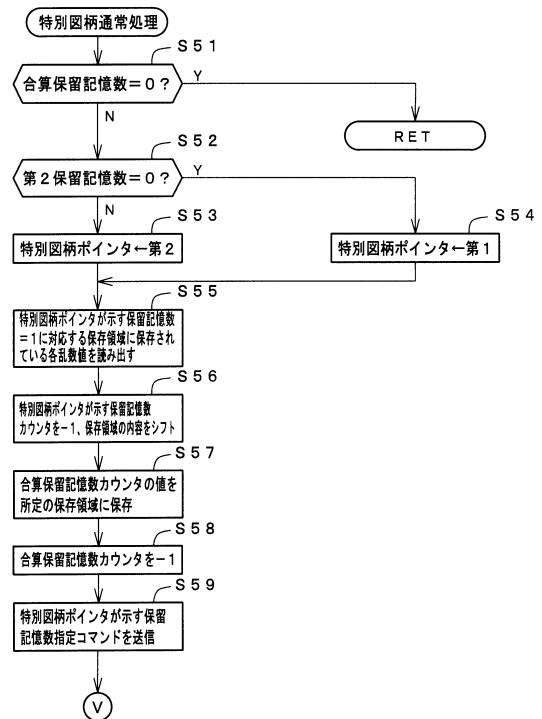
第1保留記憶 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B)

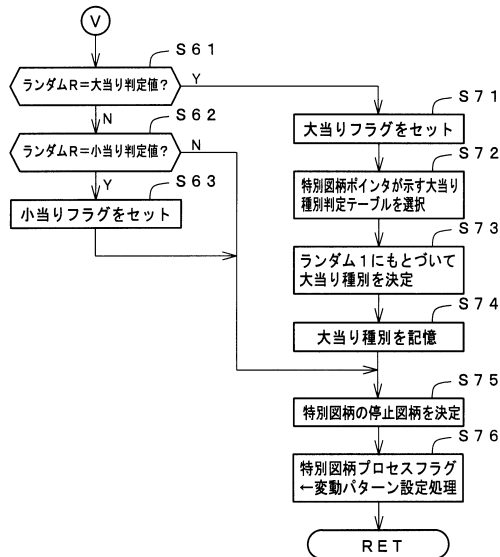
【図 19】



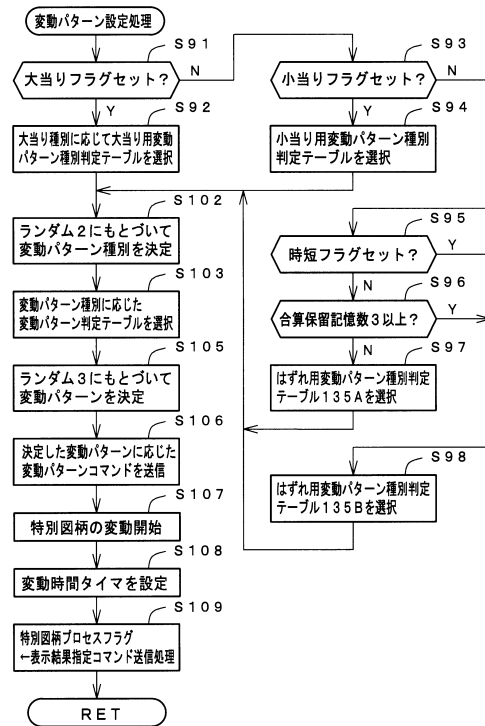
【図 20】



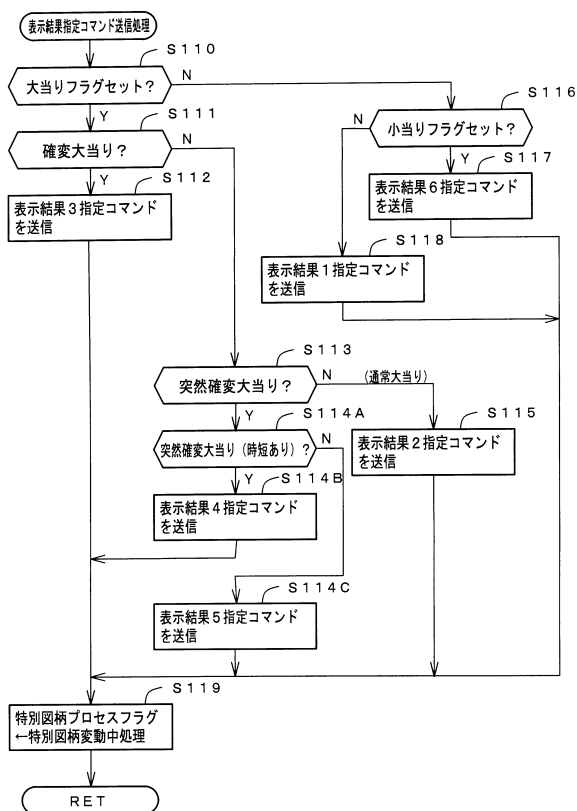
【図 2 1】



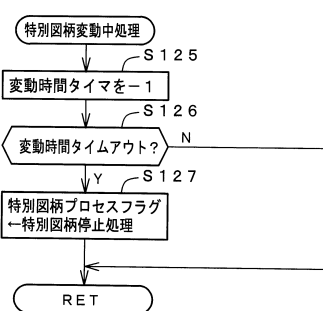
【図 2 2】



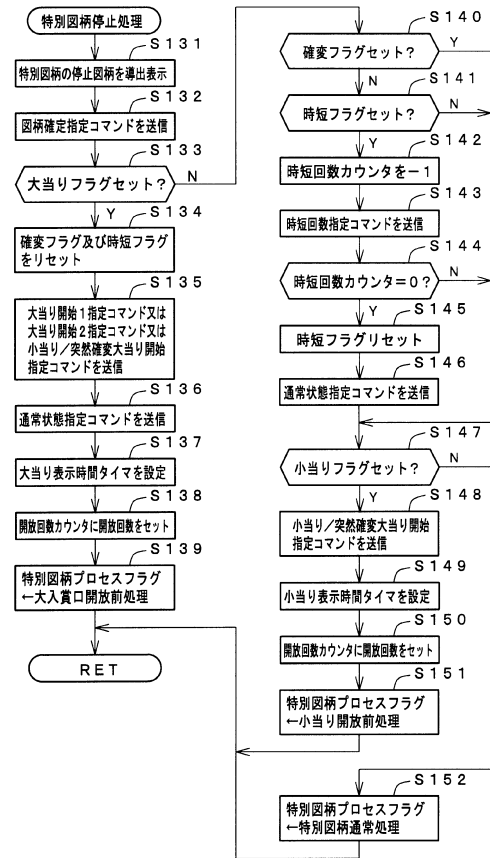
【図 2 3】



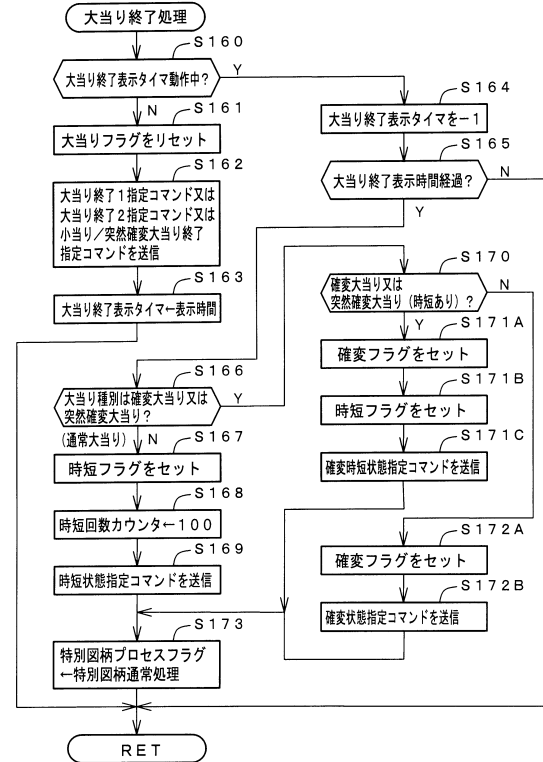
【図 2 4】



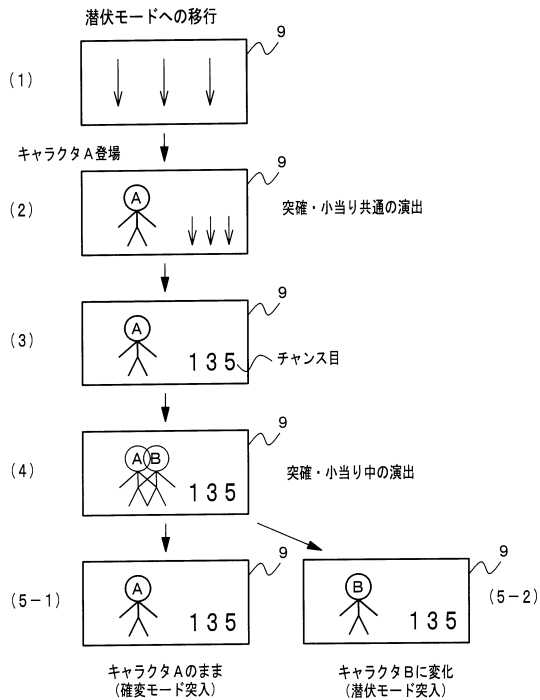
【図 25】



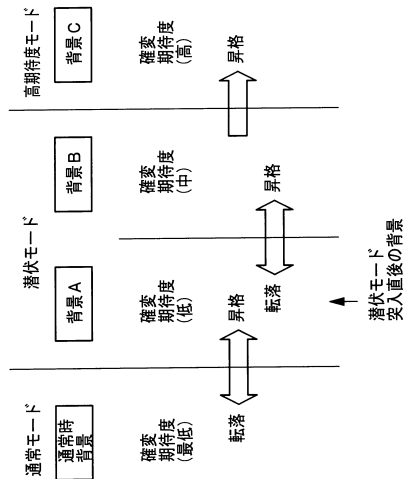
【図 26】



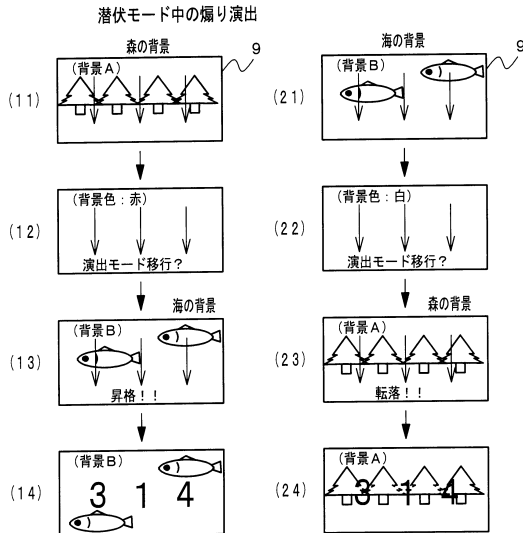
【図 27】



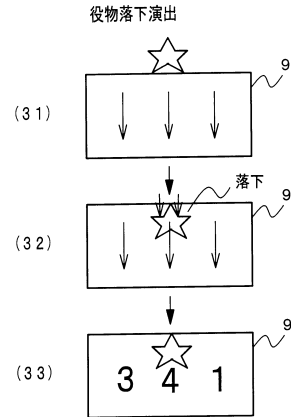
【図 28】



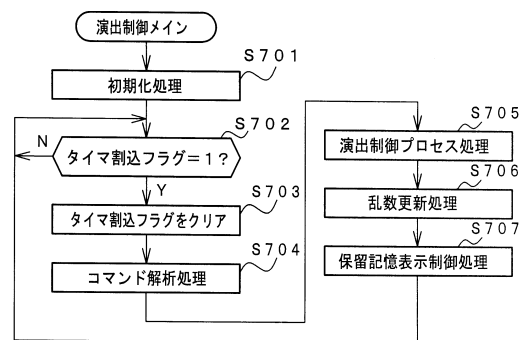
【 図 2 9 】



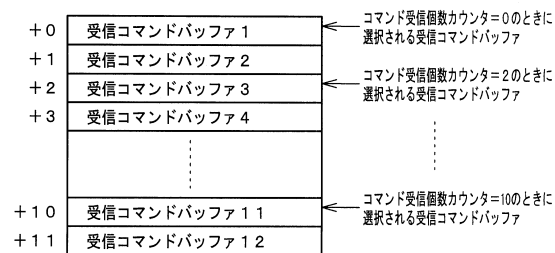
【 図 3 0 】



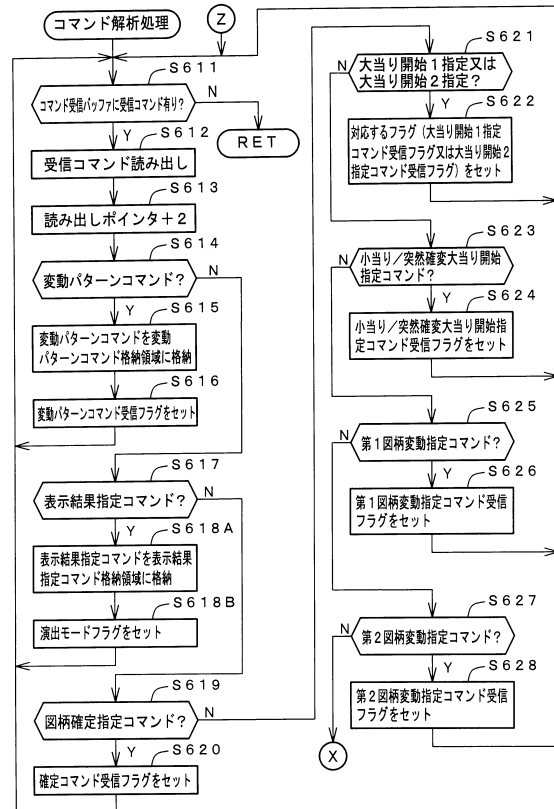
【 図 3 1 】



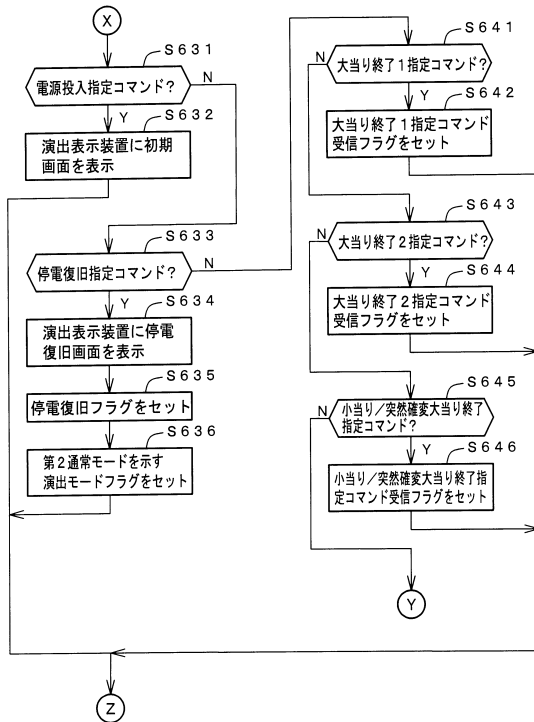
【 図 3 2 】



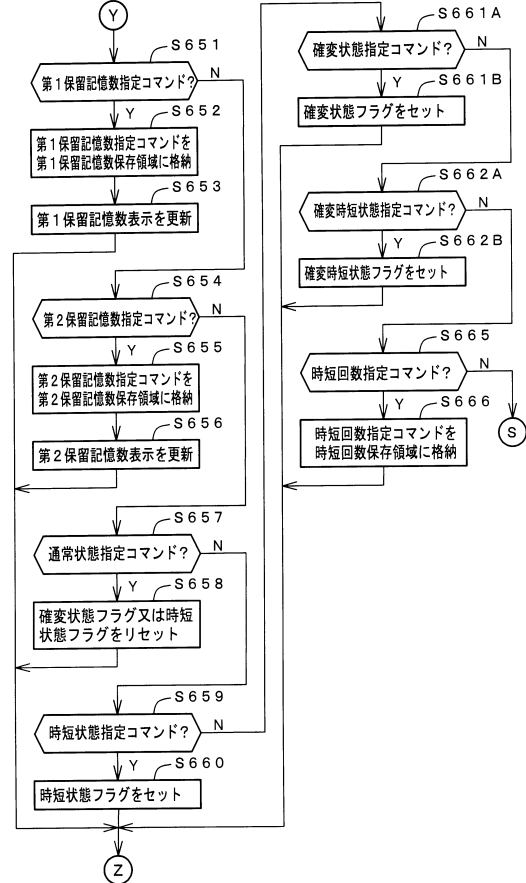
【 図 3 3 】



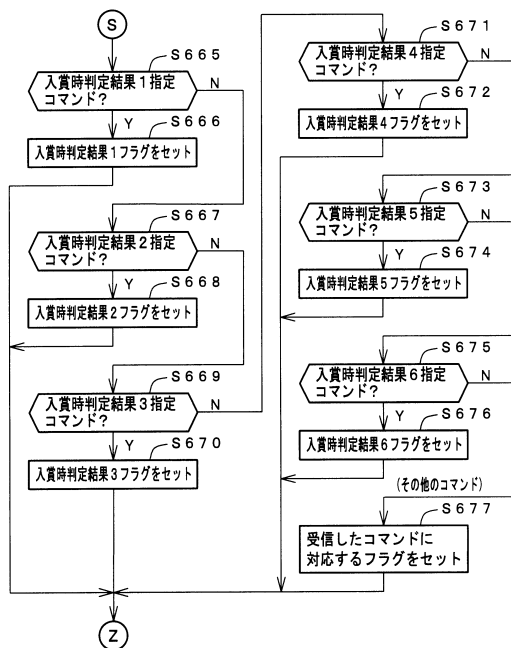
【図 34】



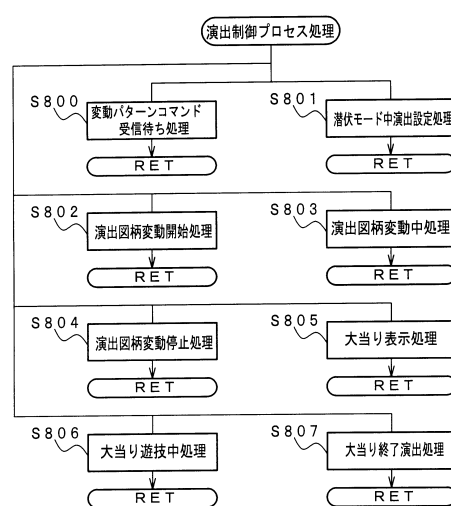
【図 35】



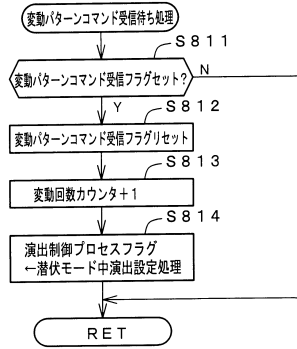
【図 36】



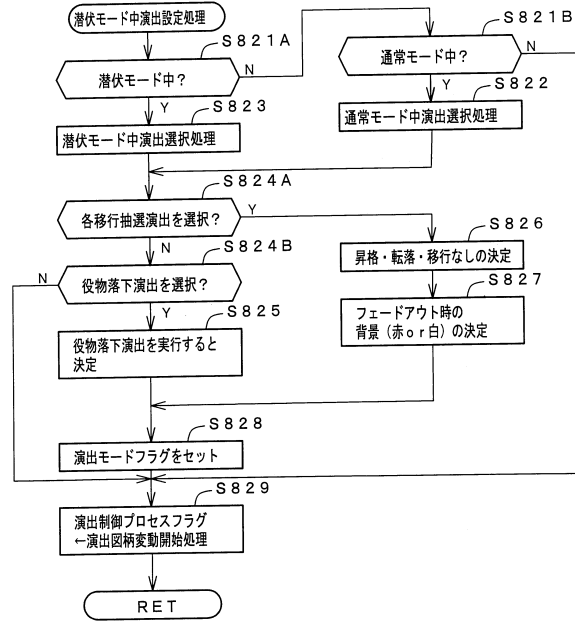
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

煽り演出選択テーブル

潜伏モード時

(A) 変動回数 0 ~ 29 回

演出内容	乱数
各移行抽選演出	1 ~ 3
役物落下演出	4
なし	5 ~ 10

(B) 変動回数 30 回以上

演出内容	乱数
各移行抽選演出	1 ~ 2
役物落下演出	3
なし	4 ~ 10

【図 42】

変動回数 0 ~ 29 回

潜伏モード (A)

	なし	転落	昇格
小当り突入	65	10	25
突確突入	65	5	30

潜伏モード (B)

	なし	転落	昇格
小当り突入	70	25	5
突確突入	70	25	10

変動回数 0 ~ 69 回

通常モード

	なし	昇格
小当り突入	95	5
突確突入	90	10

変動回数 30 回以上

潜伏モード (A)

	なし	転落	昇格
小当り突入	45	50	5
突確突入	40	50	10

潜伏モード (B)

	なし	転落	昇格
小当り突入	25	70	5
突確突入	40	50	10

【図 41】

通常モード時

変動回数 0 ~ 69 回

演出内容	乱数
各移行抽選演出	1
なし	2 ~ 10

【図 43】

変動回数 0 ~ 29 回

赤 (強) 白 (弱)

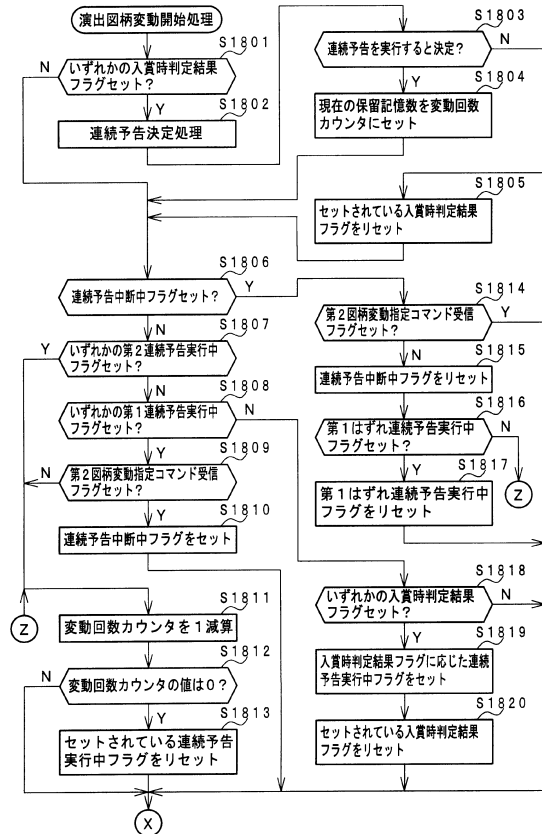
	赤 (強)	白 (弱)
転落	4	6
昇格	6	4
なし	5	5

変動回数 30 回以上

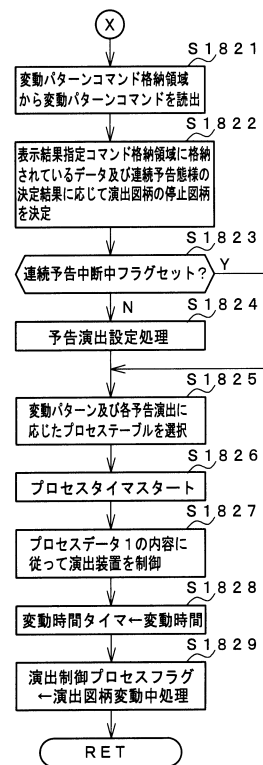
赤 (強) 白 (弱)

	赤 (強)	白 (弱)
転落	2	8
昇格	3	7
なし	2	8

【図 44】



【図 45】



【図 46】

(A) 連続予告振分テーブル (通常状態時)

連続予告態様	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
図柄変動時の 変動形態の変化	○	○	○	×	×	×
モード移行	○	○	○	×	×	×
カウントダウン	×	○	○	×	×	×
保留球変化	×	○	○	×	×	×

(B) 連続予告振分テーブル (確変状態時)

連続予告態様	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
図柄変動時の 変動形態の変化	×	×	×	×	○	○
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	○	○
保留球変化	×	×	×	×	○	○

(C) 連続予告振分テーブル (時短状態時 1 回目～9 1 回目まで)

連続予告態様	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
図柄変動時の 変動形態の変化	×	×	×	×	○	○
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	○	○
保留球変化	×	×	×	×	○	○

【図 47】

(D) 連続予告振分テーブル (時短状態時 9 2 回目～1 0 0 回目まで)

連続予告態様	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
図柄変動時の 変動形態の変化	×	×	×	×	×	×
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	×	×
保留球変化	×	×	×	×	○	○

(E) 連続予告振分テーブル (時短状態時 1 0 1 回目～1 0 8 回目まで)

連続予告態様	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
図柄変動時の 変動形態の変化	×	×	×	×	×	×
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	×	×
保留球変化	×	○	○	×	×	×

【図 4 8】

(A) 変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

連続予告の取り扱い		
連続予告理由	第2特別図柄が非リーチはすれ	第2特別図柄がリーチはすれ
第1特別図柄が非リーチはすれ	第2特別図柄の変動で予告終了 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動で予告終了 （第2特別図柄の変動は予告なし）
第1特別図柄がスーパリーチはすれ	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）
第1特別図柄がスーパリーチ大当り	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）

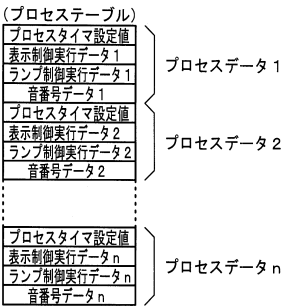
(B) カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

連続予告の取り扱い		
連続予告理由	第2特別図柄が非リーチはすれ	第2特別図柄がリーチはすれ
第1特別図柄が非リーチはすれ	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動で予告終了 （第2特別図柄の変動は予告なし）
第1特別図柄がスーパリーチはすれ	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）
第1特別図柄がスーパリーチ大当り	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）	第2特別図柄の変動を払いで継続 （第2特別図柄の変動は予告なし）

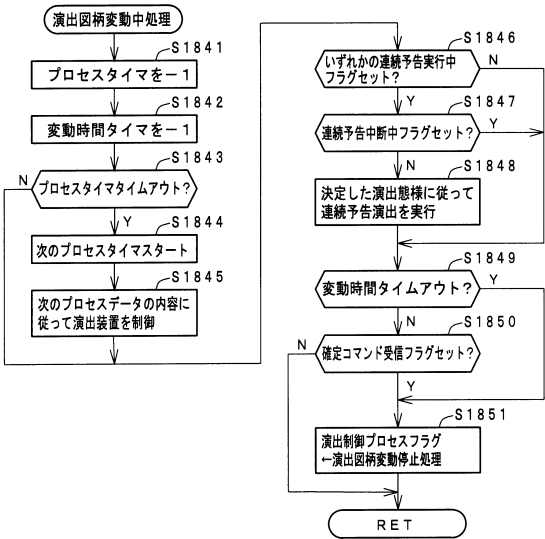
【図 4 9】

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

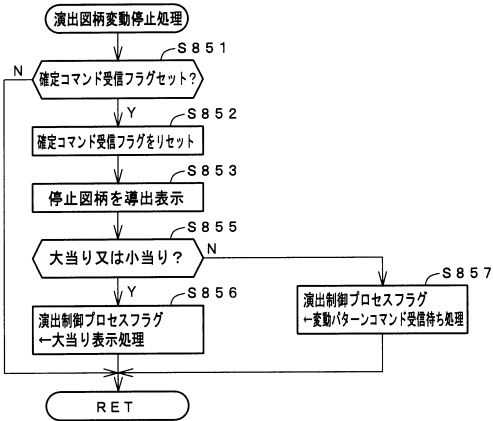
【図 5 0】



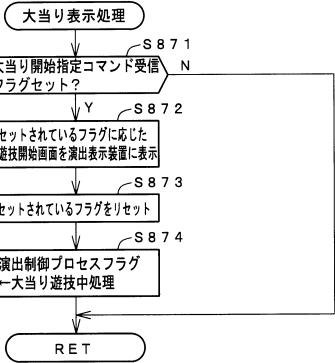
【図 5 1】



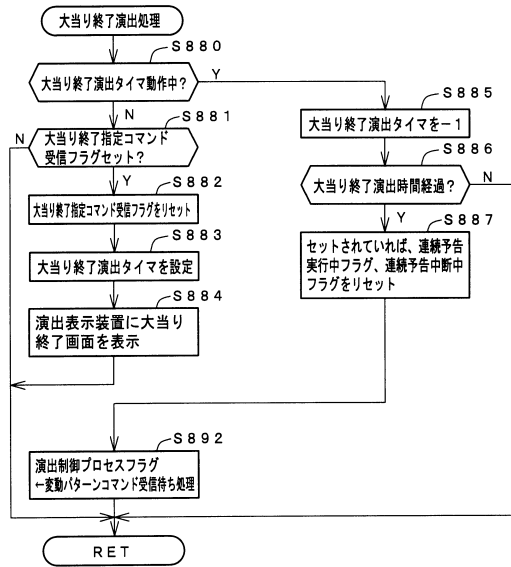
【図 5 2】



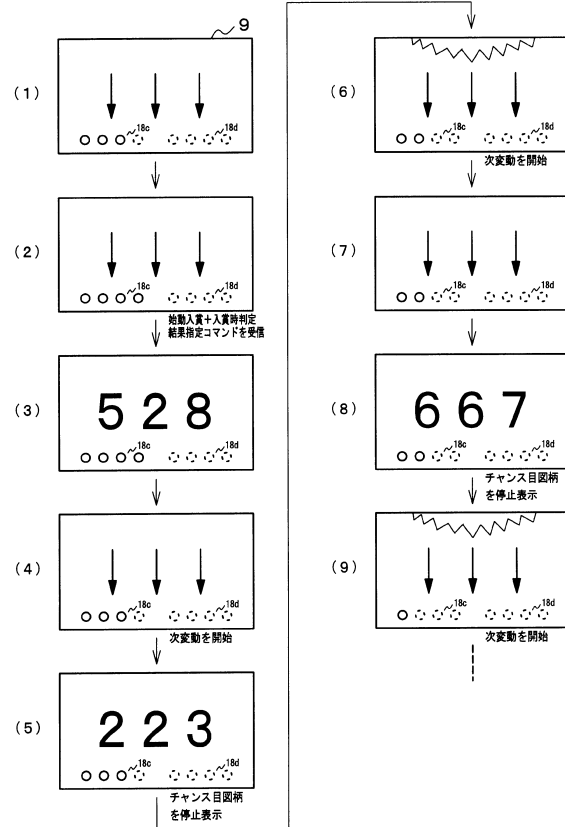
【図 5 3】



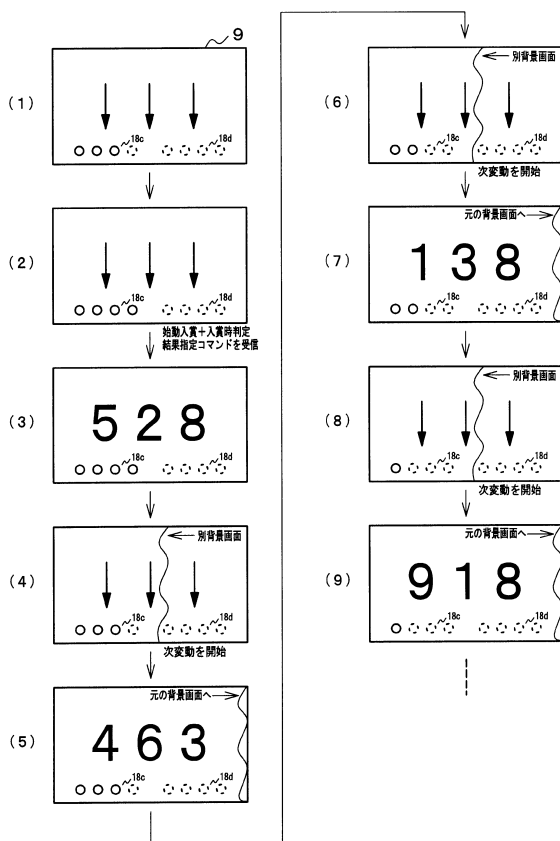
【図 54】



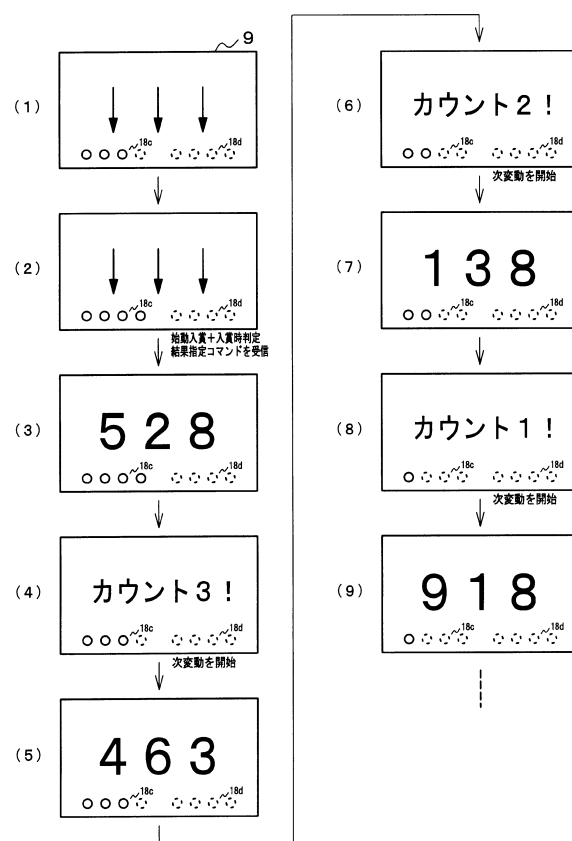
【図 55】



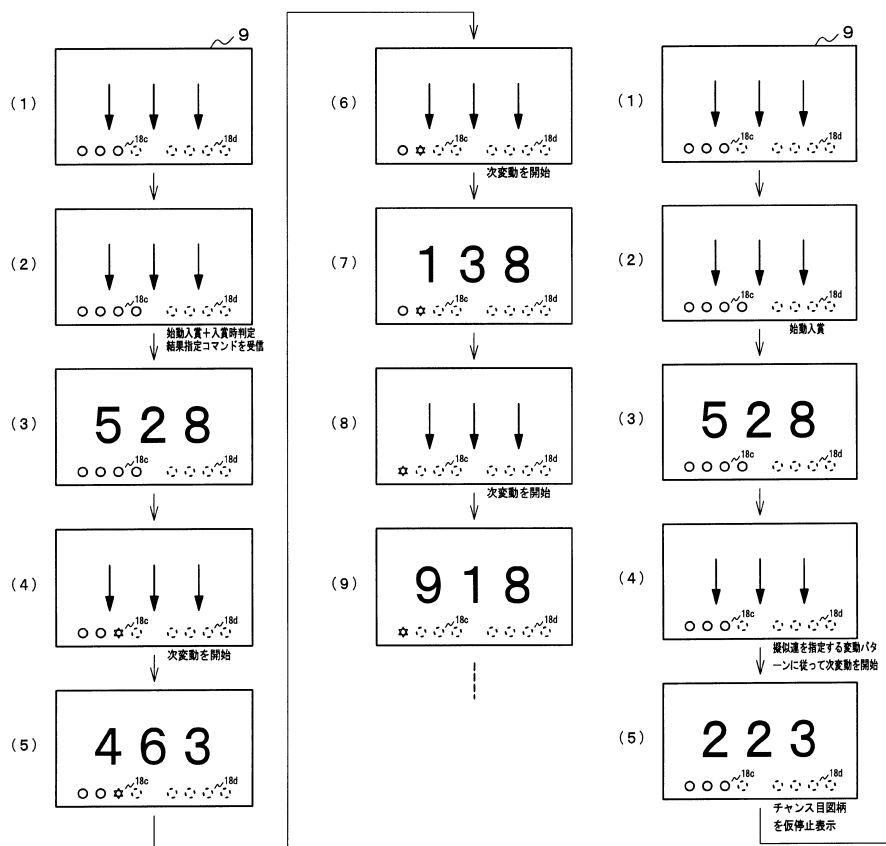
【図 56】



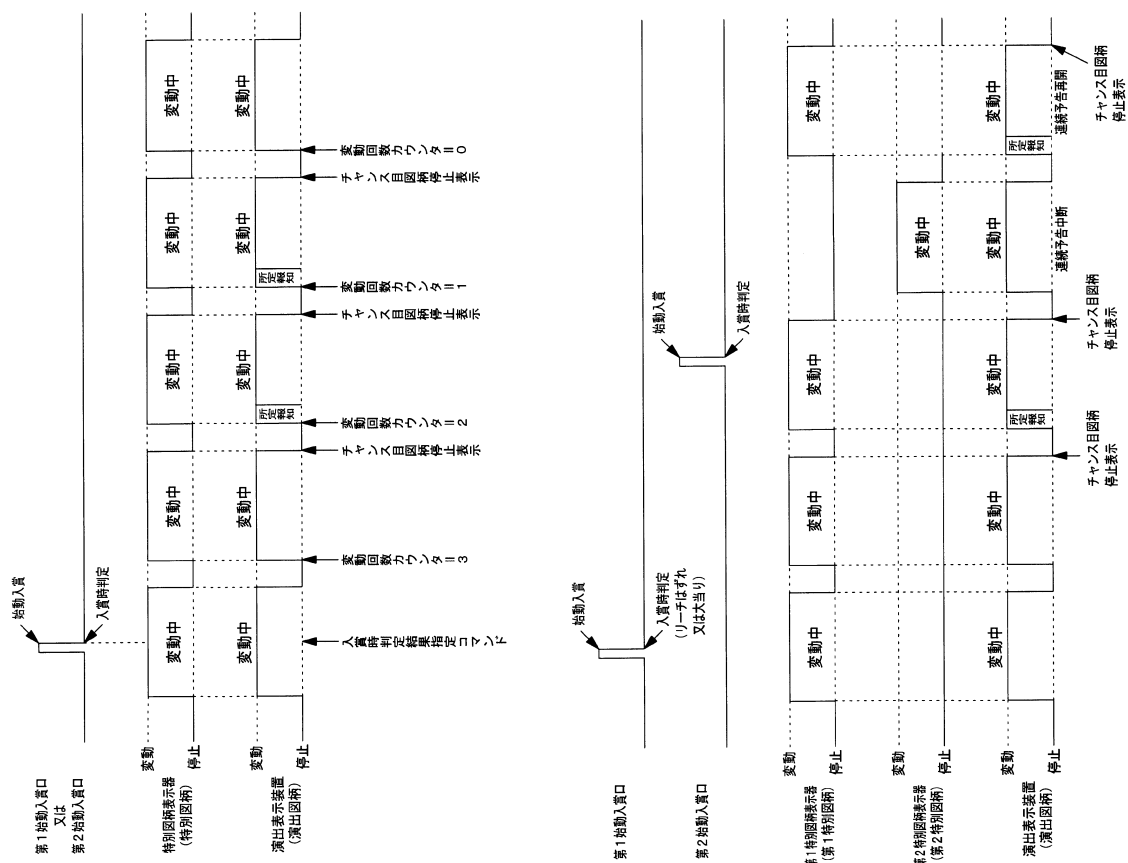
【図 57】



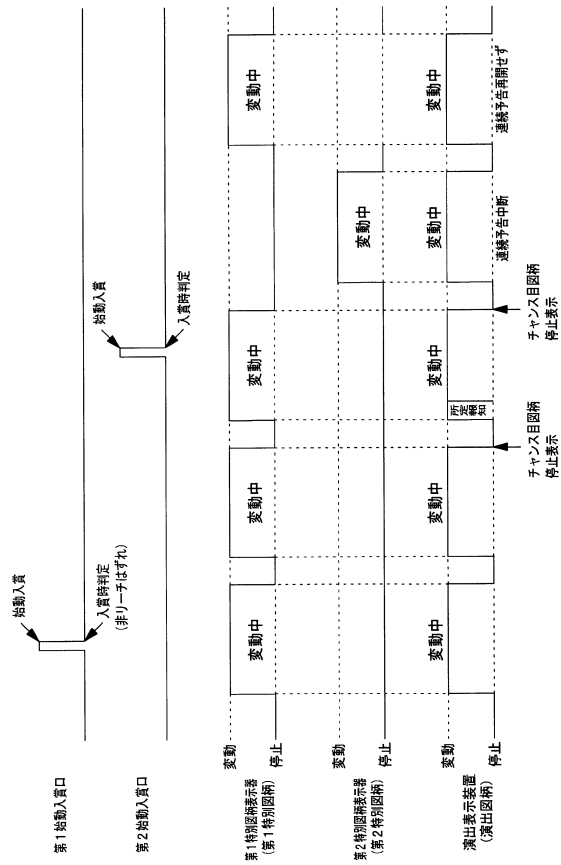
【 ㊦ 5 9 】



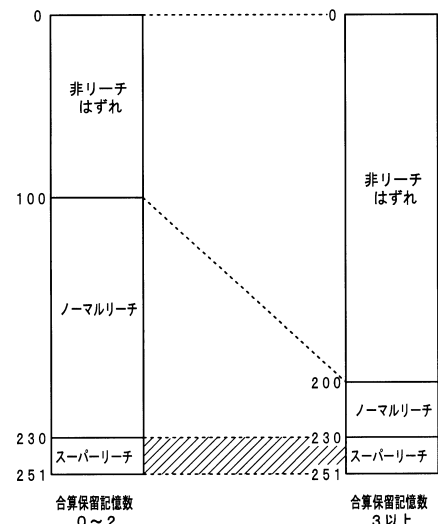
【 図 6 1 】



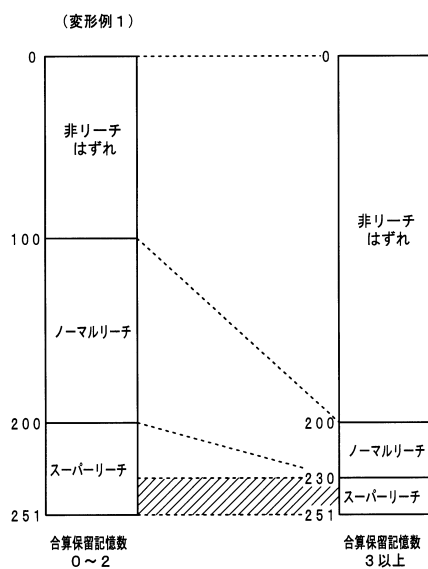
【図 6 2】



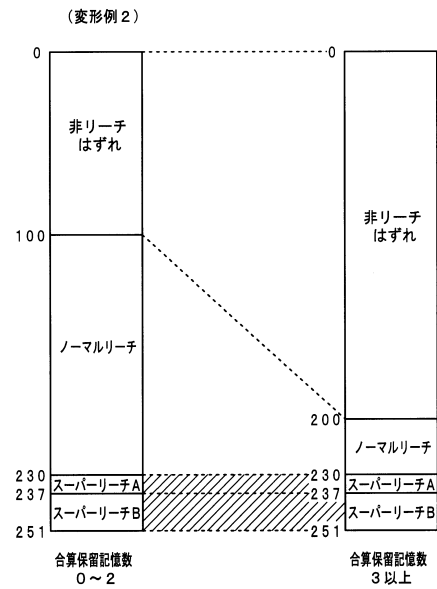
【図 6 3】



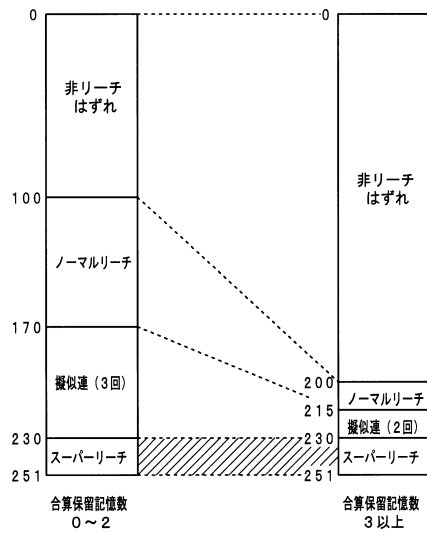
【図 6 4】



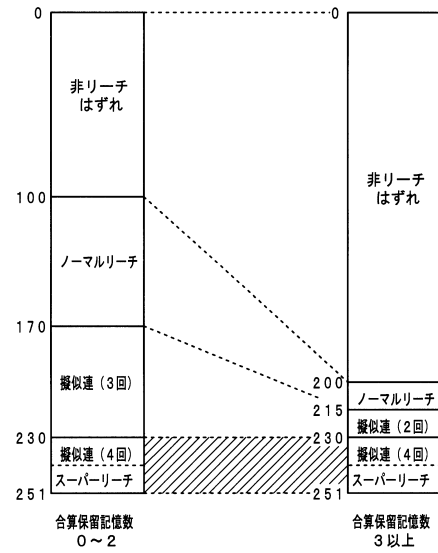
【図 6 5】



【図 66】

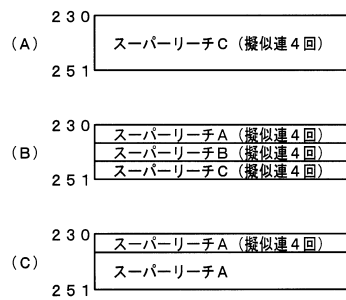


【図 67】



【図 68】

(変形例)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-006028(JP,A)

特開2003-236164(JP,A)

噂をズバッと！！，パチンコ攻略マガジン2008年8月24日号，株式会社双葉社，2008年8月24日，p.141

(58)調査した分野(Int.Cl.，DB名)

A63F 7/02