

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-42163

(P2010-42163A)

(43) 公開日 平成22年2月25日(2010.2.25)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 78 頁)

(21) 出願番号 特願2008-209011 (P2008-209011)
(22) 出願日 平成20年8月14日 (2008.8.14)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100103090
弁理士 岩壁 冬樹
(74) 代理人 100124501
弁理士 塩川 誠人
(74) 代理人 100134692
弁理士 川村 武
(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29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EB58

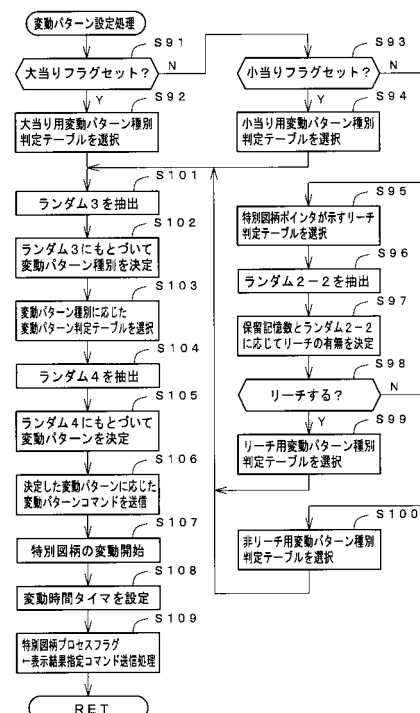
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】容易に設計変更することができる遊技機を提供する。

【解決手段】大当たりとするか否か、および大当たりとしないか決定した場合にはリーチ状態とするか否かにもとづいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。そして、決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する。そして、決定された変動パターンに応じた時間および態様で、識別情報を可変表示する。また、大入賞口の開閉パターンと、演出との組み合わせに応じて、確変状態であることの信頼度を異ならせる。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段と、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化する特別可変入賞装置とを有し、前記第 1 可変表示手段と前記第 2 可変表示手段とのいずれかに特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

10

前記特定遊技状態には前記特別可変入賞装置を第 1 期間第 1 状態に変化させる第 1 特定遊技状態と、前記特別可変入賞装置を前記第 1 期間よりも短い第 2 期間第 1 状態に変化させる第 2 特定遊技状態とがあり、

前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示または前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示が実行される演出表示部と、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したこと、または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行させるときに前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とのいずれに移行させるかと、前記特別遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態に移行させるか否かとを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

20

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記リーチ決定手段による決定結果にもとづいて、前記演出識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から前記演出識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段によって決定された前記変動パターンにもとづいて、前記演出表示部を制御する可変表示制御手段と、

30

前記第 2 特定遊技状態への制御が終了したときに、前記特別遊技状態に移行させる制御を行うとともに、前記特殊遊技状態への制御が終了したときには、当該特殊遊技状態への制御が開始される直前の遊技状態を継続させる制御を行う遊技状態制御手段とを備え、

前記特別可変入賞装置は、

前記特殊遊技状態中に、前記第 1 状態に前記第 2 期間変化し、

前記事前決定手段は、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合と前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で前記特殊遊技状態に移行させると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

40

可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出を実行制御可能であり、

前記可変表示制御手段は、前記特別遊技状態に制御されているか否かに応じて、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合とで、異なる割合で前記特別演出を実行制御する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出を実行制御可能であり、

50

事前決定手段は、特別可変入賞装置の開放パターンを決定可能であり、
前記開放パターンと前記特別演出との組合せは特別遊技状態に制御されているか否かに
応じて、異なる割合で決定される

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

可変表示制御手段は、特別演出の実行制御開始後は、所定のタイミングまで当該特別演出
に関係した演出を実行制御可能である

請求項 2 または請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

演出表示部に表示される識別情報に所定のキャラクタを異なる態様でそれぞれ表示させ
るためのキャラクタ画像データがそれぞれ用意され、

可変表示制御手段は、特別遊技状態であるか否かにもとづいて、異なるキャラクタ画像
データを用いた特別演出を実行制御する

請求項 1 から請求項 4 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

可変表示制御手段は、事前決定手段によって、第 2 特定遊技状態に移行させると決定さ
れた場合と、特殊遊技状態に移行させると決定された場合とで、演出表示部に、同様な演
出表示の実行制御が可能である

請求項 1 から請求項 5 のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合と、第 2 始動領域を遊技媒体
が通過した場合とで、異なる割合で第 2 特定遊技状態に移行させると決定する

請求項 1 から請求項 6 のうちいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表
示を開始し表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過
したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第 2 可変
表示手段と、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化す
る特別可変入賞装置とを有し、第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とのいずれかに特定
表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとも
に、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊
技状態に移行させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部にお
いて開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められ
た特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは

10

20

30

40

50

、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【０００５】

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

【０００６】

このような遊技機において、それぞれ異なる始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて特別図柄を可変表示する２つの可変表示器を備えた遊技機がある（例えば、特許文献１参照。）。特許文献１には、それぞれの始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて確変大当り（通常状態に比べて「大当り」が発生しやすい状態に制御する大当り）に選択される割合が異なることが記載されている。

【０００７】

【特許文献１】特開２００５－３４２２６２号公報（段落０１２８－０１５１、図５）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

特許文献１に記載された遊技機では、設計変更をするときに全ての変動パターンのデータの振分けを変更しなければならず、設計変更が煩雑になっていた。

【０００９】

そこで、本発明は、容易に設計変更することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明による遊技機は、第１始動領域（例えば、第１始動入賞口１３）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第１可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ）と、第２始動領域（例えば、第２始動入賞口１４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第２可変表示手段（例えば、第２特別図柄表示器８ｂ）と、遊技者にとって有利な第１状態（例えば、大入賞口が開放された状態（開状態））と遊技者にとって不利な第２状態（例えば、大入賞口が閉鎖された状態（閉状態））とに変化する特別可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置２０）とを有し、第１可変表示手段と第２可変表示手段とのいずれかに特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるとともに、所定条件が成立したとき（例えば、１５Ｒ確変大当りまたは突然確変大当りと決定したとき）に通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機であって、特定遊技状態には特別可変入賞装置を第１期間（例えば、１５ラウンド）第１状態に変化させる第１特定遊技状態（例えば、１５Ｒ（ラウン

ド)通常大当りや15R確変大当りにもとづく大当り遊技状態)と、特別可変入賞装置を第1期間よりも短い第2期間(例えば、2ラウンド)第1状態に変化させる第2特定遊技状態(例えば、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態)とがあり、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示または第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示が実行される演出表示部(例えば、演出表示装置9)と、第1始動領域を遊技媒体が通過したこと、または第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かと、特定遊技状態に移行させるときに第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とのいずれに移行させるかと、特別遊技状態に移行させるか否かと、特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に移行させるか否かとを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61, S62, S72, S73の処理を実行する部分)と、事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて(例えば、ステップS91のN、ステップS93のN)、演出識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS97の処理を実行する部分)と、リーチ決定手段による決定結果にもとづいて、演出識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS101, S102の処理を実行する部分)と、変動パターン種別決定手段により決定され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識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS104, S105の処理を実行する部分)と、変動パターン決定手段によって決定された変動パターンにもとづいて、演出表示部を制御する可変表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS823~826, S841~S848, S853の処理を実行する部分)と、第2特定遊技状態への制御が終了したときに、特別遊技状態に移行させる制御を行うとともに(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS159の処理を実行する)、特殊遊技状態への制御が終了したときには、当該特殊遊技状態への制御が開始される直前の遊技状態を継続させる制御を行う(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS310で、確変フラグをセットまたはリセットする処理を実行しない)遊技状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS159, S310の処理を実行する部分)とを備え、特別可変入賞装置は、特殊遊技状態中に、第1状態に第2期間変化し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、図9(B)に示すテーブルにもとづいて、ステップS146の処理で、突然確変大当り時と同様な開放パターンである開放パターンAまたは開放パターンBに決定し、決定された開放パターンにもとづいて、開状態と閉状態とに変化する)、事前決定手段は、第1始動領域を遊技媒体が通過した場合と第2始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で特殊遊技状態に移行させると決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、図9(B)に示すように、第1特別図柄にもとづく場合と、第2特別図柄にもとづく場合とで異なる数の判定値が設定されたテーブルにもとづいて、ステップS162の処理で、小当りとするか否かを決定する)ことを特徴とする。

【0011】

可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出(例えば、図59に示す画像を演出表示装置9に表示させる演出)を実行制御可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS873Bの処理を実行する)、可変表示制御手段は、特別遊技状態に制御されているか否かに応じて、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合とで、異なる割合で特別演出を実行制御する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が図62(A), (B)に示すテーブルを参照して、ステップS872A, 873Bの処理を実行する)ように構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出（例えば、図 5 9 に示す演出）を実行制御可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 8 7 3 B の処理を実行する）、事前決定手段は、特別可変入賞装置の開放パターンを決定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 6 2 の処理で、図 9（B）に示すテーブルにもとづいて、ランダム R の値に応じて、開放パターン A とするか、開放パターン B とするか決定する）、開放パターンと特別演出との組合せは特別遊技状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合で決定される（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、図 5 5（A）、（B）に示すテーブルを参照して、ステップ S 8 7 2 A、8 7 3 B の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

10

【 0 0 1 3 】

可変表示制御手段は、特別演出の実行制御開始後は、所定のタイミングまで当該特別演出に関係した演出を実行制御可能である（例えば、図 6 0 に示す画像を演出表示装置 9 に表示させる演出を継続する）ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 4 】

演出表示部に表示される識別情報に所定のキャラクタを異なる態様でそれぞれ表示させるためのキャラクタ画像データ（例えば、図 6 1（A）、（B）に示すキャラクタをそれぞれ演出表示装置 9 に表示させるためのキャラクタ画像データ）がそれぞれ用意され、可変表示制御手段は、特別遊技状態であるか否かにもとづいて、異なるキャラクタ画像データをを用いた特別演出を実行制御する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、演出フラグがセットされている場合に、ステップ S 8 2 2 の処理で、確変状態フラグがセットされているか否かにもとづいて、図 6 1（A）、（B）に示すキャラクタの画像のいずれかを演出表示装置 9 に表示させるためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップ S 8 2 3、S 8 2 4、S 8 4 1～S 8 4 5 の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

20

【 0 0 1 5 】

可変表示制御手段は、事前決定手段によって、第 2 特定遊技状態に移行させると決定された場合と、特殊遊技状態に移行させると決定された場合とで、演出表示部に、同様な演出表示の実行制御が可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、突然確変大当りと決定された場合に実行される突確表示処理（ステップ S 8 0 7）と、小当りと決定された場合に実行される小当り表示処理（ステップ S 8 1 0）とにおいて、いずれも潜伏確変演出決定処理（ステップ S 8 7 2 A）で実行する演出を決定し、当該決定内容にもとづいて、突然確変大当りと決定された場合にはステップ S 8 7 3 A の処理を実行し、小当りと決定された場合にはステップ S 8 7 3 B の処理を実行する）ように構成されていてもよい。

30

【 0 0 1 6 】

事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で第 2 特定遊技状態に移行させると決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 7 2 の処理で、特別図柄ポイントが「第 1」を示している場合には、図 9（C）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 を選択し、特別図柄ポイントが「第 2」を示している場合には、図 9（D）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 を選択して、ステップ S 7 3 の処理で突然確変大当りとするか否か決定する）ように構成されていてもよい。

40

【 発明の効果 】

【 0 0 1 7 】

本発明による遊技機は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段と、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状

50

態とに変化する特別可変入賞装置とを有し、第1可変表示手段と第2可変表示手段とのいずれかに特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、特定遊技状態には特別可変入賞装置を第1期間第1状態に変化させる第1特定遊技状態と、特別可変入賞装置を第1期間よりも短い第2期間第1状態に変化させる第2特定遊技状態とがあり、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示または第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示が実行される演出表示部と、第1始動領域を遊技媒体が通過したこと、または第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かと、特定遊技状態に移行させるときに第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とのいずれに移行させるかと、特別遊技状態に移行させるか否かと、特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態に移行させるか否かとを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、演出識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、リーチ決定手段による決定結果にもとづいて、演出識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、変動パターン種別決定手段により決定され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識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、変動パターン決定手段によって決定された変動パターンにもとづいて、演出表示部を制御する可変表示制御手段と、第2特定遊技状態への制御が終了したときに、特別遊技状態に移行させる制御を行うとともに、特殊遊技状態への制御が終了したときには、当該特殊遊技状態への制御が開始される直前の遊技状態を継続させる制御を行う遊技状態制御手段とを備え、特別可変入賞装置は、特殊遊技状態中に、第1状態に第2期間変化し、事前決定手段は、第1始動領域を遊技媒体が通過した場合と第2始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で特殊遊技状態に移行させると決定するように構成されているので、特別可変入賞装置が第2特定遊技状態に制御されている第2期間中と、特殊遊技状態中とで、同様なタイミングで第1状態と第2状態とに変化するように構成され、変動パターン種別決定手段と変動パターン決定手段とを用いて識別情報の変動パターンを決定するように構成されているので、遊技機の設計変更の際に、変更したい変動種別についてのみ変更することが可能になり、設計変更が容易になる。

【0018】

請求項2記載の発明では、可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出を実行制御可能であり、可変表示制御手段は、特別遊技状態に制御されているか否かに応じて、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行する場合とで、異なる割合で特別演出を実行制御するように構成されているので、遊技媒体が通過した始動領域と、実行される特別演出との組合せに応じて、遊技者の特別遊技状態であることへの期待度を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】

請求項3記載の発明では、可変表示制御手段は、特殊遊技状態に移行すると決定されたときに特別演出を実行制御可能であり、事前決定手段は、特別可変入賞装置の開放パターンを決定可能であり、開放パターンと特別演出との組合せは特別遊技状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合で決定されるように構成されているので、特別可変入賞装置の動作パターンと実行される特別演出との組合せに応じて、遊技者の特別遊技状態であることへの期待度を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。

【0020】

請求項4記載の発明では、可変表示制御手段は、特別演出の実行制御開始後は、所定のタイミングまで当該特別演出に関係した演出を実行制御可能であるので、演出の幅を広げ、遊技興趣を向上させることができる。

【0021】

請求項 5 記載の発明では、演出表示部に表示される識別情報に所定のキャラクタを異なる態様でそれぞれ表示させるためのキャラクタ画像データがそれぞれ用意され、可変表示制御手段は、特別遊技状態であるか否かにもとづいて、異なるキャラクタ画像データを用いた特別演出を実行制御するように構成されているので、演出の幅を広げ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 2 】

請求項 6 記載の発明では、可変表示制御手段は、事前決定手段によって、第 2 特定遊技状態に移行させると決定された場合と、特殊遊技状態に移行させると決定された場合とで、演出表示部に、同様な演出表示の実行制御が可能であるように構成されているので、遊技者による特定遊技状態であるのか否かの認識を困難にし、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 2 3 】

請求項 7 記載の発明では、事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で第 2 特定遊技状態に移行させると決定するように構成されているので、遊技媒体が通過した始動領域に応じて、遊技者の第 2 特定遊技状態に移行することへの期待度を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 4 】

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。

20

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

30

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。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

50

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

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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において大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0033】

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。

【0034】

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

10

20

30

40

50

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する領域(以下、合算保留記憶表示部18cという。)が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bのみを設けるようにし、演出表示装置9の表示画面上には合算保留記憶表示部18cを設けないようにしてもよい。

【0040】

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。

【0041】

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

【0042】

10

20

30

40

50

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0047】

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）のうちのいずれが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。

【0048】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27R、27Lが設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cが設けられている。また、左枠LED28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED51が設けられ、右枠LED28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED52が設けられている。天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾用LED25は、パチンコ遊技機1に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57

は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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、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判定する。そして、大当たりすると判定したときに、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。

【0057】

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る。

【0058】

10

20

30

40

50

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

【0059】

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

20

【0060】

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

30

【0061】

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

【0062】

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

40

【0063】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101およびRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0064】

50

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

【００６５】

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

【００６６】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００６７】

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

【００６８】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０４を介して音声出力基板７０に対して音番号データを出力する。

【００６９】

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

【００７０】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７Ｒ，２７Ｌに出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集ま

10

20

30

40

50

りである。

【 0 0 7 1 】

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、C P U 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、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 7 2 】

10

初期設定処理において、C P U 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 C T C (カウンタ / タイマ) および P I O (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) 、R A M 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、C P U 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。

【 0 0 7 3 】

20

次いで、C P U 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、C P U 5 6 は、通常の初期化処理 (ステップ S 1 0 ~ S 1 5) を実行する。

【 0 0 7 4 】

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 R A M 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、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ R A M 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 R A M 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 5 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 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 R A M 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 R A M 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 6 】

チェック結果が正常であれば、C P U 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、R O M 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 (R A M 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

50

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。

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

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

20

【0080】

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

【0081】

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

30

【0082】

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

【0083】

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

40

【0084】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用

50

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S 1 9）。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5 6 0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

20

30

40

50

【0085】

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5 6 0は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0である。

【0086】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6は、図5に示すステップS 2 0～S 3 4のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 5 6は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路5 8を介して、ゲートスイッチ3 2 a、第1始動口スイッチ1 3 a、第2始動口スイッチ1 4 aおよびカウントスイッチ2 3の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS 2 1）。

【0087】

次に、CPU 5 6は、第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 b、普通図柄表示器1 0、第1特別図柄保留記憶表示器1 8 a、第2特別図柄保留記憶表示器1 8 b、普通図柄保留記憶表示器4 1の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS 2 2）。第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 bおよび普通図柄表示器1 0については、ステップS 3 2、S 3 3で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0088】

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

【0089】

さらに、CPU 5 6は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報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）。 10

【0093】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにと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

【0094】

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

【0095】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。CPU56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。 30

【0096】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。 40

【0097】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0098】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ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 50

遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「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「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。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に小当たり図柄である「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「小当たり」の可変表示態様という。

【0103】

ここで、小当たりとは、大当た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、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当た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たりであり、かつ、大当た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たりである（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、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。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、突然確変大当たりであるか小当た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。

【0104】

図6は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して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、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PA1-5、非リーチPB1-1、非リーチPB1-2、非リーチPC1-1～非リーチPC1-3の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2

10

20

30

40

50

- 1 ~ ノーマル P A 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 6、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 3、スーパー P C 3 - 1、スーパー P C 3 - 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 P A 1 - 5 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。

【 0 1 0 5 】

図 7 は、可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図 7 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または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 5 ~ ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 4 - 1 ~ スーパー P A 4 - 6、スーパー P B 4 - 1 ~ スーパー P B 4 - 3、スーパー P D 1 - 1 およびスーパー P D 1 - 2、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 7 において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 7 に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が 3 回行われる。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 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。

【 0 1 0 6 】

図 8 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(2 - 1) ランダム 2 - 1 (M R 2 - 1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り A、確変大当り B、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2 - 2) ランダム 2 - 2 (M R 2 - 2) : リーチとするか否か決定する (リーチ判定用)

(3) ランダム 3 (M R 3) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

(4) ランダム 4 (M R 4) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(5) ランダム 5 (M R 5) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(6) ランダム 6 (M R 6) : ランダム 5 の初期値を決定する (ランダム 5 初期値決定用)

【 0 1 0 7 】

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、(2 - 1) の大当り種別判定用乱数、および (5) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2 - 2、ランダム 3、ランダム 4) または初期値用乱数 (ランダム 6) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。

【 0 1 0 8 】

図 9 (A) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、R O M 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 9 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 9 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 9 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。

【 0 1 0 9 】

図 9 (B) 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 特別図柄表示器 8 a において小当り図柄が停止表示される場合に用いられる第 1 特別図柄小当り判定テーブルと、第 2 特別図柄表示器 8 b において小当り図柄が停止表示される場合に用いられる第 2 特別図柄小当り判定テーブルとがある。第 1 特別図柄小当り判定テーブルには、図 9 (B) の左欄に記載されている各数値が設定され、第 2 特別図柄小当り判定テーブルには、図 9 (B) の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、図 9 (B) に記載されている数値が小当り判定値である。図 9 (B) に示すように、本実施の形態では、第 2 特別図柄小当り判定テーブルよりも、第 1 特別図柄小当り判定テーブルに多くの小当り判定値が設定されており、第 1 特別図柄表示器 8 a には、第 2 特別図柄表示器 8 b よりも小当り図柄が表示される割合が高い。具体的には、第 1 特別図柄表示器 8 a には 1 / 1 5 0 の確率で小当り図柄が表示されるのに対し、第 2 特別図柄表示器 8 b には 1 / 3 0 0 の確率で小当り図柄が表示される

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

そして、小当り判定値は、開放パターン A または開放パターン B のいずれかに対応づけられている。図 9 (B) に示す例では、第 1 特別図柄小当り判定テーブルにおける 5 4 0 0 0 ~ 5 4 2 1 7 の値に開放パターン A が対応づけられ、5 4 2 1 8 ~ 5 4 4 3 4 の値に開放パターン B が対応づけられている。また、第 2 特別図柄小当り判定テーブルにおける 5 4 0 0 0 ~ 5 4 1 0 8 の値に開放パターン A が対応づけられ、5 4 1 0 9 ~ 5 4 2 1 7 の値に開放パターン B が対応づけられている。よって、小当りと決定されるときには、開放パターン A または開放パターン B のいずれかに決定されることとなる。開放パターン A および開放パターン B については後述する。

【 0 1 1 1 】

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 9 (A) に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (1 5 R 通常大当り、1 5 R 確変大当り、突然確変大当り) にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図 9 (B) に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 9 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。また、図 9 (B) に示す「確率」は、小当りになる確率 (割合) を示す。また、大当りにするか否かが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が決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当り図柄にするか否かが決定するということでもある。また、小当りにするか否かが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が決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当り図柄にするか否かが決定するということでもある。

【 0 1 1 2 】

図 9 (C) , (D) は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b を示す説明図である。このうち、図 9 (C) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 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) 1 3 1 a である。また、図 9 (D) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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) 1 3 1 b である。

【 0 1 1 3 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b 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 2 - 1) にもとづいて、大当りの種別を「1 5 R 通常大当り」、「1 5 R 確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9

(C)、(D)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「15R通常大当り」、「15R確変大当り」および「突然確変大当り」の全てに対して判定値が割り当てられているが、大当り種別判定テーブル131bには「15R通常大当り」と「15R確変大当り」にのみ判定値が割り当てられていてもよい。つまり、図9(D)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に、「突然確変大当り」に決定しないように構成されていてもよい。

【0114】

ここで、「15R確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「15R通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されない(この実施の形態では、時短状態にのみ移行される)大当りである。また、「突然確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。

【0115】

大当り種別判定テーブル131a、131bには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「15R通常大当り」、「15R確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。CPU56は、ランダム2-1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0116】

また、大当り種別判定テーブル131a、131bには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)は、さらに、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに対応づけられている。図9(C)に示す例では、大当り種別判定テーブル131aにおける30~34の値に開放パターンAが対応づけられ、35~39の値に開放パターンBが対応づけられている。また、大当り種別判定テーブル131bにおける36~37の値に開放パターンAが対応づけられ、38~39の値に開放パターンBが対応づけられている。よって、突然確変大当りと決定されるときには、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定されることとなる。開放パターンAおよび開放パターンBについては後述する。

【0117】

図10は、図9(C)、(D)に示す大当り種別判定テーブル131a、131bを用いて決定される大当り種別の決定割合を示す説明図である。このうち、図10(A)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)決定される大当り種別の割合を示している。また、図10(B)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)決定される大当り種別の割合を示している。

【0118】

図10(A)に示すように、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示が実行され大当りとするに決定される場合には、50パーセントの割合で「15R確変大当り」に決定され、「15R通常大当り」および「突然確変大当り」がそれぞれ均等に25パーセントずつの割合で決定される。

【0119】

また、図10(B)に示すように、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行され大当りとするに決定される場合には、65パーセントの割合で「15R確変大当り」とするに決定され、25パーセントの割合で「15R通常大当り」とするに決定され、10パーセントの割合で「突然確変大当り」とするに決定される。従って、この実施の形態では、後述するように、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、大当りとなったときに、15R確変大当りが連続して発生しやすい。

【 0 1 2 0 】

図 1 1 (A) ~ (C) 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 C 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 C 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 3) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 2 1 】

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 C には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ~ 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。

10

【 0 1 2 2 】

例えば、大当り種別が「 1 5 R 通常大当り」である場合に用いられる図 1 1 (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「 1 5 R 確変大当り」である場合に用いられる図 1 1 (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 やスーパー C A 3 - 2 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 A では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 4 の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。

20

【 0 1 2 3 】

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 C 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。

30

【 0 1 2 4 】

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 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 5 】

また、図 1 1 (D) は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D 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 D 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 3) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 1 1 (D) 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。

40

【 0 1 2 6 】

図 1 2 (A) ~ (D) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D を示す説明図である。リーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D 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

50

に、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル 134A ~ 134D は、図 12（E）に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、および時短状態である場合には第 1 特別図柄の変動表示が実行されるのか、または第 2 特別図柄の変動表示が実行されるのかに応じて選択される。

【0127】

このうち、図 12（A）は、遊技状態が通常状態である場合に、リーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 134A である。図 12（A）に示すリーチ判定テーブル 134A の設定では、保留記憶数が「0」である場合に対応して、「1」~「204」の範囲の値が非リーチ HA 1 - 1 に割り当てられ、「205」~「239」の範囲の値がリーチ HA 2 - 1 に割り当てられている。保留記憶数が「1」である場合に対応して、非リーチ HA 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」~「217」の範囲の値が、非リーチ HA 1 - 2 に割り当てられている。保留記憶数が「2」である場合に対応して非リーチ HA 1 - 1 や非リーチ HA 1 - 2 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」~「220」の範囲の値が、非リーチ HA 1 - 3 に割り当てられている。保留記憶数が「3」である場合や「4」である場合に対応して、非リーチ HA 1 - 1 ~ 非リーチ HA 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」~「230」の範囲の判定値が、非リーチ HA 1 - 4 に割り当てられている。保留記憶数が「5」~「8」である場合に対応して、非リーチ HA 1 - 1 ~ 非リーチ HA 1 - 4 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」~「235」の範囲の判定値が、非リーチ HA 1 - 5 に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そのように構成された場合には、保留記憶数が多い状態においてリーチ発生確率を低くすることによって、遊技機の稼働率を向上させることができる。また、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。そのように構成された場合には、保留記憶数が早めに減少することになって、遊技機の稼働率をより向上させることができる。

【0128】

また、図 12（B）は、遊技状態が確変状態である場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 134B である。リーチ判定テーブル 134C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HB 1 - 1，非リーチ HB 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HB 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 134B は、合算保留記憶数に応じてリーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HB 1 - 1，非リーチ HB 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HB 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【0129】

また、図 12（C）は、遊技状態が時短状態であって、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 134C である。リーチ判定テーブル 134C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 1 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 134C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 1 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のい

れかに対応する判定値を含む。

【 0 1 3 0 】

また、図 1 2 (D) は、遊技状態が時短状態であって、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 1 3 4 D である。リーチ判定テーブル 1 3 4 D は、リーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ H C 1 - 2 や非リーチ H C 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H C 2 - 2 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 1 3 4 D は、合算保留記憶数に応じてリーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ H C 1 - 2 や非リーチ H C 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。図 1 2 (D) に示す例では、合算保留記憶数が 1 個以下の場合には、非リーチ H C 1 - 2 およびリーチ H C 2 - 1 に判定値が設定されているが、非リーチ H C 1 - 3 には判定値が設定されていない。また、合算保留記憶数が 2 個以上の場合には、非リーチ H C 1 - 3 およびリーチ H C 2 - 1 に判定値が設定されているが、非リーチ H C 1 - 2 には判定値が設定されていない。このように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合と第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合とで、それぞれリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブルを用意されている場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ発生確率を高く設定し、第 2 始動口が遊技媒体が入賞し難い第 2 状態になっているときに相対的に可変表示の実行条件をより多く成立させうる第 1 特別図柄の変動表示におけるリーチ発生確率を低くすることによって、遊技機の稼働率をより向上させることができる。また、第 2 入賞口が遊技媒体が入賞し難い第 2 状態から遊技媒体が入賞しやすい第 1 状態に変化したときに遊技者は識別情報の可変表示の実行条件が成立しやすくなるという期待感を抱くのであるが、そのときの入賞に応じた識別情報の可変表示においてリーチ態様が生じやすくなるので、遊技者の期待感をより高めることができる。また、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合、および保留記憶数に応じてリーチ確率を異ならせるように構成されているので、第 1 特別図柄の可変表示が実行されるのか第 2 特別図柄の可変表示が実行されるのかの違いに応じてリーチ発生確率が変わることになり、保留記憶数を利用して、遊技機の稼働率向上という効果に加えて、遊技性をより向上させるという効果を得ることができる。

【 0 1 3 1 】

図 1 3 は、R O M 5 4 に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、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参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が使用テーブルとして選択され、リーチ H B 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が使用テーブルとして選択され、リーチ H C 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ (判定値) を含む。

【 0 1 3 2 】

10

20

30

40

50

例えば、図 13 に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A では、リーチ H A 2 - 1 にする旨の判定結果に対応して、「1」～「128」の範囲の値（判定値）がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパー C A 2 - 2 やスーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチ H A 2 - 2 にする旨の判定結果に対応して、「1」～「170」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に対応して、「1」～「182」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。リーチ H A 2 - 1 には、図 12 に示すリーチ判定テーブル 134A によって、保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 2 には、保留記憶数が「1」や「2」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 3 には、保留記憶数が「3」～「8」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「1」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0133】

図 14 (A) ~ (C) は、ROM 54 に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A ~ 136C を示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A ~ 136C は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、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参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A ~ 136C は、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A が使用テーブルとして選択され、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B が使用テーブルとして選択され、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C が使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A ~ 136C は、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 1 - 1 ~ 非リーチ C A 1 - 4、非リーチ C B 1 - 1 ~ 非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0134】

図 15 (A), (B) は、ROM 54 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」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 4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。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 C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ~ スーパー C A 3 - 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 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 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 1 3 7 B 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 1 3 7 A ~ 1 3 7 B 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 4）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。

【 0 1 3 5 】

図 1 6 および図 1 7 は、ROM 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、1 3 8 B 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、1 3 8 B 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、リーチ状態にするか否か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 4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B 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非リーチ C A 1 - 1 ~ 非リーチ C A 1 - 4、非リーチ C B 1 - 1 ~ 非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 B が使用テーブルとして選択される。

【 0 1 3 6 】

はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）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「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 B 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 4）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「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。

【 0 1 3 7 】

図 1 8 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 8 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 ~ 図 7 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、第 1 飾り図柄表示器 9 a または第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 3 8 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り遊技の種類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 5 (H) の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 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 3 9 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演

出制御コマンド（第1図柄変動指定コマンド）である。コマンド8D02（H）は、第2特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第2図柄変動指定コマンド）である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0140】

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

10

【0141】

コマンド9000（H）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9200（H）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

【0142】

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。

【0143】

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突然確変大当たり開始指定コマンドがある。コマンドA1XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A2XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

30

【0144】

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、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（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。

40

【0145】

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

【0146】

コマンドC2XX（H）は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。

50

コマンド C 2 X X (H) における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンド C 3 0 0 (H) は、合算保留記憶数を 1 減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【0147】

演出制御基板 8 0 に搭載されている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 CPU 1 0 1）は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 7 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 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

10

【0148】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に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 1 0 0 に送信する。

【0149】

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

20

【0150】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御 INT 信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの 8 ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御 INT 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 INT 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって 1 バイトのデータの取り込み処理を開始する。

30

【0151】

図 1 8 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飾り図柄の可変表示（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飾り図柄の可変表示（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。

40

【0152】

なお、コマンド 8 D 0 1 (H)（第 1 図柄変動指定コマンド）およびコマンド 8 D 0 2 (H)（第 2 図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の可変表示を行う第 1 飾り図柄表示器 9 a において飾り図柄の変動を行うのか、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に第 2 飾り図柄の可変表示を行う第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【0153】

50

図 19 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S 26) 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 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S 312)。そして、ステップ S 300 ~ S 310 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 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 300 ~ S 310 のうちのいずれかの処理を行う。

10

【 0154 】

ステップ S 300 ~ S 310 の処理は、以下のような処理である。

【 0155 】

特別図柄通常処理 (ステップ S 300) : 特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数 (合算保留記憶数) を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 301 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。

20

【 0156 】

変動パターン設定処理 (ステップ S 301) : 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 302 に対応した値 (この例では 2) に更新する。

30

【 0157 】

表示結果指定コマンド送信処理 (ステップ S 302) : 特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 303 に対応した値 (この例では 3) に更新する。

【 0158 】

特別図柄変動中処理 (ステップ S 303) : 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 301 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 S 304 に対応した値 (この例では 4) に更新する。

40

【 0159 】

特別図柄停止処理 (ステップ S 304) : 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 S 305 に対応した値 (この例では 5) に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 308 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 (

50

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において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【0160】

大入賞口開放前処理(ステップS305):特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS306に対応した値(この例では6)に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。なお、大入賞口開放中処理の実行時間(具体的には、開放時間およびインターバル時間)は、15R大当り時と2R大当り時とで異なる。なお、本実施の形態では、2R大当り時の大入賞口の開放パターンとして、開放パターンAと開放パターンBとが用意されており、開放パターンAは、大入賞口が、1秒間開放された後(1ラウンド目)、1秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて(2ラウンド目)、閉鎖される開放パターンである。また、開放パターンBは、大入賞口が、1秒間開放された後(1ラウンド目)、2秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて(2ラウンド目)、閉鎖される開放パターンである。突然確変大当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップS73の処理で開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。

10

20

【0161】

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

30

【0162】

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

【0163】

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

40

【0164】

小当り開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

【0165】

50

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））を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。そして、CPU56は、は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行うとともに、開放回数カウンタの値を-1する。

【0166】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ小当り開放中処理（ステップS309）に応じた値に更新する。本実施の形態では、大入賞口制御タイマに設定される各ラウンドにおける大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値は、小当りの場合には最大時間の1.0秒に応じた値である。

10

【0167】

なお、本実施の形態では、小当り時の大入賞口の開放パターンとして、開放パターンAと開放パターンBとが用意されており、開放パターンAは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、1秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。また、開放パターンBは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、2秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。小当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップS62の処理で開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。なお、小当りのときは、決められた一連の流れで大入賞口が開放される。

20

【0168】

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

【0169】

小当り開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する。

【0170】

30

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。

【0171】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）。

40

【0172】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS308）に応じた値に更新する。なお、インターバル期間は、本実施例では、小当りの場合の開放パターンAでは1秒であり、開放パターンBでは2秒である。

【0173】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大入賞口制御タイマに小当

50

り終了時間（小当り遊技が終了したことを例えば、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し、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）に応じた値に更新する。

【0174】

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、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。

【0175】

小当り終了処理において、CPU 5 6 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し、小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当り終了表示タイマに、演出表示装置 9 において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し、処理を終了する。

10

【0176】

小当り終了表示タイマが設定されている場合には、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、小当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、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。

【0177】

図 2 0 は、ステップ S 3 1 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第 1 始動口スイッチ 1 3 a と第 2 始動口スイッチ 1 4 a とのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、オンしたのが第 1 始動口スイッチ 1 3 a であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、CPU 5 6 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 2）。第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、ステップ S 2 2 1 に移行する。

20

【0178】

第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、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 3）。

【0179】

始動口スイッチ通過処理において、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 5）。なお、ステップ S 2 1 5 の処理では、ランダム R（大当り判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1（図 8 参照）が、保存領域に格納される。

30

【0180】

次いで、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 1 6）。また、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合算保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 7）。そして、CPU 5 6 は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 1 8）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第 1 始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

40

【0181】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU 5 6 は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめ ROM にコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップ S 2 9）において演出制御コマンドを送信する。

【0182】

次いで、CPU 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしたか否かを確認する（ステ

50

ップ S 2 2 1)。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、CPU 5 6 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 2 2)。第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、処理を終了する。なお、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、再度第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしているか否かを確認する (ステップ S 2 1 1 参照) 処理を行うようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 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 2 3)。

【 0 1 8 4 】

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 2 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する (ステップ S 2 2 5)。なお、ステップ S 2 2 5 の処理では、ランダム R (大当たり判定用乱数) およびランダム 2 - 1 (図 8 参照) が、保存領域に格納される。

【 0 1 8 5 】

次いで、CPU 5 6 は、第 2 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 2 2 6)。また、CPU 5 6 は、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (ステップ S 2 2 7)。そして、CPU 5 6 は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する (ステップ S 2 2 8)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第 2 始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【 0 1 8 6 】

なお、ステップ S 2 1 3 ~ 2 1 8 の処理とステップ S 2 2 3 ~ 2 2 8 の処理とを、1 つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態になったことを検出した場合に「第 1 」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態になったことを検出した場合に「第 2 」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ (第 1 保留記憶数バッファまたは第 2 保留記憶数バッファ) を選択したり始動入賞指定コマンド (第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド) を選択する。

【 0 1 8 7 】

図 2 1 および図 2 2 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 5 6 は、合算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 8 8 】

CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダム R (大当たり判定用乱数) およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1 が格納されている否かを確認する (ステップ S 5 2)。第 2 保留記憶数バッファにおける保存領域には、始動口スイッチ通過処理におけるステップ S 2 2 5 の処理で、ランダム R (大当たり判定用乱数) およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1 が格納される。第 2 保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダム R (大当たり判定用乱数) およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1 が格納されていれば、特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータを設定する (ステップ S 5 3)。格納されていなければ (すなわち、この場合、始動口スイッチ通過処理におけるステップ S 2 1 5 の処理で、第 1 保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダム R (大当たり判定用乱数) およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1 が格納されている)、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)。

【 0 1 8 9 】

この実施の形態では、ステップ S 5 2 ~ S 5 4 に示す処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞したことにもとづく第 1 特別図柄の変動表示と比較して、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞したことにもとづく第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行する。よって、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞しやすい場合に、保留記憶を効率よく消

10

20

30

40

50

化することができる。なお、第2特別図柄の変動表示を実行するときに、第1特別図柄の変動表示を実行するときに比べて、リーチ態様を生じさせると決定する割合を低くするように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技機の稼働率をより向上させることができる。すなわち、一般に、遊技者は保留記憶数が多い状態では遊技（例えば、遊技球の発射）を控えがちであり、また、リーチ態様を伴う可変表示の可変表示時間は一般に長く設定されているので保留記憶数の減少が遅れるので、リーチ発生確率を低くすることによって保留記憶数を早く減少させて、遊技者による遊技媒体を用いた遊技を促進させることができる。なお、本実施の形態では、第1特別図柄に対応する保留記憶数と第2特別図柄に対応する保留記憶数との合計保留記憶数に応じて、変動時間の短縮を行うか否かを決定するように構成されているが、第1特別図柄に対応する保留記憶数と第2特別図柄に対応する保留記憶数とのそれぞれにもとづいて第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間を短縮したりするように構成されていてもよい。

10

【0190】

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

20

【0191】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第1」を示すデータを削除し、以降の保留特定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。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第2」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。

30

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

50

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。

【0196】

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。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9参照）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。

【0197】

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（通常遊技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9（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9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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、遊技状態が通常遊技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9（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こととは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定することであるが、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ことでもある。

【0198】

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、15R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、15R通常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リセットされる。

【0199】

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9（B）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（ランダムR）の値が図9（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定するとともに、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定する。小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかを示す開放パターン指定コマンドを送信して、ステップS75に移行する。

【0200】

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

【0201】

小当り判定の処理では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、小当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ小当り判定値の数が多く設定されている第1特別図柄小当り判定テーブル（ROM54における図9（B）の左側の数値が設定されているテーブル）と、小当り判定値の数第1特別図柄小当り判定テーブルよりも少なく設定されている第2特別図柄小当り判定テーブル（ROM54における図9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、いずれの特別図柄の変動表示が実行されるのかを確認し、第1特別図柄の変動表示が実行される場合は、第1特別図柄小当り判定テーブルを使用して小当りの判定の処理を行い、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は、第2特別図柄小当り判定テーブルを使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、小当り判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの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に決定する。なお、小当りと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、特別図柄表示器における停止図柄を小当り図柄とするか否か決定するということでもある。

10

【0202】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（C）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（D）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

20

【0203】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム2-1）の値と一致する値に対応した種別（「15R通常大当り」、「15R確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合に、図9（C）、（D）に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、15R確変大当りが選択される割合が高い。従って、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、15R確変大当りとなりやすく、15ラウンドの確変大当りが連続して選択されやすい。また、突然確変大当りに決定された場合には、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定されている（図9（C）、（D）参照）。CPU56は、決定した開放パターンを示す開放パターンコマンドを送信する。

30

【0204】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「15R通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「15R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

40

【0205】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別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、「15R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、「15R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

50

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。

【0206】

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

【0207】

図23は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図11（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS101に移行する。

10

【0208】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図11（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS101に移行する。

【0209】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、図12（E）に示すテーブル選択規則にもとづいて、遊技状態および特別図柄ポインタに応じて、リーチ判定テーブル134A、134B、134C、134D（図12参照）のいずれかを選択する（ステップS95）。また、CPU56は、ランダム2-2を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム2-2を抽出する（ステップS96）。そして、CPU56は、ステップS95で選択したリーチ判定テーブル134A、134B、134C、134D（図12参照）における保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）に応じた領域において、ランダム2-2の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する（ステップS97）。なお、ステップS97の処理で用いられる保留記憶数として、ステップS56の処理で-1される前の値を用いてもよい。

20

30

【0210】

リーチすることに決定した場合には、ステップS97の処理で決定されたリーチの種別（リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1、リーチHC2-2）に応じて、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ために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B、135C（図13参照）のいずれかを選択する（ステップS99）。リーチしないことに決定した場合には、ステップS97の処理で決定された演出の種別（非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHD2-2）に応じて、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ために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A、136B、136C（図14参照）のいずれかを選択する（ステップS100）。そして、ステップS101に移行する。

40

【0211】

ステップS101では、CPU56は、ランダム3を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム3の値を抽出する。そして、抽出したランダム3の値にもとづいて、ステップS92、S94、S99またはS100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）。

【0212】

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

50

、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15参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A、138B（図16、図17参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS103）。また、ランダム4を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム4の値を抽出する（ステップS104）。そして、抽出したランダム4の値にもとづいて、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）。

【0213】

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）。

10

【0214】

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）。

【0215】

20

図24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18参照）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を確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が15R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、15R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S115、S116）。なお、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「03」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、15R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、15R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S117）。

30

【0216】

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S118）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS119）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS118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S120）。

40

【0217】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU56は、送信した表示結果指定コマンドをRAM55における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【0218】

50

その後、CPU 56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S 303）に対応した値に更新する（ステップS 122）。

【0219】

図25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S 303）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、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 126）、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S 304）に対応した値に更新する（ステップS 127）。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。

【0220】

10

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、ステップS 32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S 131）。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S 132）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップS 139Aに移行する（ステップS 133）。

20

【0221】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56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（ステップS 134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 135）。具体的には、大当りの種別が15R通常大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が15R確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が15R通常大当り、15R確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【0222】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 136）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15R通常大当り、15R確変大当りの場合には15回。突然確変大当りの場合には2回。）をセットする（ステップS 137）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 305）に対応した値に更新する（ステップS 138）。

【0223】

40

ステップS 139Aでは、CPU 56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ならば、CPU 56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 139B）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとまわず、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S 140）。また、CPU 56は、時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS 141）、時短フラグをリセットする（ステップS 142）。

【0224】

次いで、CPU 56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 143）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56は、小当り表示時間タイマ

50

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 S 1 4 5）。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 S 1 4 6）。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 S 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップ S 1 4 7）。

【0225】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップ S 1 4 3 の N）、CPU 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 4 8）。

【0226】

図 2 7 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する（ステップ S 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを確認し（ステップ S 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ、処理を終了する。

【0227】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には、CPU 5 6 は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 X X（H））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 4 0 3）。なお、CPU 5 6 は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU 5 6 は、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置 2 0）を開放する制御を行うとともに（ステップ S 4 0 4）、開放回数カウンタの値を - 1 する（ステップ S 4 0 5）。

【0228】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップ S 4 0 6）。なお、1 5 R 通常大当り時、1 5 R 確変大当り時、および突然確変大当り時で、異なる値が設定されることにより、ラウンド時間が異なるように構成されてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）に応じた値に更新する（ステップ S 4 1 5）。

【0229】

図 2 8 は、大入賞口の開放パターンを示す説明図である。本実施例では、小当りまたは突然確変大当りと決定されたときの大入賞口の開放パターンとして、開放パターン A と開放パターン B とが用意されている。図 2 8（A）に示すように、開放パターン A は、大入賞口が、1 秒間開放された後（1 ラウンド目）、1 秒間閉鎖され、その後、さらに 1 秒間開放されて（2 ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。図 2 8（B）に示すように、開放パターン B は、大入賞口が、1 秒間開放された後（1 ラウンド目）、2 秒間閉鎖され、その後、さらに 1 秒間開放されて（2 ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。突然確変大当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップ S 7 3 の処理で開放パターン A または開放パターン B のいずれかに決定される。

【0230】

本実施例では、ステップ S 4 0 6 の処理で大入賞口制御タイマに設定される各ラウンドにおける大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値は、1 5 ラウンド大当り（1 5 R 通常大当り、1 5 R 確変大当り）の場合には最大時間の 2 9 秒に応じた値であり、突然確変大当りの場合には最大時間の 1 . 0 秒に応じた値である。

【0231】

図 2 9 および図 3 0 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する（ステップ S 4 2 0）。

【0232】

そして、CPU 56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（ステップS 4 2 1）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップS 4 3 2）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS 4 3 3）。そして、CPU 56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップS 4 3 4）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S 4 2 1とS 4 3 2の判定順は逆でもよい。

【0233】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU 56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS 4 3 5）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（ステップS 4 3 6）。

【0234】

次いで、CPU 56は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップS 4 3 8）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU 56は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 X X（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 4 3 9）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップS 4 4 0）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に応じた値に更新する（ステップS 4 4 1）。なお、インターバル期間は、本実施例では、突然確変大当りの場合の開放パターンAでは1秒であり、開放パターンBでは2秒である。また、15R通常大当りや、15R確変大当りでは、例えば5秒である。

【0235】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU 56は、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことを例えば、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し（ステップS 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS 3 0 7）に応じた値に更新する（ステップS 4 4 3）。

【0236】

図31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S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 1 5 0）、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S 1 5 4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S 1 5 1）、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S 1 5 2）。ここで、15R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突然確変大当り終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了1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、演出表示装置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S 1 5 3）、処理を終了する。なお、ステップS 1 5 2の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップS 4 4 2の前で実行してもよい。

【0237】

ステップS 1 5 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当りの種別が15R確変大当りまたは突然確変大当りであったか否か確認する（ステップS 1 5 6）。

【0238】

大当りの種別が15R確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、確変フラグ

10

20

30

40

50

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 5 9）。そして、大当りの種別が突然確変大当りでなかった場合（1 5 R 確変大当りであって場合）には（ステップS 1 6 2のN）、時短フラグをセットし（ステップS 1 6 3）、ステップS 1 6 6の処理に移行する。

【0 2 3 9】

また、大当りの種類が、1 5 R 確変大当りでも突然確変大当りでもない場合には（1 5 R 通常大当りである場合には）、時短フラグをセットし（ステップS 1 5 7）、時短回数カウンタに例えば1 0 0をセットする（ステップS 1 5 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（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 6 6）。

10

【0 2 4 0】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS 2 7）を説明する。図3 2は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、ゲート3 2を遊技球が通過してゲートスイッチ3 2 aがオン状態となったことを検出すると（ステップS 7 1 0）、ゲートスイッチ通過処理（ステップS 7 1 1）を実行する。

【0 2 4 1】

ゲートスイッチ通過処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否かを確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+ 1する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄保留記憶表示器4 1のLEDが点灯される。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、普通図柄当り判定用乱数（ランダム5）の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

20

【0 2 4 2】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップS 7 1 2 ~ S 7 1 6に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【0 2 4 3】

ステップS 7 1 2 ~ S 7 1 6の処理は、以下のような処理である。

【0 2 4 4】

30

普通図柄通常処理（ステップS 7 1 2）：普通図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。普通図柄プロセスフラグの値が0である状態は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器1 0において普通図柄の変動表示が行われていない状態であって、かつ、普通図柄表示器1 0に当り図柄が導出表示されたことにもとづく可变入賞球装置1 5の開閉動作中でもない場合）である。遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、普通図柄通常処理において、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、普通図柄当り判定用乱数を用いて当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。また、普通図柄決定用乱数を用いて普通図柄の停止図柄を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動中処理（ステップS 7 1 3）に対応した値（具体的には「1」）に更新する。

40

【0 2 4 5】

普通図柄変動中処理（ステップS 7 1 3）：普通図柄プロセスフラグの値が1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、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認する。タイムアウトしていたら、普通図柄表示器1 0における普通図柄の変動を停止し、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップS 7 1 4）に対応した値（具体的には「2」）に更新する。

50

【0246】

普通図柄停止処理（ステップS714）：普通図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS712）に対応した値（具体的には「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップS715）に対応した値（具体的には「3」）に更新する。

【0247】

10

普通電動役物開放前処理（ステップS715）：普通図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1回目の開放前であれば、開放回数カウンタに開放回数をセットし、ソレノイド15aを駆動して普通電動役物（可変入賞球装置15）を開放する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS716）に対応した値（具体的には「4」）に更新する。第1回目の開放前でなければ、すなわち2回目以降の開放後であれば、閉鎖時間を計測し、閉鎖時間が経過したら、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS716）に対応した値（具体的には「4」）に更新する。

【0248】

20

普通電動役物開放中処理（ステップS716）：普通図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、開放時間を計測し、開放時間が経過したら、ソレノイド15aの駆動を停止させて普通電動役物を閉鎖する。最後の開放が終了した場合には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS712）に対応した値（具体的には「0」）に更新する。最後の開放が終了した場合でなければ、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップS715）に対応した値（具体的には「3」）に更新する。

【0249】

図33は、普通図柄通常処理（ステップS712）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU56は、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（ステップS721）。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0であれば、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ、CPU56は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する（ステップS722）。なお、CPU56は、普通図柄決定用乱数も、乱数バッファ領域に格納する。そして、CPU56は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS723）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値等を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

30

【0250】

次いで、CPU56は、乱数格納バッファから普通図柄当り判定用乱数を読み出し（ステップS724）、読み出した乱数値にもとづいて当りとするかはずれとするかを決定する（ステップS725）。具体的には、普通図柄当り判定用乱数の値が当り判定値と一致するか否か判定し、一致する当り判定値があれば当りと決定する。例えば、確変状態では、当り判定値は3～12であり、通常状態（時短状態を含む）では、当り判定値は3および7である。普通図柄当り判定用乱数は3～13の数値範囲で更新されるので（図8参照）、確変状態における当選確率は10/11であり、通常状態における当選確率は2/11である。すなわち、通常状態に比べて、確変状態では高確率で当りになる。なお、CPU56は、普通図柄決定用乱数を用いて、普通図柄の停止図柄を決定する。当りの場合には、普通図柄の停止図柄は、例えば奇数図柄である。

40

【0251】

50

次いで、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマに普通図柄変動時間をセットし（ステップS 7 2 6）、普通図柄表示器 1 0における普通図柄の変動を開始させる（ステップS 7 2 7）。なお、この実施の形態では、図 3 6（A）の説明図および図 3 6（B）のタイミング図に示すように、通常状態（時短フラグがセットされていない状態）における普通図柄の変動時間は3.0秒であり、時短状態における普通図柄の変動時間は1.0秒である。そして、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動中処理（ステップS 7 1 3）に対応した値（具体的には「1」）に更新する（ステップS 7 2 8）。

【0252】

図 3 4は、普通図柄変動中処理（ステップS 7 1 3）を示すフローチャートである。普通図柄変動中処理において、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS 7 3 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップS 7 3 5）。

10

【0253】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは、CPU 56は、普通図柄表示器 1 0における普通図柄の変動を停止させる（ステップS 7 3 2）。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（ステップS 7 3 3）。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップS 7 1 4）に対応した値（具体的には「2」）に更新する（ステップS 7 3 4）。

20

【0254】

図 3 5は、普通図柄停止処理（ステップS 7 1 4）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS 7 4 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップS 7 4 2）。

【0255】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、CPU 56は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する（ステップS 7 4 3）。普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは、CPU 56は、遊技状態が時短状態（時短フラグがセットされている状態）である場合は、普通電動役物の開放パターンとして図 3 6（A）の下段に示す値が設定されている時短時テーブルに設定されている開放パターンを選択する（ステップS 7 4 4，S 7 4 5）。通常状態（時短フラグがセットされていない状態）である場合は、CPU 56は、普通電動役物の開放パターンとして図 3 6（A）の上段に示す値が設定されている通常時テーブルに設定されている開放パターンを選択する（ステップS 7 4 4，S 7 4 6）。図 3 6に示す例では、通常時テーブルには、開放パターンとして、開放時間が0.3秒（0.3s）、開放回数が1回であることを示すデータが設定されている。また、確変時および時短時テーブルには、開放パターンとして、開放時間が1.2秒（1.2s）、閉鎖時間が1.5秒（1.5s）、開放回数が2回であることを示すデータが設定されている。

30

40

【0256】

そして、CPU 56は、第1回開放前フラグをセットする（ステップS 7 4 7）。また、ステップS 7 4 5の処理またはS 7 4 6の処理で選択した開放パターンを開放パターンバッファにセットする（ステップS 7 4 8）。その後、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップS 7 1 5）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップS 7 4 9）。

【0257】

普通図柄の停止図柄がはずれ図柄である場合には、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 7 1 2）に対応した値（具体的には「0」）に更新する（ステップS 7 4 3，S 7 5 0）。

50

【0258】

図37は、普通電動役物開放前処理（ステップS715）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU56は、第1回開放前フラグがセットされているか否か確認する（ステップS761）。第1回開放前フラグがセットされている場合には、第1回開放前フラグをリセットし（ステップS762）、開放パターンバッファにセットされている開放回数を開放回数カウンタにセットする（ステップS763）。また、開放パターンバッファにセットされている開放時間に相当する値を普通電役タイマにセットする（ステップS764）。さらに、ソレノイド15aを駆動して可変入賞球装置15を開放し（ステップS765）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS716）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップS766）。

10

【0259】

CPU56は、ステップS761の処理で第1回開放前フラグがセットされていないことを確認した場合には、普通電役タイマの値を1減算する（ステップS767）。そして、普通電役タイマの値が0になった場合には、すなわち普通電役タイマがタイムアウトしたらステップS764に移行する（ステップS768）。なお、ステップS767、S768の処理は、第1回目以降の開放が終了した後の閉鎖時間を計測するための処理である。

【0260】

図38は、普通電動役物開放中処理（ステップS716）を示すフローチャートである。普通電動役物開放中処理において、CPU56は、普通電役タイマの値を1減算する（ステップS771）。そして、普通電役タイマの値が0になった場合には、すなわち普通電役タイマがタイムアウトしたら（ステップS772のY）、ソレノイド15aの駆動を停止して普通電動役物（可変入賞球装置15）を閉鎖する（ステップS773）。

20

【0261】

なお、普通電役タイマの値が0になっていない場合には、すなわち普通電役タイマがタイムアウトしていない場合であっても（ステップS772のN）、普通電動役物（可変入賞球装置15）への入賞回数が8回になったら、ステップS773の処理に移行し、ソレノイド15aの駆動を停止して普通電動役物を閉鎖するように構成されていてもよい。

【0262】

また、開放回数カウンタの値を-1し（ステップS774）、開放回数カウンタの値が0になっていなければ、開放パターンバッファにセットされている閉鎖時間に相当する値を普通電役タイマにセットする（ステップS775、S776）。その後、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップS715）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップS777）。

30

【0263】

CPU56は、ステップS775の処理で開放回数カウンタの値が0になっていることを確認したら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS712）に対応した値（具体的には「0」）に更新する（ステップS778）。

【0264】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図39は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS

40

50

703)、以下の演出制御処理を実行する。

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

図40は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0~11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0268】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図18参照)であるのか解析する。

【0269】

図41~図43は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果5指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

10

20

30

40

50

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

10

【0276】

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

【0277】

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

20

【0278】

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

【0279】

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

30

【0280】

受信した演出制御コマンドが合算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、その合算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）を合算保留記憶数保存領域に格納する（ステップS652）。

【0281】

40

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、第1始動入賞フラグをセットする（ステップS654）。受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、第2始動入賞フラグをセットする（ステップS656）。受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS658）。

【0282】

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S665）。そして、

50

ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 2 8 3 】

図 4 4 は、図 3 9 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 S 7 0 5）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 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 1 2 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、1 つの演出制御プロセス処理において実行される。

10

【 0 2 8 4 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

【 0 2 8 5 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）：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 2）に対応した値に更新する。

20

【 0 2 8 6 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）：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 3）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 7 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：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 4）、突確表示処理（ステップ S 8 0 7）、小当たり表示処理（ステップ S 8 1 0）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。

30

【 0 2 8 8 】

大当たり表示処理（ステップ S 8 0 4）：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 5）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 9 】

大当たり遊技中処理（ステップ S 8 0 5）：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処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。

40

【 0 2 9 0 】

大当たり終了処理（ステップ S 8 0 6）：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 2 9 1 】

突確表示処理（ステップ S 8 0 7）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に突然確変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突確遊技中処理（ステップ S 8 0 8）に対応した値に更新する。

【 0 2 9 2 】

50

突確遊技中処理（ステップS808）：突然確変大当りにもとづく大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を突確終了処理（ステップS809）に対応した値に更新する。

【0293】

突確終了処理（ステップS809）：演出表示装置9において、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0294】

小当り表示処理（ステップS810）：変動時間の終了後、演出表示装置9に小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り遊技中処理（ステップS811）に対応した値に更新する。

【0295】

小当り遊技中処理（ステップS811）：小当り遊技中の制御を行う。例えば、演出表示装置9における小当り発生中の報知画面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小当り終了処理（ステップS812）に対応した値に更新する。

【0296】

小当り終了処理（ステップS812）：演出表示装置9において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0297】

図45は、図39に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。

【0298】

図46は、図34に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、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S820）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS821）。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。

【0299】

図47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47に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが15R通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（15R通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが15R確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（15R確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合

10

20

30

40

50

には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 5 指定コマンドや表示結果 6 指定コマンドである場合）、演出制御用 CPU 101 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。

【0300】

演出制御用 CPU 101 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0301】

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。

【0302】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S822）。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 S823）。

【0303】

図 48 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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。

【0304】

図 48 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。

【0305】

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。

【0306】

また、演出制御用 CPU 101 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 S824）。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、VDP 109 に指令を出力する。また、各種ランプの点灯／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。

【0307】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンコマンドに 1 対

10

20

30

40

50

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。

【0308】

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S825）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS826）。

【0309】

図49は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS843）、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S844）。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S845）。

【0310】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS846）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS848）。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S847）、ステップS848に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0311】

図50は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ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）。また、飾り図柄変動終了フラグをセットする（ステップS854）。そして、演出制御用CPU101は、突然大当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップS855A）。突然大当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。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、突然大当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0312】

突然大当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を突確表示処理（ステップS807）に応じた値に更新する（ステップS856）。

【0313】

突然大当りとしないうちに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、小当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップS855B）。小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。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、小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0314】

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小当たり表示処理（ステップ S 8 1 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 5 6 B）。

【 0 3 1 5 】

小当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当たり（突然確変大当たり以外の大当たり。具体的には、1 5 R 通常大当たりおよび 1 5 R 確変大当たり）とすることに決定されているか否か確認する（ステップ S 8 5 5 C）。大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、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【 0 3 1 6 】

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 5 6 C）。

【 0 3 1 7 】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 5 7）。

【 0 3 1 8 】

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 1 0 0 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 S 8 5 1，S 8 5 3 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 5 6 0 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。

【 0 3 1 9 】

図 5 1 は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップ S 8 0 4）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 CPU 1 0 1 は、大当たり開始 1 指定コマンドまたは大当たり開始 2 指定コマンド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または大当たり開始 2 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 S 8 7 1）。大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 8 7 2）。また、セットされているフラグ（確変状態フラグや、大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップ S 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップ S 8 0 5）に応じた値に更新する（ステップ S 8 7 4）。

【 0 3 2 0 】

なお、ステップ S 8 7 2 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当た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。

【 0 3 2 1 】

図 5 2 は、演出制御プロセス処理における大当たり終了処理（ステップ S 8 0 6）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当た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 S 8 8 0）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップ S 8 8 5 に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップ S 8 8 1）。大当た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、大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了 1 指定コマンド受信フラグ、または大当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップ S 8 8 2）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に

10

20

30

40

50

相当する値を設定して（ステップS 8 8 3）、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S 8 8 4）。具体的には、VDP 109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【0322】

ステップS 8 8 5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CPU 101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S 8 8 6）。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であって、大当り終了1指定コマンドを受信している場合には、確変状態フラグをリセットし（ステップS 8 8 6、S 8 8 9）、時短フラグをセットし（S 8 9 1 A）、後述する演出フラグがセットされていればリセットし、通常時の背景画像を演出表示装置9に表示させる（ステップS 8 9 1 B）。通常時の背景画像とは、例えば、遊技者に通常状態であることを想起させる背景画像である。大当り終了1指定コマンドを受信していない場合（大当り終了2指定コマンドまたは突然確変大当り終了指定コマンドを受信している場合になる。）には、確変状態フラグをセットし（ステップS 8 8 9、S 8 9 0 A）、後述する演出フラグがセットされていればリセットし、確変時の背景画像を演出表示装置9に表示させる（ステップS 8 9 0 B）。確変時の背景画像とは、例えば、遊技者に確変状態であることを想起させる背景画像である。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 9 2）。

【0323】

確変状態フラグおよび時短状態フラグは、例えば、演出制御用CPU 101が、確変状態および時短状態を、演出表示装置9における背景や装飾発光体（ランプ・LED）によって報知する場合に使用される。

【0324】

図53は、演出制御プロセス処理における突確表示処理（ステップS 8 0 9）を示すフローチャートである。突確表示処理において、演出制御用CPU 101は、突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す突然確変大当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確認する（ステップS 8 7 1 A）。突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には（ステップS 8 7 1 AのY）、潜伏確変演出の内容を決定する潜伏確変演出決定処理に移行する（ステップS 8 7 2 A）。

【0325】

図54は、図53は、潜伏確変演出決定処理（ステップS 8 7 2 A）を示すフローチャートである。潜伏確変演出決定処理において、演出制御用CPU 101は、確変状態フラグがセットされているか、または突然確変大当りであるか否か確認する（ステップS 8 9 3）。確変状態フラグがセットされている場合には、後述する小当りにもとづく小当り遊技終了後にも確変状態が継続される。また、確変状態フラグがセットされていない場合であっても、突然確変大当りであれば、突然確変大当りの大当り遊技終了後に、確変状態に移行される。よって、ステップS 8 9 3の処理でYと判断するということは、小当り遊技終了後または大当り遊技終了後の遊技状態が確変状態であると判断することである。なお、突然確変大当りであるか否かは、突然確変大当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によって確認することができる。

【0326】

演出制御用CPU 101は、小当り遊技終了後または大当り遊技終了後の遊技状態が確変状態であると判断した場合に（ステップS 8 9 4のY）、確変時テーブルを選択し（ステップS 8 9 4）、小当り遊技終了後または大当り遊技終了後の遊技状態が確変状態ではないと判断した場合に（ステップS 8 9 4のN）、通常時テーブルを選択する（ステップS 8 9 4）。

【0327】

図55は、潜伏確変演出決定用テーブルを示す説明図である。図55（A）は確変時テーブルであり、図55（B）は通常時テーブルである。図55（A）、（B）に示す

ように、潜伏確変演出決定用テーブルには、大入賞口の開放パターンが開放パターン A であるのか、または開放パターン B であるのかに応じて、演出 A と演出 B とに 0 ～ 9 のいずれかの判定値がそれぞれ対応づけられている。なお、大入賞口の開放パターンが開放パターン A であるのか、または開放パターン B であるのかは、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信された開放パターン指定コマンドにもとづいて判断することができる。

【0328】

図 55 (A) に示すように、確変状態では、開放パターン A のときに演出 B が演出 A よりも高い割合で選択され、開放パターン B のときに演出 A が演出 B よりも高い割合で選択される。また、通常状態では、確変状態とは逆に、開放パターン A のときに演出 A が演出 B よりも高い割合で選択され、開放パターン B のときに演出 B が演出 A よりも高い割合で選択される。つまり、演出 A は、開放パターン B と組み合わせられて実行された場合に、確変状態の信頼度が高い。また、演出 B は開放パターン A と組み合わせられて実行された場合に、確変状態の信頼度が高い。

【0329】

演出制御用 CPU 101 は、所定の乱数の値（範囲：0 ～ 9）と、開放パターンと、確変状態であるか否かともとづいて、実行する演出を演出 A または演出 B のいずれかに決定し（ステップ S896）、セットされていれば、演出フラグをリセットし、ステップ S896 の処理の決定内容に応じた演出フラグをセットする（ステップ S897）。そして、ステップ S873A の処理に移行する。

【0330】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S896 の処理で決定された演出内容（演出 A または演出 B）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 S873A）。なお、遊技開始画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または後述する小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に開始することを示す画面である。また、セットされているフラグ（確変状態フラグや、突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップ S873）。なお、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S897 の処理でセットした演出フラグはリセットしない。そして、演出制御プロセスフラグの値を突確遊技中処理（ステップ S808）に応じた値に更新する（ステップ S874）。

【0331】

図 56 は、演出制御プロセス処理における突確終了処理（ステップ S809）を示すフローチャートである。突確終了処理において、演出制御用 CPU 101 は、当り終了演出タイマが設定されているか否かを確認する（ステップ S880A）。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 S885A に移行する。当り終了演出タイマが設定されていない場合には、突然確変大当り終了指定コマンドを受信したことを示す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を確認する（ステップ S881A）。突然確変大当り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、突然確変大当り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 S882A）、当り終了演出タイマに当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップ S883A）、演出表示装置 9 に、当り終了画面を表示する制御を行う（ステップ S884A）。具体的には、VDP 109 に、当り終了画面を表示させるための指示を与える。なお、当り終了画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または後述する小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に終了したことを示す画面である。

【0332】

ステップ S885 では、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 CPU 101 は、当り終了演出タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち当り終了演出時間が経過したか否かを確認する（ステップ S886A）。経過していなければ処理を終了する。当り終了演出時間が経過している場合には、確変状態フラグをセットする（ステップ S890A）。そして、演出制御用 CPU 101 は、セットされている演出フラグに応じた背景画像を演出表示装置 9 に表示させ（ステップ S891A）、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S892A）。なお、演出制御用CPU101は、特定の変動パターンを受信した場合や、特定回数、何回おきかに抽選をして、その抽選で当選したら、演出表示装置9に表示させる背景画像を変更（例えば、確変状態であるか否かに応じた背景画像に変更）するように構成されていてもよい。

【0333】

図57は、演出制御プロセス処理における小当り表示処理（ステップS810）を示すフローチャートである。小当り表示処理において、演出制御用CPU101は、潜伏確変演出の内容を決定する潜伏確変演出決定処理（ステップS872A）に移行する。

【0334】

演出制御用CPU101は、潜伏確変演出決定処理（ステップS872A）におけるステップS896の処理で決定された演出内容（演出Aまたは演出B）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S873B）。なお、遊技開始画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に開始することを示す画面である。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り遊技中処理（ステップS811）に応じた値に更新する（ステップS874B）。

【0335】

図58は、演出制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS812）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、演出制御用CPU101は、当り終了演出タイマが設定されているか否かを確認する（ステップS880B）。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S885Bに移行する。当り終了演出タイマが設定されていない場合には、当り終了演出タイマに当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883B）、演出表示装置9に、当り終了画面を表示する制御を行う（ステップS884B）。具体的には、VDP109に、当り終了画面を表示させるための指示を与える。なお、当り終了画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に終了したことを示す画面である。

【0336】

ステップS885Bでは、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、当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち当り終了演出時間が経過したか否かを確認する（ステップS886B）。経過していなければ処理を終了する。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、セットされている演出フラグに応じた背景画像を演出表示装置9に表示させ（ステップS891B）、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S892B）。

【0337】

図59は、演出表示装置9に表示される遊技開始画面の例を示す説明図である。図59（A）は、遊技開始とともに、演出Aが開始されることを示す説明図である。図59（B）は、遊技開始とともに、演出Bが開始されることを示す説明図である。遊技者は、演出表示装置9に表示された図59（A）、または図59（B）にもとづいて、演出Aが開始されたのか、演出Bが開始されたのかを判断することができる。また、前述したように、演出Aおよび演出Bと、開放パターンAおよび開放パターンBとの組み合わせにより、確変状態であることの信頼度を判断することができる。

【0338】

図60は、演出表示装置9に表示される背景画像の例を示す説明図である。図60（A）は、遊技中に、演出Aが実行されていることを示す説明図である。図60（B）は、遊技中に、演出Bが実行されていることを示す説明図である。遊技者は、演出表示装置9に表示された図60（A）、または図60（B）にもとづいて、演出Aが実行されているのか、演出Bが実行されているのかを判断することができる。また、前述したように、演出Aおよび演出Bと、開放パターンAおよび開放パターンBとの組み合わせにより、確変状態であることの信頼度を判断することができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 9 】

図 6 1 は、演出表示装置 9 に演出図柄とともに表示されるキャラクタの例を示す説明図である。図 6 1 (A) は、確変状態で、演出フラグがセットされているときに演出表示装置 9 に演出図柄とともに表示されるキャラクタを示す説明図である。図 6 1 (B) は、非確変状態で、演出フラグがセットされているときに演出表示装置 9 に演出図柄とともに表示されるキャラクタを示す説明図である。図 6 1 (A) に示す例では、笑っている表情のキャラクタが表示されているのに対し、図 6 1 (B) に示す例では、笑っていない表情のキャラクタが表示されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグと演出フラグとがセットされている場合に、ステップ S 8 2 2 の処理で、図 6 1 (A) に示すキャラクタの画像を演出図柄とともに演出表示装置 9 に表示させるためのプロセステーブル (図 6 1 (A) に示すキャラクタのキャラクタ画像データを含むプロセステーブル) を選択する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグがセットされておらず、演出フラグがセットされている場合に、ステップ S 8 2 2 の処理で、図 6 1 (B) に示すキャラクタを演出図柄とともに演出表示装置 9 に表示させるためのプロセステーブル (図 6 1 (B) に示すキャラクタのキャラクタ画像データを含むプロセステーブル) を選択する。遊技者は、演出表示装置 9 に演出図柄とともに表示されたキャラクタが笑っているのか (図 6 1 (A) 参照) または笑っていないのか (図 6 1 (B) 参照) にもとづいて、確変状態であるのか否かを判断することができる。

10

【 0 3 4 0 】

以上に述べた本実施の形態では、図 5 5 に示す潜伏確変演出決定用テーブルにもとづいて、大入賞口の開放パターンが開放パターン A であるのか、開放パターン B であるのかに応じて、実行する演出 (演出 A または演出 B) を決定するように構成されている (図 5 4 、図 5 5 参照) 。演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞にもとづく当り遊技であるのか、第 2 始動入賞にもとづく当り遊技であるのかに応じて、実行する演出 (演出 A または演出 B) を決定するように構成されていてもよい。図 6 2 は、潜伏確変演出決定用テーブルの他の例を示す説明図である。図 6 2 に示す潜伏確変演出決定用テーブルは、前述した演出制御プロセス処理における突確表示処理 (ステップ S 8 0 9) および小当り表示処理 (S 8 1 0) の潜伏確変演出決定処理のステップ S 8 9 4 またはステップ S 8 9 5 で参照される。つまり、突然確変大当りまたは小当りの発生にもとづいて参照されるテーブルである。

20

30

【 0 3 4 1 】

図 6 2 (A) は潜伏確変演出決定処理のステップ S 8 9 4 で参照される確変時用テーブルであり、図 6 2 (B) は潜伏確変演出決定処理のステップ S 8 9 5 で参照される通常時用テーブルである。図 6 2 (A) , (B) に示すように、本例の潜伏確変演出決定用テーブルには、第 1 始動入賞にもとづく当り遊技であるのか、または第 2 始動入賞にもとづく当り遊技であるのかに応じて、演出 A と演出 B とに 0 ~ 9 のいずれかの判定値がそれぞれ対応づけられている。なお、第 1 始動入賞にもとづく当り遊技であるのか、または第 2 始動入賞にもとづく当り遊技であるのかは、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された第 1 始動入賞指定コマンドおよび第 2 始動入賞指定コマンドにもとづいて判断することができる。

40

【 0 3 4 2 】

図 6 2 (A) に示すように、確変状態では、第 1 始動入賞にもとづく当り遊技のときに演出 B が演出 A よりも高い割合 (9 0 パーセント) で選択され、第 2 始動入賞にもとづく当り遊技のときに演出 A が演出 B よりも高い割合 (9 0 パーセント) で選択される。また、通常状態では、確変状態とは逆に、第 1 始動入賞にもとづく当り遊技のときに演出 A が演出 B よりも高い割合 (9 0 パーセント) で選択され、第 2 始動入賞にもとづく当り遊技のときに演出 B が演出 A よりも高い割合 (9 0 パーセント) で選択される。つまり、演出 A は、第 2 始動入賞にもとづく当り遊技と組み合わせられて実行された場合に、確変状態の信頼度が高い (9 0 パーセント) 。また、演出 B は第 1 始動入賞にもとづく当り遊技と組み合わせられて実行された場合に、確変状態の信頼度が高い (9 0 パーセント) 。なお、信

50

頼度が100パーセントになるように設定されていてもよい。

【0343】

図62に示す潜伏確変演出決定用テーブルを用いるように構成された場合には、遊技者に、第1始動入賞が生じたのか、または第2始動入賞が生じたのかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0344】

以上に述べた本実施の形態では、大入賞口の開放パターンは、ランダムRの値およびランダム2-1の値にもとづいて決定されている(図9(B),(C),(D)参照)。しかし、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56が、開放パターン決定用乱数を用いて、開放パターンを決定するように構成されていてもよい。

10

【0345】

図63は、開放パターン決定用乱数を含む各乱数を示す説明図である。図63に示す例では、開放パターン決定用乱数が1~10の範囲の値であることが示されている。

【0346】

図64は、開放パターン決定用乱数を用いて大入賞口の開放パターンを決定する場合の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図64に示すように、本例では、図26に示す特別図柄停止処理における図柄確定指定コマンドの送信後に(ステップS132)、ステップS133A, 133B, 133Cの処理が追加されている。具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、突然確変大当り又は小当りであるか否かを判断し(ステップS133A)、突然確変大当り又は小当りであると判断した場合に(ステップS133AのY)、開放パターン決定処理(ステップS133B)に移行する。なお、開放パターン決定処理(ステップS133B)は、小当り、または突然確変大当りであることを決定された後に実行されるように構成されていてもよい。また、小当り、または突然確変大当りと決定された場合には、大入賞口の開放パターンを決定しないように構成されていてもよい。

20

【0347】

図65は、開放パターン決定処理を示すフローチャートである。図65に示すように、CPU56は、ランダム7を抽出し(ステップS171)、ランダム7の値が奇数である場合に(ステップS172のY)、開放パターンを開放パターンAとすることに決定する(ステップS173)。また、CPU56は、ランダム7の値が奇数でない場合(つまり、偶数である場合)に(ステップS172のN)、開放パターンを開放パターンBとすることに決定する(ステップS174)。CPU56は、ステップS173の処理またはステップS174の処理の決定内容に応じて、開放パターンが開放パターンAであることまたは開放パターンBであることを示す開放パターン指定コマンドを送信し(ステップS175)、開放パターン決定処理を終了する。そして、ステップS133Cの処理に移行し、大当りフラグがセットされている場合にはステップS134の処理に移行し、そうでない場合にはステップS139Aの処理に移行する。

30

【0348】

以上に述べたように、本実施の形態では、突然確変大当りに対して、大当り種別判定用テーブル131a(第1特別図柄についてのテーブル)には、大当り種別判定用テーブル131b(第2特別図柄についてのテーブル)よりも多くの大当り種別判定値が設定されている。また、小当りに対しては、第1特別図柄小当り判定テーブルには、第2特別図柄小当り判定テーブルよりも多くの小当り判定値が設定されている。従って、第1特別図柄表示器8aの変動が主である通常状態(確変状態でない状態)では、大当り時には突然確変大当りの割合を高くし、小当りも発生し易くすることにより、突然確変大当りが発生したことを遊技者に認識し難くさせ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0349】

また、本実施の形態によれば、遊技者に、2R確変大当り、小当りによって大当りであるか否かを認識させることを困難にし、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技球が第1始動口に入賞した場合と遊技球が第2始動口に入賞した場合とで、異なる割合で

50

確変状態に移行させると決定することにより、遊技者に、2R確変大当り、2R通常大当りによって確変状態であるか否かを認識させることを困難にすることができる。

【0350】

また、第2特別図柄表示器8bの変動が主である確変状態では、大当り時には突然確変大当りの割合を低くし、小当りも発生し難くすることにより、突然確変大当りが発生したことを遊技者に認識し難くさせ、遊技興趣を向上させることができる。また、確変状態では小当りの発生確率を低くすることにより、潜伏確変演出の実行確率が低くなり、遊技を迅速にすることができる。

【0351】

なお、大当りの種別として、2R通常大当り（大当り遊技状態が2ラウンド継続し、当該大当り遊技状態後に確変状態に移行しない大当り）が用意されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技者に、確変状態であるか否かをより認識困難にさせ、遊技興趣を向上させることができる。

【0352】

また、本実施の形態によれば、特別制御期間（時短状態である期間）には、第1識別情報の可変表示の可変表示期間が第2識別情報の可変表示の可変表示期間よりも長くなり、遊技に変化が生じ、遊技興趣が低下することを防ぐことができる。さらに、CPU56が、第1の始動条件が成立したことにもとづく決定よりも第2の始動条件が成立したことにもとづく決定を優先し、第1識別情報の変動回数を抑制し、遊技興趣を向上させることができる。

【0353】

また、本実施の形態によれば、特別制御期間（時短状態である期間）には、第1識別情報の可変表示の可変表示期間が普通識別情報の可変表示の可変表示期間よりも長くなり、遊技に変化が生じ、遊技興趣が低下することを防ぐことができる。さらに、事前決定手段が、第1の始動条件が成立したことにもとづく決定よりも、第2の始動条件が成立したことにもとづく決定を優先し、第1識別情報の変動回数を抑制し、遊技興趣を向上させることができる。

【0354】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、演出状態や遊技状態（確変状態か否か、潜伏確変状態か否か、時短状態か否か）を示すコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100が、受信したコマンドに応じたフラグをセットして、当該フラグに応じた演出を行うように構成されていてもよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当り終了指定コマンド、背景指定コマンド（背景画像を指定するコマンド）、演出図柄変動指定コマンドによって、演出制御用マイクロコンピュータ100が演出状態や遊技状態を識別可能なように構成されていてもよい。

【0355】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態、潜伏確変状態、および通常状態で、演出表示装置9に表示する図柄やキャラクタを異ならせてもよいし、スピーカ27R、27Lから出力する音声を異ならせてもよい。

【0356】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、15R確変大当りでも、確変状態であることを報知せず（ステップS890Bで、確変時背景画像を表示させず）、確変潜伏示唆演出（確変状態であることを示唆する演出）を実行するように構成されていてもよい。具体的には、当りの種類として、小当り、2R通常大当り、15R通常大当り（時短状態に移行）、15R確変大当り（確変状態であることを報知しない）が用意され、小当りおよび2R通常大当りの後に行われる演出やモード移行は、15R通常大当り（時短状態に移行）、15R確変大当り（確変状態であることを報知しない）の後と異なるように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、時短状態や確変状態と、通常状態とで、それぞれ共通の演出や共通のモード以降が行われ、確変潜伏示唆演出の演出の幅を広げ、遊技興趣を向上させることができる。なお、小当り、2R通常大当り、15R通常

10

20

30

40

50

大当り（時短状態に移行）、および 15R 確変大当り（確変状態であることを報知しない）時に、共通の演出が実行されたり、共通のモードに移行したりするように構成されていてもよい。

【0357】

また、第 1 特別図柄表示器 8a の可変表示に応じた変動パターンコマンドと、第 1 特別図柄表示器 8a の可変表示に応じた変動パターンコマンドとが、別個に用意されていてもよい。

【0358】

なお、CPU56 は、ステップ S105 の処理で、時短状態で、第 1 特別図柄について変動時間が 3.80 秒である非リーチ PC1-3 の変動パターンを決定し、第 2 特別図柄について変動時間が 1.50 秒である非リーチ PC1-1 の変動パターン、または変動時間が 0.80 秒である非リーチ PC1-2 の変動パターンを決定する（図 12（C）、（D）、（E）、図 16、図 6 参照）。よって、本実施の形態では、時短状態において、第 1 特別図柄の変動時間は、第 2 特別図柄の変動時間よりも長い。つまり、本実施の形態では、第 1 特別図柄の変動時間は、第 2 特別図柄の変動時間よりも長く設定されやすい。また、時短状態では、合算保留記憶数が所定数（本実施の形態では 2）以上であっても、第 1 特別図柄の短縮変動は行われず、合算保留記憶数が所定数（本実施の形態では 2）未満である場合と同じ設定であるようにしてもよいし、通常時と同じ時間を設定してもよい。図 12（D）に示すように、本実施の形態では、時短状態では、合算保留記憶数が所定数（本実施の形態では 2）以上であれば、第 2 特別図柄の変動パターンが変更される。具体的には、変動時間が 1.50 秒の非リーチ PC1-1 の変動パターンの代わりに、変動時間が 0.8 秒の非リーチ PC1-2 の変動パターンが選択され、変動時間が短縮される。

【産業上の利用可能性】

【0359】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0360】

【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】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】可変表示結果がはずれ図柄になる場合に対応して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】可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。

【図 8】各乱数を示す説明図である。

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

【図 10】大当り種別の決定割合を示す説明図である。

【図 11】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 12】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】リーチ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 14】非リーチ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 15】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 16】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 17】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 18】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 19】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 2 0】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 2 1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】大入賞口解放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】大入賞口の開放パターンを示す説明図である。
- 【図 2 9】大入賞口解放中処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 0】大入賞口解放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】普通図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】普通図柄の変動時間および可変入賞球装置の開放パターンの一例を示す説明図である。
- 【図 3 7】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】普通電動役物開放中処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 9】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 1】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】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 4 6】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。 30
- 【図 4 8】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 9】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】突確表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】潜伏確変演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】潜伏確変演出決定用テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 6】突確終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】小当たり表示処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 8】小当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】演出表示装置に表示される遊技開始画面の例を示す説明図である。
- 【図 6 0】演出表示装置に表示される背景画像の例を示す説明図である。
- 【図 6 1】演出表示装置に演出図柄とともに表示されるキャラクタの例を示す説明図である。
- 【図 6 2】潜伏確変演出決定用テーブルの他の例を示す説明図である。
- 【図 6 3】開放パターン決定用乱数を含む各乱数を示す説明図である。
- 【図 6 4】開放パターン決定用乱数を用いて大入賞口の開放パターンを決定する場合の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】開放パターン決定処理を示すフローチャートである。 50

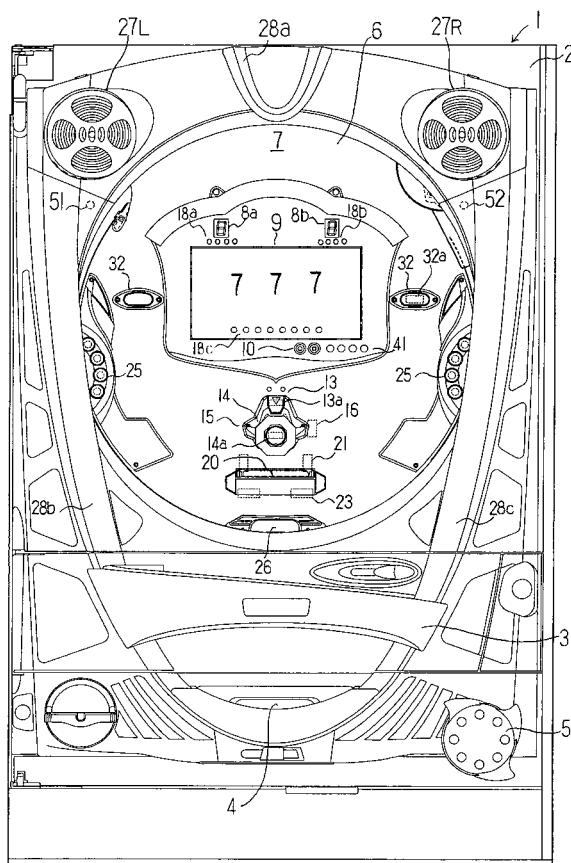
【符号の説明】

【0361】

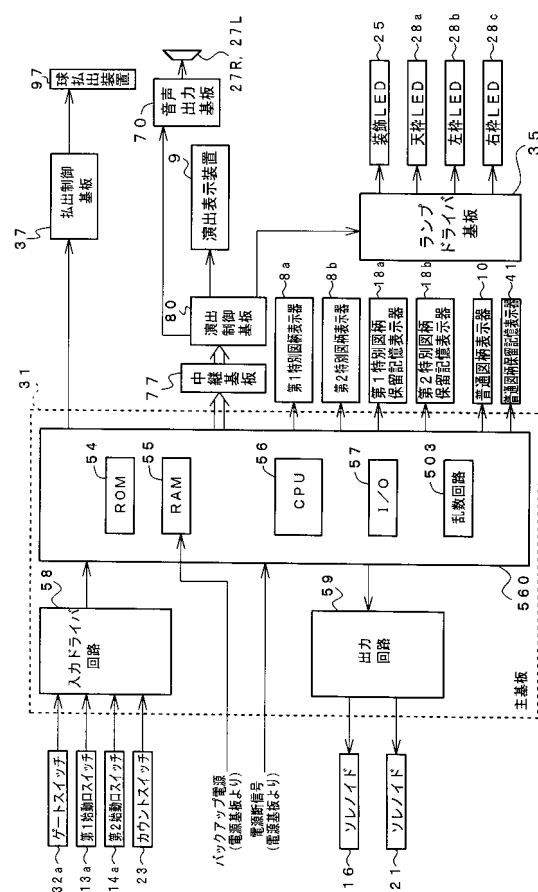
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板（主基板）
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

10

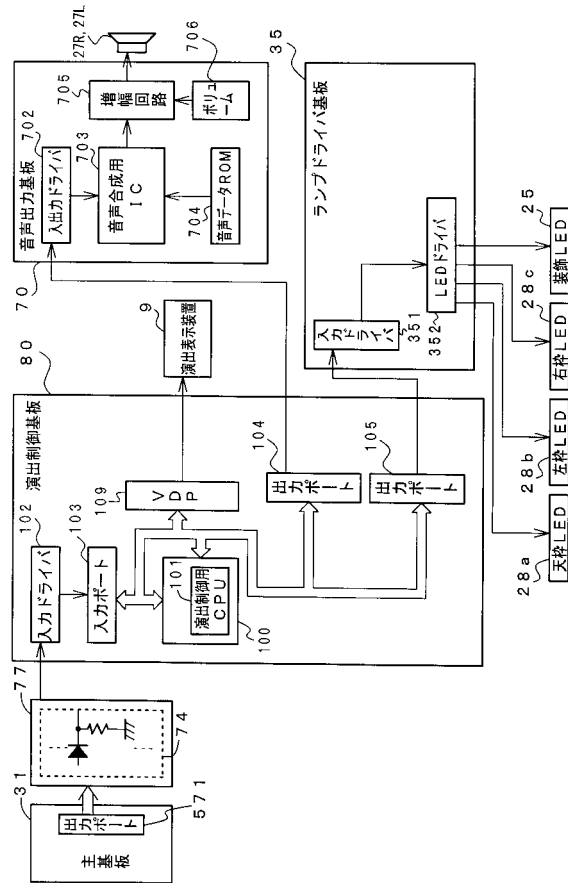
【図1】



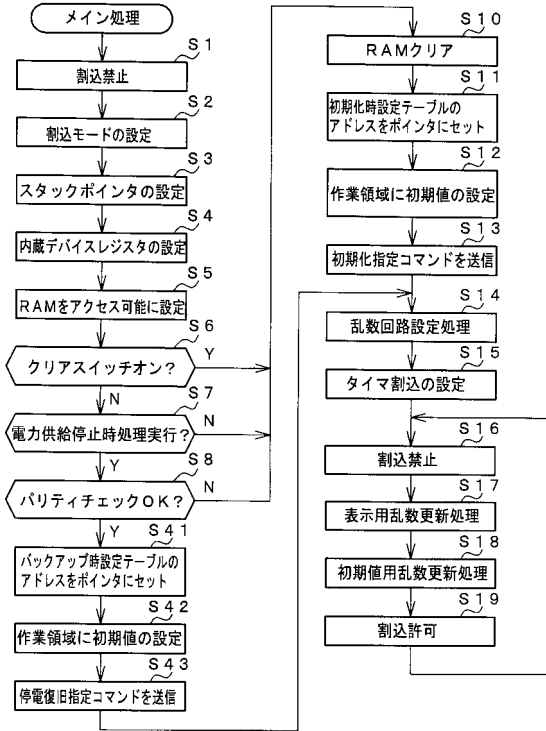
【図2】



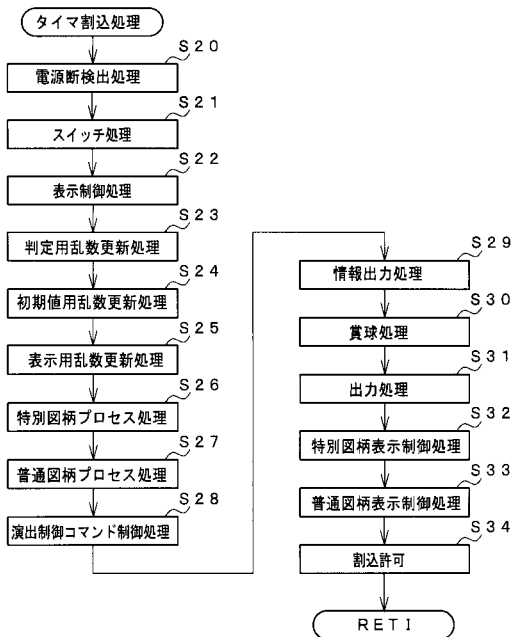
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5~8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	疑似連	非リーチ	16.70	再変動2回
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	1.50	特図2(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(時短状態)
	非リーチPC1-3	なし	非リーチ	3.80	特図1(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-2	滑り	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-3	疑似連	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-4	なし	$\alpha 2$		
	スーパーPA3-5	滑り	$\alpha 2$		
	スーパーPA3-6	疑似連	$\alpha 2$		
	スーパーPB3-1	なし	$\beta 1$		
	スーパーPB3-2	滑り	$\beta 1$		
	スーパーPB3-3	疑似連	$\beta 1$		
	スーパーPC3-1	なし	$\beta 1$		
	スーパーPC3-2	滑り	$\beta 1$		

【図 7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特選変動時間(秒)	備考
大当り ／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	ノーマルリーチはずれ後、滑り演出で大当り
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	ノーマルリーチはずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-1	なし	α1		スーパーリーチα1で大当り
	スーパーPA4-2	滑り	α1		スーパーリーチα1はずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-3	擬似連	α1		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチα1大当り
	スーパーPA4-4	なし	α2		スーパーリーチα2で大当り
	スーパーPA4-5	滑り	α2		スーパーリーチα2はずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-6	擬似連	α2		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチα2大当り
	スーパーPB4-1	なし	β1		スーパーリーチβ1で大当り
	スーパーPB4-2	滑り	β1		スーパーリーチβ1はずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPB4-3	擬似連	β1		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチβ1大当り
	スーパーPD1-1	なし	β1		スーパーリーチβ1で大当り
	スーパーPD1-2	滑り	β1		スーパーリーチβ1はずれ後、滑り演出で大当り
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		通常変動で突然確変大当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		通常変動ではずれ後、再変動2回で突然確変大当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		リーチはずれ後に再変動で突然確変大当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り

【図 8】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム2-1	0~39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1~300	リーチ判定用	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	1~241	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4	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム6	3~13	ランダム5初動値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9】

大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)			
第1特別図柄		第2特別図柄	
54000~54434 (確率: 1/150)		54000~54217 (確率: 1/300)	
54000~54217	54218~54434	54000~54108	54109~54217
開放パターンA	開放パターンB	開放パターンA	開放パターンB

(B)

大当り種別判定用テーブル (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)		
15R通常大当り	15R確変大当り	突然確変大当り
0~9	10~29	30~39
		30~34 35~39
		開放パターンA 開放パターンB

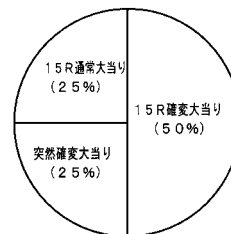
(C)

大当り種別判定用テーブル (第2特別図柄用)

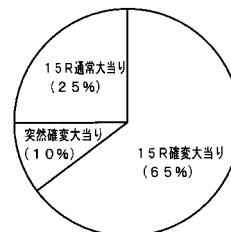
大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)		
15R通常大当り	15R確変大当り	突然確変大当り
0~9	10~35	36~39
		36~37 38~39
		開放パターンA 開放パターンB

(D)

【図 10】



(A) 第1特別図柄変動時



(B) 第2特別図柄変動時

【図 1 1】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
15R通常	1~74	75~200	201~241

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
15R確変	1~38	39~123	124~241

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変	1~100	101~241

(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~200

【図 1 2】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合算保留記憶数	リーチ				
	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5
0	1~204	1~217	1~220	1~230	1~235
1					
2					
3, 4					
5~8					

(B) リーチ判定テーブル 134B

合算保留記憶数	リーチ	
	非リーチHB1-1	リーチHB2-1
0, 1	1~235	236~239
2~8		

(C) リーチ判定テーブル 134C

合算保留記憶数	リーチ	
	非リーチHB1-1	リーチHC2-1
0~8	1~231	232~239

(D) リーチ判定テーブル 134D

合算保留記憶数	リーチ	
	非リーチHC1-2	リーチHC2-2
0, 1	1~231	232~239
2~8		

(E) テーブル選択設定

選択するテーブル
テーブル134A
テーブル134B
テーブル134C(特図1)
テーブル134D(特図2)

【図 1 3】

(A) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-1	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-2	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241

(B) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1	スーパーCB2-2
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191	191~241

(C) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHC2-1		1~207	208~241
リーチHC2-2	1~241		

【図 1 4】

(A) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1~216			217~241
非リーチHA1-2	1~229			230~241
非リーチHA1-3	1~230			231~241
非リーチHA1-4		1~236		237~241
非リーチHA1-5			1~236	237~241

(B) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1~240		241
非リーチHB1-2		1~240	241

(C) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1			1~241
非リーチHC1-2	1~241		
非リーチHC1-3		1~241	

【図 15】

(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	1~592	ノーマルPA2-5
	593~888	ノーマルPA2-6
	889~952	ノーマルPA2-7
	953~997	ノーマルPA2-8
	1~24	スーパーPA4-1
スーパーCA3-2	25~128	スーパーPA4-2
	129~208	スーパーPA4-3
	209~256	スーパーPA4-4
	257~560	スーパーPA4-5
	561~997	スーパーPA4-6
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPB4-1
	269~900	スーパーPB4-2
	901~997	スーパーPB4-3
スーパーCA3-4	1~80	スーパーPB4-1
	81~120	スーパーPB4-2
	121~600	スーパーPB4-3
	601~900	スーパーPD1-1
	901~997	スーパーPD1-2

(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PG2-1
	637~997	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1~180	特殊PG1-2
	181~997	特殊PG1-3

【図 16】

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CA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~251	非リーチPA1-5
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1~251	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1~251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1~251	非リーチPC1-3

【図 17】

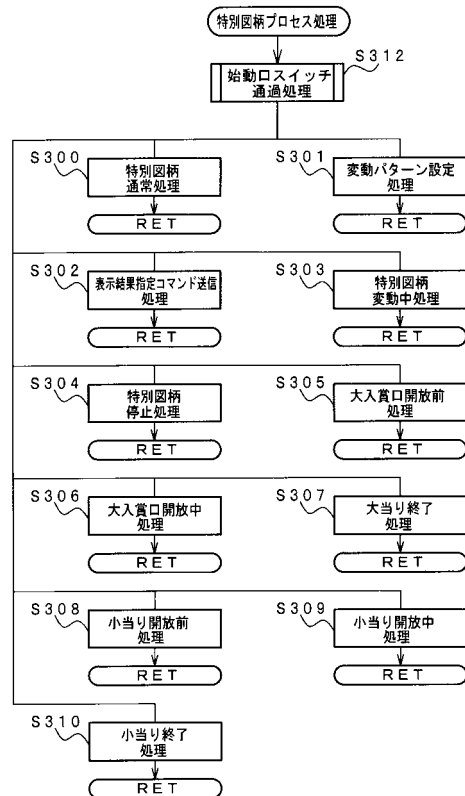
はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~161	スーパーPA3-2
	162~203	スーパーPA3-3
	204~209	スーパーPA3-4
	210~227	スーパーPA3-5
	228~251	スーパーPA3-6
スーパーCA2-3	1~66	スーパーPB3-1
	67~92	スーパーPB3-2
	93~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-1	1~55	スーパーPB3-1
	56~107	スーパーPB3-2
	108~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1~107	スーパーPC3-1
	108~251	スーパーPC3-2

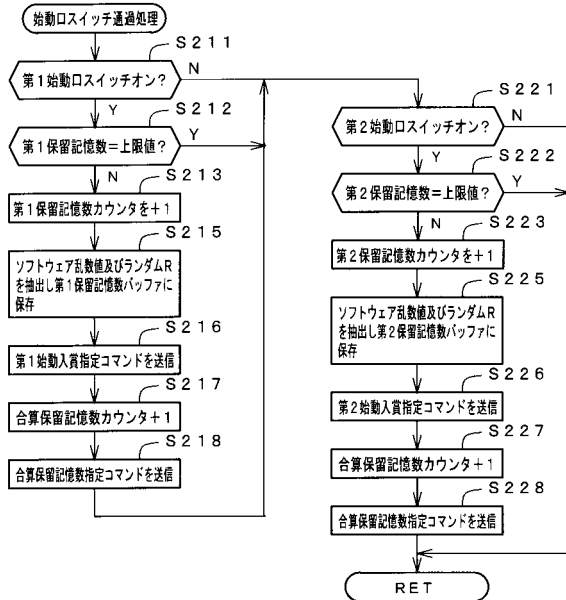
【図 18】

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 (1.5 R 通常大当り指定)	1.5 R 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 (1.5 R 確変大当り指定)	1.5 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	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 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	突然確変大当り開始指定	突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 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	突然確変大当り終了指定	突然確変大当り終了画面を表示することの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0B (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

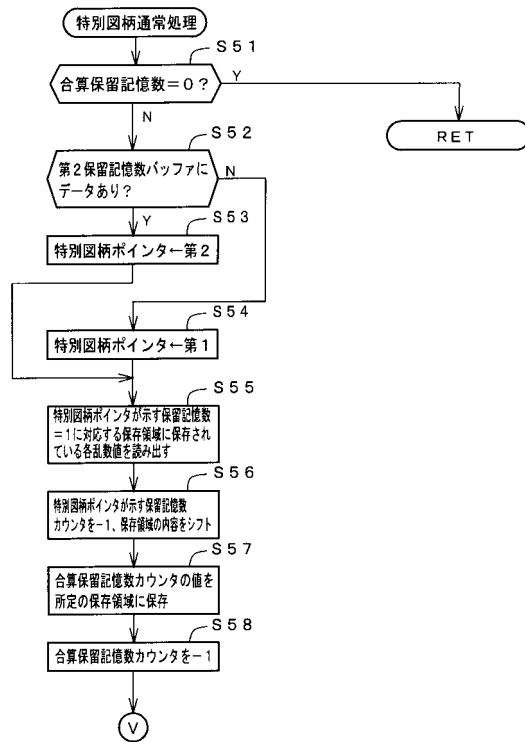
【図 19】



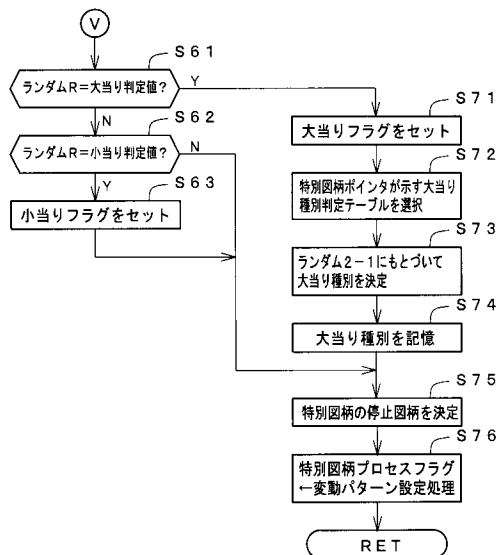
【 図 2 0 】



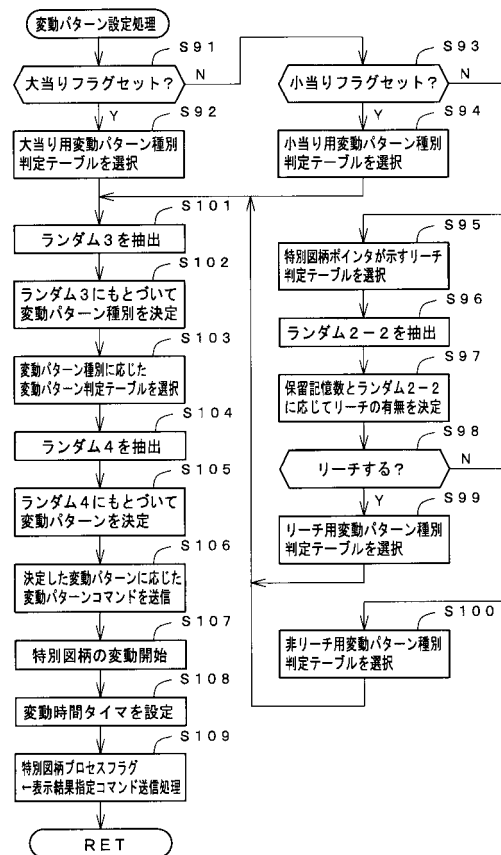
【 図 2 1 】



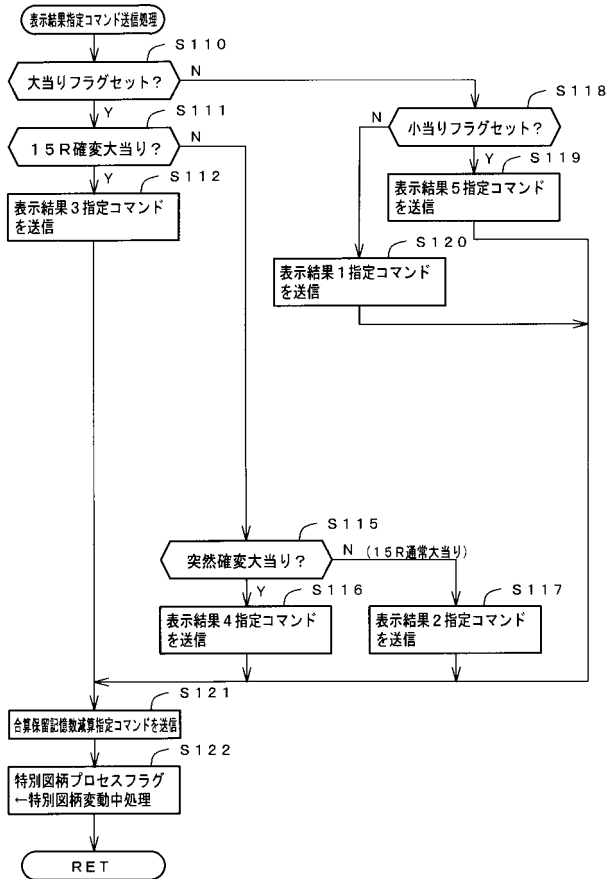
【 図 2 2 】



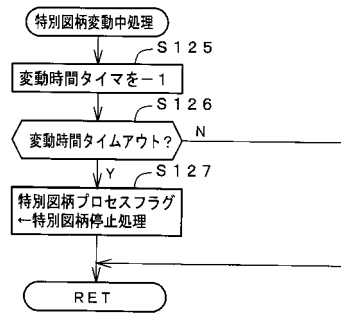
【 図 2 3 】



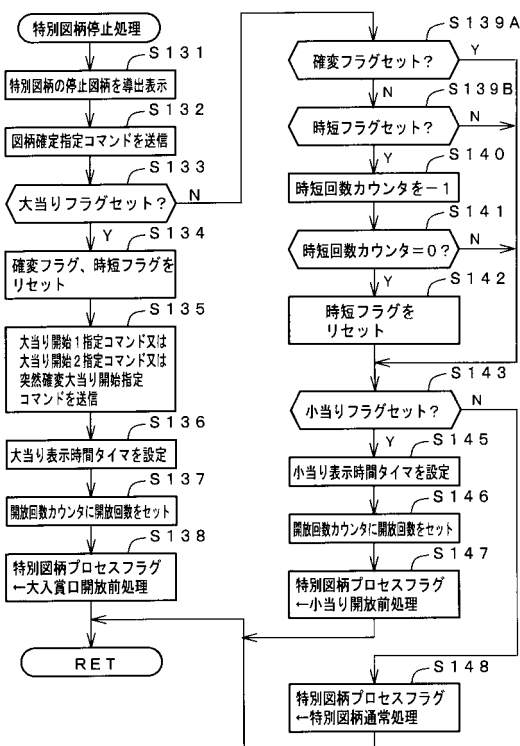
【図 24】



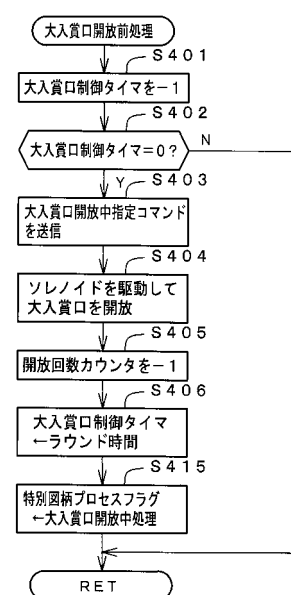
【図 25】



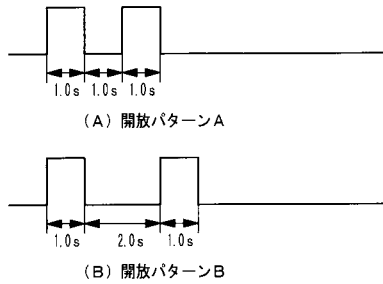
【図 26】



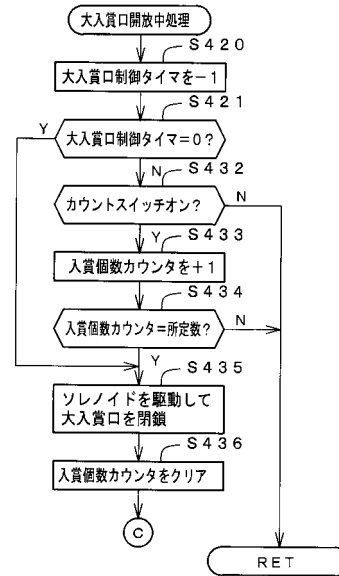
【図 27】



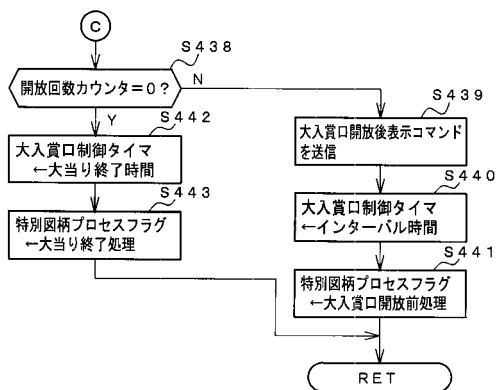
【図 28】



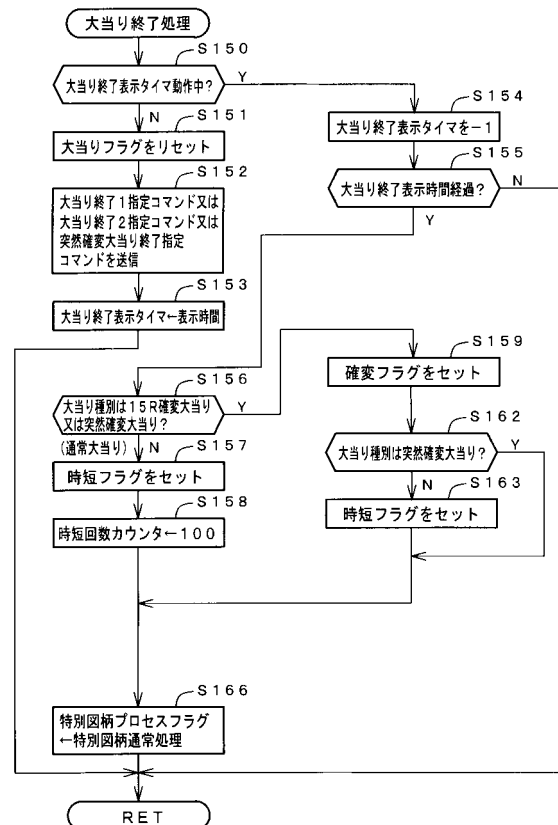
【図 29】



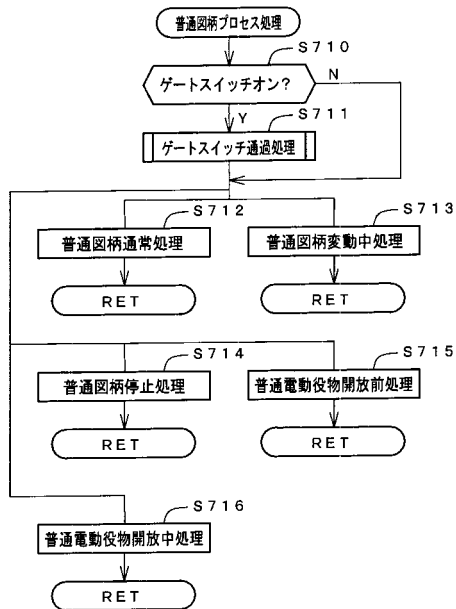
【図 30】



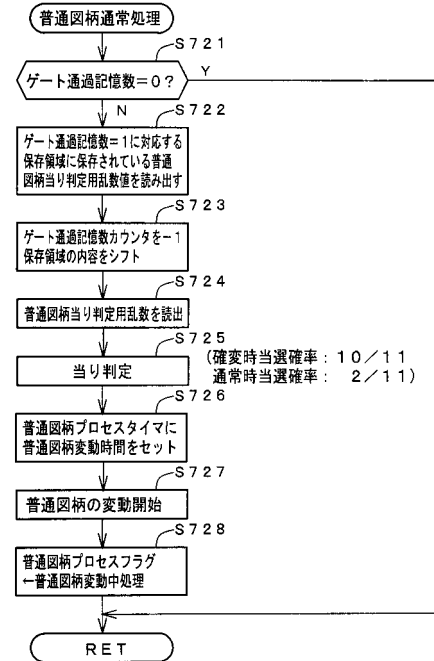
【図 31】



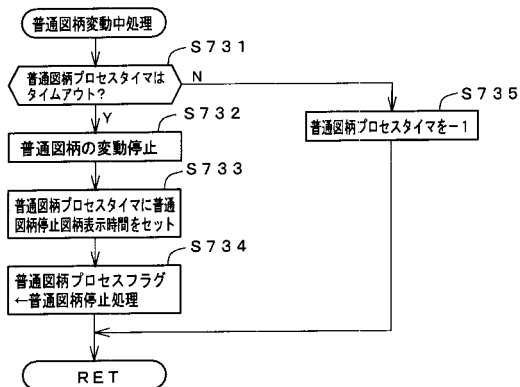
【図 3 2】



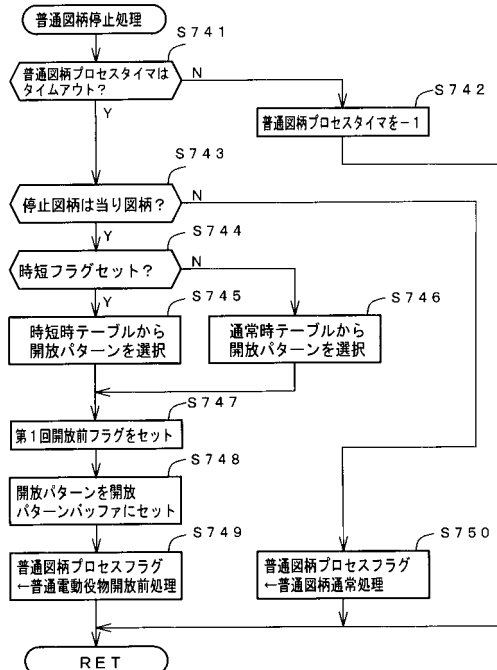
【図 3 3】



【図 3 4】



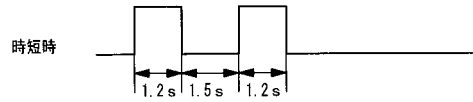
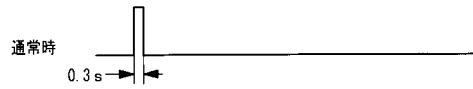
【図 3 5】



【図 36】

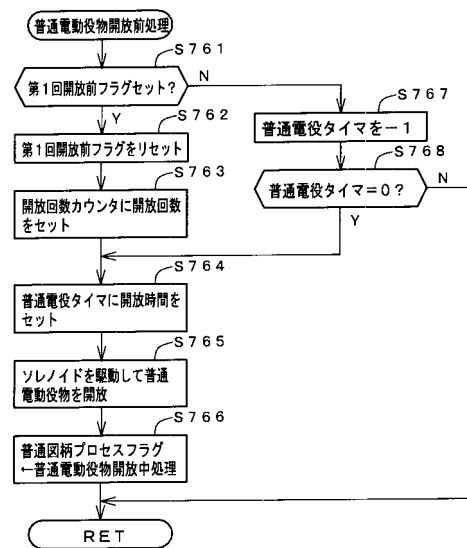
遊技状態	変動時間	開放時間	閉時間	開放回数
通常時	3.0 (秒)	0.3 (秒)	—	1
時短時	1.0 (秒)	1.2 (秒)	1.5 (秒)	2

(A)

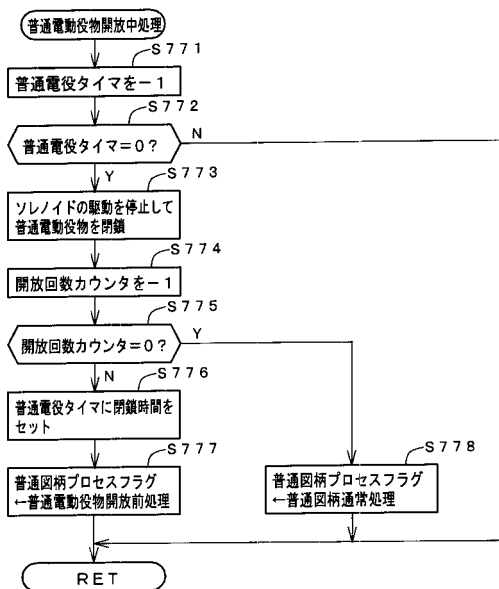


(B) 開放の例

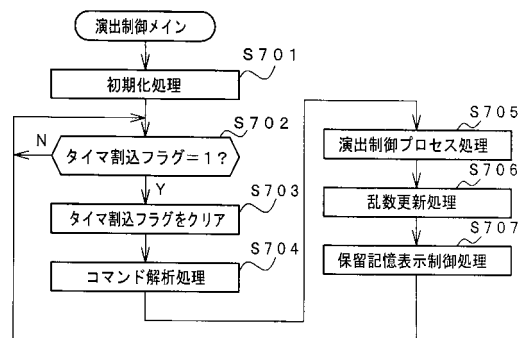
【図 37】



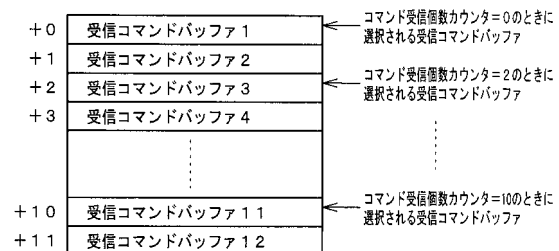
【図 38】



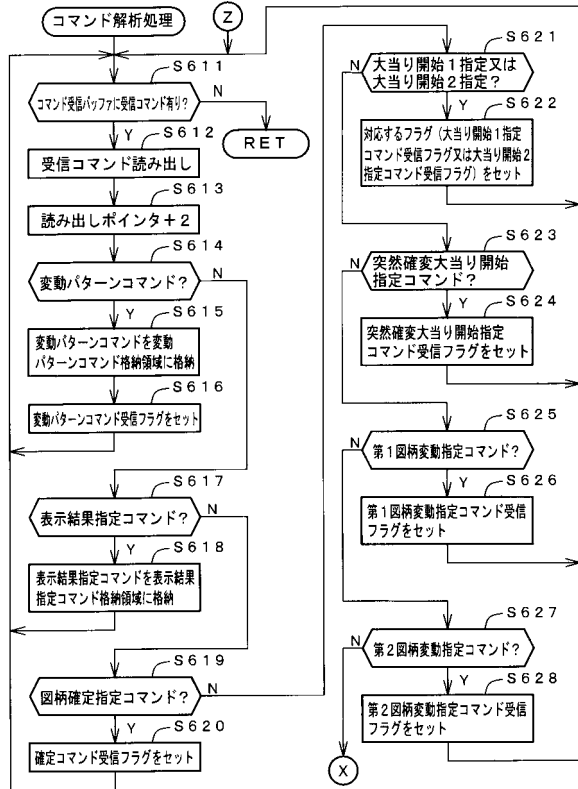
【図 39】



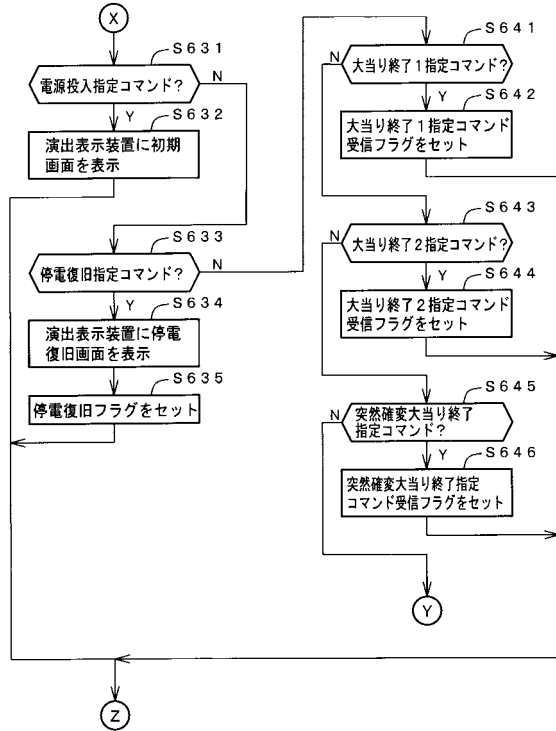
【図 40】



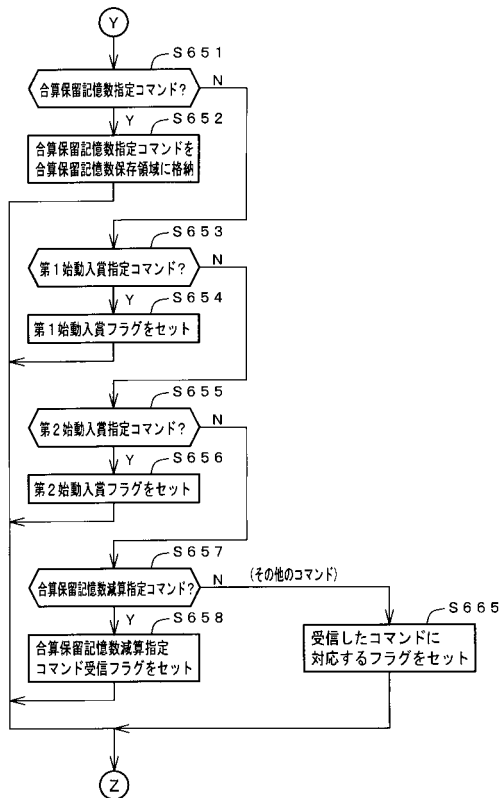
【図 4 1】



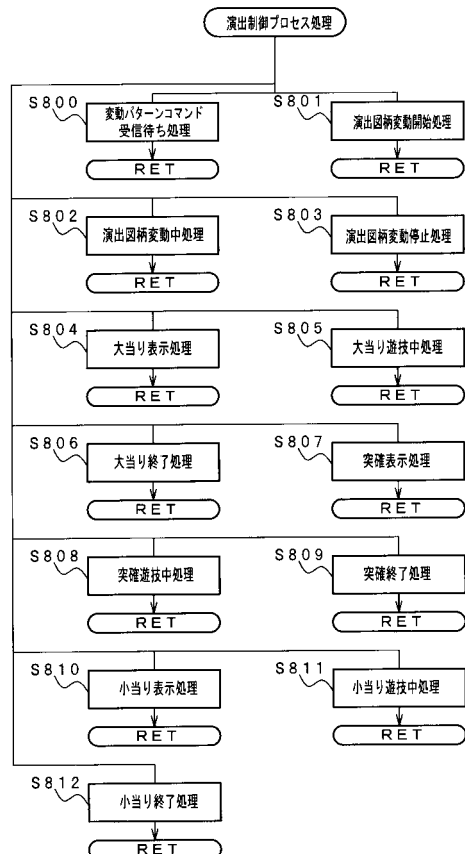
【図 4 2】



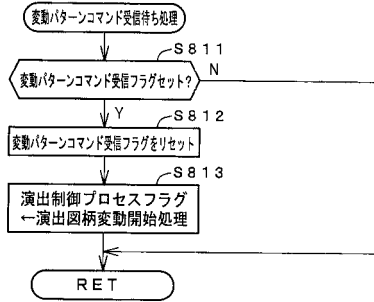
【図 4 3】



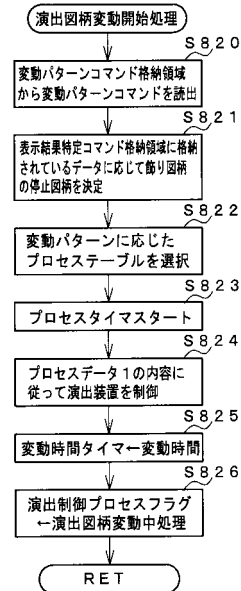
【図 4 4】



【図 45】



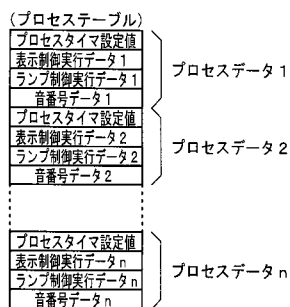
【図 46】



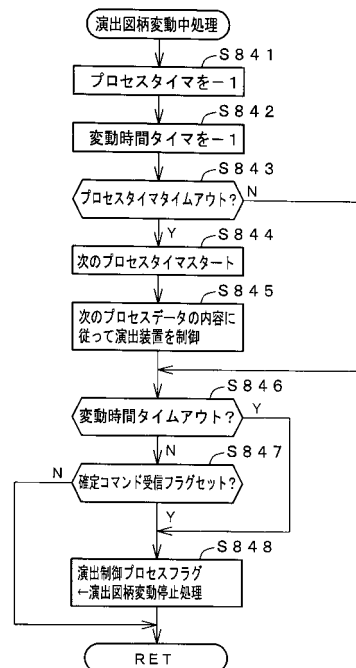
【図 47】

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

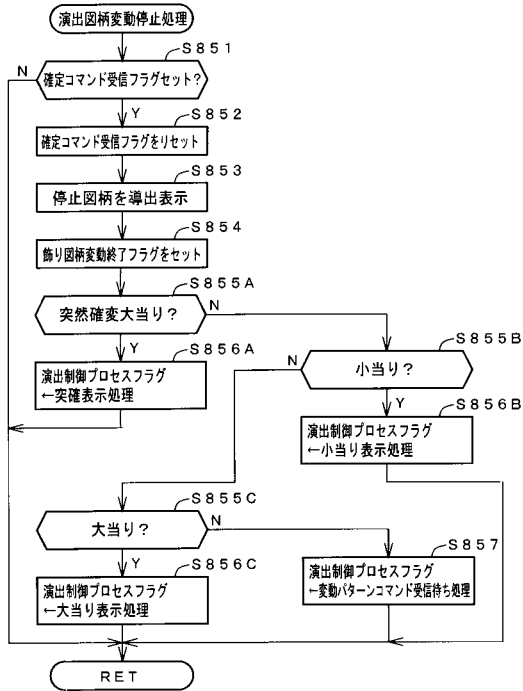
【図 48】



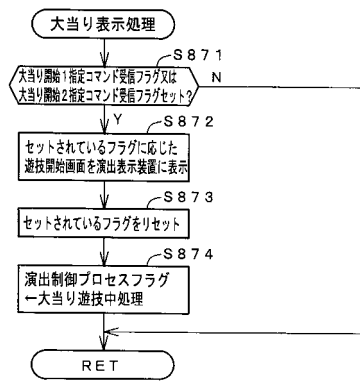
【図 49】



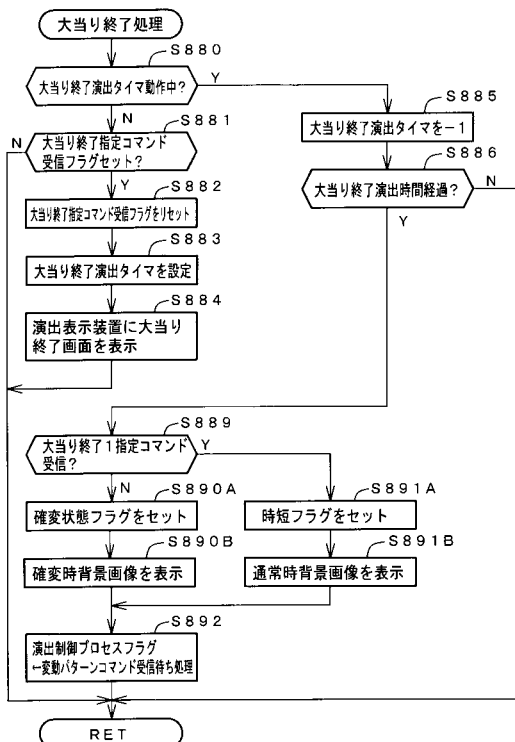
【図 50】



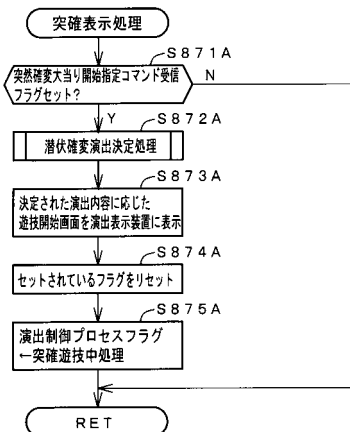
【図 51】



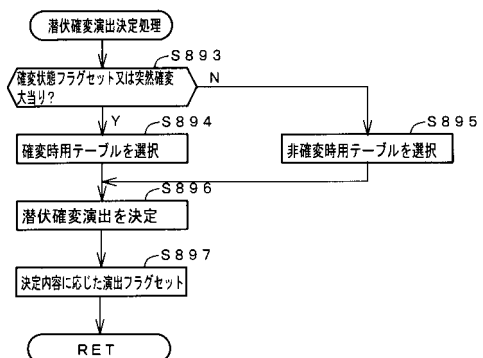
【図 52】



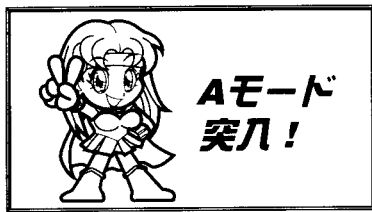
【図 53】



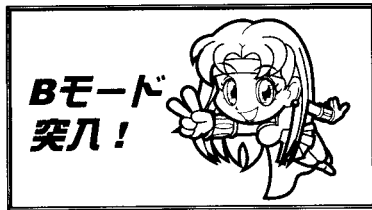
【図 54】



【図 59】

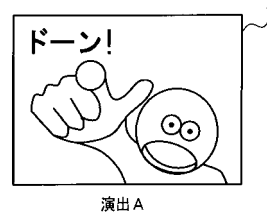


(A)

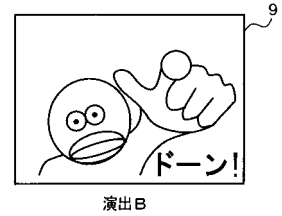


(B)

【図 60】



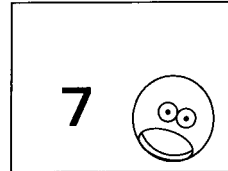
演出 A



演出 B

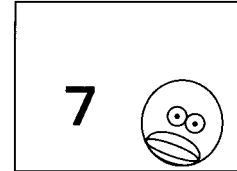
【図 61】

確変時



(A)

非確変時



(B)

【図 62】

確変時		
	演出 A	演出 B
第 1 始動入賞	0	1 ~ 9
第 2 始動入賞	0 ~ 8	9

(A)

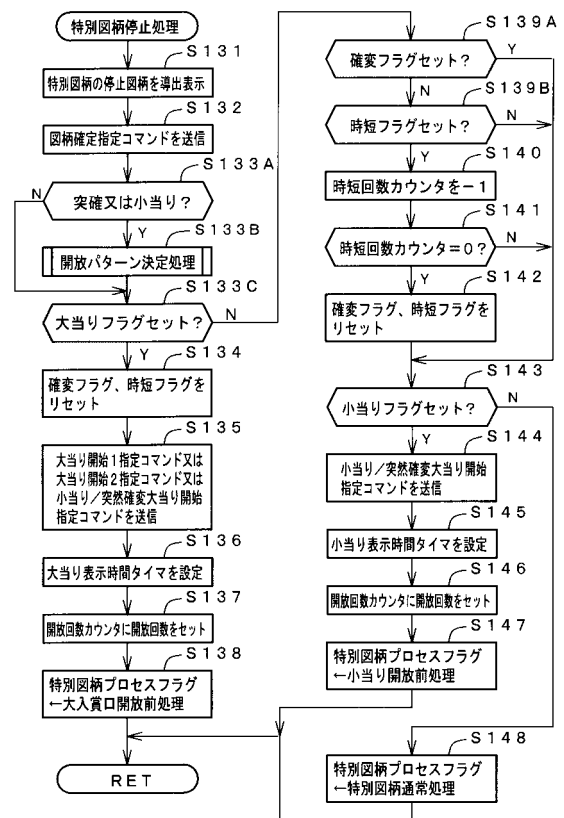
非確変時		
	演出 A	演出 B
第 1 始動入賞	0 ~ 8	9
第 2 始動入賞	0	1 ~ 9

(B)

【図 63】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 2-1	0~39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 2-2	1~300	リーチ判定用	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	1~241	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 4	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 6	3~13	ランダム 5 初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 7	1~10	開放パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 64】



【図 65】

