

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6232090号  
(P6232090)

(45) 発行日 平成29年11月15日(2017.11.15)

(24) 登録日 平成29年10月27日(2017.10.27)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 87 頁)

(21) 出願番号	特願2016-41253 (P2016-41253)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年3月3日(2016.3.3)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-195543 (P2012-195543) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成24年9月5日(2012.9.5)	(74) 代理人	100095407 弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2016-104340 (P2016-104340A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成28年6月9日(2016.6.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
審査請求日	平成28年3月3日(2016.3.3)		
		審査官	井海田 隆

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

識別情報の可変表示が開始されてからリーチ状態となった後に再可変表示が実行される可能性を報知する再可変表示報知演出を実行する再可変表示報知演出実行手段と、

前記リーチ状態となった後、リーチ演出を実行するリーチ演出実行手段と、

遊技者の動作を検出する検出手段と、

を備え、

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

前記再可変表示報知演出は、前記特別リーチ演出において実行され、前記検出手段による検出を要求する演出を含み、

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

少なくとも、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行してから前記有利状態に制御する場合と、前記特別リーチ演出を実行した後前記所定演出を実行せずに前記有利状態に制御する場合があり、

前記特別リーチ演出において表示される画像の組合せは複数種類ある、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

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

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

**【0003】**

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

**【0004】**

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

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】**

【特許文献1】特開2011-234755号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上記特許文献1に記載の遊技機では、発展演出が実行されないときに比べて、発展演出が実行されるときに大当り期待度を高くすることによって遊技の興趣を向上させているが、発展演出の実行が、大当りの期待度が高いということは、発展演出が開始された時点で、遊技者の発展演出に対する興味がなくなってしまうことにつながる。

**【0007】**

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、本発明は、導出表示される識別情報の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像とが表示される特別リーチ演出が実

10

20

30

40

50

行された後、表示結果が導出表示される前に所定演出を実行する遊技機において、所定演出を、より遊技者に注目させることができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の第1の観点に係る遊技機は、

識別情報(例えば、特別図柄など)の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御する遊技機であって、

識別情報の可変表示が開始されてからリーチ状態となった後に再可変表示が実行される可能性を報知する再可変表示報知演出を実行する再可変表示報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS826で設定された演出態様の再変動煽り演出を実行する部分など)と、

前記リーチ状態となった後、リーチ演出を実行するリーチ演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS827, S832~S833, S841~S843の処理を実行する部分など)と、

遊技者の動作を検出する検出手段と、

を備え、

前記リーチ演出は、導出表示される識別情報の候補の画像(例えば、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が1つ多い図柄:図43(C)参照)と所定演出を示唆する所定演出示唆画像(例えば、キャラクタ図柄9b, 9c:図43(C)参照)とが表示される特別リーチ演出を含み(例えば、図43(C)に示す演出など)、

前記再可変表示報知演出は、前記特別リーチ演出において実行され、前記検出手段による検出を要求する演出を含み、

前記特別リーチ演出が実行された後、表示結果が導出表示される前に前記所定演出を実行する所定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS825の処理の結果にもとづいてステップ827, S832~S833, S841~S843の処理を実行する部分)をさらに備え、

少なくとも、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行してから前記有利状態に制御する場合と、前記特別リーチ演出を実行した後前記所定演出を実行せずに前記有利状態に制御する場合があり、

前記特別リーチ演出において表示される画像の組合せは複数種類ある、

ことを特徴とする。

また、情報を送信する情報送信手段と、

前記情報に基づいて演出を実行する演出手段と、

をさらに備えるようにしてもよい。

また、遊技状態を、低確率状態であるときに比べて前記有利状態となりやすい高確率状態に制御する遊技状態制御手段と、

所定の条件が成立した後に、前記低確率状態であるときと前記高確率状態であるときとで共通演出を実行する共通演出実行手段と、

前記所定の条件が成立した後の所定タイミングの識別情報の可変表示において前記共通演出が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する継続演出実行手段と、

所定タイミングの発生回数を設定する発生回数設定手段と、をさらに備え、

前記所定の条件は複数種類設けられ、

前記発生回数設定手段は、前記所定の条件の種類に応じて異なる発生回数を設定するようにしてもよい。

【0009】

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

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、

識別情報の可変表示が開始されてから全ての識別情報について可変表示を再度実行する再可変表示が実行されることを予告する再可変表示予告演出を実行する再可変表示予告演出実行手段（例えば変形例における擬似連予告演出を実行する演出制御用CPU101など）をさらに備え、

前記再可変表示決定手段は、識別情報の可変表示が開始されてから前記リーチ状態制御手段によりリーチ状態に制御されるまでに全ての識別情報について可変表示を再度実行するリーチ前再可変表示を実行するか否かをさらに決定し（例えば、変形例におけるCPU56がステップS105の処理にてリーチ状態となる前に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンと、リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンと、リーチ状態の前後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンと、を決定するなど）、

10

前記再可変表示実行手段は、前記再可変表示決定手段による決定結果にもとづいて前記リーチ前再可変表示をさらに実行可能であり（例えば、変形例における演出制御用CPU101が、リーチ状態となる前に「擬似連」の可変表示演出を実行するなど）、

前記再可変表示予告演出実行手段は、前記再可変表示決定手段により前記リーチ後再可変表示を実行すると決定された場合には、前記再可変表示予告演出の実行を制限する（例えば、変形例における、リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、擬似連予告演出設定処理を実行しないなど）

ようにしてもよい。

【0011】

20

このような構成によれば、リーチ状態となった後に再可変表示が行われることによる意外性を高めることができる。

【0012】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン120など）をさらに備え、

前記再可変表示報知演出実行手段は、前記操作手段による操作を要する操作演出（例えば、「ボタン演出」など）と前記操作手段による操作を要さない操作なし演出（例えば、「画像表示演出」など）とのいずれかの再可変表示報知演出を実行し（例えば、ステップS826で設定された演出態様の再変動煽り演出を実行する演出制御用CPU101など）、

30

前記再可表示報知演出として前記操作演出が実行される場合（例えば、「ボタン演出」の再変動煽り演出を実行する場合など）には、前記操作演出が実行される前に前記リーチ後再可変表示が行われることを示す再可変表示確定演出の実行を制限する再可変表示確定演出制限手段（例えば、変形例において、ステップS826にて「ボタン演出」の再変動煽り演出が決定された場合、複数の演出態様のうち、「再可変表示確定演出」を除く演出態様の中から、擬似連予告演出の演出態様を決定するなど）をさらに備える

ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、再可変表示が実行されることが事前に遊技者に認識されてしまうことで操作手段への操作意欲が低減してしまう、といったことを抑制することができる。

40

【0014】

（4）上記（1）から（3）の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の数が多いほど高い割合で所定演出を実行する（図46～図48参照）

ようにしてもよい。

【0015】

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

【0016】

50

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記所定演出実行手段は、複数種類の所定演出のいずれかを実行し(図46(A)、図47(A)、図48(A)参照)、

各々の所定演出に対応して複数の所定演出示唆画像(例えば、キャラクタa~fの組合せなど)が定められ、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の組み合わせに応じて、異なる割合で所定演出を実行する(図46~図48参照)

ようにしてもよい。

【0017】

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

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】大当り種別および小当り種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。

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

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

【図7】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図8】各乱数を示す説明図である。

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

【図10】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図11】演出図柄の変動パターン種別を示す説明図である。

【図12】変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。

【図13】はずれ用変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。

【図14】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図15】大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】小当り/突確変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図17】演出制御コマンドの内容の一例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20】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21】始動ロスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図22】保留パツファの構成例を示す説明図である。

【図23】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図26】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図27】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28】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図29】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図30】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図31】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図32】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図33】潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。

【図34】継続演出の演出態様を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3 5】演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 3 7】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

【図 4 2】再変動煽り演出の一例を示す説明図である。

【図 4 3】特別リーチ演出の一例を示す説明図である。

10

【図 4 4】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 4 5】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 4 6】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 4 7】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 4 8】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 4 9】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 5 3】継続演出設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 5 4】特別リーチ決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】再変動煽り演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 5 6】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 5 7】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】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 9】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】実施の形態 2 における、大当たり種別および小当たり種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。

【図 6 2】実施の形態 2 における潜伏モード中の大当たり種別および小当たり種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0019】

実施の形態 1 .

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

【0020】

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。

40

【0021】

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

50

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 2 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置 ( L C D ) 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。

10

【 0 0 2 3 】

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

20

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

30

【 0 0 2 6 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立 ( 例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと ) した後、可変表示の開始条件 ( 例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態 ) が成立したことにともづいて開始され、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。

40

【 0 0 2 7 】

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

50

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。

【0028】

遊技盤6における演出表示装置9の上部の中央には、下方向（演出表示装置9の画面上、つまり遊技者から見て演出表示装置9の画面の手前）に移動可能に構成された星形の役物200が設けられている。この役物200は、例えば役物落下演出（図示せず）が実行されているときに下方向に移動に移動することによって、役物落下演出が実効されていることを報知する役割を果たす。なお、役物200内部にはLED等が内蔵されており、役物200が移動（動作）しているときに点灯するように構成されている。

10

【0029】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0030】

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

20

【0031】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0032】

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

30

【0033】

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

40

【0034】

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

50



## 【 0 0 3 5 】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。



## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 0 0 3 7 】

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

## 【 0 0 3 8 】

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

## 【 0 0 3 9 】

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

## 【 0 0 4 0 】

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

10

20

30

40

50

れる。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなるように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。

【 0 0 4 1 】

上記のように、確変時短状態や時短状態において、可変入賞球装置 15 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加されるが、普通図柄表示器 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制御することによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度がより一層高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数がより一層高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

10

【 0 0 4 2 】

なお、確変時短状態や時短状態において、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当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。

【 0 0 4 3 】

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

20

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 R, 27 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c が設けられている。また、左枠 LED 28 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 51 が設けられ、右枠 LED 28 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 52 が設けられている。天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c および装飾用 LED 25 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

30

【 0 0 4 6 】

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ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第

40

50

1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 4 7 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 4 8 】

また、遊技領域 7 の下方における遊技機用枠の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【 0 0 4 9 】

下皿を形成する部材には、図示は省略するが、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【 0 0 5 0 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 3 5 A が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【 0 0 5 1 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 3 5 B が設けられていればよい。

【 0 0 5 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0053】

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

10

#### 【0054】

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）時であることにともづいて、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。

#### 【0055】

20

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。

#### 【0056】

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

30

#### 【0057】

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

#### 【0058】

40

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

50

る。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

#### 【0059】

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る。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

10

#### 【0060】

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

#### 【0061】

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

30

#### 【0062】

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。

#### 【0063】

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

#### 【0064】

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

50

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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 inputs する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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 inputs 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。

【0071】

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 inputs 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

10

20

30

40

50

ピーカ２７Ｒ，２７Ｌに出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【００７２】

演出制御用ＣＰＵ１０１、ＲＯＭ、ＲＡＭは、演出制御基板８０に搭載された１チップのマイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板８０には、演出表示装置９に対して映像信号を送送するための配線や、音声出力基板７０に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプドライバ基板３５に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板８０には、スティックコントローラ３１Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン１２０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ３５Ｂから伝送するための配線も接続されている。

10

【００７３】

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

【００７４】

20

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

【００７５】

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

【００７６】

「１５ラウンドの通常大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口を１５回、所定期間（例えば２９秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を低確率状態（大当り判定において大当りと決定する確率が低い遊技状態）に移行させるような大当りのことをいう。また、「１５ラウンドの確変大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口を１５回（つまり１５ラウンド）、所定期間（例えば２９秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を高確率状態（大当り判定において大当りと決定する確率が高い遊技状態。確変状態ともいう。）に移行させるような大当りのことをいう。また、「２ラウンド突然確変大当り」とは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技が終了した後の遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。

30

40

【００７７】

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

【００７８】

「小当り」とは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるか

50

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

【0079】

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

10

【0080】

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

20

【0081】

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

30

【0082】

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

40

【0083】

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

50



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

【0084】

図4に示すように、15ラウンドの確変大当りの遊技が終了した後は、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行されず）、高確ステージに移行される。また、15ラウンドの通常大当りの遊技が終了した後も、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行されず）、低確高ベースステージに移行される。一方、図4および図5に示すように、突然確変大当りや小当りA～Cの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ1に移行される。そして、突然確変大当りや小当りA～Cの遊技の終了後の変動回数が10回毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そして、継続演出において「成功（または継続）」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ（ステージ2、3など）に移行され、継続演出において「失敗（または終了）」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して3回「成功（または継続）」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。なお、継続演出の具体例については後述する（図34参照）。

10

【0085】

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

20

30

【0086】

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

40

【0087】

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

50

## 【 0 0 8 8 】

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

10

## 【 0 0 8 9 】

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

## 【 0 0 9 0 】

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

20

## 【 0 0 9 1 】

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

## 【 0 0 9 2 】

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

30

## 【 0 0 9 3 】

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

40

## 【 0 0 9 4 】

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

50

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

#### 【0095】

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

10

#### 【0096】

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

#### 【0097】

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

20

#### 【0098】

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

30

40

#### 【0099】

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。

#### 【0100】

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

50

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

#### 【0101】

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

10

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

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

20

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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

30

#### 【0106】

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

40

50

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

【0107】

ここで、リーチ態様とは、演出表示装置9の表示領域にて停止表示された演出図柄（飾り図柄）が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄（飾り図柄）（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の演出図柄（飾り図柄）が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにおける一部（例えば「左」及び「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアなど）では予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（飾り図柄）（例えば「7」の英数字を示す演出図柄（飾り図柄））が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄（飾り図柄）表示エリア（例えば「中」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアなど）では演出図柄（飾り図柄）が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにおける全部または一部で演出図柄（飾り図柄）が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

10

【0108】

また、リーチ態様となったことに対応して、演出図柄（飾り図柄）の変動速度を低下させたり、演出表示装置9の表示領域に演出図柄（飾り図柄）とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄（飾り図柄）とは異なる動画像を再生表示させたり、演出図柄（飾り図柄）の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、演出図柄（飾り図柄）の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、演出表示装置9における表示動作のみならず、スピーカ27R、27Lによる音声出力動作や、ランプなどの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

20

【0109】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。また、スーパーリーチのリーチ演出のうちでも、スーパーBのリーチ演出が実行された場合には、スーパーAのリーチ演出が実行された場合に比べて、大当り期待度が高くなる。大当り期待度は、例えば、 $(\text{大当り時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りになる確率}) / \{ (\text{大当り時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りになる確率}) + (\text{大当り時以外にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りにならない確率}) \}$ によって算出される（大当り期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当り」になる。以下、大当り期待度について同じ。）。

30

40

【0110】

この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。

50

## 【 0 1 1 1 】

演出図柄（飾り図柄）の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄（飾り図柄）の可変表示態様がリーチ態様となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、演出図柄（飾り図柄）の可変表示動作などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。一例として、演出図柄（飾り図柄）の可変表示中には「擬似連」の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

## 【 0 1 1 2 】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの開始条件が 1 回成立したことに対応して、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定演出図柄（確定飾り図柄）（最終停止図柄）が導出されるまでに、「左」、「中」、「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにおける全部または一部にて演出図柄（飾り図柄）を一旦仮停止表示させた後、全部の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにて演出図柄（飾り図柄）を再び変動（再変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。再変動の回数は、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始されてから全部の演出図柄（飾り図柄）が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにおける全部にて演出図柄（飾り図柄）が再変動する回数（再変動回数）である。なお、この実施の形態における「擬似連」の可変表示の回数とは、最初の可変表示の開始から最後の再変動の終了（確定飾り図柄の導出表示時）までの期間（なお、最後の再可変表示においてリーチ成立がある場合には、最初の可変表示の開始からリーチ成立までの期間）に実行される演出図柄（飾り図柄）の可変表示の回数をいうものとする。すなわち、この実施の形態において、「擬似連」の可変表示演出における可変表示の回数とは、最初の可変表示（初回変動）の回数と再変動の回数の合計を示すものとする。

## 【 0 1 1 3 】

「擬似連」の可変表示演出では、一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる演出図柄（飾り図柄）が仮停止表示される。擬似連チャンス目には、演出図柄（飾り図柄）の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せとなる演出図柄（飾り図柄）の組合せが含まれていてもよい。また、擬似連チャンス目には、演出図柄（飾り図柄）の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチハズレ組合せ（単に、「リーチ組合せ」ともいう）となる演出図柄（飾り図柄）の組合せが含まれてもよい（すなわち、この実施の形態では、一旦リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出が行われても、リーチ状態となる前に「擬似連」の可変表示演出が行われてもよい）が、この実施の形態では、一旦リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出が実行される。また、例えば擬似連チャンス目のうちで「中」の演出図柄表示エリア 5 C に停止表示される演出図柄（飾り図柄）（中図柄）を、通常時における演出図柄（飾り図柄）の可変表示では使用されない特殊な演出図柄（擬似連チャンス図柄）としてもよい。通常時における演出図柄（飾り図柄）の可変表示でも使用される演出図柄のうち、「中」の演出図柄（飾り図柄）表示エリアに停止表示されることで擬似連チャンス目となる擬似連チャンス図柄が含まれてもよい。

## 【 0 1 1 4 】

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が決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

## 【 0 1 1 5 】

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図7に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

10

#### 【0116】

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

#### 【0117】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

20

#### 【0118】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- （1）ランダム1（MR1）：大当りの種類（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）
- （2）ランダム2（MR2）：小当りの種類（小当りA～C）を決定する（小当り種別判定用）
- （3）ランダム3（MR3）：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3（MR4）：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（MR5）：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（MR6）：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）

30

#### 【0119】

ステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、（1）の大当り種別判定用乱数、（2）の小当り種別判定用乱数、および（5）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム3、ランダム4）または初期値用乱数（ランダム6）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

40

#### 【0120】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム3）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム4）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そ

50

のように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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。

【０１２４】

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）。

【０１２５】

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たり情報、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）。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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）。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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

10



20

30

40

50



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「x」）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「x」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。

#### 【0130】

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。

10

#### 【0131】

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。

#### 【0132】

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

20

#### 【0133】

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

30

#### 【0134】

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

#### 【0135】

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。

40

#### 【0136】

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

50

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。

【0137】

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

10

【0138】

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

20

【0139】

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

30

【0140】

図9(D), (E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに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)である。また、図9(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)である。

40

【0141】

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

【0142】

図9(F)は、ROM54に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図であ

50

る。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、小当り種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」、「小当りＢ」、「小当りＣ」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【０１４３】

図１０は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図１０に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ＰＡ１－１～ＰＡ１－７，ＰＡ２－２の変動パターンが用意されている。ＰＡ２－２の長変動の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において実行される継続演出を実行可能な変動時間３０秒が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、１０変動目、２０変動目または３０変動目においてははずれが決定されたときは当該長変動の変動パターンが選択される（図２６のステップＳ９５Ｃ参照）。 10

#### 【０１４４】

また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「ノーマルリーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ＰＡ２－１の変動パターンが用意されている。

#### 【０１４５】

ＰＢ１－１～ＰＢ１－３，ＰＢ２－１～ＰＢ２－３，ＰＢ３－１～ＰＢ３－３，ＰＡ３－１～ＰＡ３－３の変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」であり、スーパーリーチや後述する特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンである。これらの変動パターンのうち、ＰＢ１－１～ＰＢ１－３，ＰＢ２－１～ＰＢ２－３，ＰＢ３－１～ＰＢ３－３の変動パターンは、「擬似連」の可変表示演出を含む変動パターンである。 20

#### 【０１４６】

また、図１０に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄（突然確変大当り図柄を除く）であり演出図柄の可変表示態様が「ノーマルリーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ＰＡ４－１～ＰＡ４－２の変動パターンが用意されている。ＰＢ４－１～ＰＢ４－３，ＰＢ５－１～ＰＢ５－３，ＰＢ６－１～ＰＢ６－３，ＰＡ５－１～ＰＡ５－３の変動パターンは、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄（突然確変大当り図柄を除く）であり、スーパーリーチや後述する特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンである。これらの変動パターンのうち、ＰＢ４－１～ＰＢ４－３，ＰＢ５－１～ＰＢ５－３，ＰＢ６－１～ＰＢ６－３の変動パターンは、「擬似連」の可変表示演出を含む変動パターンである。また、ＰＡ５－１～ＰＡ５－２の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において実行される継続演出を実行可能な変動パターンであり、変動時間３０秒以上が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、１０変動目、２０変動目または３０変動目において大当り（突然確変大当りを除く）が決定されたときはＰＡ５－１～ＰＡ５－２の変動パターンのいずれかが選択される（図２６のステップＳ９２Ｃ参照）。 30 40

#### 【０１４７】

また、図１０に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が突然確変大当り図柄（突確図柄）または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ＰＣ１－１～ＰＣ１－３の変動パターンが用意されている。特殊ＰＣ１－３の長変動の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において実行される継続演出を実行可能な変動時間３０秒が設定されている。後述するように、突然確変大当りまたは小当りの遊技の終了後からの１０変動目、２０変動目または３０変動目において継続演出の実行時間を確保できるように、１０変動 50

目、20変動目または30変動目において突然確変大当りまたは小当りが決定されたときは当該長変動の変動パターンが選択される(図26のステップS92C, S94C参照)。

【0148】

図10に示すPC1-1~PC1-3の変動パターンにもとづいて変動が実行される場合は、突然確変大当りであるか小当りであるかについて遊技者が認識できず(または認識困難であり)、また、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に潜伏モードに移行させることによって、遊技状態がいずれの状態に移行されたかについて遊技者が認識できない(または認識困難である)。

【0149】

図11は、演出図柄の変動パターン種別を示す説明図である。図11に示すように、CA1-1は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって短縮なし(低ベース中)(通常状態)のときに選択される変動パターン種別であり、CA1-2は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって保留記憶数2~4個短縮(低ベース中)(通常状態)のときに選択される変動パターン種別であり、CA1-3は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって保留記憶数5~8個短縮(低ベース中)(通常状態)のときに選択される変動パターン種別であり、CA1-4は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって短縮なし(高ベース中)のときに選択される変動パターン種別であり、CA1-5は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって保留記憶数2~8個短縮(高ベース中)のときに選択される変動パターン種別である。

【0150】

また、CA1-6は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって「滑り」や「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に選択される変動パターン種別である。CA1-7は、可変表示態様(表示結果)が非リーチ(はずれ)であって継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。

【0151】

また、CA2-1は、可変表示態様(表示結果)がリーチ(はずれ)であってノーマルリーチのときに選択される変動パターン種別であり、CA2-2は、可変表示態様(表示結果)がリーチ(はずれ)であってスーパーリーチ又は特別リーチのリーチ演出が実行され、かつ、「擬似連」の可変表示演出が実行されるときに選択される変動パターン種別である。一方、CA2-3は、可変表示態様(表示結果)がリーチ(はずれ)であってスーパーリーチ又は特別リーチのリーチ演出が実行されるが、「擬似連」の可変表示演出は実行されないときに選択される変動パターン種別である。

【0152】

また、CA3-1は、可変表示態様(表示結果)が非確変大当り(通常大当り)または確変大当りであってノーマルリーチのときに選択される変動パターン種別であり、CA3-2は、可変表示態様(表示結果)が非確変大当り(通常大当り)または確変大当りであってスーパーリーチ又は特別リーチのリーチ演出が実行され、かつ、「擬似連」の可変表示演出が実行されるときに選択される変動パターン種別である。一方、CA3-3は、可変表示態様(表示結果)が非確変大当り(通常大当り)または確変大当りであって、スーパーリーチ又は特別リーチのリーチ演出が実行されるが、「擬似連」の可変表示演出は実行されないときに選択される変動パターン種別である。また、CA3-4は、可変表示態様(表示結果)が非確変大当り(通常大当り)または確変大当りであって継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。

【0153】

また、CA4-1は、可変表示態様(表示結果)が突然確変大当りまたは小当りであって2回開放チャンス目停止(例えば「135」などのチャンス目の停止)のときに選択される変動パターン種別である。また、CA4-2は、可変表示態様(表示結果)が突然確変大当りまたは小当りであって2回開放リーチハズレのときに選択される変動パターン種

10

20

30

40

50

別である。また、C A 4 - 3 は、可変表示態様（表示結果）が突然確変大当りまたは小当りであって継続演出の実行時に選択される変動パターン種別である。

【 0 1 5 4 】

図 1 2 ( A ) ~ ( E ) は、大当り変動パターン種別判定テーブル、小当り変動パターン種別判定テーブル、突確変動パターン種別判定テーブル、継続演出用大当り変動パターン種別判定テーブル、継続演出用小当り変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ示す説明図である。大当り変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別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。小当り変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、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。突確変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄（突確）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。継続演出用大当り変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされ、継続演出を実行するときに、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。継続演出用小当り変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされ、継続演出を実行するときに、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。

【 0 1 5 5 】

各変動パターン種別判定テーブルには、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、いずれかの変動パターン種別に対応する判定値が設定されている。

【 0 1 5 6 】

例えば、図 1 2 ( A ) に示す大当り変動パターン種別判定テーブルとして、大当り種別が「通常大当り（非確変大当り）」である場合に用いられる上段のテーブルと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる下段のテーブルが設けられ、各々のテーブルには大当り種別に対応した変動パターン種別が設定されている。また、図 1 2 ( B ) に示す小当り変動パターン種別判定テーブルとして、「小当り」である場合に用いられるテーブルが設けられ、判定値に応じて変動パターン種別が設定されている。また、図 1 2 ( C ) に示す突確変動パターン種別判定テーブルとして、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられるテーブルが設けられ、判定値に応じて変動パターン種別が設定されている。また、図 1 2 ( D ) に示す継続演出用大当り変動パターン種別判定テーブルとして、大当り種別が「通常大当り（非確変大当り）または確変大当り」である場合に用いられる上段のテーブルと、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる下段のテーブルとが設けられ、各々のテーブルには大当り種別に対応した継続演出用の変動パターン種別が設定されている。さらに、図 1 2 ( E ) に示す継続演出用小当り変動パターン種別判定テーブルとして、「小当り」である場合に用いられるテーブルが設けられ、そのテーブルには小当りに対応した継続演出用の変動パターン種別が設定されている。

【 0 1 5 7 】

図 1 3 ( A ) ~ ( F ) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 1 3 ( A ) は、遊技状態が低ベース状態であるとともに合算保留記憶数が 0 ~ 1 である場合に用いられる変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルである。図 1 3 ( B ) は、遊技状態が低ベース状態であるとともに合算保留記憶数が 2 ~ 4 である場合に用いられる変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。図 1 3 ( C ) は、遊技状態が低ベース状態であると

ともに合算保留記憶数が5～8である場合に用いられる変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。また、図13(D)は、遊技状態が高ベース状態であるとともに合算保留記憶数が0～1である場合に用いられる変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示しており、図13(E)は、遊技状態が高ベース状態であるとともに合算保留記憶数が2～8である場合に用いられる変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。図13(F)は、継続演出用の変動パターン種別が設定されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。

【0158】

図14は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。図14に示すはずれ変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0159】

図15は、ROM54に記憶されている大当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。図15に示す大当り変動パターン判定テーブルは、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、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために、大当り種別毎に参照されるテーブルである。なお、図15(A)は、大当り種別が「確変大当り」のときに参照されるテーブルであり、図15(B)は、大当り種別が「非確変大当り」のときに参照されるテーブルである。

【0160】

図16は、ROM54に記憶されている小当り/突確変動パターン判定テーブルを示す説明図である。図16に示す小当り/突確変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「小当り」または「突確」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0161】

図14に示すはずれ変動パターン判定テーブルの例では、継続演出用の変動パターン種別CA1-7には、変動パターンPA2-2, PA3-1, PA3-2が設定されている。これらの変動パターンは全て30秒以上の変動時間を有する変動パターンである。ただし、継続演出用の変動パターン種別CA1-7には、継続演出の演出時間を確保するために特別に用意した長変動の変動パターンPA2-2のみ設定するようにしてもよい。

【0162】

また、図15に示す大当り変動パターン判定テーブルの例(図15(A)及び(B)に示す例)では、継続演出用の変動パターン種別CA3-4には、変動パターンPA5-1～PA5-2が設定されている。これらの変動パターンは全て30秒以上の変動時間を有する変動パターンである。ただし、継続演出用の変動パターン種別CB3-4には、継続演出の演出時間を確保するための長変動の変動パターン(例えば変動時間30秒の変動パターン)を特別に用意し(図10では用意していない)、当該長変動の変動パターンのみ設定するようにしてもよい。

【0163】

また、図16に示す小当り/突確変動パターン判定テーブルの例では、継続演出用の変動パターン種別CA4-3には、変動パターンPC1-3が設定されている。この変動パターンは30秒の変動時間を有する変動パターンである。

【0164】

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

【0165】

10

20

30

40

50

なお、図12(A)に示すように、変動パターン種別CA3-2は、確変大当りの場合には、非確変大当り(通常大当り)の場合に比べて高い割合で選択される。また、変動パターン種別CA3-1は、非確変大当りの場合には、確変大当りの場合に比べて高い割合で選択される。そして、図15(A)および図15(B)に示すように、変動パターン種別CA3-2が選択された場合には、変動パターンPB4-1~PB4-3, 変動パターンPB5-1~PB5-3, 変動パターンPB6-1~PB6-3が選択されうる。これらの変動パターンは、図10に示すように、変動パターンPB4-3、PB5-3、および、PB6-3は、「擬似連」の可変表示演出と特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンであるため、「擬似連」の可変表示演出および特別リーチ演出が実行された場合には、確変大当りの可能性が高く、遊技者に期待感を与えることができる。

10

#### 【0166】

また、変動パターンPB4-3、PB5-3、および、PB6-3は「擬似連」の可変表示演出と特別リーチ演出を含むリーチ変動パターンであるが、これらの変動パターンは、さらに、所定演出を含む変動パターンと、所定演出を含まない変動パターンとに分けられる。この場合には、変動パターン種別CA3-2が選択された場合に、所定演出を含む変動パターンと、所定演出を含まない変動パターンが選択されうるが、変動パターン種別CA3-1が選択された場合には、所定演出を含まない変動パターンのみが選択されうる。

#### 【0167】

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

20

#### 【0168】

図17および図18は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図17および図18に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図8に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

30

#### 【0169】

コマンド8C01(H)~8C07(H)は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、大当り種別および小当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C07(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C07(H)を表示結果指定コマンドという。

40

#### 【0170】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図

50

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。

【0171】

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

【0172】

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。

【0173】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図21参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。

【0174】

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。

【0175】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0176】

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。

【0177】

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

10

20

30

40

50



## 【 0 1 7 8 】

コマンド B 0 0 0 ( H ) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド ( 通常状態指定コマンド ) である。コマンド B 0 0 1 ( H ) は、遊技状態が時短状態 ( 確変状態を含まない ) であることを指定する演出制御コマンド ( 時短状態指定コマンド ) である。コマンド B 0 0 2 ( H ) は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド ( 確変状態指定コマンド ) である。なお、コマンド B 0 0 0 ( H ) ~ B 0 0 2 ( H ) を背景指定コマンドという。

## 【 0 1 7 9 】

コマンド B 1 X X ( H ) は、時短状態の残り回数 ( あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか ) を指定する演出制御コマンド ( 時短回数指定コマンド ) である。コマンド B 1 X X ( H ) における「 X X 」が、時短状態の残り回数を示す。なお、この実施の形態では、時短状態に制御されるときは大当り遊技の終了後から所定の時短回数 ( 例えば 1 0 0 回 ) だけ時短状態が継続する。

## 【 0 1 8 0 】

コマンド C 0 X X ( H ) は、第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンド ( 第 1 保留記憶数指定コマンド ) である。コマンド C 0 X X ( H ) における「 X X 」が、第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X ( H ) は、第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンド ( 第 2 保留記憶数指定コマンド ) である。コマンド C 1 X X ( H ) における「 X X 」が、第 2 保留記憶数を示す。

## 【 0 1 8 1 】

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 C P U 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 5 および図 1 6 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。

## 【 0 1 8 2 】

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。

## 【 0 1 8 3 】

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 M O D E ( コマンドの分類 ) を表し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」に設定され、E X T 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。

## 【 0 1 8 4 】

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 I N T 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 I N T 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 I N T 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。

## 【 0 1 8 5 】

図 1 7 および図 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演出図柄の可変表示 ( 変動 ) と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 (

10

20

30

40

50

変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0186】

図19および図20は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0187】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0188】

特別図柄通常処理(ステップS300):特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数(合算保留記憶数)を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとする可否かを決定する。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S301に応じた値(この例では1)に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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

10

**【0193】**

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。

20

**【0194】**

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。

**【0195】**

30

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。

**【0196】**

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

40

**【0197】**

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

50

値（この例では10（10進数））に更新する。

【0198】

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

【0199】

図21は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図21（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図21（B）は、ステップS314の第2始動口ス

10

【0200】

まず、図21（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0201】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図22参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214A）。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあら

20

30

【0202】

図22は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図20に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、小当り種別判定用乱数（ランダム2）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム3）および変動パターン判定用乱数（ランダム4）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

40

【0203】

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

50

または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS218Aに移行する。

【0204】

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

10

【0205】

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

【0206】

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

20

【0207】

次に、図21(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

30

【0208】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213B)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図20参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS214B)。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、小当り種別判定用乱数(ランダム2)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム3)および変動パターン判定用乱数(ランダム4)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム4)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム4)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

【0209】

50

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

#### 【0210】

図23は、ステップS217A、S217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、小当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当たりやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

#### 【0211】

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

#### 【0212】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図9(B)、(C)に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図19(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、図9(B)に示す小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図19(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、図9(C)に示す小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

#### 【0213】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値とも一致しなければ(ステップS223のN)、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う(ステップS224)。この実施の形態では、CPU56は、ステップS224において、遊技状態が高ベース状態であるか否か(具体的には、時短フラグがセットされているか否か)を判定する。また、CPU56は、合算保留記憶数が0~1であるか2~4であるか5~8であるかを判定する。そして、CPU56は、ステップS224の判定結果に応じて、図13に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する(ステップS225)。なお、ステップS225では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当たり遊技や小当たり遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が10回、20回または30回であるか否かを判定して、図13(F)に示す継続演出用変動パターン種別判定テーブル

Fを設定するようにしてもよい。

【0214】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値と一致した場合には(ステップS223のY)、CPU56は、図12(B)に示す小当たり変動パターン種別判定テーブルを設定する(ステップS226)。なお、ステップS226では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当たり遊技や小当たり遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が10回、20回または30回であるか否かを判定して、図12(E)に示す継続演出用小当たり変動パターン種別判定テーブルを設定するようにしてもよい。

【0215】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数(ランダムR)が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS227)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図21(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、図9(D)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図21(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、図9(E)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれ

10

20

【0216】

そして、CPU56は、ステップS227で判定した大当たり種別に応じて、図12(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブルや図12(C)に示す突確変動パターン種別判定テーブルを設定する(ステップS228)。なお、ステップS228では、潜伏モード中であるか否かを判定し、潜伏モード中であれば突然確変大当たり遊技や小当たり遊技の終了後の変動回数を確認し、変動回数が10回、20回または30回であるか否かを判定して、図12(D)に示す継続演出用大当たり変動パターン種別決定テーブルを設定するようにしてもよい。

【0217】

次いで、CPU56は、ステップS225、S226、S228で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップS214A、S214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム3)とを用いて、変動パターン種別を判定する(ステップS229)。

30

【0218】

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

40

【0219】

そして、CPU56は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図21(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、ステップS229で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「00(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される

50

入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「01(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02(H)」を設定する処理を行う。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図21(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、ステップS229で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「03(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「04(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「05(H)」を設定する処理を行う。その他、CPU56は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

10

#### 【0220】

図24および図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

#### 【0221】

20

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

#### 【0222】

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

30

#### 【0223】

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

40

#### 【0224】

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

#### 【0225】

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、RAM5

50



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

【0226】

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。

【0227】

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。

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図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。

【0231】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図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、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テ

10

20

30

40

50

ーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

#### 【0232】

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

#### 【0233】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS 61のN）、CPU 56は、小当り判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS 62のY）、CPU 56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS 63）、そして、CPU 56は、小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された小当り種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した種別（「小当りA」、「小当りB」または「小当りC」）を小当りの種別に決定する（ステップS 64）。また、CPU 56は、決定した小当りの種別を示すデータをRAM 55における小当り種別バッファに設定する（ステップS 65）。そして、ステップS 75に移行する。

#### 【0234】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS 62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

#### 【0235】

ステップS 71では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS 72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

#### 【0236】

次いで、CPU 56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS 73）。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図9（D）、（E）に示すように、

第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

【0237】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり(時短あり)」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり(時短なし)」の場合には大当たり種別を示すデータとして「04」が設定される。

10

【0238】

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、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「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、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合には「3」(通常大当たり図柄)を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当たり」に決定した場合には「7」(確変大当たり図柄)を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

20

【0239】

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)。

【0240】

図26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、大当たりフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、突然確変大当たり遊技または小当たり遊技の後の変動回数が10回、20回、30回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかであるか否かによって判定する(ステップS92A)。変動回数カウンタは、突然確変大当たり遊技または小当たり遊技の後の変動回数をカウントするカウンタであり、突然確変大当たりや小当たりの遊技の終了時に所定回数の値がセットされ(図31のステップS172B、図32のステップS191参照)、図柄の変動の停止時に1ずつ減算される(図29のステップS130B参照)。変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかでない場合は、大当たり種別に応じて大当たり変動パターン種別判定テーブルまたは突確変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定し(ステップS92B)、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかである場合は、継続演出用大当たり変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定する(ステップS92C)。その後、ステップS102に移行する。

30

40

【0241】

一方、大当たりフラグがセットされていないときは(ステップS91のN)、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否か確認する(ステップS93)。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、突然確変大当たり遊技または小当たり遊技の後の変動回数が10回、20回、30回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかであるか否かによって判定する(ステップS94A)。変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかでない場合は(ステップS94AのN)、小当たり変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定し(ステップS94B)、変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれかである場合は(ステップS94AのY)、継続演出用小当たり変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定する(ステップS9

50

4 C)。その後、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 4 2 】

また、小当りフラグがセットされていないときは（ステップ S 9 3 の N）、CPU 5 6 は、CPU 5 6 は、突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数が 1 0 回、2 0 回、3 0 回のいずれかであるか否かを、変動回数カウンタの値が 1, 1 1, 2 1 のいずれかであるか否かによって判定する（ステップ S 9 5 A）。変動回数カウンタの値が 1, 1 1, 2 1 のいずれかでない場合は（ステップ S 9 5 A の N）、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定し（ステップ S 9 5 B）、変動回数カウンタの値が 1, 1 1, 2 1 のいずれかである場合は（ステップ S 9 5 A の Y）、継続演出用はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 3 C を用いることに決定する（ステップ S 9 5 C）。なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いることに決定した場合は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか低ベース状態であるかを確認するとともに現在の合算保留記憶数を確認して、遊技状態および合算保留記憶数に応じたテーブルを選択する（図 1 3 参照）。なお、遊技状態は時短フラグがセットされているか否かによって確認し、合算保留記憶数は保留記憶数カウンタの値によって確認する。その後、ステップ S 1 0 2 に移行する。

10

【 0 2 4 3 】

次いで、CPU 5 6 は、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 3（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップ S 9 2 B, 9 2 C、S 9 4 B, 9 4 C、S 9 5 B, 9 5 C 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 S 1 0 2）。

20

【 0 2 4 4 】

次いで、CPU 5 6 は、ステップ S 1 0 2 の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り変動パターン判定テーブル（図 1 5 参照）、小当り / 突確変動パターン判定テーブル（図 1 6 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル（図 1 4 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 1 0 3）。また、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 4（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップ S 1 0 3 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 S 1 0 5）。なお、大当り変動パターン判定テーブルを選択する場合には、図 1 5（A）に示す確変大当り用のテーブルと、図 1 5（B）に示す非確変大当り用のテーブルとを、大当り種別に応じて選択すればよい。

30

【 0 2 4 5 】

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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6）。

【 0 2 4 6 】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップ S 1 0 7）。例えば、ステップ S 3 3 の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 5 5 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 S 1 0 8）。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 S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 9）。

40

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

50

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

#### 【0249】

図27は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果7指定のいずれかの演出制御コマンド（図17参照）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S112に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を確認し、大当りの種別に応じた表示結果2～4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111）。なお、大当りの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。

#### 【0250】

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

#### 【0251】

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

#### 【0252】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

#### 【0253】

図29および図30は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、変動回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS130A）。変動回数カウンタの値が0でないときは、変動回数カウンタの値を1減算（-1）する（ステップS130B）。次に、CPU56は、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップS143Aに移行する（ステップS133）。

#### 【0254】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変

状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当りの種別が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小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、R A M 5 5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。

【0 2 5 5】

10

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

【0 2 5 6】

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 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には1 5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 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 9）。

【0 2 5 7】

20

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

【0 2 5 8】

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

30

【0 2 5 9】

次いで、C P U 5 6は、減算後の時短回数カウンタの値が0 になった場合には（ステップS 1 4 4）、時短フラグをリセットする（ステップS 1 4 5）。また、C P U 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して確変状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 6）。

【0 2 6 0】

40

次いで、C P U 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 7）。小当りフラグがセットされていれば、C P U 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS 1 4 8）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 4 9）。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 5 0）。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 5 1）。

【0 2 6 1】

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

50

する（ステップS 1 5 2）。

【0 2 6 2】

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 5 6は、大当り終了表示タイムが設定されているか否か確認し（ステップS 1 6 0）、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップS 1 6 4に移行する。大当り終了表示タイム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 6 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 6 2）。通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

10

【0 2 6 3】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイムの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイムの値が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 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0 2 6 4】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU 5 6は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに100回をセットする（ステップS 1 6 8）。また、CPU 5 6は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 6 9）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

20

【0 2 6 5】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU 5 6は、大当り種別が15ラウンドの確変大当りであるか否かを確認する（ステップS 1 7 0）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータによって判定できる。確変大当りであれば、CPU 5 6は、確変フラグをセットするとともに（ステップS 1 7 1 A）、時短フラグをセットして遊技状態を確変時短状態に移行させる（ステップS 1 7 1 B）。また、CPU 5 6は、確変時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 7 1 C）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。一方、確変大当りでなければ（つまり突然確変大当りであれば）、CPU 5 6は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS 1 7 2 A）。また、CPU 5 6は、変動回数をカウントするための変動回数カウンタに30回をセットする（ステップS 1 7 2 B）。また、CPU 5 6は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 7 2 C）。そして、ステップS 1 7 4に移行する。

30

40

【0 2 6 6】

なお、この実施の形態では、ステップS 1 6 7、S 1 7 1 Bでセットした時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 5 6は、普通図柄プロセス処理（ステップS 2 7参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。また、ステップS 1 6 7、S 1 7 1 Bでセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否か

50

を判定するために用いられる。

【0267】

ステップS173では、CPU56は、変動回数カウンタの値をクリアする(0にする)(ステップS173)。この処理によって、15ラウンドの通常大当りや確変大当りの遊技が終了したときは、変動回数カウンタの値が0となり、変動回数カウンタの値を減算する処理が実行されなくなって(ステップS130A, S130B参照)、継続演出用の変動パターンが選択されないようにすることができる。

【0268】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS174)。

10

【0269】

図32は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(ステップS310)を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU56は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップS180)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS184に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットし(ステップS181)、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS182)。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置9において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS183)、処理を終了する。

【0270】

20

ステップS184では、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU56は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップS185)。経過していなければ処理を終了する。

【0271】

小当り終了表示時間を経過していれば(ステップS185のY)、CPU56は、小当り種別に応じた変動回数(具体的には30回、20回または10回)を変動回数カウンタにセットする(ステップS191)。具体的には、小当りAのときは30をセットし、小当りBのときは20をセットし、小当りCのときは10をセットする。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS192)。

30

【0272】

次に、潜伏モードへの移行の演出について説明する。

【0273】

通常ステージに制御されているときに突然確変大当りや小当りが発生した場合は、突然確変大当りや小当りの変動中および突然確変大当り遊技や小当り遊技の実行中において、潜伏モードのステージ1へ制御されることを示す演出、または潜伏モードのステージ1へ制御されるかもしれないと期待を抱かせる煽り演出を実行する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当りまたは小当りが決定された場合は、変動パターンとしてPC1-1~1-3が決定され、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に潜伏状態に移行するように構成されている。

40

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

次に、潜伏モード中の演出等について説明する。

50



## 【 0 2 7 7 】

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

10

## 【 0 2 7 8 】

図 3 4 は、継続演出の演出態様を示す説明図である。上述したように、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後の変動回数が 10 回、20 回、30 回のときに継続演出が実行される。図 3 4 に示す例では、継続演出は、「継続」と「終了」が領域に区分けされて表示されているルーレットを回転させ、そこに矢を射る。そして、矢が当たった領域の表示が「継続」であるときは継続演出が成功となり、矢が当たった領域の表示が「終了」であるときは継続演出が失敗となる。このような演出態様は一例であって、「継続（成功）」と「終了（失敗）」とが明確に認識できるような態様であれば、他の演出態様であってもよい。なお、継続演出の演出態様を設定する処理については後述する。

20

## 【 0 2 7 9 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 5 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 CPU 101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 101 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 は、そのフラグをクリアし（ステップ S703）、以下の演出制御処理を実行する。

30

## 【 0 2 8 0 】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

## 【 0 2 8 1 】

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。

40

## 【 0 2 8 2 】

図 3 6 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

50

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。

【0283】

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

【0284】

図37~図40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。

10

【0285】

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

20

【0286】

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)。

【0287】

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

30

【0288】

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)。

【0289】

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)。

【0290】

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

40

【0291】

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)。

【0292】

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(

50

ステップS 6 3 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS 6 3 2)。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0 2 9 3】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば(ステップS 6 3 3)、あらかじめ決められている停電復旧画面(遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面)を表示する制御を行い(ステップS 6 3 4)、停電復旧フラグをセットする(ステップS 6 3 5)。

【0 2 9 4】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(ステップS 6 4 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 4 2)。受信した演出制御コマンドが大当たり終了2指定コマンドであれば(ステップS 6 4 3)、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 4 4)。受信した演出制御コマンドが小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンドであれば(ステップS 6 4 5)、演出制御用CPU 1 0 1は、小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 4 6)。

【0 2 9 5】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS 6 5 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第1保留記憶数保存領域に格納する(ステップS 6 5 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第1保留記憶数指定コマンドで示される第1保留記憶数(具体的には、EXTデータの値)に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する(ステップS 6 5 3)。

【0 2 9 6】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS 6 5 4)、演出制御用CPU 1 0 1は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第2保留記憶数保存領域に格納する(ステップS 6 5 5)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第2保留記憶数指定コマンドで示される第2保留記憶数(具体的には、EXTデータの値)に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する(ステップS 6 5 6)。

【0 2 9 7】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップS 6 5 7)、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする(ステップS 6 5 8)。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば(ステップS 6 5 9)、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグをセットする(ステップS 6 6 0)。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば(ステップS 6 6 1A)、演出制御用CPU 1 0 1は、確変状態フラグをセットする(ステップS 6 6 1B)。また、受信した演出制御コマンドが確変時短状態指定コマンドであれば(ステップS 6 6 2A)、演出制御用CPU 1 0 1は、確変時短状態フラグをセットする(ステップS 6 6 2B)。

【0 2 9 8】

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

【0 2 9 9】

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

【0 3 0 0】

10

20

30

40

50

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

【0 3 0 1】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 2 指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 7）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 1（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 2 フラグをセットする（ステップ S 6 6 8）。

10

【0 3 0 2】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 3 指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 2（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 3 フラグをセットする（ステップ S 6 7 0）。

【0 3 0 3】

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

20

【0 3 0 4】

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

【0 3 0 5】

30

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

【0 3 0 6】

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

40

【0 3 0 7】

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 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 6 7 7）。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【0 3 0 8】

図 4 1 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が用いる乱数を示す説明図である。図 4 1 に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3、および特別リーチ演出決

50

定用乱数SR2を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0309】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3は、演出図柄の可変表示結果である停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、演出図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの演出図柄のことである。なお、演出図柄の大当り図柄の組合せは、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3のうちのいずれか1個の乱数によって決定される。

10

【0310】

特別リーチ演出決定用乱数SR2は、特別演出の種類（具体的には、リーチ状態になった後に表示される演出図柄の候補の画像と所定演出を示唆する所定演出示唆画像との数および種類）を決定するために用いられる乱数である。

【0311】

図43は、特別リーチ演出の一例を示す説明図である。図43(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面における左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて演出図柄の変動（可変表示）が行われ、図43(B)に示すように、リーチ状態になった後、図43(C)に示すように、特定リーチ演出が実行される。

【0312】

20

図43に示す例では、特定リーチ演出は、左右の停止図柄と同じ図柄、左右の停止図柄よりも数字が1つ多い図柄、キャラクタ図柄9b, 9cが表示画面の中央部において回転するような演出である。

【0313】

なお、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が1つ大きい図柄は、最終停止する演出図柄の候補の画像の一例であり、キャラクタ図柄9b, 9cは、所定演出示唆画像の一例である。また、図43(C)には、2つの演出図柄の候補の画像と2つの所定演出示唆画像とを用いて特定リーチ演出が実行される例が示されているが、2つよりも多い所定演出示唆画像が用いられることがある。

【0314】

30

特定リーチ演出が実行された後、図44および図45に示す所定演出が実行されことなく、最終停止図柄が導出表示されることがある（図43(D), (E)参照）。

【0315】

所定演出が実行される場合には、図43(F), (G)に示すように、所定演出で使用する種類のキャラクタに対応する画像が中の図柄表示エリアに表示された後、図44(H), (I)に示すようにキャラクタa, bを用いた所定演出が実行され、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される（図44(J), (K)参照）。

【0316】

また、所定演出の種類は複数あり、図45に示す例では、キャラクタa, cを用いた所定演出が実行された後（図45(L), (M)参照）、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される（図45(N), (O)参照）。

40

【0317】

なお、図43に示す特別リーチのリーチ演出が実行される前は、図42に示すように、演出図柄の可変表示が行われる。ここで、図42(A1)～図42(A5)は、「擬似連」の可変表示演出が行われる場合の例を示しており、具体的には、図42(A1)～図42(A5)の後、図43に示す特別リーチのリーチ演出が行われる例は、演出図柄の可変表示が開始されてから、一旦リーチ状態となり「擬似連」の可変表示演出が1回行われ（図42(A1)～図42(A5)）、特別リーチのリーチ演出が実行される（図43(C)）場合の例を示している。一方、図42(B1)～図42(B6)は、「擬似連」の可変表示演出が行われない場合の例を示している。また、この実施の形態では、図42に示

50

すように、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かに関わらず、再変動煽り演出が実行されるため、遊技者は「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを、再変動煽り演出が実行されることによって認識することができず、「擬似連」の可変表示演出が実行されることが事前に認識されることによる遊技興趣の低下を防止することができる。なお、再変動煽り演出は、詳しくは後述するが、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを煽る演出である。

【0318】

図46は、特別リーチにおいて、特別図柄の表示結果がはずれ図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、ROMに格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図46には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

10

【0319】

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

【0320】

また、図46(A)は、所定演出ありの場合に使用され、図46(B)は、所定演出なしの場合に使用されるテーブルを示している。

20

【0321】

図47は、特別リーチにおいて、特別図柄の表示結果が通常大当たり図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、ROMに格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図47には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

【0322】

また、図47(A)は、所定演出ありの場合に使用され、図47(B)は、所定演出なしの場合に使用されるテーブルを示している。

30

【0323】

図48は、特別図柄の表示結果が確変大当たり図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、ROMに格納されている。演出パターン決定テーブルには、特定演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図48には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

【0324】

また、図48(A)は、所定演出ありの場合に使用され、図48(B)は、所定演出なしの場合に使用される。

40

【0325】

図47および図48に示すように、「リーチ後の回転図柄 = 5」の場合(所定演出示唆画像の数が3の場合)には、「リーチ後の回転図柄 = 4」の場合(所定演出示唆画像の数が2の場合)に比べて、所定演出が実行されやすい。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の数が多いほど高い割合で所定演出を実行する。

【0326】

また、リーチ後の回転画像が4種類(すなわち、特別リーチ演出において2つの所定演出示唆画像が使用される。)であって所定演出において2種類のキャラクタ画像が使用さ

50

れる場合には、それらに対応する画像が特別リーチ演出において所定演出示唆画像として使用される。

【 0 3 2 7 】

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

【 0 3 2 8 】

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

10

【 0 3 2 9 】

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

【 0 3 3 0 】

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

【 0 3 3 1 】

20

さらに、特別リーチ演出が実行された後、特別リーチ演出で使用された回転画像（具体的には、所定演出示唆画像：図43（C）に示す例では、キャラクタ図柄9b, 9c）を図柄表示エリアに停止表示する状態（図43（F）,（G）参照）を経ることなく、直ちに所定演出における具体的な演出（図44（H）～（K）に例示する演出、または図45（L）～（O）に例示する演出に移行してもよい。

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

図49は、図35に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

30

【 0 3 3 4 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

40

【 0 3 3 5 】

潜伏モード中演出設定処理演出（ステップS801）：潜伏モード中（および通常モード中）に実行する煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）を設定する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【 0 3 3 6 】

演出図柄変動開始処理（ステップS802）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始され

50

るように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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

10

【 0 3 3 9 】

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

【 0 3 4 0 】

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

20

【 0 3 4 1 】

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

【 0 3 4 2 】

図 5 0 は、図 3 5 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。

30

【 0 3 4 3 】

図 5 1 は、図 4 9 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、いずれかの入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果 1 フラグ～入賞時判定結果 6 フラグのいずれか）がセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 2 0 A）。いずれかの入賞時判定結果フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、セットされている入賞時判定結果フラグにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（ステップ S 8 2 0 B）。連続予告の演出態様は、例えば、複数の演出図柄の変動に亘って、演出図柄の変動開始時に演出図柄を光らせる演出態様である。

40

【 0 3 4 4 】

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

【 0 3 4 5 】

50



次に、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS823）。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。

#### 【0346】

図52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52に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄（飾り図柄）の「停止図柄」である。

#### 【0347】

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

#### 【0348】

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

#### 【0349】

大当り図柄を決定する際に、具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS823の処理で、SR1-1を抽出し、SR1-1を用いて左中右の停止図柄（左中右の図柄が揃った演出図柄の組合せ）を決定する。

#### 【0350】

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

#### 【0351】

具体的には、演出制御用CPU101は、例えば、はずれ図柄にすることに決定されていない場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、SR1-1～SR1-3を抽出し、SR1-1を用いて左図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定し、SR1-3を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を1図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、SR1-1～SR1-2を抽出し、SR1-1を用いて左右図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左図柄を1図柄ずらす。

#### 【0352】

図51に戻り、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）の演出態様を設定する継続演出設定処理を実行する（ステップS824）。

## 【 0 3 5 3 】

図 5 3 は、ステップ S 8 2 4 の継続演出設定処理を示すフローチャートである。継続演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出側変動回数カウンタの値が 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれかであるか否かを確認する (ステップ S 5 0 1 )。演出側変動回数カウンタの値が 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれかであれば、現在のステージが通常ステージであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 2 )。現在のステージが通常ステージであるときは、処理を終了する。通常ステージでないときは、演出制御用 CPU 1 0 1 は、突確又は小当り種別 (潜伏状態の突入の契機となった当りが突確であるか小当りであるか、または小当りであるときはその種類) と、演出側変動回数カウンタの値に応じた継続演出の内容 (成功または失敗) を RAM に継続演出設定領域にセットする (ステップ S 5 0 3 )。

10

## 【 0 3 5 4 】

例えば、図 4 および図 5 に示すように、潜伏状態の突入の契機となった当りが突確であり、かつ、演出側変動回数カウンタの値が 1 0 , 2 0 または 3 0 であれば、「成功 (継続)」をセットする。また、図 4 および図 5 に示すように、潜伏状態の突入の契機となった当りが小当り B であり、かつ、演出側変動回数カウンタの値が 2 0 であれば、「失敗 (終了)」をセットする。

## 【 0 3 5 5 】

次に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであるか否かを判定し (ステップ S 5 0 4 )、突然確変大当りであれば、継続演出の内容を成功にセットする (ステップ S 5 0 5 )。このような処理を行うことによって、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後からの変動回数が 1 0 回目、2 0 回目または 3 0 回目に突然確変大当りが発生した場合でも、継続演出を実行し、その継続演出において成功 (継続) を報知することになる。

20

## 【 0 3 5 6 】

さらに、演出制御用 CPU 1 0 1 は、今回の変動の表示結果が小当りであるか否かを判定し (ステップ S 5 0 6 )、小当りであれば、低確率状態であり、かつ演出側変動回数カウンタの値が 3 0 であるか否かを判定する (ステップ S 5 0 7 )。低確率状態であり、かつ演出側変動回数カウンタの値が 3 0 であるときは、継続演出の内容を失敗にセットし (ステップ S 5 0 8 )、高確率状態であるか、または演出側変動回数カウンタの値が 3 0 でないときは、継続演出の内容を成功にセットする (ステップ S 5 0 9 )。このような処理を行うことによって、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後からの変動回数が 3 0 回目に小当りが発生した場合でも、継続演出を実行し、その継続演出において小当り後の遊技状態に応じた内容 (成功 (継続) または失敗 (終了)) を報知することになる。

30

## 【 0 3 5 7 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、今回の変動の表示結果が 1 5 ラウンド大当りであるか否かを判定し (ステップ S 5 1 0 )、1 5 ラウンド大当りであれば、継続演出の内容を失敗にセットするとともに、継続演出の実行後に大当り報知する大当り報知演出をセットして (ステップ S 5 1 1 )、処理を終了する。このような処理を行うことによって、継続演出の実行タイミングにおいて大当りが発生した場合でも、継続演出を実行するので、継続演出が実行されないときに大当りとなることにより大当りが悟られてしまうことを防止することができる。なお、ステップ S 5 1 1 では、継続演出の内容を失敗としているが、成功としてもよい。

40

## 【 0 3 5 8 】

ステップ S 5 0 1 において、演出制御用 CPU 1 0 1 が、演出側変動回数カウンタの値が 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれでもないと判定した場合は (ステップ S 5 0 1 の N)、演出側変動回数カウンタの値が 3 0 未満であるか否かを判定し (ステップ S 5 1 2 )、3 0 未満であれば、今回の変動の表示結果が突確または小当りであるか否かを確認する (ステップ S 5 1 3 )。今回の変動の表示結果が突確または小当りであれば、演出側変動回数カウンタの 1 桁目に 0 をセットして (ステップ S 5 1 4 )、処理を終了する。例えば、演出側変動回数カウンタの値が 1 5 であれば 5 を 0 にセットして 1 0 にする。このように、演出

50

側変動回数カウンタの1桁目だけクリアし、2桁目をそのままの値とすることにより、潜伏状態中に突然確変大当りや小当りが発生しても、ステージ1から開始されずにそのままのステージから継続されることになる。

【0359】

図51に戻り、ステップS824の継続演出設定処理を実行した後は、特別リーチ決定処理を実行する(ステップS825)。

【0360】

図54は、ステップS825の特別リーチ決定処理を示すフローチャートである。特別リーチ決定処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンが特別リーチ演出を伴うリーチ変動パターン(図10参照)であるか否か確認する(ステップS521)。

10

【0361】

特別リーチ演出を伴うリーチ変動パターンである場合には、大当り/はずれ、大当りの種類(確変大当り/通常大当り)に応じた特別リーチ演出決定テーブル(図46~図48参照)を選択する(ステップS522)。なお、ステップS522の処理で、演出制御用CPU101は、所定演出の有無に応じて異なるテーブルを選択する(図46~図48参照)。

【0362】

そして、演出制御用CPU101は、特別リーチ演出決定用乱数を抽出し(ステップS523)、乱数と選択した特別リーチ演出決定テーブルとによって特別リーチ演出の種類を決定する(ステップS524)。なお、所定演出が実行される場合には、ステップS524の処理で、所定演出の種類も決定される。

20

【0363】

また、演出制御用CPU101は、特別リーチ演出を実行する旨と特別リーチ演出の種類(所定演出が実行される場合には所定演出の種類も)とをRAMに記憶して(ステップS525)、特別リーチ決定処理を終了する。

【0364】

図51に戻り、ステップS825の特別リーチ決定処理を実行した後は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを煽る再変動煽り演出を開始するためのタイマ等をセットするなどして、再変動煽り演出実行設定処理を行う(ステップS826)。具体的には、図55に示す再変動煽り演出決定テーブルを参照し、変動カテゴリに応じて、図示する決定割合にしたがって、再変動煽り演出の演出態様を決定する。再変動煽り演出は、演出図柄の可変表示が開始されてから全部または一部の演出図柄が一旦仮停止した後、演出表示装置9に、決定した演出態様の図柄等を表示することで、「擬似連」の可変表示が実行されるか否かを煽る演出である。変動カテゴリは、例えば、主基板から受信した変動パターン指定コマンドにより取得すればよく、変動パターン指定コマンドにより示される変動パターンが、擬似連変動を含みスーパーリーチまたは特別リーチとなる変動パターンである場合は、スーパーリーチ/特別リーチ(擬似連あり)の変動カテゴリ、擬似連変動を含まずスーパーリーチまたは特別リーチとなる変動パターンである場合は、スーパーリーチ/特別リーチ(擬似連なし)の変動カテゴリとすればよい。なお、再変動煽り演出の演出態様は、例えば、図42に示すように、遊技者にブッシュボタン120を押下することを促す「ボタン演出」と、遊技者に、「擬似連」の可変表示が行われることを示す「メッセージ表示演出」と、キャラクタなどを表示する「画像表示演出」とが予め用意されている。これにより、図42(A4)や図42(B5)に示すような(図42(A5)および図42(B5)に示す例は、「ボタン演出」の再変動煽り演出)、再変動煽り演出が実行されることとなる。これによれば、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かに関わらず、再変動煽り演出が実行されるため、遊技者は「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを、再変動煽り演出が実行されることによっては認識することができず、「擬似連」の可変表示演出が実行されることが事前に認識されることによる遊技興趣の低下を防止することができる。なお、図55に示すように、「メッセージ表示演出」は、「擬似連」の可変表示演出が実行されることを示す演出であることから、変動カテゴリが「スーパー

30

40

50

リーチ（擬似連なし）」である場合には、割り当てられていないため、「メッセージ表示演出」の再変動煽り演出は、確実に「擬似連」の可変表示演出が実行される際に行われる演出である。なお、再変動煽り演出は、変動カテゴリが「スーパーリーチ」のリーチ演出を含むものに限られず、「ノーマルリーチ」のリーチ演出の変動カテゴリの場合にも実行されてもよい。これによれば、リーチ演出が実行される場合には、再変動煽り演出が実行されるため、演出が多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0365】

図51に戻り、ステップS826の再変動煽り演出実行設定処理を実行した後、演出制御用CPU101は、変動パターン、継続演出の種類（継続演出を実行する場合）、特別リーチ演出（特別リーチ演出を実行する場合）、再変動煽り演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS827）。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S832）。

10

#### 【0366】

図56は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

20

#### 【0367】

図56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。

#### 【0368】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L）の制御を実行する（ステップS833）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

#### 【0369】

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

40

#### 【0370】

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

#### 【0371】

図57は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS840A）、変動時間タイマの値

50

を1減算する(ステップS840B)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS841)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS842)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS843)。

#### 【0372】

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

10

#### 【0373】

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

#### 【0374】

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

20

#### 【0375】

図58は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS804)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、演出側変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認し(ステップS860)、0でなければ演出側変動回数カウンタの値を1加算する(+1する)(ステップS861)。後述するように、15ラウンドの大当たりが終了した後は演出側変動回数カウンタの値に0がセットされ(ステップS888A、S891参照)、演出側変動回数カウンタの値に0がセットされているときは、潜伏状態に制御されていないことを示す。ステップS850A, S850Bの処理が実行されることによって、潜伏状態に制御されている可能性があるときには演出側変動回数カウンタの値を1加算する処理が実行されるが、潜伏状態に制御されていないときには演出側変動回数カウンタの値を1加算する処理は実行されない。

30

#### 【0376】

そして、演出制御用CPU101は、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行い(ステップS862)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には確定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS863)。次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認する(ステップS865)。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

40

#### 【0377】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの

50

値を大当り表示処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS866）。

【0378】

大当りにも小当りにもしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS867）。

【0379】

図59は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS805）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの  
大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1指定コマンドを受信したことを示す  
大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンドを受信したことを示す  
大当り開始2指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンド  
を受信したことを示す小当り／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S871）。いずれかの  
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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演  
出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS872）。また、セットされているフラ  
グ（大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンド受信フラグ、また  
は小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS8  
73）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS806）  
に応じた値に更新する（ステップS874）。

【0380】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるよう  
にし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0.1秒間2回開放するの  
に十分な時間。例えば0.5秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うように  
してもよい。

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

図60は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を  
示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、  
大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当り終  
了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当り終了演出  
タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大  
当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指  
定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセット  
されているか否か確認する（ステップS881）。大当り終了指定コマンド受信フラグが  
セットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コ  
マンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大  
当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当り終了演出  
タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装  
置9に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ス  
テップS884）。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を

与える。

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

突確または小当りでなければ、演出側変動回数カウンタに0をセットする(ステップS890)。これにより、15ラウンド大当り遊技の終了後は潜伏状態に制御されない(ステップS860、S861参照)。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

また、この実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると決定されたときは、継続演出を実行した後に大当り図柄を導出表示するように構成されているので、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると決定されたときでも

10

20

30

40

50

、大当り図柄が導出表示されることを遊技者に悟られて演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

【 0 3 9 1 】

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

【 0 3 9 2 】

実施の形態 2 .

10

図 6 1 は、大当り種別および小当り種別と、時短の有無と、潜伏演出の内容および長変動タイミングとの関係を示す説明図である。また、図 6 2 は、潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【 0 3 9 3 】

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

【 0 3 9 4 】

20

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

【 0 3 9 5 】

図 6 1 に示すように、この実施の形態でも、大当り種別として、「15 ラウンドの通常大当り」と、「15 ラウンドの確変大当り」と、「2 ラウンドの突然確変大当り（以下、単に「突確」という場合がある。）」とが設けられている。

30

【 0 3 9 6 】

しかし、図 6 1 および図 6 2 に示すように、この実施の形態では、小当り種別として、「小当り A」と「小当り B」とが設けられている。

【 0 3 9 7 】

図 6 1 の「時短」の欄に示すように、15 ラウンド確変大当り（図 6 1 中「15 R 確変」と示す）では、大当り遊技の終了後、次回の大当り（15 ラウンド大当り、2 ラウンド突然確変大当り）が発生するまで、確変状態でありかつ時短状態である確変時短状態（高確高ベース状態）に制御される。ただし、遊技者には、確変状態に制御されることを報知せずに、確変時短状態であるか単なる時短状態であるかはわからない潜伏状態に制御されていることを報知する。また、15 ラウンド通常大当り（図 6 1 中「15 R 通常」と示す）では、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が 100 回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。ただし、遊技者には、時短状態に制御されることを報知せずに、確変時短状態であるか時短状態であるかはわからない潜伏状態に制御されていることを報知する。また、突然確変大当り（図 4 中「突確」と示す）では、突然確変大当りが発生したときの遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変時短状態）であるときは、次回の大当り（15 ラウンド大当り、2 ラウンド突然確変大当り）が発生するまで確変時短状態（高確高ベース状態）に制御され、突然確変大当りが発生したときの遊技状態が低ベース状態（通常状態または確変状態）であるときは、次回の大当り（15 ラウンド大当り、2 ラウンド突然確変大当り）が発生するまで確変状態（高確率状態であるが時短状

40

50



態ではない遊技状態)に制御される。なお、上記の実施の形態1の場合と同様に、突然確変大当り遊技の終了後も潜伏状態(潜伏モード)に制御される。

【0398】

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

【0399】

また、この実施の形態でも、図61および図62に示すように、潜伏状態において演出図柄の変動中に実行する演出を「潜伏演出」という。「潜伏演出」は、現在の遊技状態を示唆する演出上のステージ1~3に分けられている。「ステージ1~3」の各々は、演出表示装置9の背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音(変動中の効果音)、LED25, 28a~28cの点灯パターン、役物200の動き、あるいはそれらの組み合わせというような潜伏演出の演出態様を変化させることによって分けられる。

【0400】

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

【0401】

図61および図62に示すように、15ラウンドの確変大当りの遊技が終了した後は、ステージ1に移行される。また、15ラウンドの通常大当りの遊技が終了した後も、ステージ1に移行される。そして、確変大当りや通常大当りの遊技の終了後の変動回数が10回毎に、潜伏状態(潜伏モード)が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そして、継続演出において「成功(または継続)」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ(ステージ2, 3など)に移行され、継続演出において「失敗(または終了)」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して3回「成功(または継続)」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。このように、この実施の形態では、15ラウンドの大当りの遊技の後も潜伏状態に移行し、10変動毎に継続演出が実行される。

【0402】

また、図61および図62に示すように、突然確変大当りや小当りA、Bの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ2に移行される。そして、突然確変大当りや小当りA、Bの遊技の終了後の変動回数が10回毎に、潜伏状態(潜伏モード)が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。そして、継続演出において「成功(または継続)」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性の高いステージ(ステージ3や高確ステージ)に移行され、継続演出において「失敗(または終了)」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを報知する通常ステージに移行される。また、継続演出において連続して2回「成功(または継続)」が報知されると、高確率状態に移行されていることを報知する高確ステージに移行される。このように、この実施の形態では、第1の実施の形態の場合と異なり、潜伏状態に移行した後は継続演出はステージ2から開始され、継続演出は最大2回しか実行されず、2回連続して継続演出で成功(継続)が報知されたときに高確ステージに移行する。

【0403】

図61に示す「長変動タイミング」の欄には、継続演出が実行されるタイミング(大当り遊技や小当り遊技の終了後からの変動回数)を示している。なお、「長変動タイミング

10

20

30

40

50

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

「突確」の場合は、突然確変大当り遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功（継続）が報知されることによって高確ステージに移行される。「小当りA」の場合は、小当りAの遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（20変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。「小当りB」の場合は、小当りBの遊技の終了後から10変動目に継続演出が実行され、その継続演出（10変動目の継続演出）において失敗（終了）が報知されることによって通常ステージに移行される。

#### 【0404】

図61に示すように、上記の第1の実施の形態の場合と同様に、この実施の形態2でも、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、突確や小当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させるように制御する。なお、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、15ラウンドの確変大当りや通常大当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させずに、大当り遊技の終了後に新たにステージ1から制御する。15ラウンド大当りの場合は、大当り遊技が15ラウンド実行され、長い時間がかかってしまうため、大当り遊技後に滞在ステージを継続させて潜伏演出が途切れていないように見せることが困難であるからである。ただし、潜伏演出の実行中（つまりステージ1～3の実行中）や高確ステージの実行中に、15ラウンドの確変大当りや通常大当りが発生した場合は滞在ステージ（現在実行中のステージ）を継続させるようにしてもよい。

#### 【0405】

図61および図62に示すような制御を実現する場合、図31に示された大当り終了処理において、通常大当りの場合（ステップS166のN）に変動回数カウンタに30をセットし、確変大当りの場合（ステップS170のY）も変動回数カウンタに30をセットし、突然確変大当りの場合（ステップS170のN）は変動回数カウンタに20をセットする。また、図32に示された小当り終了処理のステップS191において、小当り種別A、Bに応じた値、すなわち、小当りAのときは20をセットし、小当りBのときは10をセットする。

#### 【0406】

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

#### 【0407】

また、第2の実施の形態では、2ラウンドの突確や小当りに制御されるよりも15ラウンド大当りに制御される方が継続演出の実行回数を少ない回数とし、また少ない回数の継続演出において成功が報知されることによって高確ステージに移行するように構成しているので、遊技者に付与する遊技価値の低い突確や小当りが終了した後は高確率状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるため、遊技価値の低い突確や小当りになってしまったことによる遊技者の落胆を緩和することができる。

## 【0408】

また、上記の各実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動は、突確や小当りの遊技の終了後から10回目、20回目、30回目の変動であるが、そのような構成に限られず、8回目、16回目、24回目というように10回とは異なる特定回数毎の変動であってもよいし、5回目、12回目20回目というように特定回数毎の変動でなくともよい。

## 【0409】

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

## 【0410】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側（メイン側）と演出制御用マイクロコンピュータ100側（サブ側）の両方で変動回数をカウントするカウンタ（変動回数カウンタ、演出側変動回数カウンタ）を用いていたが、そのような構成に限られるわけではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ560側だけカウンタ（変動回数カウンタ）を備え、そのカウンタで変動回数をカウントするようにしてもよい。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ560側では、継続演出を行う変動時には、継続演出専用の変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するように構成する。演出制御用マイクロコンピュータ100は、継続演出専用の変動パターンを受信したときに、記憶している突然確変大当たり・小当りの種類の情報と、現在のステージの情報にもとづいて継続演出を実行する。このような構成によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100側の制御処理が簡略化され、制御負担を軽減することができる。

## 【0411】

また、上記の実施の形態において、潜伏状態におけるステージの途中で突確・小当たりが発生したときは、そのときのステージを継続するが、同じステージにおけるゲーム数（演出側変動回数カウンタの1桁目）をリセットして再びカウントするように構成していた（図53のステップS513，S514参照）。しかし、そのような構成に限らず、ステージにおけるゲーム数をリセットせずに、突確・小当たりがステージの途中で発生したか否かにかかわらず、各ステージにおいて10ゲームを消化したときに（各ステージにおける10回の変動が終了したときに）必ず継続演出を実行するように構成してもよい。

## 【0412】

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

## 【0413】

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

## 【0414】

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

10

20

30

40

50

よく、特定の所定演出示唆画像が大きく表示されると期待度が高くなったり、特定の所定演出示唆画像が遅くに表示されると期待度が高くなったりするようにしてもよい。また、特別リーチ演出における所定演出示唆画像として、例えば、再変動煽り演出の演出態様である「ボタン演出」の画像や、「画像表示演出」の画像等を表示してもよい。すなわち、特別リーチのリーチ演出と再変動煽り演出とが同時に実行されてもよい。この場合、特別リーチにおいて、再変動煽り演出における画像が停止した後に「擬似連」の可変表示演出が実行されればよい。これによれば、特別リーチと再変動煽り演出とが同時に実行される場合があるため、実行される演出が多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0415】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、変動パターンを決定するときに、所定演出を含む変動パターンや所定演出を含まない変動パターンを選択するようにしたが（図10参照）、すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560が所定演出を実行するか否か決定するとともに決定結果を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信したが、所定演出の有無を演出制御用マイクロコンピュータ100が決定するようにしてもよい。

#### 【0416】

そのように構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、所定演出の有無の情報を含む変動パターンを選択しない。換言すれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって選択され得る変動パターンには、所定演出の有無に関する情報は含まれない。

#### 【0417】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンにもとづく可変表示が終了した後大当りになるか否かや、確変状態に移行するか否かや、受信した変動パターンコマンドに応じた変動時間等に応じて、所定演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様（所定演出示唆画像の数および種類）、所定演出で使用するキャラクタの態様（キャラクタの数や種類）を決定する。

#### 【0418】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大当りになるか否かや確変状態に移行するか否かを、例えば、受信した表示結果指定コマンド（図17参照）で判定する。

#### 【0419】

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

#### 【0420】

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

10

20

30

40

50

ンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

#### 【0421】

また、上記実施の形態では、図42(A1)~図42(A5)に示すように、一旦リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出が実行される例を示したが、これは一例である。「擬似連」の可変表示演出は、リーチ状態となる前に実行してもよい。具体的には、一旦擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる演出図柄を仮停止表示させ、「擬似連」の可変表示演出の終了後にリーチ状態としてもよい。この場合、リーチ状態となる前に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンと、リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンとをそれぞれ用意しておけばよい。また、特別リーチのリーチ演出は、最終の変動時(最終の「擬似連」の可変表示演出時)に実行すればよい。なお、「擬似連」の可変表示演出は、リーチ状態となる前となった後の両期間において実行しても(リーチ状態の前後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンを用意しても)よい。

10

#### 【0422】

また、前記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを煽る再可変表示演出を実行する例を示したが、これは一例である。例えば、再可変表示演出に加えて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを、演出図柄の可変表示の開始時に予告する擬似連予告演出を実行してもよい。この場合には、図51に示すステップS826の処理を実行した後に、擬似連予告演出の実行有無と演出態様を決定して設定する処理(擬似連予告演出設定処理)を実行すればよい。また、リーチ後に「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、当該擬似連予告演出の実行を制限するようにしてもよい。具体的には、設定されている変動パターンが、リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであるか否かを判定し、リーチ状態となった後に「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には、擬似連予告演出設定処理を実行しないようにしてもよい。これによれば、リーチ後に「擬似連」の可変表示演出が実行されることの意外性を高めることができる。なお、擬似連予告演出の実行有無は、例えば、RAMに設けられた擬似連予告演出決定用の乱数値を示す数値データを用いて決定すればよい。また、擬似連予告演出の演出態様は、例えば、キャラクタやメッセージを表示するなど、「擬似連」の可変表示演出が実行される可能性に応じて(擬似連の期待度に応じて)複数の態様が用意されていればよい。複数の演出態様のうち、「擬似連」の可変表示演出が実行されることを示す擬似連予告演出を、「再可変表示確定演出」という。ここで、図51のステップS826にて、再変動煽り演出の演出態様が、「ボタン演出」である場合には、再可変表示確定演出が実行されないようにしてもよい。具体的には、図51のステップS826において、「ボタン演出」の再変動煽り演出が決定された場合、複数の演出態様のうち、「再可変表示確定演出」を除く演出態様の中から、擬似連予告演出の演出態様を決定するようにすればよい。これによれば、「擬似連」の予告演出が実行されることが事前に遊技者に認識されてしまうことで、プッシュボタン120に対する遊技者の操作意欲が低減してしまうことを抑制することができる。

20

30

40

#### 【0423】

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

50

マンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータ 100 は 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータ 100 の方で選択を行う様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にする

10

#### 【0424】

本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入して入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

#### 【0425】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記録装置にプリインストールしておくことで配布される形態をとっても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態をとっても構わない。

20

#### 【0426】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

30

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0427】

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

#### 【符号の説明】

#### 【0428】

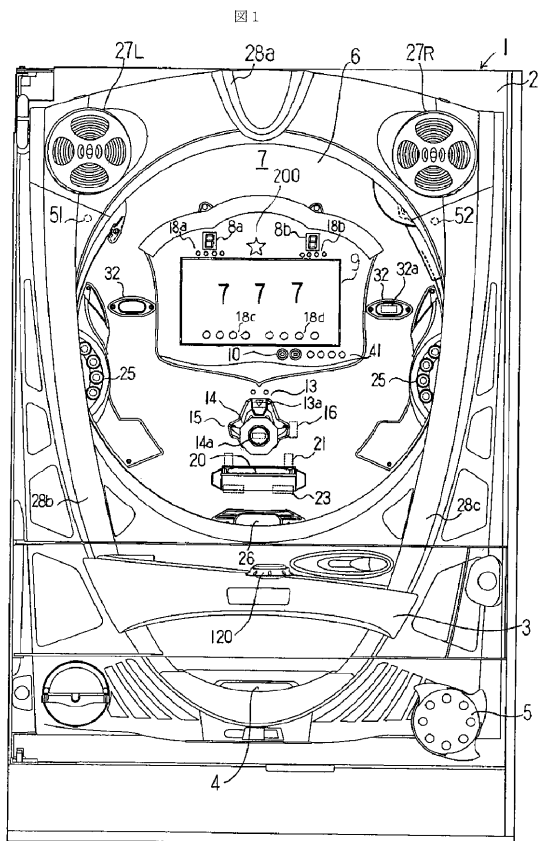
- 1          パチンコ遊技機
- 8 a        第 1 特別図柄表示器
- 8 b        第 2 特別図柄表示器
- 9          演出表示装置
- 1 3        第 1 始動入賞口
- 1 4        第 2 始動入賞口
- 2 0        特別可変入賞球装置
- 3 1        遊技制御基板（主基板）
- 5 6        C P U
- 5 6 0      遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0        演出制御基板
- 1 0 0      演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1      演出制御用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

40

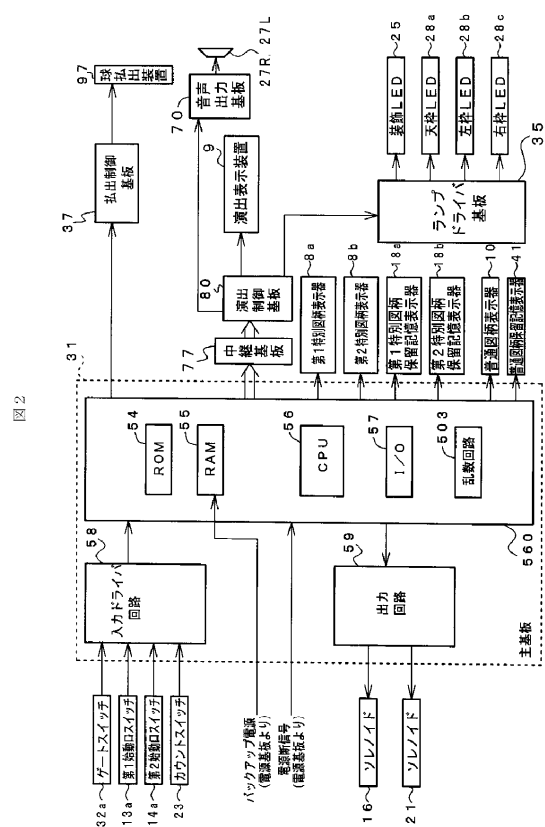
50

109 VDP

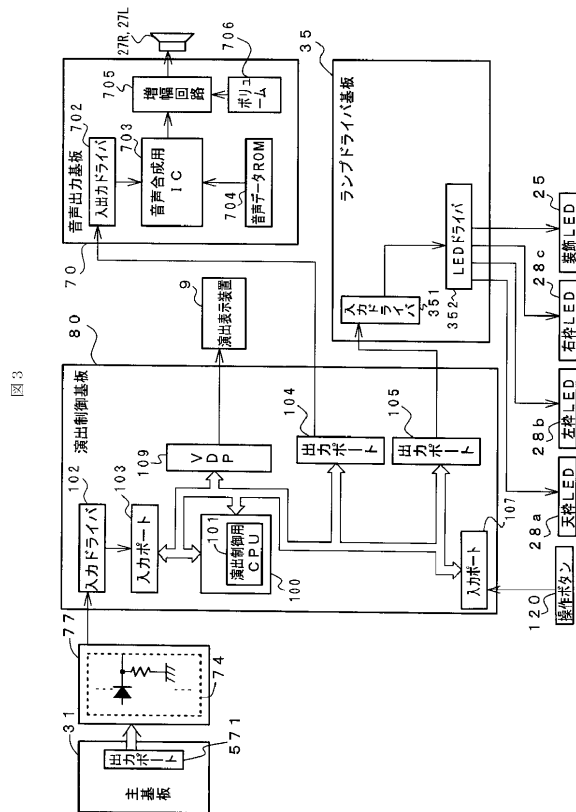
【図1】



【図2】



【 図 3 】

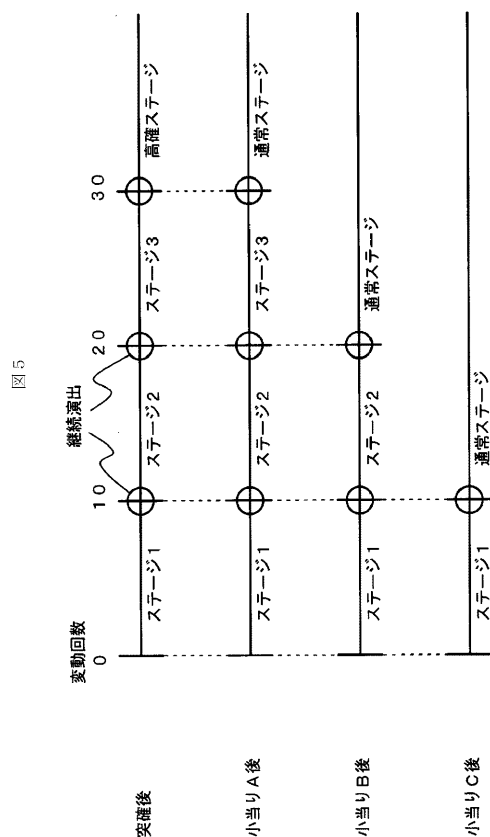


【 図 4 】

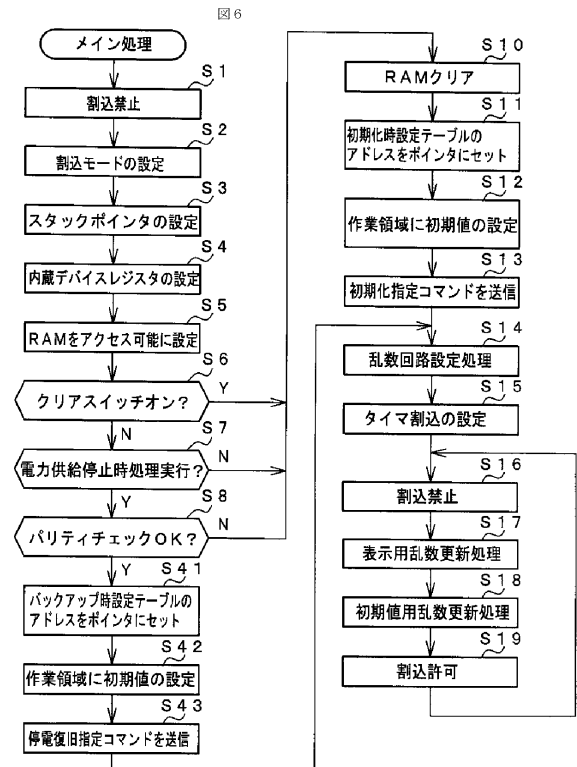
图 4

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

【 図 5 】

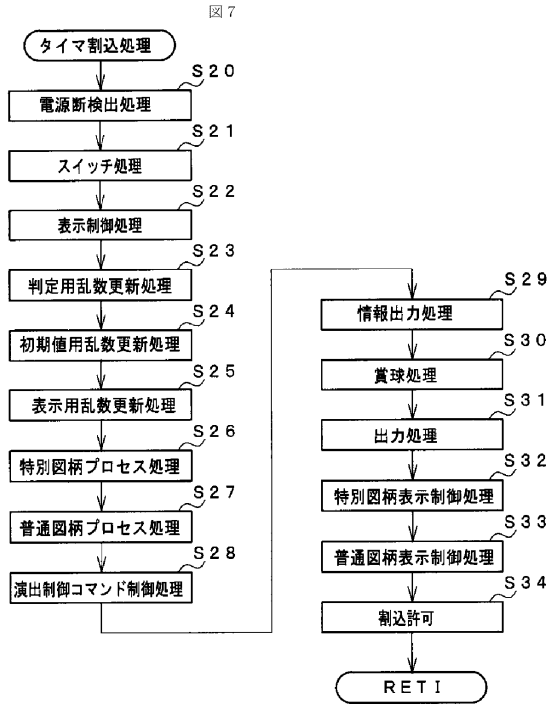


【 図 6 】





【図 7】



【図 8】

図 8

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

【図 9】

図9

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)

(A)	通常時 (非確変時)	確変時
	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

(B)	小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
	54000~54217 (確率: 1/3000)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

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

小当り種別判定テーブル

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

【図 10】

図 10

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	消リ→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	疑似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PA1-6	3800	短縮なし(高ベース中)→非リーチ(ハズレ)
PA1-7	1500	保留2~8個短縮(高ベース中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	長変動(低ベース中、高ベース中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	25000	疑似連変動(1回)→スーパージャンプA(ハズレ)
PB1-2	40000	疑似連変動(1回)→スーパージャンプB(ハズレ)
PB1-3	55000	疑似連変動(1回)→特別リーチ(ハズレ)
PB2-1	38000	疑似連変動(2回)→スーパージャンプA(ハズレ)
PB2-2	58000	疑似連変動(2回)→スーパージャンプB(ハズレ)
PB2-3	68000	疑似連変動(2回)→特別リーチ(ハズレ)
PB3-1	35000	疑似連変動(3回)→スーパージャンプA(ハズレ)
PB3-2	50000	疑似連変動(3回)→スーパージャンプB(ハズレ)
PB3-3	65000	疑似連変動(3回)→特別リーチ(ハズレ)
PA3-1	43000	スーパージャンプA(ハズレ)
PA3-2	43000	スーパージャンプB(ハズレ)
PA3-3	45000	特別リーチ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	22000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	27000	疑似連変動(1回)→スーパージャンプA(大当り)
PB4-2	42000	疑似連変動(1回)→スーパージャンプB(大当り)
PB4-3	57000	疑似連変動(1回)→特別リーチ(大当り)
PB5-1	39000	疑似連変動(2回)→スーパージャンプA(大当り)
PB5-2	59000	疑似連変動(2回)→スーパージャンプB(大当り)
PB5-3	69000	疑似連変動(2回)→特別リーチ(大当り)
PB6-1	35000	疑似連変動(3回)→スーパージャンプA(大当り)
PB6-2	50000	疑似連変動(3回)→スーパージャンプB(大当り)
PB6-3	65000	疑似連変動(3回)→特別リーチ(大当り)
PA5-1	43000	スーパージャンプA(大当り)
PA5-2	53000	スーパージャンプB(大当り)
PA5-3	43000	特別リーチ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	消リ→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	30000	長変動(突確・小当り)

## 【図 1 1】

図 1 1

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2〜4個短縮(通常状態)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5〜8個短縮(通常状態)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(高ベース中)
CA1-5	非リーチ(ハズレ)	保留2〜8個短縮(高ベース中)
CA1-6	非リーチ(ハズレ)	滑り、擬似連
CA1-7	非リーチ/リーチ(ハズレ)	継続演出
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)
CA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ又は特別リーチ(ハズレ)擬似連あり
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ又は特別リーチ(ハズレ)擬似連なし
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)
CA3-2	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ又は特別リーチ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ又は特別リーチ(大当り)擬似連なし
CA3-4	非確変/確変(大当り)	継続演出
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リーチハズレ
CA4-3	突確(大当り)/小当り	継続演出

## 【図 1 2】

図 1 2

## (A)大当り変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	判定値 (ランダム3)	変動パターン種別
非確変	1〜50	CA3-1
	51〜150	CA3-2
	151〜251	CA3-3
確変	1〜30	CA3-1
	31〜170	CA3-2
	171〜251	CA3-3

## (B)小当り変動パターン種別判定テーブル

判定値 (ランダム3)	変動パターン種別
1〜251	CA4-1

## (C)突確変動パターン種別判定テーブル

判定値 (ランダム3)	変動パターン種別
1〜150	CA4-1
151〜251	CA4-2

## (D)継続演出大当り変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	判定値 (ランダム3)	変動パターン種別
非確変/確変(大当り)	1〜251	CA3-4
突確(大当り)	1〜251	CA4-3

## (E)継続演出小当り変動パターン種別判定テーブル

判定値 (ランダム3)	変動パターン種別
1〜251	CA4-3

## 【図 1 3】

図 1 3

## (A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA(通常用)

変動パターン種別	判定値(ランダム3)
CA1-1	1〜70
CA1-2	—
CA1-3	—
CA1-4	—
CA1-5	—
CA1-6	71〜90
CA2-1	91〜160
CA2-2	161〜190
CA2-3	191〜251

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB  
(合計保留数2〜4)

変動パターン種別	判定値(ランダム3)
CA1-1	—
CA1-2	1〜70
CA1-3	—
CA1-4	—
CA1-5	—
CA1-6	71〜90
CA2-1	91〜160
CA2-2	161〜190
CA2-3	191〜251

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC  
(合計保留数5〜8)

変動パターン種別	判定値(ランダム3)
CA1-1	—
CA1-2	—
CA1-3	1〜70
CA1-4	—
CA1-5	—
CA1-6	71〜90
CA2-1	91〜160
CA2-2	161〜190
CA2-3	191〜251

(D)はずれ用変動パターン種別判定テーブルD  
(高ベース中、合計保留数0〜1)

変動パターン種別	判定値(ランダム3)
CA1-1	—
CA1-2	—
CA1-3	—
CA1-4	1〜70
CA1-5	—
CA1-6	71〜90
CA2-1	91〜160
CA2-2	161〜190
CA2-3	191〜251

(E)はずれ用変動パターン種別判定テーブルE  
(高ベース中、合計保留数2〜8)

変動パターン種別	判定値(ランダム3)
CA1-1	—
CA1-2	—
CA1-3	—
CA1-4	—
CA1-5	1〜70
CA1-6	71〜90
CA2-1	91〜160
CA2-2	161〜190
CA2-3	191〜251

## (F)継続演出用変動パターン種別判定テーブルF

判定値(ランダム3)	変動パターン種別
1〜251	CA1-7

## 【図 1 4】

図 1 4

## ハズレ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値(ランダム4)	変動パターン
CA1-1	1〜997	非リーチPA1-1
CA1-2	1〜997	非リーチPA1-2
CA1-3	1〜997	非リーチPA1-3
CA1-4	1〜997	非リーチPA1-6
CA1-5	1〜997	非リーチPA1-7
CA1-6	1〜750	非リーチPA1-4
	751〜997	非リーチPA1-5
CA1-7	1〜800	非リーチPA2-2
	801〜900	リーチPA3-1
	901〜997	リーチPA3-2
CA2-1	1〜997	リーチPA2-1
CA2-2	1〜110	リーチPB1-1
	111〜220	リーチPB1-2
	221〜330	リーチPB1-3
	331〜440	リーチPB2-1
	441〜550	リーチPB2-2
	551〜650	リーチPB2-3
	651〜760	リーチPB3-1
	761〜870	リーチPB3-2
CA2-3	871〜997	リーチPB3-3
	1〜400	リーチPA3-1
	401〜800	リーチPA3-2
	801〜997	リーチPA3-3

## 【図 15】

図 15

(A)大当り変動パターン判定テーブルA(確変大当り)

変動パターン種別	判定値(ランダム4)	変動パターン
CA3-1	1～500	NリーチPA4-1
	501～997	NリーチPA4-2
CA3-2	1～150	SリーチPB4-1
	151～250	SリーチPB4-2
	251～330	SリーチPB4-3
	331～520	SリーチPB5-1
	521～640	SリーチPB5-2
	641～690	SリーチPB5-3
	691～880	SリーチPB6-1
	881～940	SリーチPB6-2
	941～997	SリーチPB6-3
CA3-3	1～500	SリーチPA5-1
	501～800	SリーチPA5-2
	801～997	SリーチPA5-3
CA3-4	1～500	SリーチPA5-1
	501～997	SリーチPA5-2

## 【図 16】

図 16

小当り／突確変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値(ランダム4)	変動パターン
CA4-1	1～500	PC1-1
	501～997	PC1-2
CA4-2	1～997	PC1-1
CA4-3	1～997	PC1-3

(B)大当り変動パターン判定テーブルB(非確変大当り)

変動パターン種別	判定値(ランダム4)	変動パターン
CA3-1	1～500	NリーチPA4-1
	501～997	NリーチPA4-2
CA3-2	1～130	SリーチPB4-1
	131～220	SリーチPB4-2
	221～300	SリーチPB4-3
	301～450	SリーチPB5-1
	451～580	SリーチPB5-2
	581～680	SリーチPB5-3
	681～840	SリーチPB6-1
	841～940	SリーチPB6-2
	941～997	SリーチPB6-3
CA3-3	1～350	SリーチPA5-1
	351～700	SリーチPA5-2
	701～997	SリーチPA5-3
CA3-4	1～500	SリーチPA5-1
	501～997	SリーチPA5-2

## 【図 17】

図 17

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り A 指定)	小当り A に決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (小当り B 指定)	小当り B に決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果 7 指定 (小当り C 指定)	小当り C に決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 5	X X	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突確のファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (00-01(0)～0F(00))
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 (00-01(0)～0F(00))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面(突確終了画面と兼用)を表示することの指定

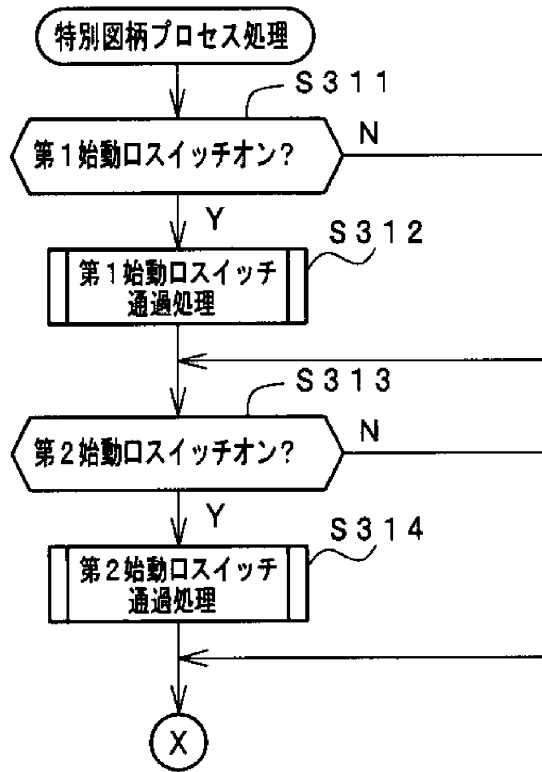
## 【図 18】

図 18

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

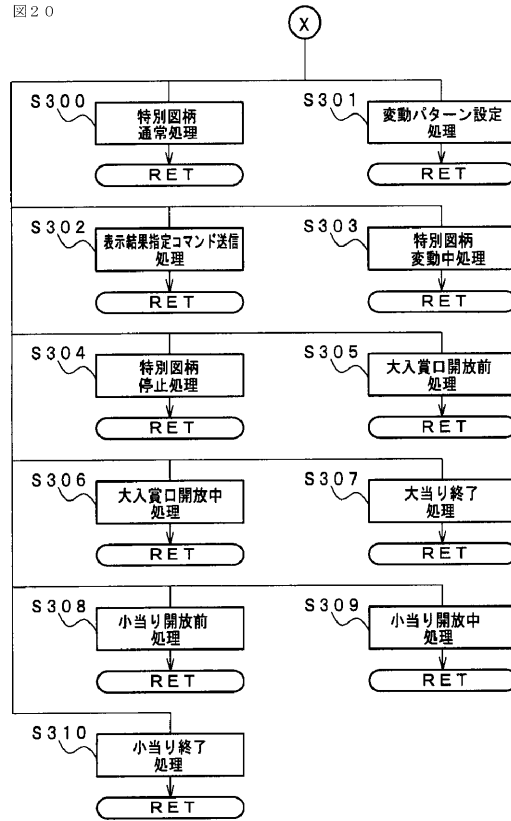
【図 19】

図 19



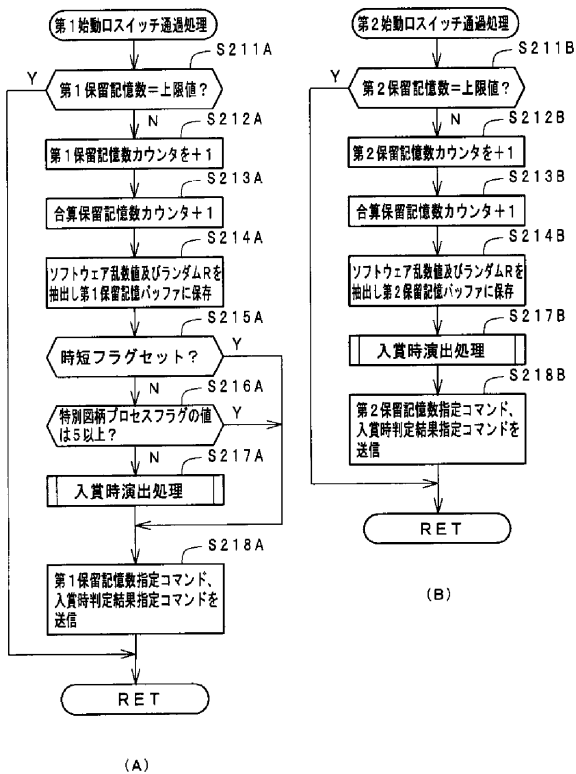
【図 20】

図 20



【図 21】

図 21



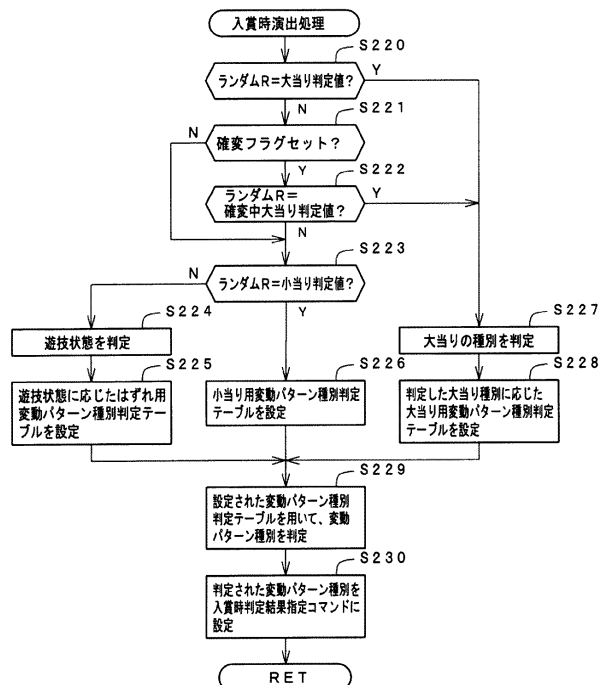
【図 22】

図 22

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

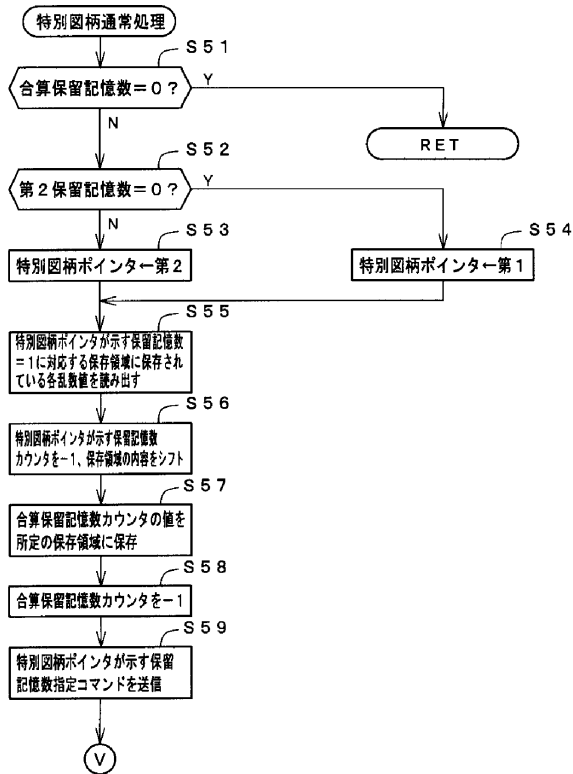
【図 23】

図 23



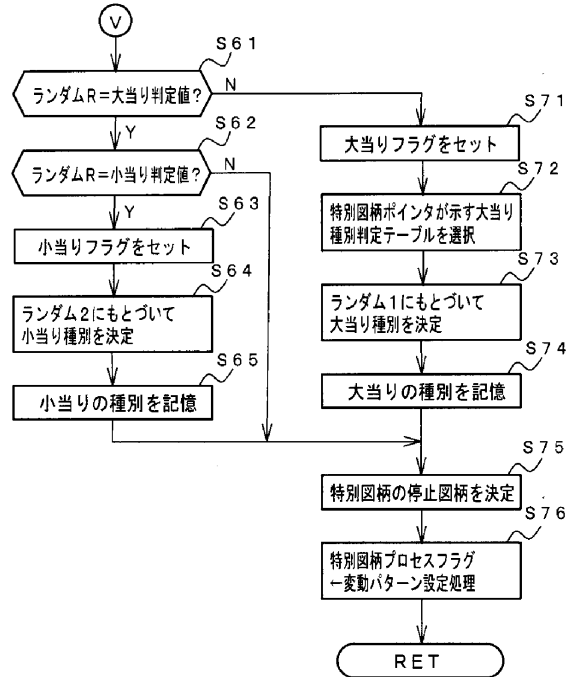
【図 24】

図 24



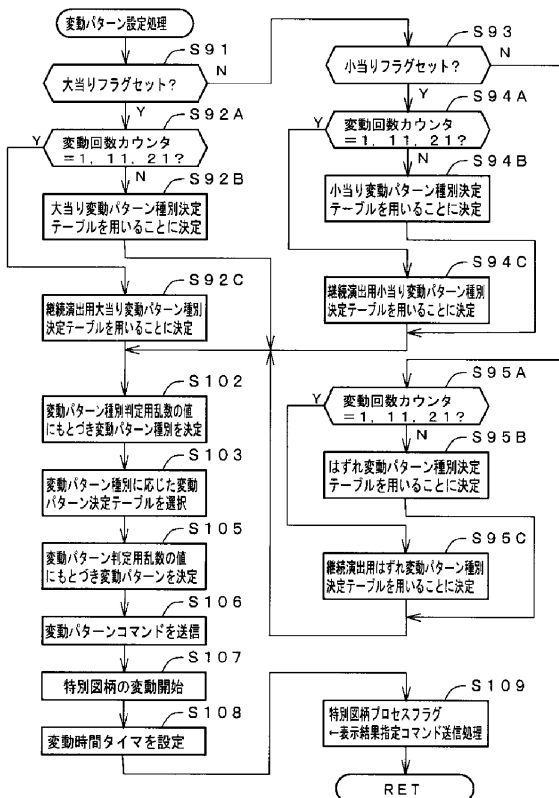
【図 25】

図 25



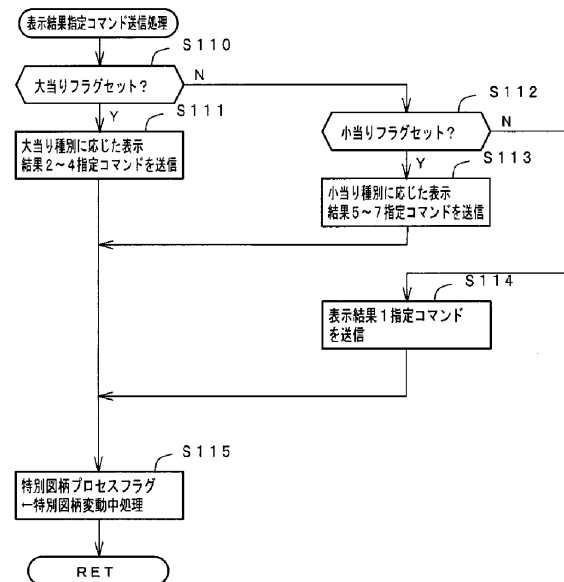
【図 26】

図 26



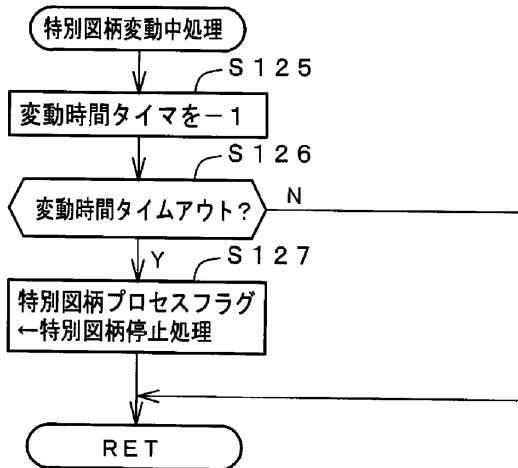
【図 27】

図 27



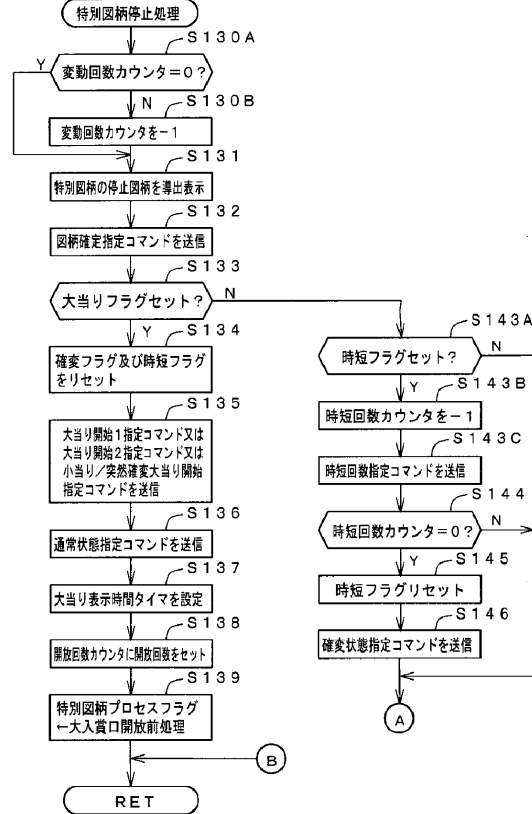
【図 28】

図 28



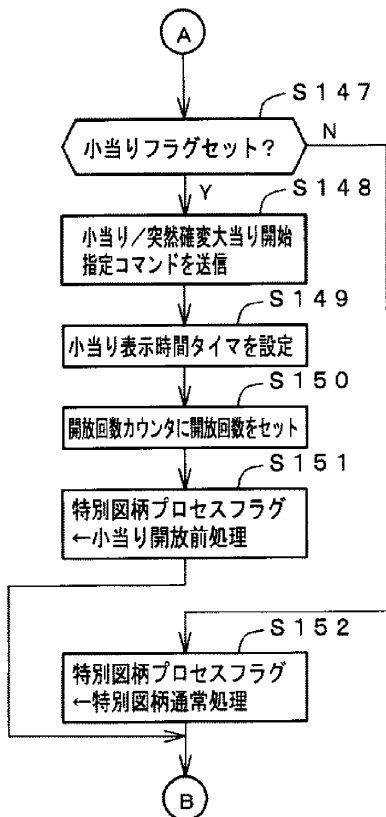
【図 29】

図 29



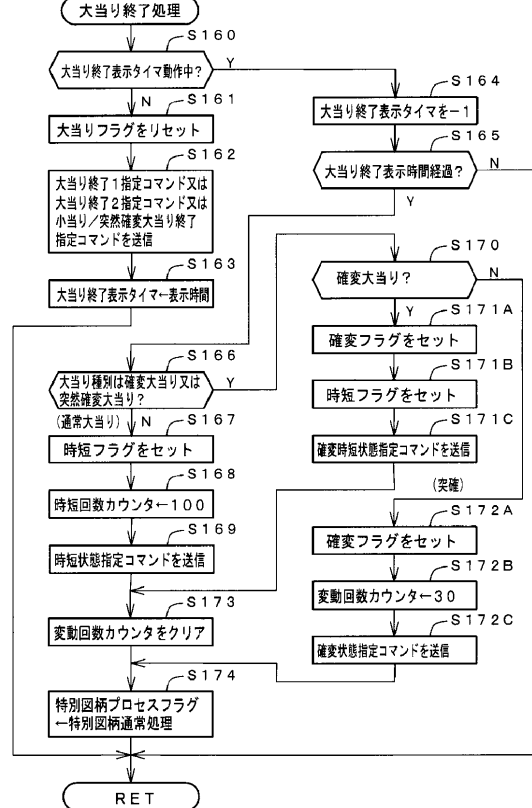
【図 30】

図 30

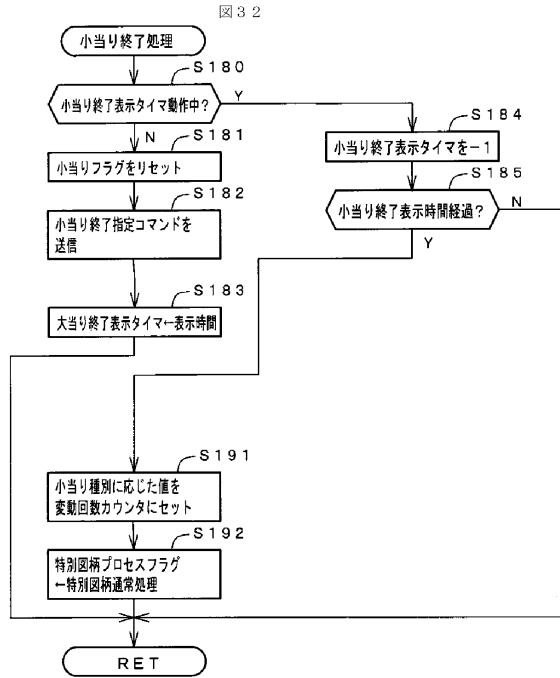


【図 31】

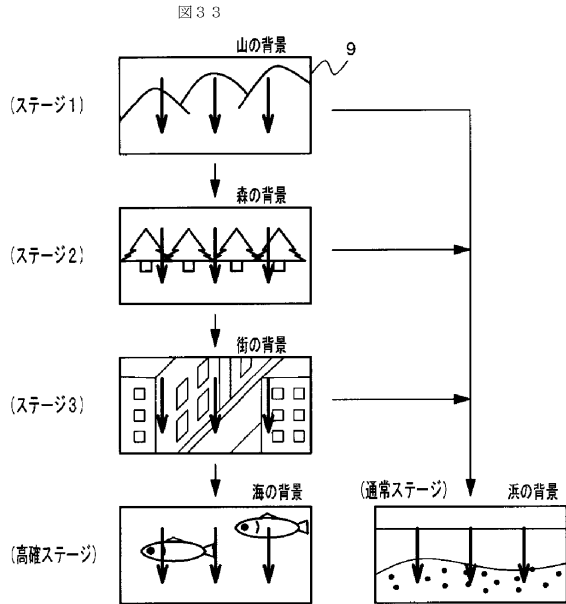
図 31



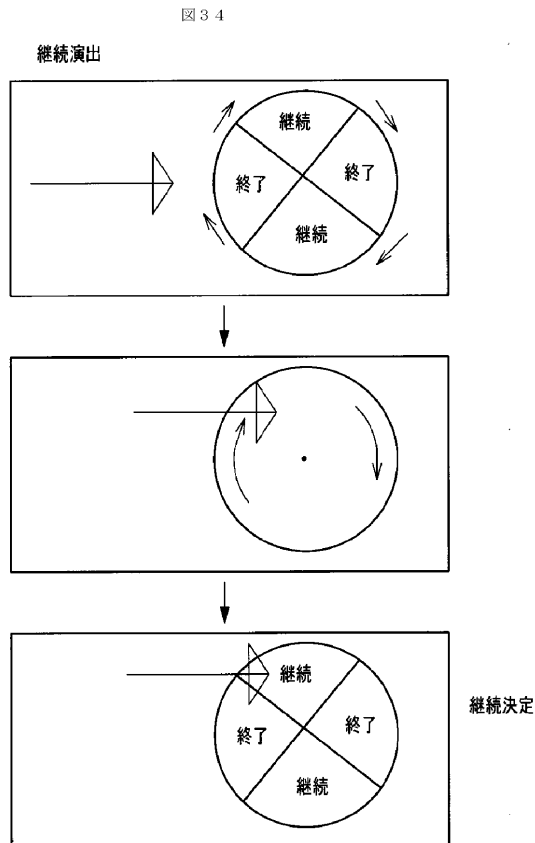
【図 3 2】



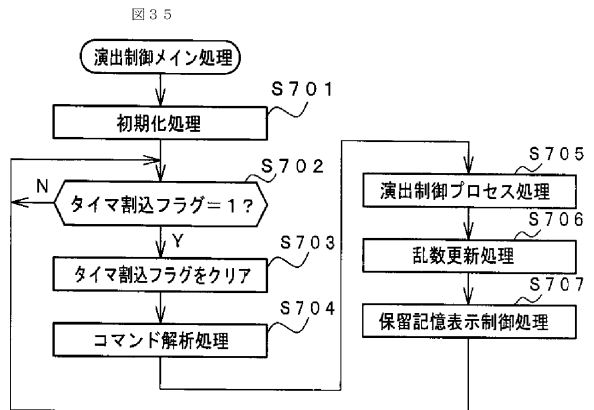
【図 3 3】



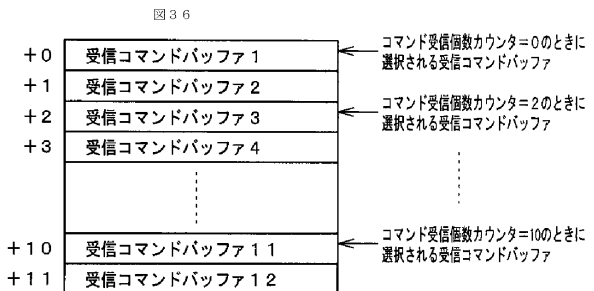
【図 3 4】



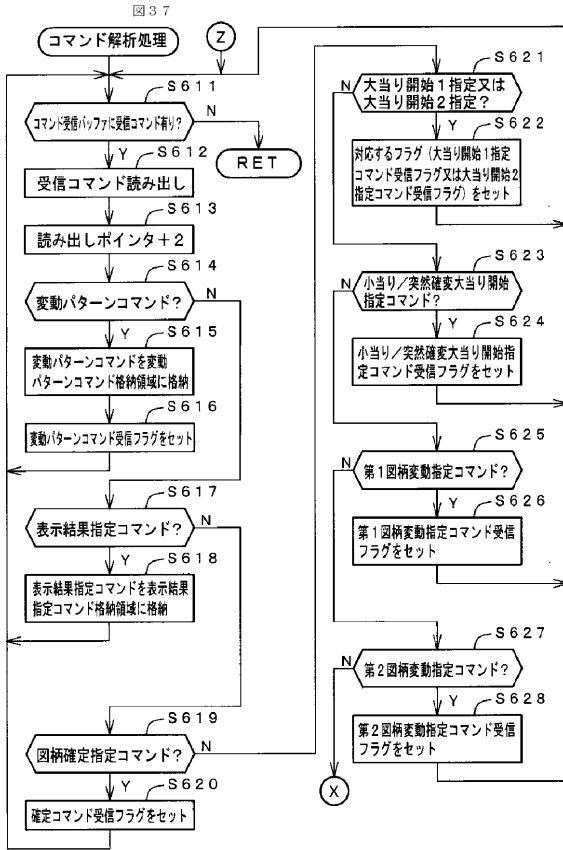
【図 3 5】



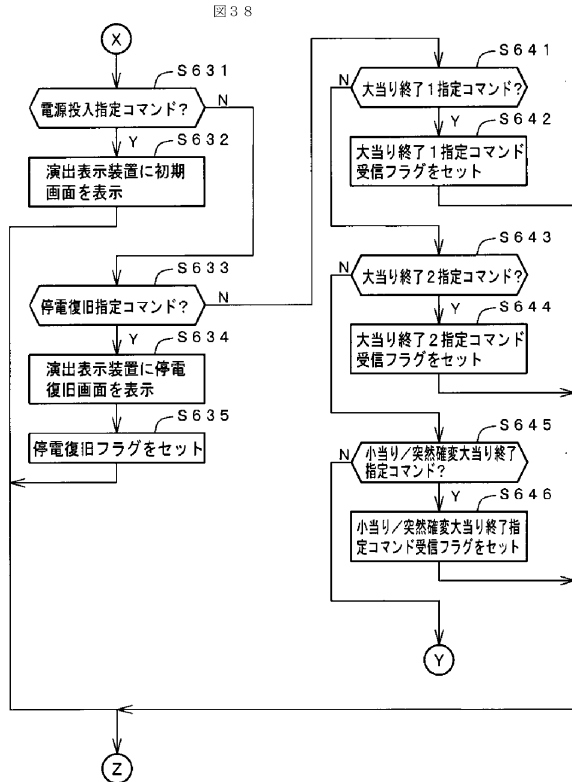
【図 3 6】



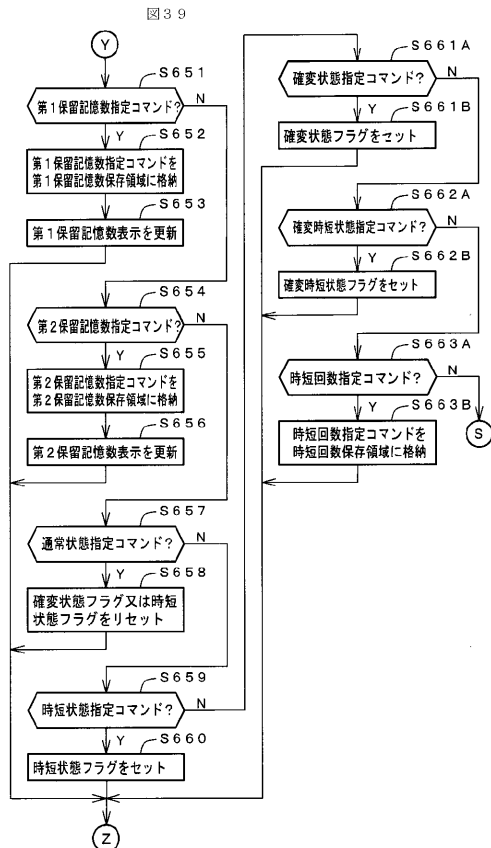
【図 37】



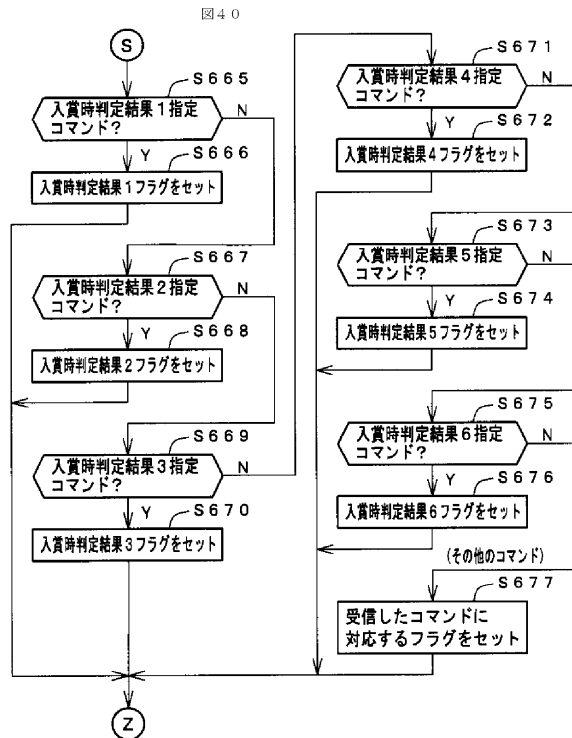
【図 38】



【図 39】



【図 40】





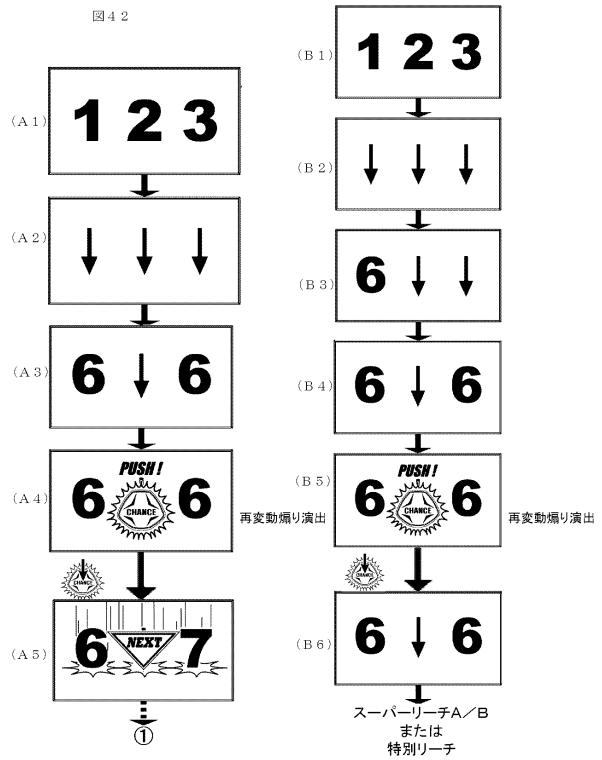
【図 4 1】

図 4 1

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

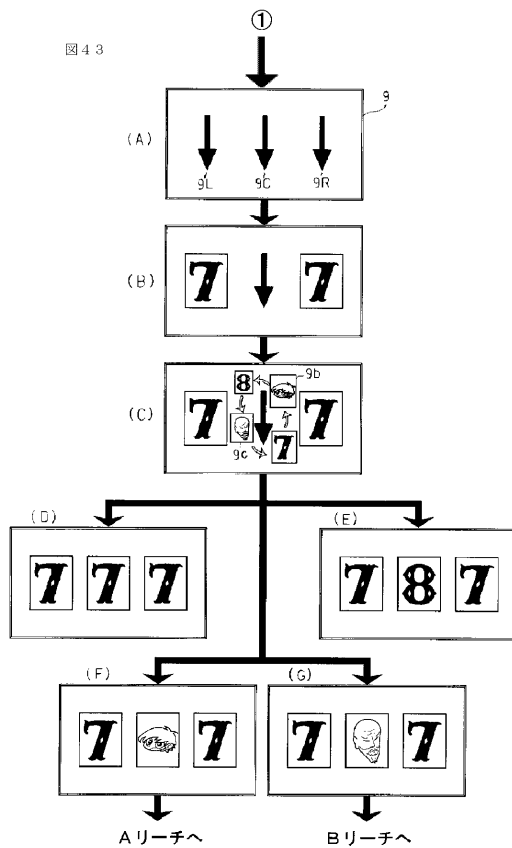
【図 4 2】

図 4 2



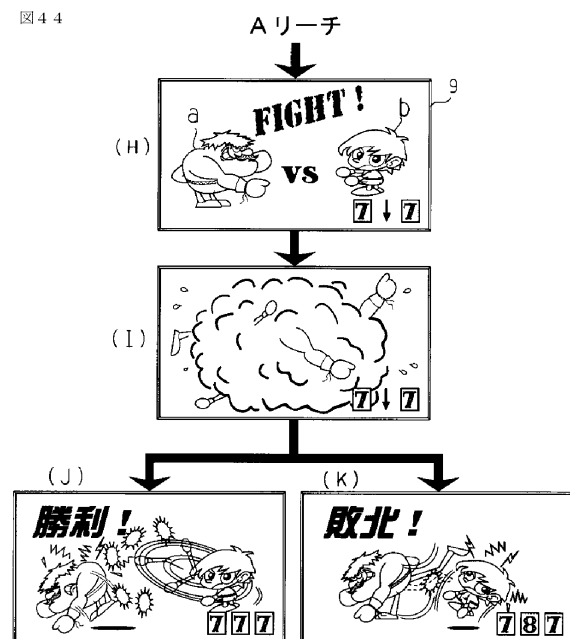
【図 4 3】

図 4 3



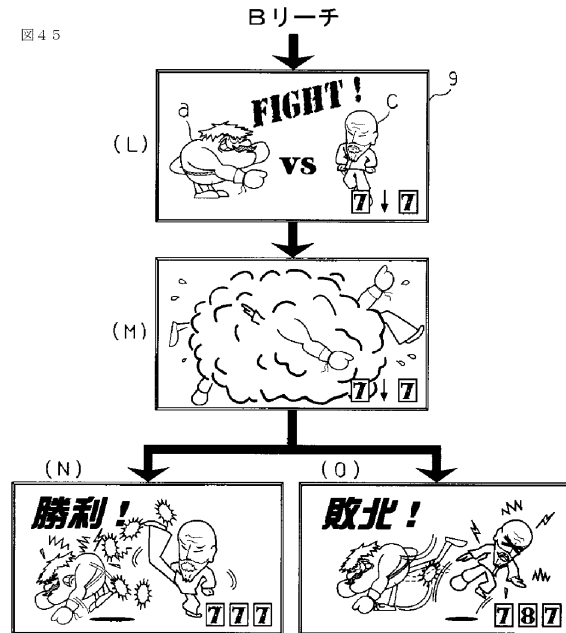
【図 4 4】

図 4 4



## 【図 4 5】

図 4 5



## 【図 4 6】

図 4 6

(はずれの場合)

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

(A) 所定演出ありの場合

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

(B) 所定演出なしの場合

## 【図 4 7】

図 4 7

(通常大当りの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	11	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクター=キャラクター a, b
B-1	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクター=キャラクター a, c
C-1	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクター=キャラクター a, d
D-1	14	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクター=キャラクター a, f

(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

## 【図 4 8】

図 4 8

(確変大当りの場合)

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

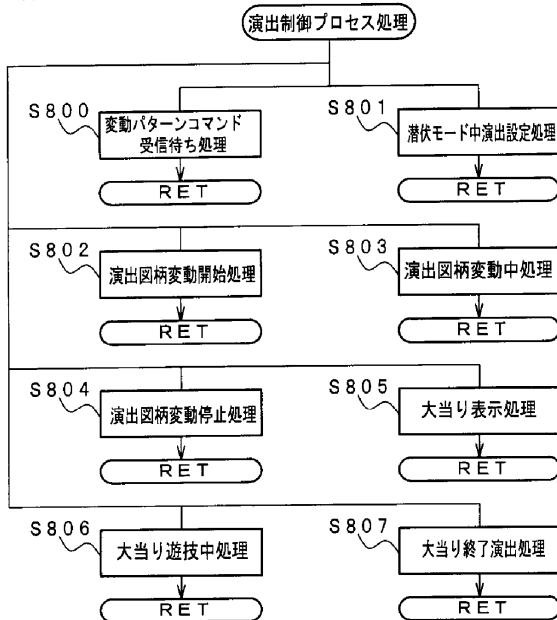
(A) 所定演出ありの場合

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

(B) 所定演出なしの場合

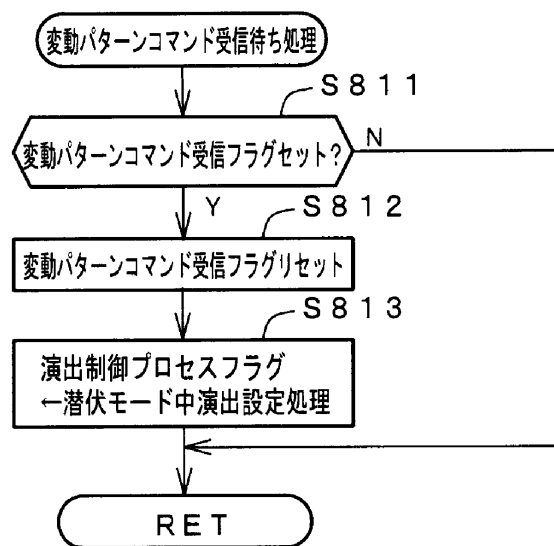
【図 49】

図 49



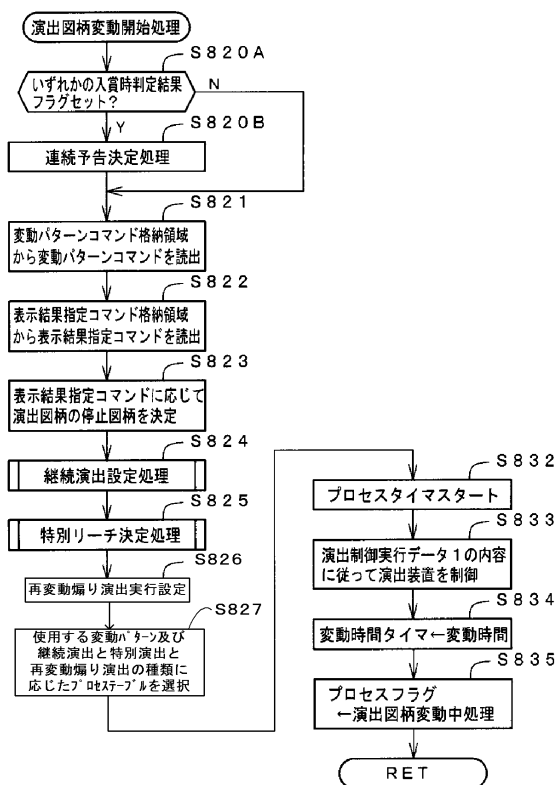
【図 50】

図 50



【図 51】

図 51

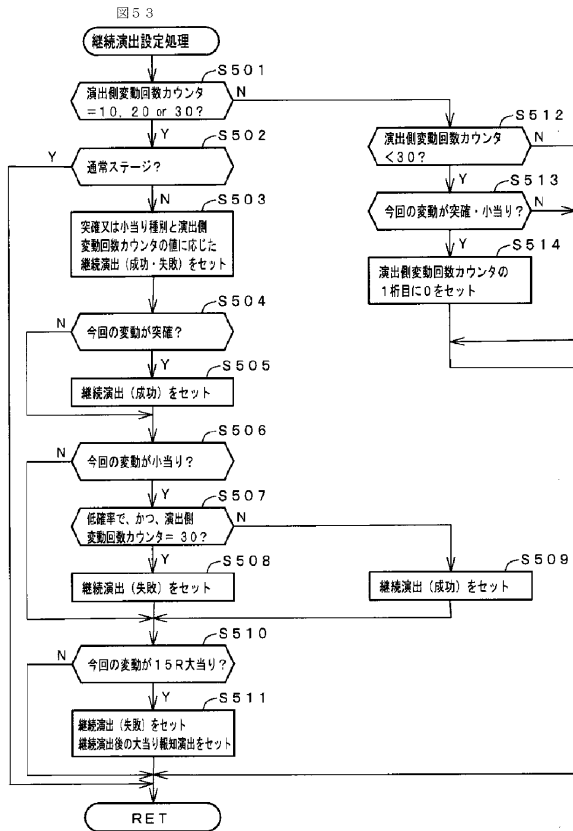


【図 52】

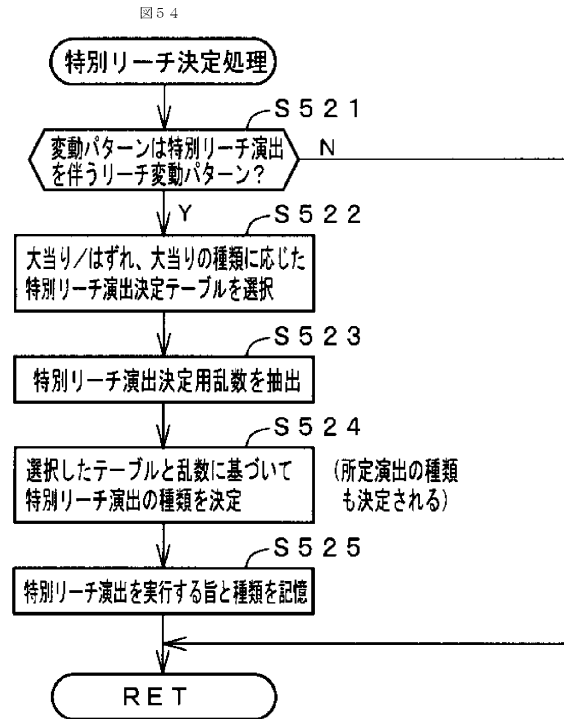
図 52

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

【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

再変動繰り返し演出決定テーブル

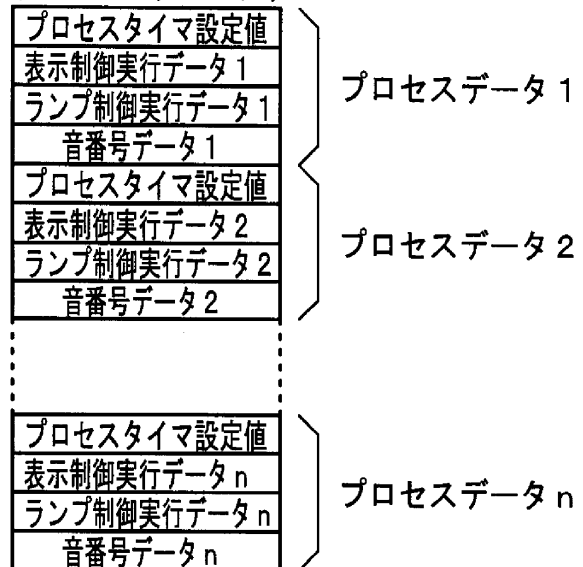
図 5 5

変動パターン	演出態様	決定割合
スーパーリーチ / 特別リーチ (擬似連あり)	ボタン演出	40%
	メッセージ表示演出	20%
	画像表示演出	40%
スーパーリーチ / 特別リーチ (擬似連なし)	ボタン演出	50%
	画像表示演出	50%

【図 5 6】

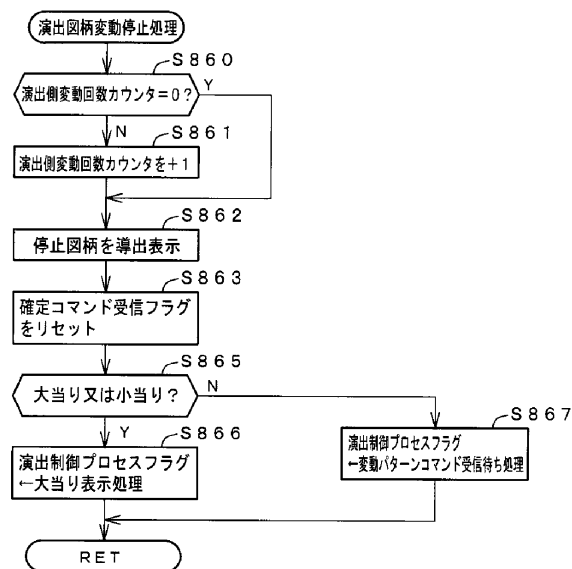
図 5 6

(プロセステーブル)



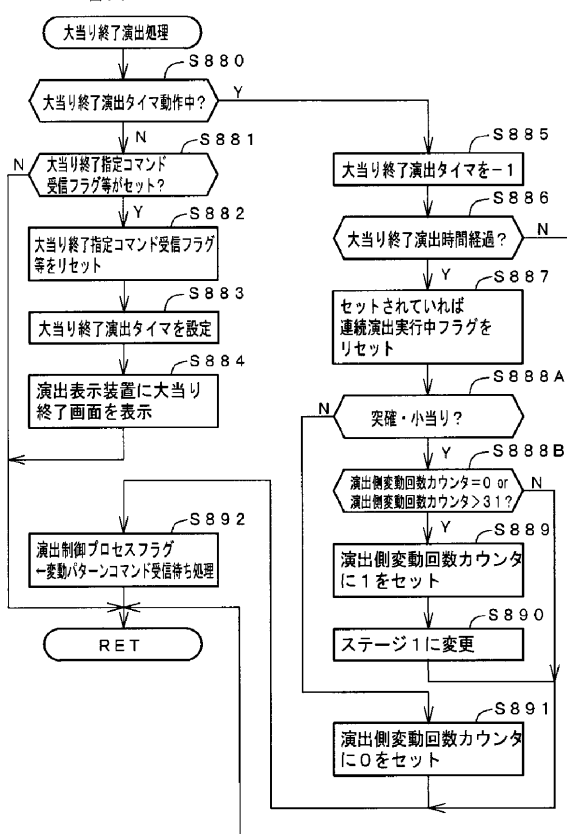
【 ㊤ 5 8 】

图 5 8



【 ㄨ 6 0 】

图 6-0

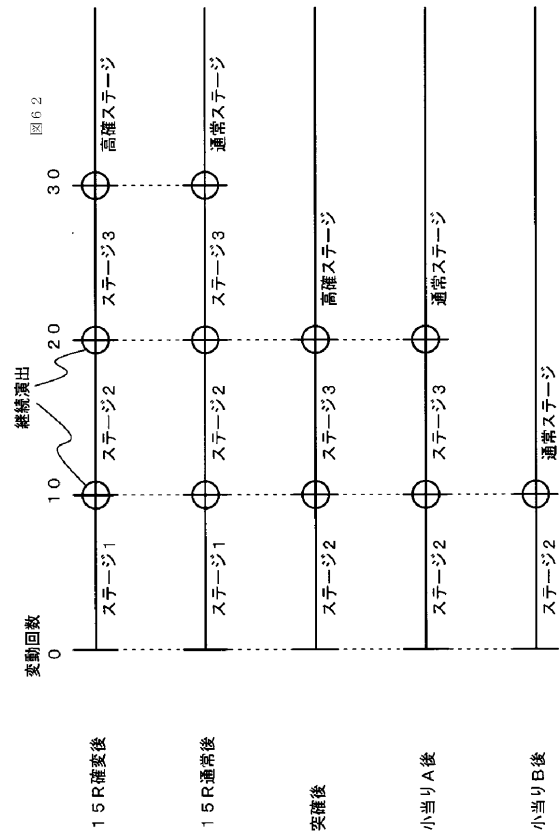


【図 6 1】

図 6 1

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

【図 6 2】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 2 1 2 3 0 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 2 1 0 1 5 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 2 6 4 0 9 4 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2