

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5814873号

(P5814873)

(45) 発行日 平成27年11月17日 (2015.11.17)

(24) 登録日 平成27年10月2日 (2015.10.2)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 105 頁)

(21) 出願番号 特願2012-156679 (P2012-156679)
 (22) 出願日 平成24年7月12日 (2012.7.12)
 (65) 公開番号 特開2014-18233 (P2014-18233A)
 (43) 公開日 平成26年2月3日 (2014.2.3)
 審査請求日 平成26年3月27日 (2014.3.27)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 田畑 覚士

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】

遊技媒体が第1始動領域または第2始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の表示結果として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であって、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1の状態と前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第2の状態とに変化可能な普通可変入賞装置と、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、前記普通可変入賞装置を前記第1の状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示結果とするか否かを決定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記数値データ抽出手段が抽出した前記数値データを、第1保留情報または第2保留情報として所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段と、

前記開始条件が成立する以前に前記保留記憶手段に記憶されている保留情報にもとづいて、表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報のうち前記第2保留情報から優先的に読み出して、該読み出した保留情報に基づいて、表示結果を

10

20

前記特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段と、

前記普通可変入賞装置が前記第1の状態に制御されるか否か、または前記識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を報知する所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記開始条件成立前判定手段による判定にもとづいて、当該判定の対象となった識別情報の可変表示が実行される前に開始される複数回の可変表示に亘って予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段の決定にもとづいて予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、

前記可変入賞装置制御手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が通常である通常遊技状態と、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態として前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が前記通常遊技状態よりも向上した高ベース状態とに制御するとともに、前記通常遊技状態から前記高ベース状態に移行する契機となる前記特定遊技状態の制御中に前記第2始動領域への遊技媒体の通過が見込める程度の時間をもって前記普通可変入賞装置を前記第1の状態にする制御を行ない、

前記所定演出実行手段は、前記予告演出が実行されたときには、該予告演出が実行されないときに比べて、高い割合で前記所定演出を実行する、遊技機。

【請求項2】

所定条件の成立により前記保留記憶手段に記憶されている保留情報にもとづいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を制限する予告制限手段をさらに備える、請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の表示結果として特定表示結果が導出表示された場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される。なお、導出表示とは、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

【0005】

また、遊技機として、遊技領域に設けられている所定の通過領域を遊技球が通過すると、普通図柄可変表示装置において普通識別情報の変動を開始し、普通識別情報の表示結果

10

20

30

40

50

(停止識別情報)が所定の表示結果(例えば、当り図柄)である場合には、可変入賞装置を、遊技球が入賞しやすい状態に制御するものがある。さらに、普通識別情報の表示結果が導出表示される前に、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告するように構成された遊技機がある。

【0006】

さらに、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告する演出と、実行中の識別情報の期待度(停止識別情報が特定表示結果になる可能性)を示唆する演出とを、1つの演出態様(以下、所定演出ともいう。)によって実現するように構成された遊技機がある(例えば、非特許文献1参照)。

【先行技術文献】

10

【非特許文献】

【0007】

【非特許文献1】パチンコ必勝ガイド2011 6. 2号, 株式会社白夜書房, 2011年6月2日, 第6-9頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

非特許文献1に記載された遊技機では、識別情報の期待度を示唆する演出と可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告する演出とが所定演出で実行されるが、所定演出は常に実行される訳ではなく、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣が十分に図られていないという課題がある。

20

【0009】

そこで、本発明は、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣をより向上させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

(1) 本発明は、遊技媒体(例えば、遊技球)が第1始動領域または第2始動領域(例えば、第1始動口13や第2始動口14)を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報(例えば、第1特別図柄や第2特別図柄)の可変表示を行い、識別情報の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、

30

前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1の状態と前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第2の状態とに変化可能な普通可変入賞装置(例えば、可変入賞球装置15)と、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、普通可変入賞装置を前記第1の状態制御する可変入賞装置制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS27とステップS404の処理を実行する部分)と、

始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示結果とするか否かを決定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216, S1227の処理を実行する部分)と、

40

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記数値データ抽出手段が抽出した前記数値データを、第1保留情報または第2保留情報として所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段(例えば、合算保留記憶数カウンタ)と、

前記開始条件が成立する以前に前記保留記憶手段に記憶されている保留情報にもとづいて、表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220, S222の処理を実行する部分)と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報のうち前

50

記第2保留情報から優先的に読み出して、該読み出した保留情報に基づいて、表示結果を前記特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS52、S61の処理を実行する部分）と、

前記普通可変入賞装置が前記第1の状態に制御されるか否か、または前記識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を報知する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におけるステップS5211、S5213、S5214、S8029、S8030、S848～S851の処理を実行する部分）と、

開始条件成立前判定手段による判定にもとづいて、判定の対象となった識別情報の可変表示が実行される前に開始される複数回の可変表示に亘って予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6011～S6014の処理を実行する部分）と、

予告演出決定手段の決定にもとづいて予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8032、S848～S851の処理を実行する部分）とを備え、

前記可変入賞装置制御手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が通常である通常遊技状態と、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態として前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が前記通常遊技状態よりも向上した高ベース状態とに制御するとともに（例えば、ステップS131、S132、S141～S144、S168～S170）、前記通常遊技状態から前記高ベース状態に移行する契機となる前記特定遊技状態の制御中に前記第2始動領域への遊技媒体の通過が見込める程度の時間をもって前記普通可変入賞装置を前記第1の状態にする制御を行ない（例えば高ベース状態に移行する契機となる大当たり状態の制御中に図19（A）で示す普通図柄当たり決定テーブルを用いてステップS27の普通図柄プロセス処理とステップS404の普通電動役物開放中処理を実行することにより可変入賞球装置15を開放制御する）、

所定演出実行手段は、予告演出が実行されたときには、予告演出が実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行する（図57参照）。

【0011】

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣をより向上させることができる。

また、本発明は、所定条件の成立により前記保留記憶手段に記憶されている保留情報にもとづいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を制限する予告制限手段をさらに備える。

【0012】

（2） 本発明による他の態様は、遊技媒体（例えば、遊技球）が第1始動領域または第2始動領域（例えば、第1始動口13や第2始動口14）を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄）の可変表示を行い、識別情報の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり柚木状態）に制御する遊技機であって、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1の状態と前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第2の状態とに変化可能な普通可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）と、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、前記普通可変入賞装置を前記第1の状態に制御する可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS27とステップS404の処理を実行する部分）と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示結果とするか否かを決定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216、S1227の処理を

10

20

30

40

50

実行する部分)と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記数値データ抽出手段が抽出した前記数値データを、始動領域毎に、第1保留情報または第2保留情報として所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段(例えば、合算保留記憶数カウンタ)と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報のうち前記第2保留情報から優先的に読み出して、該読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の可変表示結果を前記特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220、S222の処理を実行する部分)と、

10

識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに仮停止識別情報を仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示が1回または複数回実行される再可変表示パターン(例えば、擬似連演出を伴う変動パターン)により可変表示を実行する再可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8032における先読み予告演出を擬似連中予告演出に変更した処理、S848~S851の処理を実行する部分)と、

前記普通可変入賞装置が前記第1の状態に制御されるか否か、または前記識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を報知する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におけるステップS5211、S5213、S5214、S8029、S8030、S848~S

20

再可変表示パターンにより可変表示が実行されているときに、所定演出が開始されるタイミングよりも前に開始される複数回の可変表示に亘って示唆演出(例えば、擬似連中予告演出)を実行する示唆演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8023の次に第2所定演出処理(図52)と擬似連中に予告演出を行なうか否かを決定する処理とを実行し、S848~S851の処理を実行する部分)とを備え、

可変入賞装置制御手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が通常である通常遊技状態と、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態として前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合が前記通常遊技状態よりも向上した高ベース状態とに制御するとともに(例えば、ステップS131、S132、S141~S144、S168~S170)、前記通常遊技状態から前記高ベース状態に移行する契機となる前記特定遊技状態の制御中に前記第2始動領域への遊技媒体の通過が見込める程度の時間をもって前記普通可変入賞装置を前記第1の状態にする制御を行ない(例えば高ベース状態に移行する契機となる大当たり状態の制御中に図19(A)で示す普通図柄当たり決定テーブルを用いてステップS27の普通図柄プロセス処理とステップS404の普通電動役物開放中処理を実行することにより可変入賞球装置15を開放制御する)、

30

所定演出実行手段は、示唆演出が実行されたときには、示唆演出が実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行することを特徴とする。

【0013】

40

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣をより向上させることができる。

【0014】

(3) 上記の(1)の遊技機において、開始条件成立前判定手段は、識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されているか否か判定し(例えば、ステップS232、S233の処理を実行)、

予告演出実行手段は、開始条件成立前判定手段により所定演出が実行されると判定された保留記憶(例えば、スーパーリーチ大当たりに対応する保留記憶)にもとづいて開始される識別情報の可変表示よりも前に実行される可変表示において予告演出を実行する(図5

50

3 参照) ように構成されていてもよい。

【0015】

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときに、予告演出によって遊技者の所定演出に対する期待感を高めることができる。

【0016】

(4) 上記の(1)または(3)の遊技機において、所定演出実行手段は、所定演出を実行することに決定した後に予告演出が開始された場合には、実行することに決定された所定演出が終了するまで、他の所定演出を開始しない(ステップS5211の処理で、あらためて第2所定演出を実行することに決定され、かつ、実行することが既に決定されている第2所定演出の態様と異なる態様の第2所定演出を実行することに決定されたとき 10 には、決定結果を「第2所定演出を実行しない」に変更したり、あらためて決定された方の第2所定演出の態様を、実行することが既に決定されている第2所定演出の態様に変更する変形例に相当) ように構成されていてもよい。

【0017】

そのような構成によれば、予告演出がいずれの所定演出に対応して実行されているのか把握できない状況になることを防止できる。

【0018】

(5) 上記の(1)、(3)または(4)の遊技機において、識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には、保留記憶にもとづく 20 所定演出が終了するまで、可変入賞装置が遊技媒体が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出の実行を禁止する所定演出実行禁止手段(図48～図50に示す第1所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当たりまたは小当たりに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第1所定演出処理を終了する変形例における演出制御用マイクロコンピュータ100に相当)を備えていてもよい。

【0019】

そのような構成によれば、遊技者は、識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されていることを認識しやすくなる。

【0020】

(6) 上記の(2)の遊技機において、再可変表示実行手段が再可変表示を複数回実行する場合に、所定演出実行手段は、最後に仮停止識別情報が仮停止した後に実行される識別情報の可変表示において所定演出を実行し、示唆演出実行手段は、最後に仮停止識別情報が仮停止する前に示唆演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、リーチ態様になる前に擬似連中予告演出を実行し、リーチ態様になった後に第2 30 所定演出を実行する) ように構成されていてもよい。

【0021】

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときに、再可変表示中の示唆演出によって遊技者の所定演出に対する期待感を高めることができる。

【0022】

(7) 上記の(2)または(6)の遊技機において、所定演出実行手段は、可変入賞装置が遊技媒体が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する第1所定演出、または識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する第2所定演出を実行することに決定した後に、示唆演出が開始された場合には、第1所定演出と第2所定演出のうち実行することに決定された方の所定演出が終了するまで、他方の所定演出を開始しない((図48～図50に示す第1所定演出処理において、第2所定演出実行フラグ(第2所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ)がセットされている場合には直ちに第1所定演出処理を終了するように構成され、また、図5 2に示す第2所定演出処理で、第1所定演出実行フラグ(第1所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ)がセットされている場合には直ちに第2所定演出処理 50

を終了するように構成される変形例に相当) ように構成されていてもよい。

【0023】

そのような構成によれば、示唆演出がいずれの所定演出に対応して実行されているのか把握できない状況になることを防止できる。

【0024】

(8) 上記の(2)、(6)または(7)の遊技機において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216、S1227の処理を実行する部分)と、

始動領域を遊技媒体が通過したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、合算保留記憶数カウンタ)と、

識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には、保留記憶にもとづく当該所定演出が終了するまで、可変入賞装置が遊技媒体が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出の実行を禁止する所定演出実行禁止手段(図48～図50に示す第1所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当たりまたは小当たりに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第1所定演出処理を終了する変形例における演出制御用マイクロコンピュータ100に相当)とを備えていてもよい。

【0025】

そのような構成によれば、遊技者は、識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されていることを認識しやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】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13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図19】普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。

【図20】ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図21】普通図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図22】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図23】普通図柄停止時処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 4】 特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】 保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 2 7】 入賞時判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】 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 3 2】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【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。

10

- 。 【図 3 6】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 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】 始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
- 【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】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。
- 【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】 所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7】 特定演出（リーチ演出）が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

20

- 【図 4 8】 第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 第 1 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】 第 2 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 第 2 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】 先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】 先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 8】 先読み予告演出の一例を示す説明図である。
- 【図 5 9】 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 6 0】 飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】 飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】 飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 6 3】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 6 4】 飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

30

40

【発明を実施するための形態】

【0027】

実施の形態 1.

以下、本発明の第 1 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。

50

【0028】

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。

【0029】

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

【0030】

余剰球受皿（下皿）4を形成する部材における例えば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、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ122が取り付けられている。スティックコントローラ122は、遊技者が把持する操作桿の所定位置（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121（図3参照）が設けられている。トリガボタン121は、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態で所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することによって所定の指示操作ができるように構成されている。

【0031】

操作桿の内部には、トリガボタン121に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ125（図3を参照）が内蔵されている。

【0032】

打球供給皿（上皿）3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（例えばスティックコントローラ122の上方）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120が設けられている。プッシュボタン120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、または電磁的に検出できるように構成される。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部には、プッシュボタン120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124（図3を参照）が設けられている。

【0033】

遊技盤6の向かって右下部分には、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可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、第1特別図柄表示器8aの左下には、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可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0034】

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

10

20

30

40

50

【0035】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。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。

10

【0036】

また、遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の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8b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9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なることができる。

20

【0037】

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

30

【0038】

また、演出表示装置9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、大当たり図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置9に変動表示される図柄の表示結果が大当たり図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

40

【0039】

なお、この実施の形態では、演出表示装置9における液晶表示の演出として飾り図柄の変動表示が行われるが、演出表示装置9では、例えば、キャラクタ画像を用いる演出や、大当たり判定や変動パターンの決定結果にもとづいて報知画像を表示するような演出も実行される。

【0040】

50

また、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、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

【0041】

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、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

10

【0042】

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

【0043】

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。

20

【0044】

また、演出表示装置9の向かって右側には、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（普通電動役物とも言う）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。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

30

【0045】

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。

【0046】

第2特別図柄表示器8bの左下には普通図柄表示器10が設けられ、その普通図柄表示器10のさらに左下には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの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

【0047】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けら

50

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。

【0048】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）。

10

【0049】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口（第1大入賞口）が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

20

【0050】

第2特別図柄表示器8bの左下には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10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。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどに限らず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

30

【0051】

演出表示装置9の表示画面には、普通図柄の表示結果を示唆するような演出や特別図柄の表示結果および変動パターンの種類を示唆するような演出が行われる演出エリア9Fが表示される。

【0052】

なお、この実施の形態では、2R確変大当たりにもとづく大当たり遊技中、10R確変大当たりおよび15R確変大当たりにもとづく大当たり遊技中、小当たり遊技状態中、および突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技中に、大入賞口（特別可変入賞球装置20）が開放状態に制御される。

40

【0053】

「2R確変大当たり」は、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである。「15R確変大当たり」は、15ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば29秒）の大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（ただし、時短状態にも制御される）。「10R確変大当たり」は、10ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば29秒）の大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（ただし、時短状態にも制御される）。

【0054】

「突然確変大当たり」は、15R大当たりや2R確変大当たりと比較して大入賞口（第2大入

50

賞口)の開放回数が少ない回数(この実施の形態では10秒間の開放を2回)まで許容される大当りであるが、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される(ただし、確変状態に制御されるのみで時短状態には制御されない)。なお、「突然確変大当り」を、「突確大当り」ともいう。

【0055】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数は2であるが、15R大当りの場合に比べて各ラウンドの開放時間が極めて短ければ、2ラウンドよりも多いラウンド数にしてもよい。例えば、15R大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数と同じにしてもよい。

【0056】

「小当り」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10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、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、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態と小当り遊技状態とでは、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10秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態(確変状態)を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本明細書では、小当りについても開放回をラウンドとする。

【0057】

遊技盤6の向かって右側に設けられたゲート(通過ゲートとも言う)32を遊技球が通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄。例えば、図柄「7」)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態(第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態)に変化する。本実施の形態においては、図1に示すように、第2始動入賞口を構成する可変入賞球装置(普通電動役物)15と、通過ゲート32と、特別可変入賞球装置20とを、遊技盤6上の向かって右側の領域に配置している。第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bの左下には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態(通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態(特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態)でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

【0058】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0059】

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過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてく

10

20

30

40

50

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

【0060】

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

【0061】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0065】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか1つの状態にのみ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。

【0066】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0067】

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など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0068】

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。

【0069】

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

【0070】

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

10

20

30

40

50

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。

【0071】

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の各製品毎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。

10

【0072】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23および第2入賞口スイッチ71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。

【0073】

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

20

【0074】

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

【0075】

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、飾り図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

30

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および飾り図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM(図示せず)に格納されたプログラムに従って動作し、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

50

介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0079】

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、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

10

【0080】

また、演出制御用CPU101は、トリガボタン121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、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、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124から、入力ポート106を介して入力する。

【0081】

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。

20

【0082】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。

【0083】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）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。

30

【0084】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS（以下単にSと言う）1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【0085】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（S4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（S5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0086】

50

次いで、CPU 56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（S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56は、通常の初期化処理（S10～S15）を実行する。

【0087】

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（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、CPU 56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

10

【0088】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（S8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、S8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

20

【0089】

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（S41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM 54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（S41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（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。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、高確率フラグ、高ベースフラグなど）、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

【0090】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（S43）。そして、S14に移行する。

【0091】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認するが、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にしてもよい。

40

【0092】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（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、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設

50

定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S 1 1）、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（S 1 2）。

【0093】

S 1 1およびS 1 2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。

【0094】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（S 1 3）。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。

【0095】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S 1 4）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0096】

そして、S 1 5において、CPU 56は、所定時間（例えば4ms）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4ms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、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0097】

初期化処理の実行（S 1 0～S 1 5）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（S 1 7）および初期値用乱数更新処理（S 1 8）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（S 1 6）、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（S 1 9）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンの種別を決定するための乱数や変動パターン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決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周（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。

【0098】

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図5に示すS 2 0～S 3 4のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 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

10

20

30

40

50

チ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：S 2 1）。

【0 0 9 9】

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

【0 1 0 0】

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：S 2 3）。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S 2 4、S 2 5）。

【0 1 0 1】

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

【0 1 0 2】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 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。

【0 1 0 3】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に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：S 2 8）。

【0 1 0 4】

さらに、CPU 5 6 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（S 2 9）。

【0 1 0 5】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号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（S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の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 3 7 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 9 7 を駆動する。

【0 1 0 6】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 5 6 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（S 3 1：出力処理）。

【0 1 0 7】

また、CPU 5 6 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（S 3 2）。

【0 1 0 8】

さらに、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定

10

20

30

40

50

する普通図柄表示制御処理を行う（S 3 3）。

【0 1 0 9】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。

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4 m s 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S 2 1～S 3 3（S 2 9を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0 1 1 0】

図6は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA 1-1～非リーチPA 1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA 2-1～ノーマルPA 2-2、ノーマルPB 2-1～ノーマルPB 2-2、スーパーPA 3-1～スーパーPA 3-2、スーパーPB 3-1～スーパーPB 3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB 2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB 2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA 3-1～スーパーPA 3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

【0 1 1 1】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA 2-3～ノーマルPA 2-4、ノーマルPB 2-3～ノーマルPB 2-4、スーパーPA 3-3～スーパーPA 3-4、スーパーPB 3-3～スーパーPB 3-4、特殊PG 1-1～特殊PG 1-3、特殊PG 2-1～特殊PG 2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG 1-1～特殊PG 1-3、特殊PG 2-1～特殊PG 2-2の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB 2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB 2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA 3-3～スーパーPA 3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG 1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0 1 1 2】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められているが（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時

10

20

30

40

50

間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0113】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類（後述する15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

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

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

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

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

【0114】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0115】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分け

されている。

【0116】

図5に示された遊技制御処理におけるS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当た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。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0117】

図8(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(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0118】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態である場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。

【0119】

図8(B)、(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小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と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当た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たり判定テーブル(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たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図8(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図8(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図8(B)、(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0120】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

40

【0121】

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たり

50

判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（後述する15R確変大当たり、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図8（A）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図8（B）、（C）に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにす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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0122】

なお、この実施の形態では、図8（B）、（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当た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、「小当たり」と決定される割合が高い。

20

【0123】

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

【0124】

大当たり種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当たりの種別を「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して8個の判定値が割り当てられている（40分の8の割合で突然確変大当たりと決定される）のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して2個の判定値が割り当てられている（40分の2の割合で突然確変大当たりと決定される）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、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない（すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

30

40

【0125】

この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当たり種別として、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンド、10ラウンドおよび2ラウンドの3種類であるが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当たり

50

遊技に制御する7R確変大当りや、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」および「突然確変大当り」の4種類であるが、4種類にかぎらず、例えば、5種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が4種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0126】

「15R確変大当り」は、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するS166～S169参照）。 10

【0127】

「10R確変大当り」は、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するS166～S169参照）。

【0128】

「2R確変大当り」は、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するS166～S169参照）。

【0129】

なお、「2R確変大当り」は、後述する「突然確変大当り」と同様に大入賞口の開放回数が2回（2ラウンド）のみ許容される大当りであるが、「突然確変大当り」と異なり、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長い（この実施の形態では29秒）。従って、後述する「突然確変大当り」の場合には、大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することは殆ど期待できないのであるが、「2R確変大当り」となった場合には、大入賞口の開放回数は少ないものの大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することを期待することができる。 20

【0130】

また、「突然確変大当り」は、「15R確変大当り」や「10R確変大当り」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）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「15R確変大当り」や、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するS166～S169参照）。 30

【0131】

なお、上述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させる。 40

【0132】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。 50

【0133】

図9(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数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。

【0134】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

10

【0135】

例えば、大当り種別が「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「15R確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0136】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

【0137】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0138】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別(スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)と、擬似連を伴わない変動パターン種別(スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)とに分けてもよい。この場合、10R/2R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

30

【0139】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、15R確変大当りや10R確変大当り、2R確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0140】

また、図9(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132D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(

50

ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図９（Ｄ）に示すように、小当たりとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊ＣＡ４－１が決定される場合が示されている。

【０１４１】

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

【０１４２】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当たりに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当たりに対する期待度（信頼度）」は、特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当たりが出現する出現率（確率）を意味する。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当たり期待度は、（大当たりと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当たりと決定されている場合およびはずれと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。
20

【０１４３】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｂには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３、ノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。
30

【０１４４】

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

【０１４５】

また、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～７９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ、１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１０（Ａ）、（Ｂ）に示す例では１～７９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、
40
50

例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

【0146】

なお、この実施の形態では、図9に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10（B）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が高ベース状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

10

【0147】

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

20

30

【0148】

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

40

【0149】

図12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138Aを示

50

す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0150】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。以下に演出制御コマンドの主なものを説明する。

【0151】

図13および図14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飾り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6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は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において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0152】

コマンド8C01(H)～8C06(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～8C06(H)の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C06(H)を表示結果指定コマンドという。

【0153】

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。

【0154】

コマンド8E01(H)は、普通図柄の表示結果が当りになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）コマンドであり、コマンド8E02(H)は、普通図柄の表示結果がはずれになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）コマンドである。コマンド8E03(H)は、普通図柄の変動（可変表示）を終了することを示す普通図柄変動終了指定コマンドである。ただし、この実施の形態では、遊技状態（高ベース状態／低ベース状態）に応じて普通図柄の変動時間は一定であるから、普通図柄変動終了指定コマンドを使用しなくてもよい。

【0155】

コマンド8F00(H)は、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、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【0156】

コマンドB001(H)は、遊技状態が低ベース状態であることを示す演出制御コマンド（低ベース状態指定コマンド）である。コマンドB002(H)は、遊技状態が高ベー

10

20

30

40

50

ス状態であることを示す演出制御コマンド（高ベース状態指定コマンド）である。コマンドB003（H）は、遊技状態が確変状態でないことを示す演出制御コマンド（非確変状態指定コマンド）である。コマンドB004（H）は、遊技状態が確変状態であることを示す演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【0157】

なお、低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドおよび確変状態指定コマンドを遊技状態指定コマンドと総称することがある。

【0158】

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

【0159】

コマンドC2XX（H）は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドC2XX（H）における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0160】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するが、第1保留記憶と第2保留記憶のうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0161】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0162】

コマンドC4XX（H）およびコマンドC6XX（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。このうち、コマンドC4XX（H）は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

【0163】

この実施の形態では、後述する入賞時判定処理（図 27 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、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの EXT データに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの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。また、変動カテゴリコマンドの EXT データに判定結果としての判定値の範囲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。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

【0164】

図 15 は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 15 に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXT データが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0165】

例えば、後述する入賞時判定処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「00 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 1 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「15R 確変大当たり」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「01 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 2 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「10R 確変大当たり」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「02 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 3 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「2R 確変大当たり」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「03 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 4 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「04 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 5 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU 56 は、EXT データに「05 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 6 指定コマンド）を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定される EXT データと、表示結果指定コマンドに設定される EXT データとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

20

30

【0166】

図 16 および図 17 は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図 16 および図 17 に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXT データに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0167】

40

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理の S232 において、CPU 56 は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が 1～79 となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が 1～79 となる場合には、CPU 56 は、EXT データに「00 (H)」を設定した変動カテゴリ 1 コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値 1～79 の範囲には非リーチ CA2-1 の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動カテゴリ 1 コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチ CA2-1 となることを認識することができる。CPU 56 は、この図 16 に示すように変動パターン種別判定用乱数の値に応じて EXT データに「00 (H)」

50

」～「18 (H)」を設定した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ29コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0168】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値を抽出して導き出されたものである。このことは、他の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)、(D)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値を抽出してカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0169】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから(図9および図10参照)、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出(先読み予告)が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド(具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ)を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0170】

また、「先読み予告演出」は、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、1回の変動表示において予告演出を行う。しかし、複数回の変動表示に亘って予告演出を実行してもよい。その場合、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了してもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にも亘って予告演出を行ってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

【0171】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず(例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当たり遊技中であるか否かにかかわらず)、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチ

となるか否かを予告する先読み予告演出を実行する。

【0172】

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

【0173】

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

10

【0174】

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

【0175】

20

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

【0176】

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

30

【0177】

次に、CPU56が実行する普通図柄プロセス処理（S28）を説明する。図18は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU56は、ゲートスイッチ32aがオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート32を通過したことを検出すると（S411）、ゲートスイッチ通過処理（S412）を実行する。その後、S400～S404のいずれかの処理を実行する。

40

【0178】

S400～S404の処理は、以下のような処理である。

普通図柄通常処理（S400）：CPU56は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置15の開放状態でない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理

50

(S401)を示す値(この例では「1」)に更新する。

【0179】

普通図柄変動パターン設定処理(S401):普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間(普通図柄の変動時間)に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理(S402)に応じた値(この例では「2」)に更新する。

【0180】

普通図柄変動処理(S402):CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器10における普通図柄の変動を停止する。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理(S403)を示す値(この例では「3」)に更新する。

【0181】

普通図柄停止時処理(S403):CPU56は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ(はずれ図柄であれば)、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(S400)を示す値(この例では「0」)に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置(普通電動役物)15を開放状態にする。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理(S404)を示す値(この例では「4」)に更新する。

【0182】

普通電動役物開放中処理(S404):CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置15を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(S400)を示す値(この例では「0」)に更新する。

【0183】

図19は、普通図柄の当りに関する判定値が設定された普通図柄当り決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施の形態では、普通図柄当り判定用乱数がとりうる範囲は3~13であるが(図7参照)、普通図柄当り決定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【0184】

図19(A)には、低ベース状態で使用されるテーブルが示されている。図19(A)に示すように、低ベース状態では、1/10の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置(普通電動役物)15が1回開放(開放時間は1.8秒)する。なお、低ベース状態では、普通図柄の変動時間(可変表示時間)は、10秒である。ただし、普通図柄の変動時間として複数種類の変動時間を用意し、CPU56は、使用する変動時間をそれらのうちから選択するようにしてもよい。また、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間(例えば、1.8秒よりも短い時間)のいずれかまたは双方を複数種類用意し、CPU56は、開放回数および開放時間のいずれかまたは双方を選択するようにしてもよい。

【0185】

また、可変入賞球装置15の開放時間が例えば0.2秒の短期間開放当りをさらに設けてもよい。その場合、0.2秒開放した後に長期間(例えば、1.8秒)開放するような当りを設け、短期間開放したときの遊技者の期待感(長期間開放に対する)を高めるようにしてもよい。また、短期間開放のみが行われる当りと、短期間開放した後に長期間する当りの双方が設けられている場合に、所定演出(○)または所定演出(×)を報知するタイミングを、短期間開放した後にしてもよい。そのようにした場合には、短期間開放が行われた時点では所定演出の実行によって長期間開放が行われるか否かを把握することはで

きず、遊技者の期待感（長期間開放に対する）をより高めることができる。

【0186】

図19（B）には、高ベース状態（時短状態）で使用されるテーブルが示されている。図19（B）に示すように、高ベース状態では、9／10の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）15が3回開放（各々の開放時間は1.8秒）する。なお、高ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、1.5秒である。図19に示すように、遊技状態が低ベース状態のときは低い確率で当りになり、高ベース状態のときは極めて高い確率（この例では、90％であるが、100％でもよい。）で当りになる。

【0187】

大当りの実行中においては特別可変入賞球装置20が開放して遊技球が入賞しやすい状態となるために、その特別可変入賞球装置20が配設されている遊技盤6上の向かって右側の遊技領域を遊技者が狙って遊技球を弾発発射する。このような右打ちをした結果遊技球が通過ゲート32を通過しやすくなり、その結果普通図柄表示器10が頻繁に変動表示して前述した10％の確率で当り表示結果が導出表示され、普通電動役物（可変入賞球装置）15が開放される。

【0188】

普通電動役物（可変入賞球装置）15への遊技球の入賞が見込める程度の時間とは、普通電動役物（可変入賞球装置）15の開放時間である1.8秒が該当する。遊技球の発射間隔は約0.6秒なので、2個程度の入賞は見込めることになる。

【0189】

また、大当たり中においてどの程度普通電動役物（可変入賞球装置）15への遊技球の入賞が見込めるかを以下に説明する。特別可変入賞球装置20は各ラウンドにおける開放中に9個の遊技球の入賞により閉成する。遊技球を9個発射するには0.6秒×9個＝5.4秒かかる。しかし、発射したすべての遊技球が特別可変入賞球装置20に入賞するわけではなく、2個程度は入賞しないことになる。よって5.4秒に0.6秒×2個＝1.2秒を加算した6.6秒が1ラウンドに要する時間と想定される。

【0190】

また、大当たりにおけるラウンド間のインターバルとエンディングの時間がそれぞれ1秒程度あるため、大当たり遊技のトータル時間は、15ラウンド×（6.6秒＋1.0秒）＝114秒となる。これを普通図柄表示器10の変動時間10秒で割ると、大当たり遊技中において普通図柄表示器10が変動する回数は11.4 約11回となる。普通図柄表示器10での当り抽選確率は前述したように1／10のため、大当たり遊技中に1回くらいは可変入賞球装置15が1.8秒開放される見込みとなる。

【0191】

なお、図19（B）に示す普通図柄当り決定テーブルを低ベース状態から高ベース状態に移行する契機となる大当りの実行中にも参照するようにすれば、普通図柄表示結果が90％の確率で当りとなり、普通電動役物（可変入賞球装置）15への遊技球の入賞がより見込めることとなる。また、図19（B）に示す普通図柄当り決定テーブルを高ベース時および高ベースの契機となる大当りの実行中の両方において兼用する代わりに、低ベース状態から高ベース状態に移行する契機となる大当りの実行中にのみ参照される専用のテーブル（普通図柄表示結果が高確率（90％程度の確率）で当りとなるテーブル）を別途設けてもよい。

【0192】

本実施の形態においては、後述するように、第2特図保留記憶と第1特図保留記憶との両方が記憶されている場合に第2特図保留記憶の方を優先して当り判定する（図28参照）。そして、第2特図保留記憶に基づいた当り判定の方が第1特図保留記憶に基づいた当り判定よりも遊技者にとって有利な振分けとなっている（図8（B）（C）：小当りの発生確率が少ない分ラウンド数の多い大当たり制御となる、図8（D）（E）：突確の発生確率が少ない）。しかし、低確低ベース状態から最初に大当たりとなったときに、その大当り

10

20

30

40

50

後に高確高ベース状態になったときには、普通図柄表示装置10が大当たり表示結果となり可変入賞球装置15が開放するまでに一定の時間がかかるので、第2特図保留記憶がない状態がしばらく続くことになる。すると自ずと第1特図保留記憶数の方が先に消化されて第1特図保留記憶に基づいた当りはずれの決定がなされることとなり、最悪の場合には第1特図保留記憶に基づく不利な振分けに基づいた大当たりが発生してしまうという虞がある。よって、通過ゲート32、可変入賞球装置15、特別可変入賞球装置20を、遊技盤6上の向かって右側に配設し、大当たり中すなわち特別可変入賞球装置20が開放している最中に右打ちさせるようにし、大当たり中に通過ゲート32を遊技球が通過してある程度第2特図保留記憶の記憶を増加させるようにし、前述の不都合が防止できるように制御している。

10

【0193】

また、通過ゲート32と可変入賞球装置15と特別可変入賞球装置20とを向かって右側に偏らせて配置することにより、次のような不都合も防止できる。すなわち、仮に左打ちで通過ゲートを遊技球が通過してしまうと大当たりでない通常遊技状態の普段から頻繁に可変入賞球装置15に遊技球が入賞してしまい、ベースが上がり過ぎる不都合が生じるとともに、可変入賞球装置15に頻繁に遊技球が入賞することにより通常状態から有利な振分け抽選が行なわれることになりメリハリがない遊技になってしまうという欠点が生ずる。しかし、前述の実施の形態においては、通過ゲート32と可変入賞球装置15と特別可変入賞球装置20とを向かって右側に偏らせて配置しているために、これらの欠点をも防止することができる。

20

【0194】

なお、この実施の形態では、図19に示すように、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、普通図柄の変動表示結果が当たりとなる確率を高める（普通図高確率）ことによって、高ベース状態である場合には可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなるようにして始動入賞しやすくするが、このような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態であるときと低ベース状態であるときとで普通図柄の変動表示結果が当たりとなる確率は同じであるものの、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる時間（図19に示す普通電動役物開放時間）を長くすることによって、高ベース状態である場合には始動入賞しやすくなるように構成してもよい。

30

【0195】

図20は、ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理において、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する（S415）。最大値に達していなければ、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1し（S416）、ソフトウェア乱数である普通図柄当り判定用乱数（ランダム4）の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（RAM55に設けられた普通図保留記憶バッファ）に格納する（S417）。また、CPU56は、普通図柄保留記憶表示器41の点灯個数を1増やす（S418）。

【0196】

CPU56は、S400の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態であり、かつ、ゲート通過記憶数が0でなければ、保存領域（普通図保留記憶バッファ）に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図19に示された普通図柄当り決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。すなわち、普通図柄当り判定用乱数の値が普通図柄当り決定テーブルに設定されている判定値（当りに対応する判定値）のいずれかの一致する場合に、当りと判定する。当りと判定した場合には、普通図柄当りフラグをセットする。なお、CPU56は、遊技状態が低ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていなければ）、図19（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていれば）、図19（B）に示されたテーブルを使用する。なお、この実施の形

40

50

態では、普通図柄の変動表示結果が当りであることを、普図当りとも表現する。

【0197】

図21は、普通図柄プロセス処理における普通図柄変動パターン設定処理（S401）を示すフローチャートである。普通図柄変動パターン設定処理において、CPU56は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否か確認する（S431）。具体的には、高ベースフラグがセットされているか否か確認する。高ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに1.5秒に相当する値を設定する（S432）。低ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに10秒に相当する値を設定する（S433）。

【0198】

また、普通図柄通常処理で当りに決定されている場合（普通図柄当りフラグがセットされている場合）には（S434）、普通図柄の表示結果を当りにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）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（S435）。普通図柄通常処理ではずれに決定されている場合には、普通図柄の表示結果をはずれにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）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（S436）。 10

【0199】

次いで、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を-1し（S437）、減算後のゲート通過記憶カウンタの値（すなわち、普図保留記憶数）をEXTデータにセットして、普図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（S438）。 20

【0200】

そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（S402）に対応した値（具体的には「2」）に更新する（S439）。

【0201】

なお、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信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（S28）において演出制御コマンドを送信する。 30

【0202】

なお、この実施の形態では、普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄変動開始指定コマンドや普図保留記憶数指定コマンドを送信するが、S400の普通図柄通常処理において普通図柄の表示結果を当りとするか否かの決定を行った後に普通図柄変動開始指定コマンドを送信したり、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を-1して普図保留記憶数指定コマンドを送信したりするようにしてもよい。

【0203】

図22は、普通図柄変動処理（S402）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（S441）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（S441のN）、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（S445）。 40

【0204】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは（S441のY）、CPU56は、普通図柄変動終了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（S442）とともに、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（S443）。そして、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（S403）を示す値（具体的には「3」）に更新する（S444）。

【0205】

図23は、普通図柄停止時処理（S403）を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（S451）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（S452）。

【0206】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、CPU56は、普通図柄当りフラグがセットされているか否か確認する（S453）。

【0207】

普通図柄当りフラグがセットされているときは、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（1.8秒）に相当する値をセットする（S454）。

【0208】

また、CPU56は、可変入賞球装置（普通電動役物）15を開放状態にし（S455）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（S404）を示す値（具体的には「4」）に更新する（S456）。

【0209】

S453において、普通図柄当りフラグがセットされていないと判定したときは、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S400）を示す値（具体的には「0」）に更新する（S457）。

【0210】

CPU56は、普通電動役物開放中処理において、普通図柄プロセスタイマの値を1ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が0になると、可変入賞球装置（普通電動役物）15を閉鎖状態にする。そして、普通電動役物の開放回数が1回の場合すなわち低ベース状態の場合には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S400）を示す値（具体的には「0」）に更新する。普通電動役物作動の開放回数が3回の場合すなわち高ベース状態の場合には、3回の開放が完了しているときには、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S400）を示す値に更新する。3回の開放が完了していないときには、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（1.8秒）に相当する値をセットし、再び、可変入賞球装置15を開放状態にする。なお、CPU56は、可変入賞球装置15を直ちに開放状態にするのではなく、所定のインターバル時間が経過したときに開放状態にする。

【0211】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変入賞球装置15の開放状態に関する演出制御コマンドを送信しないが、可変入賞球装置15の開放状態が終了するときに、閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560が、開放時間が経過していても所定個の入賞があると可変入賞球装置15を閉鎖するように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は未だ可変入賞球装置15が開放していると認識しているが、実際には可変入賞球装置15が閉鎖されている状況が生ずる。閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するように構成されている場合には、そのような演出制御用マイクロコンピュータ100の誤認識を防止することができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、可変入賞球装置15が開放中であることを報知するように構成されている場合に、閉鎖を示す演出制御コマンドにもとづいて報知を終了させることができる。

【0212】

図24は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、始動口スイッチ通過処理を実行する（S

10

20

30

40

50

312)。そして、S300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0213】

S300～S310の処理は、以下のような処理である。

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

10

【0214】

変動パターン設定処理（S301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（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、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS302に対応した値（この例では2）に更新する。

20

【0215】

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

【0216】

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

30

【0217】

特別図柄停止処理（S304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、S22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【0218】

大入賞口開放前処理（S305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。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

50

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、大入賞口開放中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、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 S 306 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が EXT データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 101（H））が送信され、大当たり遊技中の第 10 ラウンドを実行する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 10A（H））が送信される。

10

【0219】

大入賞口開放中処理（S 306）：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。大入賞口開放中処理では、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 S 305 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当たり中開放後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、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 S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【0220】

20

大当たり終了処理（S 307）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、高確率フラグや高ベースフラグ）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 S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0221】

小当たり開放前処理（S 308）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 309 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

30

【0222】

小当たり開放中処理（S 309）：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、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 308 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 310 に対応した値（この例では 10）に更新する。

40

【0223】

小当たり終了処理（S 310）：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。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0224】

図 25 は、S 312 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。始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、まず、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態であるか否かを確認する（S 1211）。第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態でなければ

50

、S 1 2 2 2に移行する。第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態であれば、C P U 5 6は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S 1 2 1 2）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 2に移行する。

【0 2 2 5】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S 1 2 1 3）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（S 1 2 1 4）。また、C P U 5 6は、第1始動入賞口1 3および第2始動入賞口1 4への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S 1 2 1 5）。 10

【0 2 2 6】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口1 3に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口1 4に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、C P U 5 6は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして0 1（H）をセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして0 2（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、0 0（H）がセットされている。 20

【0 2 2 7】

図2 6（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図2 6（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図2 6（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図2 6（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口1 3および第2始動入賞口1 4への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、R A M 5 5に形成されている。 30

【0 2 2 8】

次いで、C P U 5 6は、乱数回路5 0 3やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図2 6（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S 1 2 1 6）。なお、S 1 2 1 6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）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。 40

【0 2 2 9】

図2 6（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図2 6（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。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 50

る大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２３０】

次いで、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や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（Ｓ１２１７）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄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（Ｓ１２１８）とともに、変動カテゴリ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（Ｓ１２１９）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（Ｓ１２２０）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算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（Ｓ１２２１）。

10

【０２３１】

なお、具体的には、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信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（Ｓ２８）において演出制御コマンドを送信する。

20

【０２３２】

また、Ｓ１２１８、Ｓ１２１９の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

【０２３３】

また、この実施の形態では、Ｓ１２１８～Ｓ１２２１の処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

30

【０２３４】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２２２）。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態でなければ、処理を終了する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であれば、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（Ｓ１２２３）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

【０２３５】

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（Ｓ１２２４）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（Ｓ１２２５）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（Ｓ１２２６）。

40

【０２３６】

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２６（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２２７）。なお、Ｓ１２２７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

50

定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0237】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する（S1228）。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄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（S1229）とともに、変動カテゴリ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（S1230）。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（S1231）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算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（S1232）。

【0238】

なお、S1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0239】

また、この実施の形態では、S1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0240】

図27は、S1217、S1228の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、CPU56は、まず、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当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（S220）。この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、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、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、飾り図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や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によって飾り図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

【0241】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（S220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態を含む。）であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（S221）。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当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（S222）。なお、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその

始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0242】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（S222のN）、CPU56は、S1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（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（S1217の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（S1228の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

10

【0243】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（S223のN）、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（S224）。

20

【0244】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（S225）。この実施の形態では、CPU56は、S225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

30

【0245】

そして、CPU56は、S225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（S226）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいのか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

40

【0246】

例えば、CPU56は、遊技状態が高確率／高ベース状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

50

【0247】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が高確率／低ベース状態であると判定した場合には閾値79を設定する。この場合、CPU56は、後述するS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0A（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0B（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0248】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0249】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるか否かを判定した後、閾値89以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【0250】

なお、S225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態（低確率／低ベース状態）における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0251】

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（S223のY）、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「05（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（S227）。

【0252】

次いで、CPU 56は、小当り用の閾値を設定する（S 2 2 8）。なお、この実施の形態では、CPU 56は、閾値 2 5 1 を設定するものとし、後述する S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 5 1 以下である（1～2 5 1 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 8（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、EXT データ「1 8（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0 2 5 3】

S 2 2 0 または S 2 2 2 で大当り判定用乱数（ランダム R）が大当り判定値と一致した場合には、CPU 56は、S 1 2 1 6，S 1 2 2 7 で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当りの種別を判定する（S 2 2 9）。この場合、CPU 56は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（S 1 2 1 7 の入賞時判定処理を実行する場合）には、図 8（D）に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a を用いて大当り種別が「1 5 R 確変大当り」、「1 0 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（S 1 2 2 8 の入賞時判定処理を実行する場合）には、図 8（E）に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b を用いて大当り種別が「1 5 R 確変大当り」、「1 0 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【0 2 5 4】

次いで、CPU 56は、大当り種別の判定結果に応じた EXT データを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（S 2 3 0）。この場合、「1 5 R 確変大当り」となると判定した場合には、CPU 56は、「1 5 R 確変大当り」となることを示す EXT データ「0 1（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「1 0 R 確変大当り」となると判定した場合には、CPU 56は、「1 0 R 確変大当り」となることを示す EXT データ「0 2（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「2 R 確変大当り」となると判定した場合には、CPU 56は、「2 R 確変大当り」となることを示す EXT データ「0 3（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、CPU 56は、「突然確変大当り」となることを示す EXT データ「0 4（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【0 2 5 5】

そして、CPU 56は、S 2 2 9 で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する（S 2 3 1）。

【0 2 5 6】

例えば、CPU 56は、「1 0 R 確変大当り」または「2 R 確変大当り」と判定した場合には、閾値 7 4 および 1 4 9 を設定する。この場合、CPU 56は、後述する S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 4 以下であるか否かを判定し、閾値 7 4 以下である場合（すなわち、1～7 4 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 0（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 1 4 9 以下である場合（すなわち、7 5～1 4 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 1（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 1 4 9 以下でない場合（すなわち、1 5 0～2 5 1 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 2（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。

【0 2 5 7】

また、例えば、CPU 56は、「1 5 R 確変大当り」と判定した場合には、閾値 3 8 および 7 9 を設定する。この場合、CPU 56は、後述する S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 3 8 以下であるか否かを判定し、閾値 3 8 以下である場合（すなわち、1～3 8 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 3（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 7 9 以下である場合（すなわち、3 9～7 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 4（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 7 9 以下でない場合（すなわち、

80～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0258】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合(すなわち、1～100である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値100以下でない場合(すなわち、101～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

10

【0259】

次いで、CPU56は、S226、S228、S231で設定した閾値と、S1216、S1227で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(S232)。

【0260】

なお、S226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル(図9、図10参照)を設定するようにし、S232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

20

【0261】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(S233)。具体的には、CPU56は、S232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」～「0B(H)」、「10(H)」～「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0262】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

30

【0263】

図28および図29は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(S51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(S51A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、S51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次に特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

40

50

【0264】

なお、S51において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認するのではなく、保留特定領域の1番目の領域にデータが設定されているか否かを確認し、設定されていれば保留記憶があると判定してS52に移行し、設定されていなければ保留記憶がないと判定してS51Aに移行してもよい。

【0265】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図26（A）参照）に設定されているデータ中に「第2」を示すデータであるか否かを確認する（S52）。保留特定領域に設定されているデータ中に「第2」を示すデータがない（すなわち、「第1」を示すデータのみである）場合（S52のY）、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1」を示すデータを設定する（S54）。保留特定領域に設定されているデータ中に「第2」を示すデータがある場合（S52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（S53）。

10

【0266】

S52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示よりも第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。

【0267】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合に、図27に示した入賞時判定処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、S220の処理のみを実行し、S221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果とが整合しない状況が生ずることを防止することができる。

20

【0268】

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（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。

30

【0269】

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

40

【0270】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶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。また、CPU5

50

6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値（「第 1」または「第 2」を示す値）を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。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、保留特定領域における「第 2」を示す値のうち最小の合算保留記憶数の保存領域に格納されている値を削除して、当該最小の合算保留記憶数以上の合算保留記憶数 r ($r = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値を合算保留記憶数 = $r - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0271】

そして、CPU 56 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（S58）。なお、CPU 56 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を RAM 55 の所定の領域に保存する。

10

【0272】

次いで、CPU 56 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、CPU 56 は、始動口スイッチ通過処理の S1216 や S1227 で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図 8 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

20

【0273】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）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（ROM 54 における図 8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時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（ROM 54 における図 8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56 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であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61）、S71 に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0274】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R 確変大当たり」、「10R 確変大当たり」、「2R 確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。

40

【0275】

大当たり判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61 の N）、CPU 56 は、小当たり判定テーブル（図 8（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 8（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU 56 は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第 1」である場合には、図 8（B）に示す小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また

50

、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（S63）、S75に移行する。

【0276】

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（S62のN）、すなわち、はずれである場合には、S75に移行する。

【0277】

S71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（S72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0278】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R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（S73）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS1216やS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0279】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（S74）。例えば、大当り種別が「15R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「10R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「2R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定される。

【0280】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（S75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「2R確変大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「10R確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R確変大当り」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0281】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当り種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当り種別および特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当り種別決定用乱数にもとづいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果にもとづいて対応する大当り種別も決定されるように構成してもよい。

【0282】

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（S301）に対応した値に更新する（S76）。

【0283】

図30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（S301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（S91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（S92）。そして、S102に移行する。

10

【0284】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（S93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（S94）。そして、S102に移行する。

【0285】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（S95）。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。

20

【0286】

高ベースフラグがセットされていない場合には（S95）、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（S96）。高確率フラグがセットされていない場合には（S96）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（S97）。合算保留記憶数が3未満である場合には（S97）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（S98）。そして、S102に移行する。

30

【0287】

合算保留記憶数が3以上である場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（S99）。そして、S102に移行する。

【0288】

高確率フラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135D（図10（D）参照）を選択する（S100）。そして、S102に移行する。

40

【0289】

高ベースフラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率／高ベース状態であれば（この実施の形態では、低確率／高ベース状態に制御されることはない）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（S101）。そして、S102に移行する。

【0290】

50

この実施の形態では、S 9 5～S 1 0 1の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するS 1 0 2の処理で変動パターン種別として非リーチC A 2－3が決定される場合があり、非リーチC A 2－3の変動パターン種別が決定された場合には、S 1 0 5の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチP A 1－2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率／高ベース状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0291】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、C P U 5 6は、S 9 5でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

20

【0292】

次いで、C P U 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2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、S 9 2、S 9 4、S 9 8、S 9 9、S 1 0 0またはS 1 0 1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（S 1 0 2）。

【0293】

次いで、C P U 5 6は、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、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（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3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、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（S 1 0 5）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、C P U 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0294】

次いで、C P U 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、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（S 1 0 6）。また、C P U 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（S 1 0 7）。

40

【0295】

次に、C P U 5 6は、R A M 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（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（S 3 0 2）に対応した値に更新する（S 1 0 9）。

50

【0296】

図31は、表示結果指定コマンド送信処理（S302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果6指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（S110）。セットされていない場合には、S118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（S111, S112）。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「10R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（S113, S114）。なお、「10R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S74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「2R確変大当り」であるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（S115, S116）。なお、「2R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S74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」および「2R確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（S117）。

10

20

【0297】

CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（S118）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う（S119）。小当りフラグもセットされていないときは（S118のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（S120）。

【0298】

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（S303）に対応した値に更新する（S121）。

30

【0299】

図32は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（S303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（S1121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、S1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

40

【0300】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、合算保留記憶数減算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（S1122）。

【0301】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（S1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（S1126）、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（S1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新する（S1128

50

)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【0302】

図33は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（S304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（S131）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す高確率フラグ、および時短状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（S132）。また、CPU56は、15R確変大当たり、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりである場合には大当たり開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、大当たりの種別が突確大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（S133）。なお、大当たりの種別は、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）によって判定される。

10

【0303】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（S134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15）をセットする（S135）。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（S305）に対応した値に更新する（S136）。

【0304】

20

また、S131で大当たりフラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU56は、確変状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（S137）。セットされている場合には、S138に移行する。高確率フラグがセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（S141）。高ベースフラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態ではないが、時短状態である場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を－1する（S142）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（S143）、高ベースフラグをリセットする（S144）。そして、S145に移行する。

【0305】

30

S138では、CPU56は、高確率回数カウンタの値を－1する。そして、高確率回数カウンタの値が0になった場合には、確変状態（高確率状態）であることを示す高確率フラグをリセットする（S139、S140）。そして、S141に移行する。

【0306】

S145では、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する。小当たりフラグがセットされていない場合には、S150に移行する。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（S146）。また、大入賞口制御タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（S147）。また、開放回数カウンタに開放回数（具体的には、2回）をセットする（S148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開始前処理（S308）に対応した値に更新する（S149）。

40

【0307】

S150では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する。

【0308】

図34は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（S307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（S160）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、S164に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグ

50

をリセットし（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（S 1 6 2）。S 1 6 2では、C P U 5 6は、1 5 R確変大当り、1 0 R確変大当りまたは2 R確変大当りであった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））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（コマンドA 3 0 2（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（S 1 6 3）、処理を終了する。

【0 3 0 9】

S 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、C P U 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（S 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0 3 1 0】

大当り終了表示時間を経過している場合には、C P U 5 6は、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行させる（S 1 6 6）。また、C P U 5 6は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば71回）をセットする（S 1 6 7）。また、2 R確変大当りであった場合には（S 1 6 8）、C P U 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（S 1 7 1）。また、C P U 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所定回数（例えば100回）をセットする（S 1 7 2）。そして、S 1 7 3に移行する。

20

【0 3 1 1】

S 1 6 6～S 1 7 0の処理が実行されることによって、この実施の形態では、確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときに、2 R確変大当り以外が発生した場合に確変状態（高確率状態）に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される（すなわち、高確率／高ベース状態に移行される）。2 R確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態に移行される。

【0 3 1 2】

なお、この実施の形態では、S 1 6 9の処理でセットされた高ベースフラグは、可変入賞球装置15の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。また、高ベースフラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

30

【0 3 1 3】

次いで、C P U 5 6は、現在の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまた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（S 1 7 1）。S 1 7 1の処理で、C P U 5 6は、C P U 5 6は、高ベース状態（時短状態）であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。高ベースフラグがセットされていない場合には、低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。また、高確率状態（確変状態）であることを示す高確率フラグがセットされている場合には、確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。高確率フラグがセットされていない場合には、非確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。

40

【0 3 1 4】

その後、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（S 3 0 0）に対応した値に更新する（S 1 7 2）。

【0 3 1 5】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図35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C P U 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理において、演出制御用C P U 1 0 1は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S

50

701)。

【0316】

その後、演出制御用CPU101は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する(S702)。そして、タイマ割込フラグの監視(S703)を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、S702に移行する。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(S704)、S705～S708の演出制御処理を実行する。

【0317】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:S705)。

【0318】

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、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(RAMに形成されている。)に保存されている。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかわかる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。コマンド解析処理では、演出制御用CPU101が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図14～図16参照)であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、2msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0319】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う(S706)。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。

【0320】

次いで、演出制御用CPU101は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマの値が0となっているか否かを確認する(S707)。普通図柄変動時間タイマの値が0でなければ、演出制御用CPU101は、普通図柄変動時間タイマの値を1減算する(S708)。

【0321】

図36～図39は、コマンド解析処理(S704)の具体例を示すフローチャートである。

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（S617）、演出制御用CPU101は、受信した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6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（S618）。

【0325】

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（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（S620）。

【0326】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンドA001（H））であれば（S621）、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（S622）。 10

【0327】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA002（H））であれば（S623）、演出制御用CPU101は、小当り／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（S624）。

【0328】

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（S625）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（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（S627）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（S628）。 20

【0329】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（S631）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（S632）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（S633）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当たり遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0330】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（S635）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（S636）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（S637）。 30

【0331】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（コマンドA301（H））であれば（S641）、演出制御用CPU101は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（S642）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当たり終了指定コマンド（コマンドA302（H））であれば（S643）、演出制御用CPU101は、小当り／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（S644）。 40

【0332】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（S651）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（S652）。

【0333】

図40は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図40に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（格納領域1～8）が確保されている。この実施の形態では、図25に示された始動口スイッチ通過処理におけるS1218～S1221、S1229～S1232で、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ 50

割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドが実質的に一括して送信される。そのため、図40に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0334】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図40に示すように、各格納領域1～8に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図40では、格納領域1～5までコマンドが格納されている例が示されている）。

10

【0335】

なお、図40に示す例では、前回の変動表示において7個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数7を指定する合算保留記憶数指定コマンド（C207（H））が格納され、その後、保留記憶が1つ消化されて2番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

20

【0336】

また、図40に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、飾り図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する飾り図柄変動開始処理のS8022で読出された格納領域に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。前述したように、第1特別図柄の変動表示よりも第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行されるため、S8022で読出される順番は、始動入賞指定コマンド格納領域に第2始動入賞指定コマンド（C100（H））がある場合にはその第2始動入賞指定コマンド（C100（H））のうち一番古いコマンド格納領域（番号の一番若い格納領域）から読出される。第2始動入賞指定コマンド（C100（H））がない場合には、格納領域1から読出される。図40に示す格納状態において新たな飾り図柄の変動表示が開始された場合には、上記読出し順序に従って読出された各コマンドが削除され、当該読出し対象となった格納領域よりも大きい番号の格納領域に格納されている各コマンドが番号の小さい格納領域ほうに1つずつシフトされる。

30

【0337】

また、図40に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域2については、コマンド受信を正常に行えず、合算保留記憶数指定コマンドを受信し損なった場合の例が示されている。そのため、図40に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域2において、本来、合算保留記憶数指定コマンドが格納されるべき4つ目の記憶領域の内容が「0000（H）」のままになっている状態が示されている。

40

【0338】

また、この実施の形態では、後述するように、図40に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）にもとづいて、先読み予告決定処理（S5212参照）において先読み予告演出の設定が行われるのであるが、始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）の受信し損ないや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、先読み予告演出の設定が制限される。そして、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動

50

入賞時のコマンドのうち、先読み予告演出の設定が制限される期間（以下、先読み予告演出設定制限期間ともいう）に受信して、その始動入賞時のコマンド受信のタイミングで先読み予告演出の設定処理がされなかったものに対しては、図40に示すように、先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す未判定情報が設定される。図40に示す例では、合算保留記憶数指定コマンドの受信し損ないが発生した格納領域2以降の格納領域2～5について、未判定情報の値が先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す「1」に設定されている。

【0339】

なお、この実施の形態において、「先読み予告演出の実行を制限する」とは、先読み予告演出設定制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、全く先読み予告演出の設定を行わず先読み予告演出を実行しないことを意味するが、一部の態様の先読み予告演出の設定および実行を行わないようにしてもよい。

10

【0340】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時判定処理（図27参照）で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

20

【0341】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（S653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（S654）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

30

【0342】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（S655）、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（S656）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第1始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

40

【0343】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（S657）、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（S658）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で

50

第2始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【0344】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば(S659)、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1~8のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(S660)。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に既に合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で合算保留記憶数指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドを全て受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

10

【0345】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば(S661)、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグ(S626)または第2図柄変動指定コマンド受信フラグ(S628)のいずれかがセットされているか判定し、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合には合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する(S662)。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目~5つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1つ目の保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた保留表示を3つ目の表示領域にシフトし、5つ目に表示されていた保留表示を4つ目の表示領域にシフトする。

20

【0346】

一方、2図柄変動指定コマンド受信フラグ(S628)がセットされている場合には合算保留記憶表示部18cにおける第2保留記憶の表示(青色)のうち一番古い表示を削除してそれ以降の保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する。

30

【0347】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば(S663)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う(S664)。

【0348】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動開始指定コマンドであれば(S671)、演出制御用CPU101は、受信した普通図柄変動開始指定コマンドを、RAMに設けられた普通図柄変動開始指定コマンド格納領域に格納する(S672)。また、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセットする(S673)とともに、普通図柄の変動表示中であることを示す普通図柄変動中フラグをセットする(S674)。

40

【0349】

S673では、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定(当り)コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定(当り)コマンド受信フラグをセットし、普通図柄変動開始指定(はずれ)コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定(はずれ)コマンド受信フラグをセットする。

50

【0350】

また、演出制御用CPU101は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットする（S675）。

【0351】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が10秒とされ、遊技状態が高ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が1.5秒とされるのであるが、S675では、遊技状態にかかわらず、一律に普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットする。一律に10秒に相当する値をセットするようにしても、この実施の形態では、後述する所定演出を高ベース状態であるときには行わないように制御するので、所定演出の実行に関して支障が生ずることはない。高ベース状態であった場合には、1.5秒後に普通図柄の変動表示が終了したときに普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにより、普通図柄変動時間タイマの値がリセットされることになる（S677参照）。なお、S675において、高ベース状態であるか否かを確認し（具体的には、後述する遊技状態データの値が02（H）または04（H）であるかを確認し）、高ベース状態でない場合のみ普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットし、高ベース状態である場合には普通図柄変動時間タイマに1.5秒に相当する値をセットするようにしてもよい。

10

【0352】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動終了指定コマンドであれば（S676）、演出制御用CPU101は、普通図柄変動中フラグをリセットするとともに、普通図柄変動時間タイマをリセットする（S677）。

20

【0353】

受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド：図14参照）であれば（S681）、演出制御用CPU101は、RAMに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する（S682）。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。

【0354】

なお、一例として、低確率低ベース状態（非確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「01（H）」である。低確率高ベース状態（非確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「02（H）」である。高確率低ベース状態（確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「03（H）」である。高確率高ベース状態（確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「04（H）」である。

30

【0355】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（S684）。そして、S611に移行する。

【0356】

図41は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図41に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、擬似連変動時仮停止図柄乱数SR2、所定演出決定用乱数SR3、特別図柄表示結果報知決定用乱数SR4、ボタン演出決定用乱数SR5、および先読み予告演出決定用乱数SR6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。

40

【0357】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3は、飾り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飾り図柄（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、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、

50

「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つの飾り図柄のことである。なお、飾り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。

【0358】

擬似連変動時仮停止図柄乱数SR2は、擬似連演出を伴う飾り図柄の変動中に仮停止表示させる図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0359】

所定演出決定用乱数SR3は、所定演出を実行するか否か決定するための乱数である。

特別図柄表示結果報知決定用乱数SR4は、特別図柄表示結果報知演出を実行するか否かと、実行する場合の演出の種類を決定するための乱数である。

10

【0360】

ボタン演出決定用乱数SR5は、ボタン演出を実行するか否か決定するための乱数である。ボタン演出とは、演出表示装置9による演出時に遊技者にスティックコントローラ122によるプッシュボタン120等の操作を促して遊技者参加型の演出の面白みを提供するものである。

【0361】

先読み予告演出決定用乱数SR6は、先読み予告演出を実行するか否か決定するための乱数である。なお、第2の実施の形態では、SR6は、擬似連中予告演出決定用乱数として用いられる。

【0362】

20

図42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（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、まず、第1所定演出処理（S810）および第2所定演出処理（S811）を実行する。

【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。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、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。なお、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により飾り図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

30

【0364】

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

40

【0365】

飾り図柄変動開始処理（S801）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（S802）に対応した値に更新する。

【0366】

飾り図柄変動中処理（S802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（S803）に対応した値に更新する。

【0367】

50

飾り図柄変動停止処理（S803）：飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

【0368】

大当り表示処理（S804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当り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ラウンド中処理（S805）に対応した値に更新する。

【0369】

ラウンド中処理（S805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（S806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（S807）に対応した値に更新する。

【0370】

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

【0371】

大当り終了演出処理（S807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

【0372】

図43は、所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。「所定演出」は、特別図柄や飾り図柄の変動表示において特定演出（リーチ演出）が実行されるか否か、または可変入賞球装置15が遊技球が進入（通過）しやすい状態（例えば、開放状態）に制御されるか否かを報知する演出である。また、この実施の形態では、所定演出において、所定の種類の当り（例えば、小当り）になることが報知される場合もある。この実施の形態では、所定演出において、演出表示装置9の表示画面においてルーレットを回転させるような態様の演出が実行される。なお、所定演出において、必ずしも、100%特定演出が実行されることを報知したり、100%可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する必要はなく、特定演出が実行される可能性を示唆する報知をしたり、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御される可能性を示唆する報知をしたりするものであってもよい。また、所定演出は、演出制御用マイクロコンピュータ100によって実行される。

【0373】

図43に示す例では、所定演出は、予兆演出、開始演出、報知用演出、結果報知演出の順に実行される。なお、予兆演出が実行される期間を第1期間といい、開始演出、報知用演出および結果報知演出が実行される期間を第2期間という。

【0374】

また、第1期間の演出（予兆演出）の実行が省略されることがある。また、結果報知演出の期間は短縮されることがある。

【0375】

予兆演出は、遊技者に所定演出が開始されることを想起させるような演出である。開始演出は、所定演出が開始されたことを遊技者に認識させるための演出である。報知用演出は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に期待させるような演出である。結果報知演出は、遊技者が可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを想起可能な演出である。

【0376】

なお、第1期間の予兆演出が実行された後に第2期間の開始演出以降の演出（本例では、ルーレットの演出）に発展しない場合も設けられていることが望ましい。そのようにすれば、予兆演出が実行されることによって、ルーレットなどの演出が行われるかもしれな

10

20

30

40

50

いという期待感だけでなく、必ずしもルーレットなどの演出に発展しないかもしれないとの不安感も与えることができ、予兆演出の演出効果を高めることができる。

【0377】

また、この実施の形態では、後述するように、普通図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合と、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合とがある。以下、この実施の形態では、普通図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第1所定演出」といい、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第2所定演出」といって区別する場合がある。

10

【0378】

図44は、所定演出の一例を示す説明図である。なお、図44には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出が例示されている。

【0379】

図44(A)に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動(可変表示)が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される(図44(B)参照)。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタ画像9aが動くような表示制御が実行される。そのような表示制御による演出が予兆演出に相当する。

【0380】

20

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像(例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像)9bを表示する制御が実行される(図44(C)参照)。そのような表示制御による演出が開始演出に相当する。そして、報知用演出が開始される。

【0381】

この実施の形態では、報知用演出は、演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出(ルーレットが回転するような態様の演出)である(図44(D)参照)。その後、演出エリア9Fにおいて、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像9cが停止表示される(図44(E)参照)。次いで、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像9dが表示される(図44(F)参照)。その後、演出表示装置9に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態(開放状態)に制御されることを明示する画像9eが表示される(図44(F)参照)。なお、図44(E)、(F)に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

30

【0382】

図45は、所定演出の他の例を示す説明図である。なお、図45には、所定の種類の当り(この例では、小当り)になることを報知するための演出が例示されている。

【0383】

図45(A)に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動(可変表示)が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される(図45(B)参照)。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタ画像9aが動くような予兆演出が実行される。

40

【0384】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される(図45(C)参照)。そして、報知用演出が開始される。

【0385】

報知用演出は演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出である(図45(D)参照)。その後、演出エリア9Fにおいて、所定の種類の当り(この例では、小当り)になることを示唆する画像9fが停止表示される(図45(E)参照)。次いで、所定の種類の当りの発生を報知するような報知用画像9gが表示される(図45(F)参照)。そ

50

の後、演出表示装置 9 に、大入賞口（特別可変入賞球装置 20）が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像 9 h が表示される（図 4 5（F）参照）。なお、図 4 5（E）、（F）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【0386】

図 4 6 は、所定演出のさらに他の例を示す説明図である。なお、図 4 6 には、リーチ演出（ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出）が実行されることを報知するための演出が例示されている。

【0387】

図 4 6（A）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図 4 6（B）参照）。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような予兆演出が実行される。

【0388】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される（図 4 6（C）参照）。そして、報知用演出が開始される。

【0389】

報知用演出は演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出である（図 4 6（D）参照）。その後、演出エリア 9 F において、リーチになることを示唆する画像（大当りの期待度が高いことを報知するための画像）9 i が停止表示される（図 4 6（E）参照）。なお、図 4 6 に示す例では、リーチになることを示唆する画像 9 i として「激熱」の文字列を含む画像が表示されているが、この実施の形態では、リーチになることを示唆する画像として、「激熱」の文字列を含む画像と「チャンス」の文字列を含む画像との 2 つがある。そして、この実施の形態では、スーパーリーチとなる場合には、ノーマルリーチとなる場合と比較して、「チャンス」の文字列を含む画像よりも「激熱」の文字列を含む画像が停止表示される割合が高い。

【0390】

そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる（図 4 6（F）参照）。その後、演出表示装置 9 に、スーパーリーチの発生を明示する画像 9 j が表示される（図 4 6（F）参照）。なお、図 4 6（E）、（F）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【0391】

また、この実施の形態では、特定演出（リーチ演出）が実行されることや可変入賞球装置 15 が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出が実行される場合に、それらの報知結果が報知される前に、特定演出（リーチ演出）が実行されず可変入賞球装置 15 も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出（すなわち、「偽」の所定演出）が実行される場合がある。

【0392】

図 4 7 は、一例として、特定演出（リーチ演出）が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

【0393】

図 4 7（A）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図 4 7（B）参照）。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような予兆演出が実行される。

【0394】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される（図 4 7（C）参照）。そして、報知用演出が開始される。

【0395】

報知用演出は演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出である（図 4 7（D）参照）。その後、演出エリア 9 F において、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置 1 5 も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を示唆する画像 9 k が停止表示される（図 4 7（E）参照）。

【0396】

次いで、再び報知用演出は演出エリア 9 F において図柄の変動が開始され、再び報知用演出が開始されたような演出が実行される（図 4 7（F）参照）。その後、演出エリア 9 F において、リーチになることを示唆する画像（当たりの期待度が高いことを報知するための画像）9 i が停止表示される（図 4 7（G）参照）。そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる（図 4 7（H）参照）。その後、演出表示装置 9 に、スーパーリーチの発生を明示する画像 9 j が表示される（図 4 7（I）参照）。

10

【0397】

図 4 8～図 5 0 は、第 1 所定演出処理（S 8 1 0）を示すフローチャートである。第 1 所定演出処理では、普通図柄の変動表示が開始されたことを契機として所定の条件が成立すると所定演出が開始される。

【0398】

第 1 所定演出処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 所定演出を実行中であることを示す第 1 所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（S 7 3 1）。第 1 所定演出実行中フラグがセットされていない場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 所定演出を実行中であることを示す第 2 所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（S 7 3 2）。第 2 所定演出実行中フラグがセットされている場合には、処理を終了する。第 2 所定演出実行中フラグがセットされていない場合には、S 7 4 1 に移行する。

20

【0399】

S 7 3 1 で第 1 所定演出実行中フラグがセットされていた場合には（すなわち、第 1 所定演出の実行中である場合には）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 所定演出の演出期間を計測するための第 1 所定演出タイマの値を－1 する（S 7 3 4）。そして、第 1 所定演出タイマの値が 0 になったときには（S 7 3 5）、第 1 所定演出を終了する（S 7 3 6）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 所定演出実行中フラグをリセットする（S 7 3 7）。

30

【0400】

S 7 4 1 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、次変動ありフラグ（次に開始される特別図柄および飾り図柄の変動中に第 1 所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、S 7 6 1 に移行する。

【0401】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、未変動期間計測タイマ（特別図柄および飾り図柄の変動（可変表示）が開始されない期間を計測するためのタイマ）が動作中（0 でない）であるか否か確認する（S 7 4 2）。未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、S 7 5 1 に移行する。なお、特別図柄の変動と飾り図柄の変動とは同期しているので、以下、特別図柄の変動を例にして説明を行う。

40

【0402】

未変動期間計測タイマが動作中である場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する（S 7 4 3）。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動開始処理または飾り図柄変動中処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動が開始された場合には S 7 7 1 に移行する。

【0403】

特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、未変動期間計測タイマの値を－1 する（S 7 4 4）。そして、未変動期間計測タイマの値が 0 になっ

50

たときにはS 7 7 1に移行する（S 7 4 5）。未変動期間計測タイマの値が0でない場合には、処理を終了する。

【0 4 0 4】

S 7 5 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、普通図柄変動開始指定コマンド（普通図柄変動開始指定（当り）コマンドまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド）を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）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。セットされていない場合には、処理を終了する。

【0 4 0 5】

普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否か確認する（S 7 5 2）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【0 4 0 6】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（S 7 5 3）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【0 4 0 7】

大当り遊技状態でない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時格納領域（図4 0参照）に、小当りに対応する図柄指定コマンド（図柄6指定コマンド：図1 5参照）が記憶されているか否か確認する（S 7 5 4）。小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されている場合には、処理を終了する。

【0 4 0 8】

小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（S 7 5 5）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過しているか否か確認する（S 7 5 7）。

【0 4 0 9】

なお、例えば、特別図柄の変動が終了してからの時間を計測するためのタイマを用意し、そのタイマの計測値を確認することによって、S 7 5 7の判定処理が実現される。特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合には処理を終了する。特別図柄の変動が終了してからの時間が1分未満である場合には、S 7 5 9に移行する。

【0 4 1 0】

また、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が特別図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。すなわち、この実施の形態では、低ベース状態における普通図柄の変動時間は1 0秒であり（図1 9参照）、ゲート通過記憶数（普通図柄保留数）の上限値は4であるから、 $[4 \times 1 0 \text{ 秒}]$ よりもやや多い時間が経過するまでは、S 7 5 9の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【0 4 1 1】

特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、変動開始から所定時間（この例では、1 1. 5）経過しているか否か確認する（S 7 5 8）。所定時間が経過している場合には、処理を終了する。

【0 4 1 2】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行されることになる変動パターンによって飾り図柄の変動（可変表示）が実行されときには、変動開始から1 1. 5秒後にスーパーリーチ演出が開始される。

10

20

30

40

50

【0413】

所定時間が経過していない場合には、演出制御用CPU101は、第1所定演出の有無および種類の決定を行う（S759）。そして、S764に移行する。なお、変動開始からの経過時間は、例えば、変動時間タイマ（図61および図64参照）の値によって判定される。

【0414】

S759では、演出制御用CPU101は、例えば、図51に示す第1所定演出決定テーブルを用いて、第1所定演出の有無および種類（いずれの報知結果とするか）を決定する。

【0415】

図51に示す第1所定演出決定テーブルには、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）と普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）との各々に応じて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（○）を実行することに対応する判定値と、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、所定演出（×）とは、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置15も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出であり、所定演出（○）とは、可変入賞球装置15が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出である。なお、第1所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図51には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

【0416】

なお、図51に示す「報知内容」（所定演出）の態様に代えて、または図51に示す「報知内容」の態様に加えて、他の態様を用いてもよい。例えば、一般に確変確定報知のために使用されるパトランプ（緊急用の赤色灯）状の画像や、特別図柄の表示結果を予告報知するためのステップアップ予告演出において使用されるキャラクタ画像や、大当たり報知のための画像等を、他の態様として用いてもよい。それらを使用する場合には、確変確定報知、ステップアップ予告演出、大当たり報知等と所定演出とを連動させた演出が実現される。

【0417】

また、図51に示す例では、普図当りとなる場合であっても、10%の低い割合で所定演出を実行しない場合があるように構成しているが、普図当りとなる場合には、100%の割合で所定演出を実行するように構成してもよい。

【0418】

演出制御用CPU101は、S759の処理において、所定演出決定用乱数（図41参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。なお、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1所定演出決定テーブルにおける「普通図柄当り」に関する判定値を使用する。なお、普通図柄変動開始指定コマンド格納領域（S672参照）に格納されている普通図柄変動開始指定コマンドを確認することにより普図当りであるか否かを判定し、普図当りであれば「普通図柄当り」に関する判定値を使用し、普図当りでなければ「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用するようにしてもよい。

【0419】

また、演出制御用CPU101は、S759の処理を実行するときに、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、S733

で「Y」と判定した場合にも、普通図柄変動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、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用CPU101は、S752, S753, S754, S757, S758で「Y」と判定したことによりS759の処理に移行しなかった場合にも、セットされている普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。

【0420】

S761では、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値によって判定される。特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出短縮用タイマ（所定演出の演出期間の短縮の程度を決定するためのタイマ）の値を+1する（S762）。特別図柄の変動が開始された場合には、S771に移行する。

10

【0421】

S764では、演出制御用CPU101は、第1所定演出を実行することに決定されているか否か確認する。なお、S759の処理で第1所定演出を実行することに決定される。第1所定演出を実行することに決定されていない場合には、処理を終了する。

【0422】

第1所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（S765）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でなければ、S770に移行する。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンがリーチにもならないはずれであるか否か確認する（S766）。変動パターンがリーチ演出を含む場合には、S771に移行する。

20

【0423】

変動パターンがリーチにもならないはずれである場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間（例えば、図61および図64に示す変動時間タイマの値で特定される。）が普通図柄の変動時間（例えば、10秒：可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間に相当）よりも短いかなどを確認する（S767）。短くない場合には、S771に移行する。なお、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間が、普通図柄の変動時間より短い所定時間（例えば、3秒）よりも短いかなどを確認するようにしてもよい。

30

【0424】

特別図柄の変動の残り時間が短い場合には、演出制御用CPU101は、保留記憶がある（少なくとも第1保留記憶数カウンタの値と第2保留記憶数カウンタの値とのいずれかが0でない）かなどを確認する（S768）。保留記憶がない場合には、S771に移行する。

【0425】

保留記憶がある場合には、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグをセットする（S769）。

【0426】

S770では、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマに所定の時間（この例では、3秒）に相当する値を設定する。

40

【0427】

S771では、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、演出短縮用タイマの値（S741, S761, S762参照）に応じた所定演出パターンを選択する（S772）。具体的には、所定演出のパターンを、図43に示された所定演出の期間から演出短縮用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。短縮される期間は、図43に示された結果報知演出の期間である。

【0428】

50

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値（S742，S743，S744参照）が0になっているか否か確認する（S773）。未変動期間計測用タイマの値が0になっていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値に応じた所定演出パターンを選択する（S774）。具体的には、所定演出のパターンを、図43に示された所定演出の期間から未変動期間計測用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。なお、短縮される期間は、図43に示された結果報知演出の期間である。

【0429】

未変動期間計測用タイマの値が0である（未変動期間計測用タイマがタイムアウトしている）場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（S775）。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、第2期間（図43参照）から開始される所定演出パターンを選択する（S776）。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、第1期間（図43参照）から開始される所定演出パターンを選択する（S777）。

10

【0430】

次いで、演出制御用CPU101は、第1所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（S778）。そして、演出制御用CPU101は、第1所定演出を開始する（S779）とともに、第1所定演出実行中フラグをセットする（S780）。

【0431】

20

なお、第1所定演出実行中フラグをセットする場合、第1所定演出の報知結果も特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「○」であることを示すフラグ、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実行することを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、第1所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第1所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0432】

なお、この実施の形態では、具体的は、第1所定演出は、後述するプロセステーブルに設定されているデータに従って演出制御を実行することによって実現される。その場合には、演出制御用CPU101は、S779の処理で、決定された所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに設定されているデータを用いて演出表示装置9の表示制御等を開始する。なお、各プロセステーブルは、あらかじめROMに格納されている。

30

【0433】

図52は、第2所定演出処理（S811）を示すフローチャートである。第2所定演出先読み処理では、演出制御用CPU101は、まず、新たな変動カテゴリコマンドを受信したか否かを確認する（S5201）。新たな変動カテゴリコマンドを受信した場合には、演出制御用CPU101は、第1所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（S5202）。第1所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（S5203）。第2所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2所定演出の実行が決定されていることを示す第2所定演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（S5204）。

40

【0434】

第2所定演出決定フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する（S5205）。次変動ありフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマが動作中（0でない）であるか否か確認する（S5206）。

【0435】

50

未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、演出制御用CPU101は、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否か確認する（S5207）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【0436】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（S5208）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【0437】

大当り遊技状態でなければ、演出制御用CPU101は、新たに受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別がスーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの判定結果を示しているか否か確認する（S5209）。具体的には、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ10コマンド、変動カテゴリ12コマンド、変動カテゴリ23コマンドまたは変動カテゴリ26コマンド（図16および図17参照）を受信したか否かを確認する。

【0438】

次いで、演出制御用CPU101は、第2所定演出の有無および種類を決定するための第2所定演出決定テーブルとして、入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当り）および合算保留記憶数に応じた所定演出決定テーブルを選択する（S5210）。

【0439】

また、演出制御用CPU101は、S5210の処理で選択した第2所定演出決定テーブルを用いて、第2所定演出の有無および種類の決定を行う（S5211）。

【0440】

図53は、第2所定演出決定テーブルを示す説明図である。図53に示すように、この実施の形態では、第2所定演出決定テーブルにおいて、入賞時判定結果および合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。

【0441】

また、図53に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して、特定演出に対する期待度が最も高い所定演出（激熱）が高い割合で決定されるとともに、合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高まる。この実施の形態では、後述するように、第2所定演出が実行される変動表示が開始される前の各変動表示において、先読み予告演出が実行される（すなわち、はずれの報知結果となるガセの所定演出）が実行されるのであるが、そのように合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高められていることによって、先読み予告演出の数が多く実行されるほど、特定演出（本例では、スーパーリーチ演出）が出現することに対する期待感を高めることができる。

【0442】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告決定処理を実行する（S5212）。

また、演出制御用CPU101は、第2所定演出を実行することに決定した場合には、第2所定演出決定フラグをセットする（S5213、S5214）。

【0443】

なお、第2所定演出決定フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果も特定可能な情報もRAMに記憶する。一例として、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグをセットする。また、例えば、第2所定演出決定フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第2所定演出決定フラグの所定ビットにいずれの報知結

10

20

30

40

50

果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0444】

次いで、演出制御用CPU101は、第2所定演出を含む変動表示までの変動回数を第1変動回数カウンタにセットする(S5215)。具体的には、演出制御用CPU101は、第2所定演出を含む変動が第1始動入賞に伴う変動の場合には始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第2変動回数カウンタにセットする。一方、第2所定演出を含む変動が第2始動入賞に伴う変動の場合には当該第2始動入賞以前に始動入賞時コマンド格納領域(図40)に格納されている第2始動入賞指定コマンド(C100(H))の数を第2変動回数カウンタにセットする。なお、第1変動回数カウンタは、第2所定演出を含む変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の変動表示中に第2所定演出の実行の決定が行われてS5215で第1変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第1変動回数カウンタの値が1減算され(S8312参照)、結果として、第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になる。なお、S5215において、特別図柄や飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、上記現在の合算保留記憶数や第2始動入賞指定コマンド(C100(H))の数から1減算した値を第1変動回数カウンタにセットすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になるようにすることができる。

10

20

【0445】

図54～図56は、先読み予告演出決定処理(S5212)を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出が実行されたことを示す先読み予告演出実行済フラグがセットされているか否かを確認する(S6005)。なお、先読み予告演出実行フラグは、後述するS6014、S6027、S8011でセットされる。先読み予告演出実行済フラグは、S840Gでセットされる。先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出実行済フラグがセットされている場合には、S6020に移行する。

30

【0446】

S6005の処理が実行されることによって、先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。また、先読み予告演出実行済フラグがセットされていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。なお、先読み予告演出実行済フラグは、先読み予告演出が実行された後、先読み予告演出の対象である可変表示が実行されるとリセットされる。

【0447】

先読み予告演出実行フラグも先読み予告演出実行済フラグもセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出設定制限期間であることを示す先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する(S6006)。先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には、S6020に移行する。すなわち、先読み予告演出設定制限期間中である場合には、S6013の先読み予告演出の判定処理に移行しないようにして、先読み予告演出の実行を制限する。

40

【0448】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する(S6007)。

【0449】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、

50

変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信するはずであるから、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータがそれぞれ「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」(または「C1(H)」)、および「C2(H)」であるコマンドが格納されているはずである(図14参照)。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていないければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの受信し損ないが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【0450】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータが「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」(または「C1(H)」)、および「C2(H)」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば(例えば、「C4(H)」よりも前に「C6(H)」が格納されていれば)、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【0451】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、S6023に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する(S6005)。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド(C400(H))が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されているはずである(図15および図16参照)。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド(図17参照)が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

【0452】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、S6023に移行する。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する(S6009)。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

【0453】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、S6023に移行する。

【0454】

なお、この実施の形態では、S6007～S6009の判定処理のうちのいずれか1つでも「N」と判定された場合に、S6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するが、例えば、S6007～S6009の判定処理のうちいずれか2つで「N」と判定されたことを条件に、S6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するよ

10

20

30

40

50

うにしてもよく、S 6 0 0 7～S 6 0 0 9の全ての判定処理において「N」と判定されたことを条件に、S 6 0 2 3に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよい。

【0 4 5 5】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド(コマンドC 6 0 0 (H)。非リーチCA 2 - 1指定)であるか否かを確認する(S 6 0 1 0)。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、S 6 0 1 1に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、S 6 0 1 1の処理を実行することなく、S 6 0 2 0に移行する。

10

【0 4 5 6】

S 6 0 1 0の処理が実行されることによって、この実施の形態では、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に先読み予告演出を実行可能になる。そのように構成することによって、先読み予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより先読み予告演出の連続性が損なわれる事態が防止される。なお、このことは、後述するS 6 0 2 4, S 8 0 0 8の処理についても同様である。なお、予告対象までの変動表示が全て変動カテゴリ1であるか否かの判定処理(S 6 0 1 0)を行わないようにして、予告対象までの変動表示が全て「非リーチはずれ」であるか否かにかかわらず、S 6 0 1 1以降の処理を実行するようにしてもよい。

20

【0 4 5 7】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、入賞時判定結果と第2所定演出の実行／非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択する(S 6 0 1 1)。そして、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する(S 6 0 1 3)。具体的には、先読み予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値(先読み予告演出決定テーブルに設定されている判定値)に応じて、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

【0 4 5 8】

図5 7は、先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と、先読み予告演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と先読み予告演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを先読み予告演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

30

【0 4 5 9】

図5 7に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「ボタン演出リーチ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかの判定結果が示されている場合に、高い割合で先読み予告演出が実行される。なお、この実施の形態では、ボタン演出リーチは、ノーマルPA 2 - 1～ノーマルPA 2 - 4(図6参照)である。変動パターン種別では、ノーマルCA 3 - 1またはノーマルCA 2 - 4である(図1 1参照)。

40

【0 4 6 0】

また、図5 7に示すように、第2所定演出が実行される場合には、第2所定演出が実行されない場合に比べて高い割合で先読み予告演出が実行される。

【0 4 6 1】

また、この実施の形態では、先読み予告演出は、予告対象の可変表示が開始される前の各々の可変表示中において実行される。しかし、予告対象の可変表示が開始される前の複数回の可変表示(例えば、3回の可変表示)における1回または所定回(例えば、2回)の可変表示において先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出を実行することに決定したときに、先読み予告演出の実

50

行回数やどのタイミングで（どの回の可変表示において）先読み予告演出を実行するのかを、例えば、乱数を用いた抽選によって決定する。

【0462】

なお、S6013では、演出制御用CPU101は、大当り遊技中であるか否かも確認するようにし、大当り遊技中であれば、先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り表示処理～大当り終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）となっているか否かを確認することによって判定できる。このことは、後述するS6026、S8010についても同様である。

【0463】

10

なお、大当り遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当り遊技中の特定のラウンド（例えば、10ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0464】

演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には（S6013）、S6020に移行する。

【0465】

20

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告演出実行フラグをセットする（S6014）。

【0466】

また、演出制御用CPU101は、予告対象の変動までの変動回数を第2変動回数カウンタにセットする（S6015）。具体的には、演出制御用CPU101は、予告対象の変動が第1始動入賞に伴う変動の場合には始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第2変動回数カウンタにセットする。一方、予告対象の変動が第2始動入賞に伴う変動の場合には当該第2始動入賞以前に始動入賞時コマンド格納領域（図40）に格納されている第2始動入賞指定コマンド（C100（H））の数を第2変動回数カウンタにセットする。

30

【0467】

なお、第2変動回数カウンタは、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。この実施の形態では、飾り図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてS6015や後述するS6028で第2変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第2変動回数カウンタの値が1減算され（S8322参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで第2変動回数カウンタの値が0となり先読み予告演出の判定を行わない期間が終了する。

【0468】

40

なお、S6015や後述するS6028の処理において、飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、上記現在の保留記憶数や第2始動入賞指定コマンド（C100（H））の数から1減算した値を第2変動回数カウンタにセットすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで先読み予告演出の判定を行わない期間が終了するようにすることができる。

【0469】

また、S6015の処理で第2変動回数カウンタに設定される値と、S5215の処理で第1変動回数カウンタに設定される値とは同じである。従って、先読み予告演出は、第2所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行されるこ

50

とになる。

【0470】

S6020では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第1始動入賞指定コマンドが格納されていれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第1通常表示を1つ増加させる(S6021)。

【0471】

最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドでなければ(すなわち、第2始動入賞指定コマンドが格納されている場合であれば)、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2通常表示を1つ増加させる(S6022)。

【0472】

S6023に処理が移行する場合は、いずれかの始動入賞時のコマンドの受信し損ないまたは不整合が発生し、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合である。この場合、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新のコマンドを確認し、少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンド(すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド)を受信しているか否かを確認する(S6023)。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドが格納されている格納領域において欠落しているコマンドが始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)のみであり、それ以外の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドが順番通りに格納され、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容も整合していれば、少なくとも始動入賞指定コマンド以外の3つのコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、合算保留記憶数指定コマンド)については受信できていることから、ある程度の信憑性を担保できている可能性がある。始動入賞指定コマンド以外のコマンドの中に受信できなかったものがある場合には、S6031に移行する。

【0473】

少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド(コマンドC600(H)。非リーチCA2-1指定。)であるか否かを確認する(S6024)。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、S6025に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、S6025の処理を実行することなく、S6031に移行する。

【0474】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、S6011、S6013の処理と同様に、入賞時判定結果と第2所定演出の実行/非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する(S6025、S6026)。先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には、S6031に移行する。

【0475】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグをセットする(S6027)。

【0476】

次いで、演出制御用CPU101は、予告対象の変動までの変動回数を第2変動回数カウンタにセットする(S6028)。この場合、演出制御用CPU101は、予告対象の変動が第1始動入賞に伴う変動の場合には始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第2変動回数カウ

ンタにセットする。一方、予告対象の変動が第2始動入賞に伴う変動の場合には当該第2始動入賞以前に始動入賞時コマンド格納領域（図40）に格納されている第2始動入賞指定コマンド（C100（H））の数を第2変動回数カウンタにセットする。そして、S6032に移行する。

【0477】

S6031では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドを格納領域において未判定情報をセットする（S6031）。具体的には、図40において、最新のコマンドが格納されている格納領域の未判定情報の値を「1」にセットする。

【0478】

S6032では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を、第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示および第2特殊表示のいずれとも異なる未受信態様に変更するとともに、未受信態様の保留表示を1つ増加させる。この実施の形態では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を緑色の丸形表示に変更するとともに、緑色の丸形表示を1つ増加させる。なお、未受信態様の保留表示は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、緑以外の色（例えば、黄色）に保留表示を変更するようにしてもよい。

【0479】

なお、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドの受信し損ないや不整合が生じた場合に、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を変更するが、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた保留記憶に対する保留表示のみを未受信態様で表示するようにし、それ以前の保留表示に関しては第1通常表示や第2通常表示、第1特殊表示、第2特殊表示を継続するようにしてもよい。また、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた後、先読み予告演出設定制限期間中に、さらに発生した保留記憶に対して、未受信態様で保留表示を表示してもよいし、通常の第1通常表示や第2通常表示で表示してもよい。

【0480】

また、コマンドの受信し損ないが生じたときに、先読み予告演出を全く実行しないようにしてもよい。

【0481】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出設定制限フラグをセットし（S6033）、先読み予告演出設定制限期間を開始する。

【0482】

図58は、先読み予告演出の一例を示す説明図である。図58（A）に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像9Mによって先読み予告演出が実行される（図58（B）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図58（C）参照）。

【0483】

次いで、図58（D）に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次の飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像9Mによって先読み予告演出が実行される（図58（E）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図58（F）参照）。

【0484】

さらに、図58（G）に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次の飾り図柄の変動が実行され（図58（H）参照）、変動中に所定演出が実行される（図58（I）、（J）参照）。所定演出は、演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出（ルーレットが回転するような態様の演出）である（図58（J）参照）。その後、演出エリア9Fにおいて、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像9cが停止表示される（

10

20

30

40

50

図 4 4 (E) 参照)。

【0485】

つまり、図 5 8 には、2 回の変動の開始時に先読み予告演出が実行され、3 回目の変動中に所定演出が実行される例が示されている。

【0486】

なお、図 5 8 に例示されたような先読み予告演出の態様は一例であり、他の態様の先読み予告演出を用いてもよい。他の態様として、例えば、保留数表示を特定の態様で表示する保留球予告、所定演出（ルーレット演出）における予兆演出と同等の演出、チャンス目の仮停止表示、特定のストーリーにもとづく動画像演出（予告演出実行時にのみに出現する動画像演出）がある。

【0487】

図 5 9 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（S800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU101 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（S812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（S801）に対応した値に更新する（S813）。

【0488】

図 6 0 および図 6 1 は、図 4 2 に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（S801）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU101 は、まず、先読み予告演出実行フラグがセットされているか否か確認する（S8000）。先読み予告演出実行フラグがセットされている場合には、S8021 に移行する。

【0489】

演出制御用 CPU101 は、先読み予告演出実行フラグがセットされていない場合には、先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（S8001）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされていなければ（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中でなければ）、S8021 に移行する。

【0490】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中であれば）、演出制御用 CPU101 は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（S8002）。そして、演出制御用 CPU101 は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域 1～8 において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（S8003）。この確認の具体的内容は、S6007 で既に説明しており、ここでは説明の繰返しを省略する。

【0491】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用 CPU101 は、S8021 に移行する。全ての格納領域 1～8 において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用 CPU101 は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域 1～8 において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（S8004）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄 1 指定コマンド（C400（H））が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ 1 コマンド～変動カテゴリ 12 コマンドのいずれかが格納されているはずである（図 1 5 および図 1 6 参照）。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ 21 コマンド～変動カテゴリ 29 コマンド（図 1 7 参照）が格納されていた場合には、演出制御用 CPU101 は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内

10

20

30

40

50

容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【0492】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、S8021に移行する。全ての格納領域1～8において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（S8005）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

10

【0493】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、S8021に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出設定制限フラグをリセットする（S8006）。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、先読み予告演出設定制限期間の開始の契機となったコマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

20

【0494】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示が開始されるタイミングで、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するが、このようなタイミングに限らず、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示を終了するタイミングで先読み予告演出設定制限期間を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、後述する飾り図柄変動停止処理においてS8001～S8006と同様の処理を行い、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するようにすればよい。

30

【0495】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち、未判定情報の値が「1」に設定されているものがあるか否かを確認する（S8007）。未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶の中で先読み予告演出の設定処理が未実行のものがあれば）、S8008に移行する。未判定情報の値が「1」に設定されているものがなければ、S8021に移行する。

40

【0496】

なお、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域の中に未判定情報の値が「1」に設定されている格納領域が複数ある場合には、そのうち最近に発生した保留記憶（一番最後に始動入賞したものに对应する保留記憶）に対する始動入賞時のコマンドに対してS8008～S8012の処理を行い、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶に対して先読み予告演出の設定処理を遡って行う。なお、未判定情報の値が「1」に設定されている複数の格納領域に格納されているコマンド全てについて、それぞれS8008～S8012の処理を行って、遡って先読み予告演出を設定できるものがあるか否かを

50

判定するようにしてもよい。

【0497】

未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば、演出制御用CPU101は、その未判定の格納領域よりも以前からコマンドが格納されている格納領域から変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、その未判定の格納領域の1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定）であるか否かを確認する（S8008）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、S8009に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、S8013に移行する。

10

【0498】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、S6010、S6011の処理と同様に、入賞時判定結果と第2所定演出の実行／非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（S8009、S8010）。

【0499】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には（S8010）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグをセットする（S8011）。

【0500】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の判定対象としたコマンドよりも前に受信して始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの組（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの組）の数を特定し、特定した数（すなわち、予告対象の変動表示の1つ前までの変動表示の数）を第2変動回数カウンタにセットする（S8012）。

20

【0501】

そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域内の全ての格納領域1～8の未判定情報の値を「0」とする（S8013）。

【0502】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行可能に構成するが、先読み予告演出設定制限期間が解除されても、未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行しないように構成してもよい。この場合、具体的には、S8005の処理を実行した後に、S8021に移行するようにし、S8007～S8013の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8において未判定情報を設定する記憶領域を設ける必要がなくなる。

30

【0503】

S8021では、演出制御用CPU101は、ボタン演出を実行するか否かとボタン演出の態様を決定するために予告演出決定処理を実行する。

【0504】

次に、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（S8022）。また、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）を読み出す（S8023）。そして、演出制御用CPU101は、読み出した変動パターンコマンド、および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（S8024）。そして、決定した停止図柄をRAMに記憶する（S8025）。

40

【0505】

また、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち変動表示に用いられる格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を削

50

除し、当該削除された格納領域以降の始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（S8026）。

【0506】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、S8024において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、S8024の処理で、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0507】

図62は、演出表示装置9における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図62に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンドまたは表示結果4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図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当たり」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くし、「10R確変大当たり」や「2R確変大当たり」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くするよう

【0508】

具体的には、演出制御用CPU101は、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」にすることに決定されている場合には、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飾り図柄の組合せ）を決定する。

【0509】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドまたは表示結果6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」などの飾り図柄の組合せ（チャンス目）を決定する。そして、「はずれ」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）、上記以外の飾り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図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0510】

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る場合であって、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。

【0511】

なお、飾り図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0512】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択す

る。具体的には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行する場合（先読み予告演出実行フラグがセットされている場合）には、変動パターンと先読み予告演出の態様とに応じたプロセステーブルを選択する（S8027，S8032）。また、第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、第1期間（図43参照）から開始される所定演出パターンを選択し（S8028，S8029）、所定演出および変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S8030）。また、演出制御用CPU101は、第2所定演出タイマに、所定演出の演出期間に対応する値をセットする（S8031）。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（S8035）。

【0513】

図63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、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飾り図柄を表示させる制御を行う。

【0514】

図63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。

【0515】

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

【0516】

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27）の制御を実行する（S8036）。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27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。

【0517】

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飾り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。

【0518】

次いで、演出制御用CPU101は、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する（S8037）。

【0519】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示を消化した後の次の変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成されているが、例えば、S 8 0 2 6 のシフト処理を変動パターンコマンド受信待ち処理の S 8 1 1 で Y と判定した後に実行するようにし、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示が「非リーチはずれ」であることを条件に、その先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示において先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【0 5 2 0】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理 (S 8 0 2) に対応した値にする (S 8 0 3 8)。

【0 5 2 1】

図 6 4 は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理 (S 8 0 2) を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する (S 8 4 0)。第 2 所定演出実行中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、第 2 所定演出タイマの値を -1 する (S 8 4 1)。そして、第 2 所定演出タイマの値が 0 になったときには (S 8 4 2)、第 2 所定演出を終了する (S 8 4 3)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 所定演出実行中フラグをリセットする (S 8 4 4)。

【0 5 2 2】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマおよび変動時間タイマの値を -1 する (S 8 4 5, S 8 4 6)。また、ボタン操作タイマが動作中であれば、ボタン操作タイマの値を -1 する (S 8 4 7)。

【0 5 2 3】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する (S 8 4 8)。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う (S 8 4 9)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (S 8 5 0)。また、その次に設定されている内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ) 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 2 7) の制御を実行する (S 8 5 1)。

【0 5 2 4】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する (S 8 6 5)。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理 (S 8 0 3) に応じた値に更新する (S 8 6 7)。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 (S 8 6 6)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、S 8 6 7 の処理を実行する。

【0 5 2 5】

図 6 5 は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理 (S 8 0 3) を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする (S 8 3 0 0)。また、飾り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) に従って演出表示装置 9 において停止図柄を導出表示する制御を行う (S 8 3 0 1)。

【0 5 2 6】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りにすることに決定されているか否か確認する (S 8 3 0 2)。大当りに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

10

20

30

40

50

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、大当りに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。大当たりとすることに決定されていない場合には、S 8 3 1 1に移行する。

【0527】

大当りにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、大当りの開始を報知する演出（ファンファーレ演出）に応じたプロセステーブルを選択する（S 8 3 0 4）。

【0528】

そして、演出制御用CPU101は、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（S 8 3 0 5）。また、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27）の制御を実行する（S 8 3 0 6）。

【0529】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 3 0 7）。

【0530】

S 8 3 1 1では、演出制御用CPU101は、第2所定演出決定フラグがセットされているか否か確認する。第2所定演出決定フラグがセットされていない場合には、S 8 3 2 1に移行する。セットされている場合には、演出制御用CPU101は、第1変動回数カウンタの値を1減算する（S 8 3 1 2）。また、演出制御用CPU101は、減算後の第1変動回数カウンタの値が0であるか否か確認する（S 8 3 1 3）。第1変動回数カウンタの値が0でない場合には、S 8 3 2 1に移行する。0になっている場合には、演出制御用CPU101は、第2所定演出実行中フラグをセットする（S 8 3 1 6）。

【0531】

なお、第2所定演出実行中フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果を特定可能な情報もセットする。例えば、報知結果を特定可能な情報は、報知結果が「×」であることを示すフラグ、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグである。また、例えば、第2所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第2所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0532】

そして、演出制御用CPU101は、第2所定演出決定フラグをリセットし（S 8 3 0 8 e）、S 8 3 1 1に移行する。

【0533】

S 8 3 2 1では、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合には、演出制御用CPU101は、第2変動回数カウンタの値を1減算する（S 8 3 2 2）。また、演出制御用CPU101は、第2変動回数カウンタの値が0であるか否か確認する（S 8 3 2 3）。第2変動回数カウンタの値が0になっている場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグをリセットする（S 8 3 2 4）。S 8 3 2 4の処理が実行されることによって、入賞時判定の対象となった変動（可変表示）が終了すると、再び先読み予告演出を実行可能な状態になる。

【0534】

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（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 3 2 6）。なお、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする処理も行う。例えば、演出制御用CPU101は、ボタン演出フラグをリセットする。

10

20

30

40

50

【0535】

その後、演出制御用CPU101は、図42に示すように、大当たり表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当たり終了演出処理を順次実行する。

【0536】

以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560の判定にもとづいて、当該判定の対象であった特別図柄の可変表示が実行される以前に開始される複数回の可変表示に亘って予告演出（先読み予告演出）を実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて予告演出（先読み予告演出）を実行するが、予告演出（先読み予告演出）が実行されるときには、実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行する（図57参照）。よって、所定演出が実行されていないときでも、先読み予告演出によって遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0537】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先に第2予告演出を実行するか否か決定し、次いで先読み予告演出を実行するか否か決定するが（図52参照）、先に先読み予告演出を実行するか否か決定し、先読み予告演出を実行することに決定された場合に、第2予告演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。そのように制御しても、先読み予告演出を、第2所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行するようにすることが可能である。

20

【0538】

また、入賞時判定結果が大当たりを示している場合に高い割合で先読み予告演出を実行するようにし、かつ、入賞時判定結果が大当たりを示している場合に高い割合で第2所定演出を実行するようにした場合には、結果として、先読み予告演出が実行されるときには、高い割合で、第2所定演出が実行される。

【0539】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、S5211の処理（図52参照）で所定演出（激熱）を実行することに決定した場合に、S6026の処理で、高い割合で、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合には、先読み予告演出決定テーブル（図57参照）において、第2所定演出の態様まで分けて判定値が設定される。

30

【0540】

なお、この実施の形態では、第2所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後に、あらためて第2所定演出を実行するか否か決定することが可能である（図52参照）。しかし、第2所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、実行することが既に決定されている第2所定演出が実行されるまでの間、他の態様（実行することに決定されている第2所定演出の態様）と異なる態様の第2所定演出を実行しないようにしてもよい。

【0541】

そのように制御する場合には、例えば、第2所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、S5211の処理で、あらためて第2所定演出を実行することに決定され、かつ、実行することが既に決定されている第2所定演出の態様と異なる態様の第2所定演出を実行することに決定されたときには、決定結果を「第2所定演出を実行しない」に変更したり、あらためて決定された方の第2所定演出の態様を、実行することが既に決定されている第2所定演出の態様に変更すればよい。

40

【0542】

また、第1所定演出を実行することに決定されている場合には、第1所定演出の実行が終了するまで第2所定演出を開始しないようにしたり、第2所定演出を実行することに決定されている場合には、第2所定演出の実行が終了するまで第1所定演出を開始しないようにしたりしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図48～図50に示す第1所定演出処理において、第2所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第1所定演出処理を終了するように構成され、また、図

50

48に示す第1所定演出処理で、第2所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第1所定演出処理を終了するように構成され、図48～図50に示す第1所定演出処理において、第2所定演出実行フラグ（第2所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第1所定演出処理を終了するように構成され、また、図52に示す第2所定演出処理で、第1所定演出実行フラグ（第1所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第2所定演出処理を終了するように構成される。

【0543】

また、識別情報の表示結果が大当り図柄や小当り図柄になる可能性を報知する所定演出が実行されることに伴う保留記憶が記憶されている場合には、当該保留記憶にもとづく第2所定演出が終了するまで、可変入賞球装置15が遊技球が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する第1所定演出の実行を禁止するようにしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図48～図50に示す第1所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当りまたは小当りに対応する図柄確定コマンドが存在するか否かを確認し、存在する場合には、直ちに第1所定演出処理を終了するように構成される。

10

【0544】

また、この実施の形態では、図57に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果がボタン演出リーチを示す場合に高い割合で先読み予告演出を実行することに決定するが、他の条件にもとづいて、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、入賞時判定結果が大当りを示す場合に高い割合（100%でもよい。）で先読み予告演出を実行することに決定するようにしてもよい。

20

【0545】

以上説明した実施の形態では、先読み予告演出と第2所定演出とを関連づけたが、擬似連演出と第2所定演出とを関連づけるように制御してもよい。

【0546】

なお、上記の各実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを異なる割合で決定したが、普通図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

30

【0547】

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は、始動入賞の発生時に、大当りや小当りとなるか否かや、大当り種別、変動パターン種別を判定し、第1保留記憶または第2保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を送信し、大当りや小当りとなるか否かや、大当り種別、変動パターン種別の判定結果を示す判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）を送信する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行し、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

40

【0548】

すなわち、始動入賞時に1タイマ割込内に一括して受信される判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）および保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）のうち、一部のコマンドでも受信し損ないが発生した場合には、一括して受信されるその他のコマンドを受信していても、その受信したコマンドの内容の信頼性が欠けるおそれがあり、受信したコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行してしまうと、先読み予告演出の内容と実際に実行された予告

50

対象の変動表示の内容との間に不整合が生じて、先読み予告演出の信頼性が低下してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合には先読み予告演出の実行を制限することによって、先読み予告演出の信頼性が低下することが防止される。

【0549】

また、上記の各実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14との始動入賞順にかかわらず、第1特別図柄の変動表示と比較して、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。そして、この場合、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信するように構成してもよい。すなわち、始動入賞の発生時に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが一括して1タイマ割込内に送信されるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶情報としての保留記憶数加算指定コマンドを受信し損なったことにもとづいて、先読み予告演出の実行を制限するようにすればよい。なお、この場合、保留記憶情報として、上記のように単に第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを認識可能な第1保留記憶数加算指定コマンドや第2保留記憶数加算指定コマンドを送信するようにしてもよく、第1保留記憶数をEXTデータとして設定した第1保留記憶数指定コマンドや、第2保留記憶数をEXTデータとして設定した第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0550】

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

【0551】

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／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／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。

【0552】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払

い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0553】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【0554】

さらに、上記実施の形態においては、変動時間およ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基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、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の方で選択を行なう様にしてもよい。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。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【産業上の利用可能性】

【0555】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

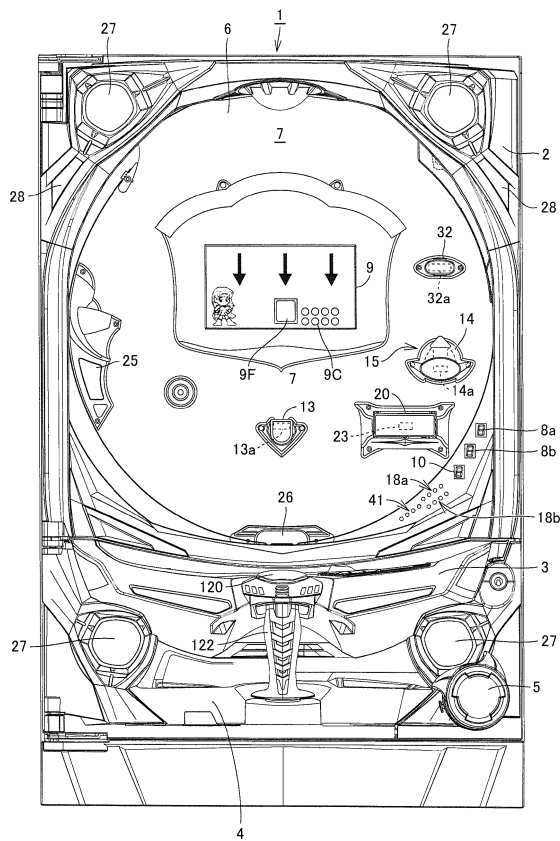
【符号の説明】

【0556】

1 パチンコ遊技機、8a 第1特別図柄表示器、8b 第2特別図柄表示器、9 演出表示装置、13 第1始動入賞口、14 第2始動入賞口、15 可変入賞球装置、20 特別可変入賞球装置、31 遊技制御基板（主基板）、56 CPU、76 可動部材、80 演出制御基板、100 演出制御用マイクロコンピュー、101 演出制御用CPU、109 VDP、120 プッシュボタン、121 トリガボタン、122 スティックコントローラ、124 プッシュセンサ、125 トリガセンサ、560 遊技制御用マイクロコンピュータ。

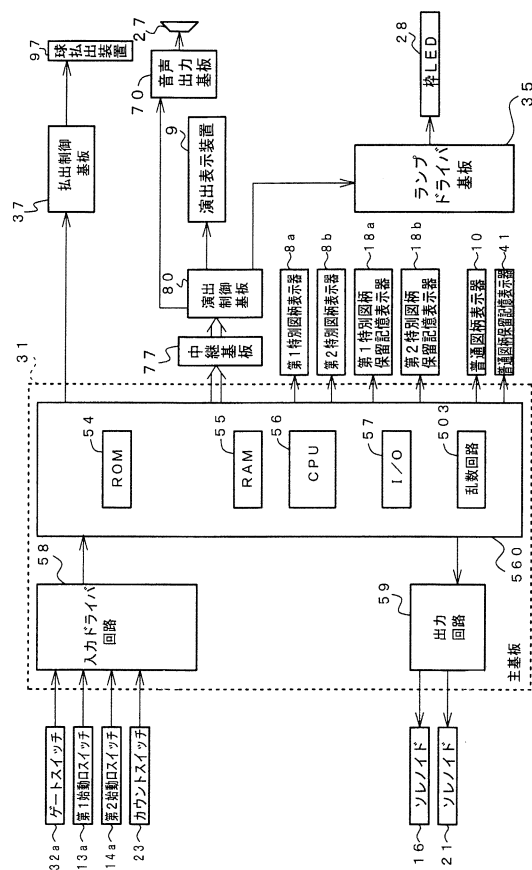
【図 1】

図 1



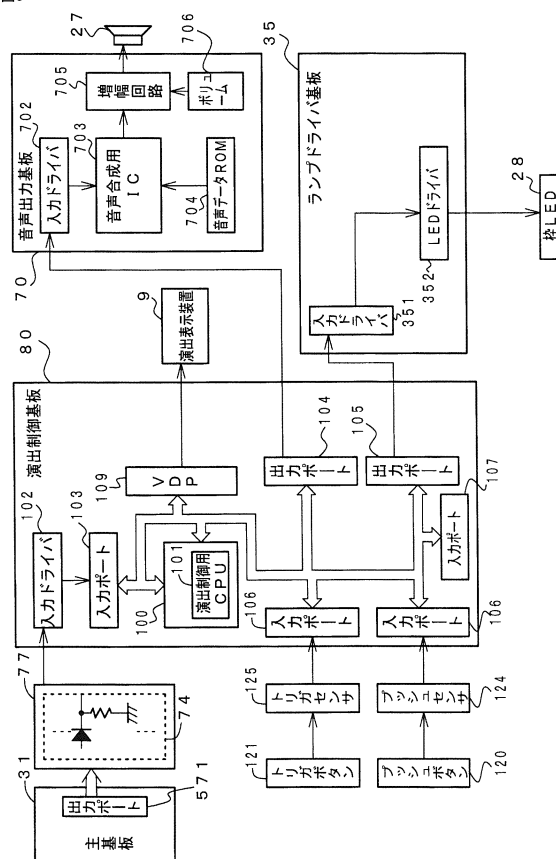
【図 2】

図 2



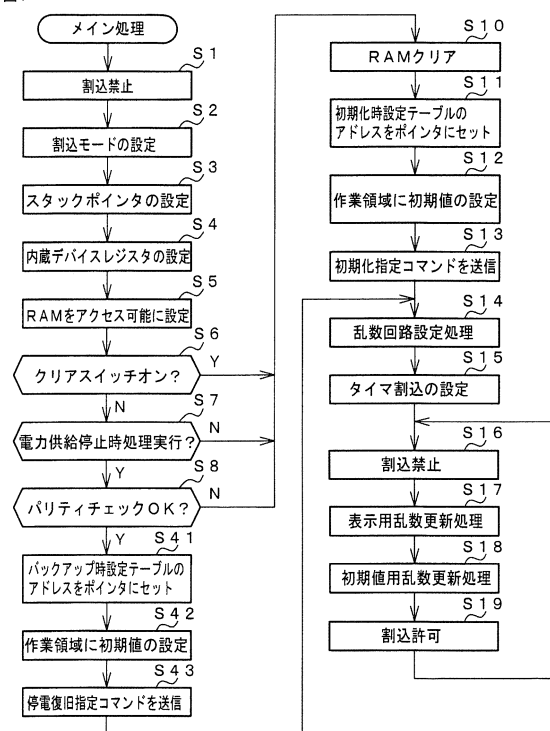
【図 3】

図 3



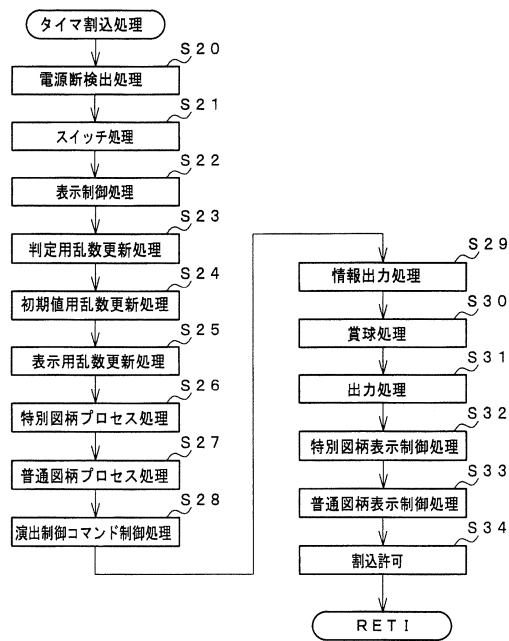
【図 4】

図 4



【図 5】

図5



【図 6】

図6

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	なし	非リーチ	22.75	通常変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAで大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBで大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチ後に突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 7】

図7

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

図8

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~19	10~29	30~31	32~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~26	27~36	37	38~39

(E)

【図 9】

図9

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
10R2R確変大当り	1~74	75~149	150~251

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
15R確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~251

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~251

【図 10】

図10

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~89	100~169	170~229	230~251

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/高ベース用) 135C

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

(D)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/低ベース用) 135D

変動パターン種別	
非リーチCA2-1	スーパーCA2-7
1~79	80~251

【図 11】

図11

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図 12】

図12

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

【図 13】

図13

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X指定	演出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 (15R確変大当り指定)	15R確変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 (10R確変大当り指定)	10R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 (2R確変大当り指定)	2R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 (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 6	表示結果6指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 E	0 1	普通図柄変動開始指定 (当り)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果: 当り)
8 E	0 2	普通図柄変動開始指定 (はずれ)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果: はずれ)
8 E	0 3	普通図柄変動終了指定	普通図柄の変動を終了することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	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 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	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 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 1 4】

図 14

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 1	低ベース状態指定	低ベース（非時短）状態であることの指定
B 0	0 2	高ベース状態指定	高ベース（時短）状態であることの指定
B 0	0 3	非確変状態指定	非確変状態であることの指定
B 0	0 4	確変状態指定	確変状態であることの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が X で示す数になったことの指定 (XX=01 (00)~08 (00))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

【図 1 5】

図 15

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄 1 指定（はずれ指定）	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄 2 指定（15R 確変大当り指定）	入賞時判定結果が 15R 確変大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄 3 指定（10R 確変大当り指定）	入賞時判定結果が 10R 確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄 4 指定（2R 確変大当り指定）	入賞時判定結果が 2R 確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄 5 指定（突然確変大当り指定）	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 5	図柄 6 指定（小当り指定）	入賞時判定結果が小当りであることの指定

【図 1 6】

図 16

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 1~79（非リーチ CA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 80~89 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 90~99 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 100~169 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 170~199 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 200~214 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 215~229 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 230~251（スーパー CA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が 1~219（非リーチ CA2-3）になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 10	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が 220~251（スーパー CA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 A	変動カテゴリ 11	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が 1~79（非リーチ CA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 B	変動カテゴリ 12	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が 80~251（スーパー CA2-7）になると判定したことの指定

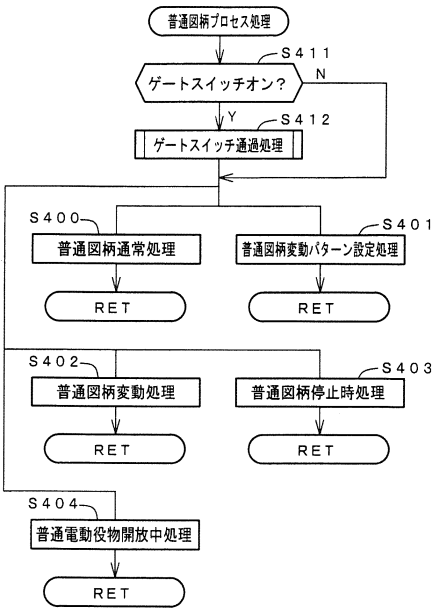
【図 1 7】

図 17

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に 10R／2R 確変大当りかつ乱数値が 1~74（ノーマル CA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に 10R／2R 確変大当りかつ乱数値が 75~149（ノーマル CA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に 10R／2R 確変大当りかつ乱数値が 150~251（スーパー CA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 15R 確変大当りかつ乱数値が 1~38（ノーマル CA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 15R 確変大当りかつ乱数値が 39~79（ノーマル CA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 15R 確変大当りかつ乱数値が 80~251（スーパー CA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が 1~100（特殊 CA4-1）になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が 101~251（特殊 CA4-2）になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当りかつ乱数値が 1~251（特殊 CA4-1）になると判定したことの指定

【図 18】

図18



【図 19】

図19

(低ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
3	当り	1.8秒：1回	10秒
4～13	はずれ	—	10秒

(A)

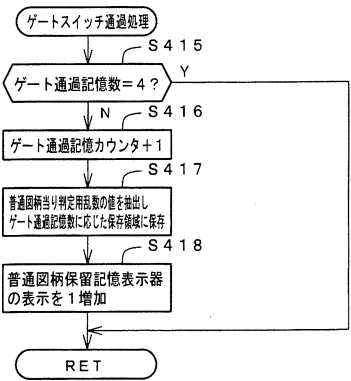
(高ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
3～12	当り	1.8秒：3回	1.5秒
13	はずれ	—	1.5秒

(B)

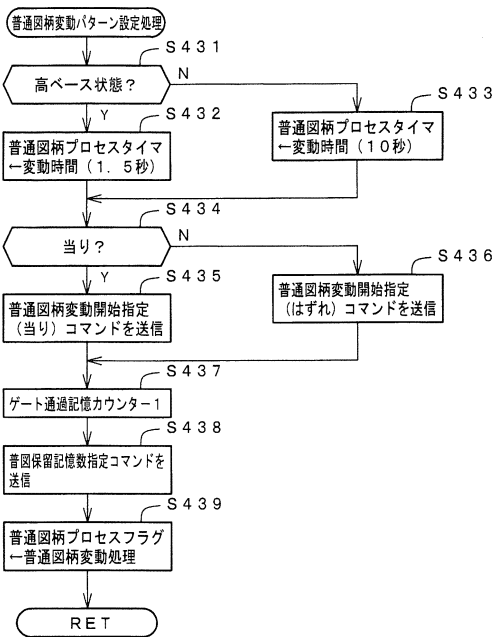
【図 20】

図20



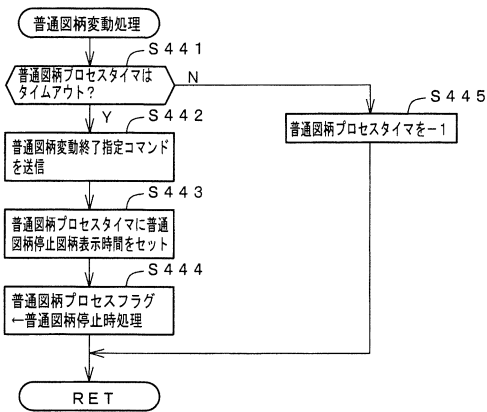
【図 21】

図21



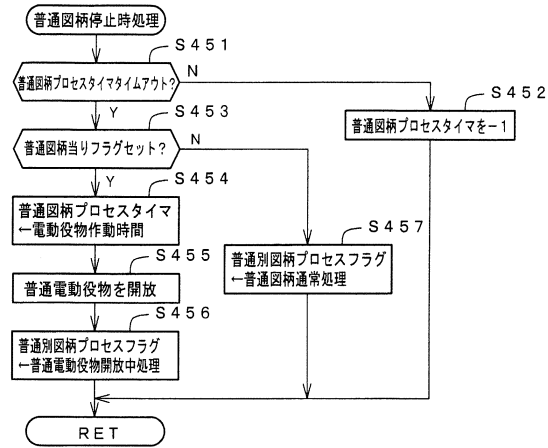
【図 22】

図22



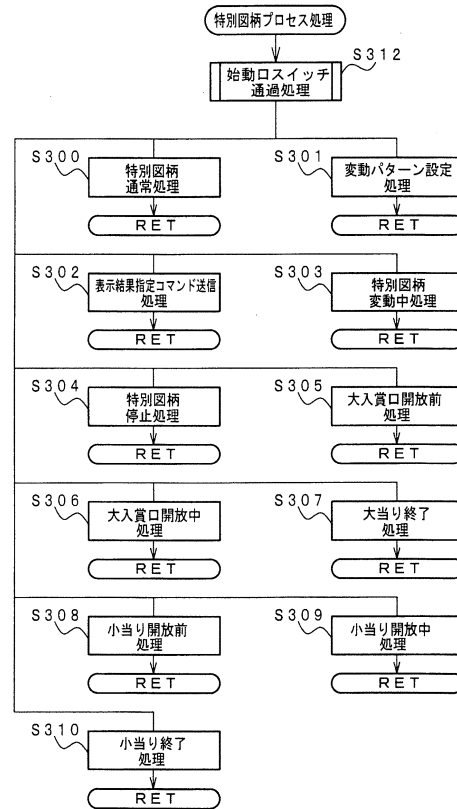
【図 23】

図23



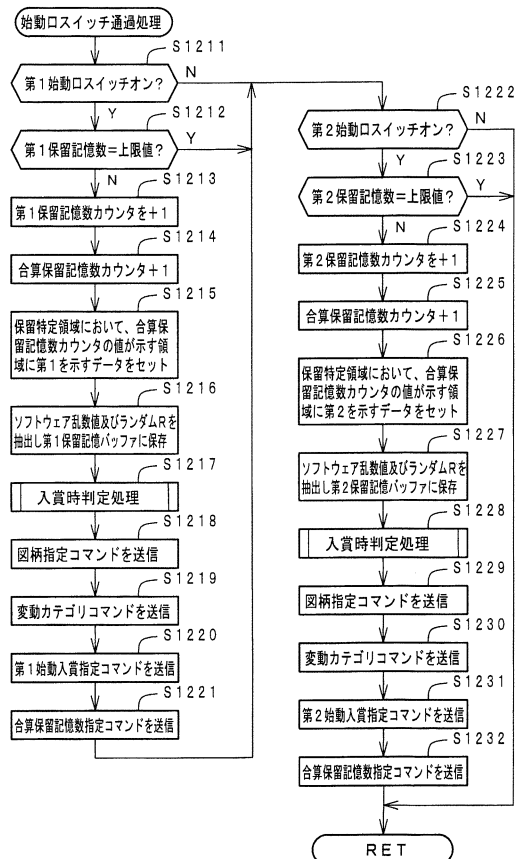
【図 24】

図24



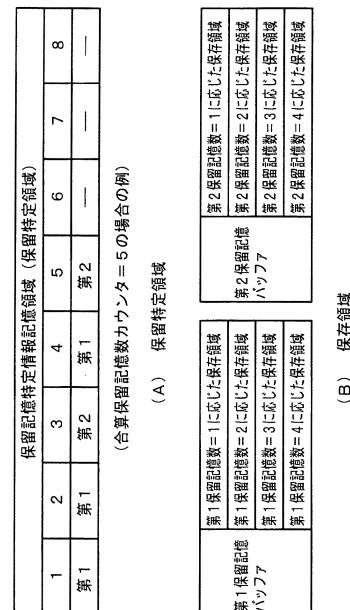
【図 25】

図25



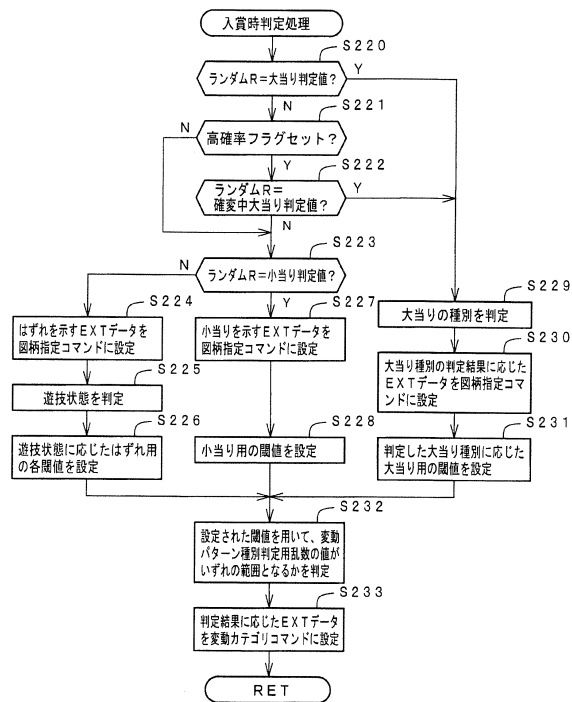
【図 26】

図26



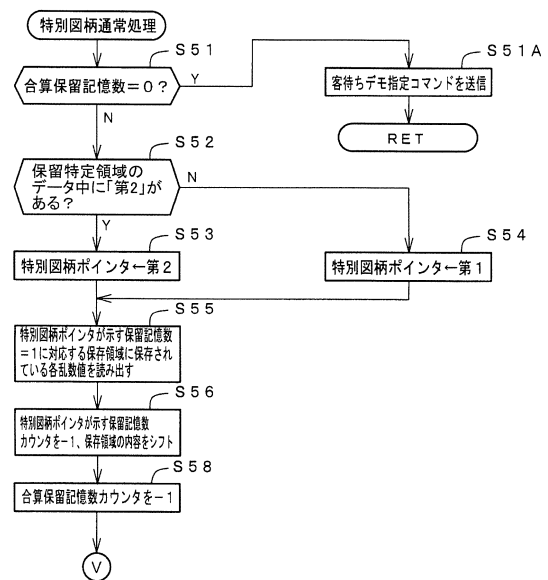
【図 27】

図27



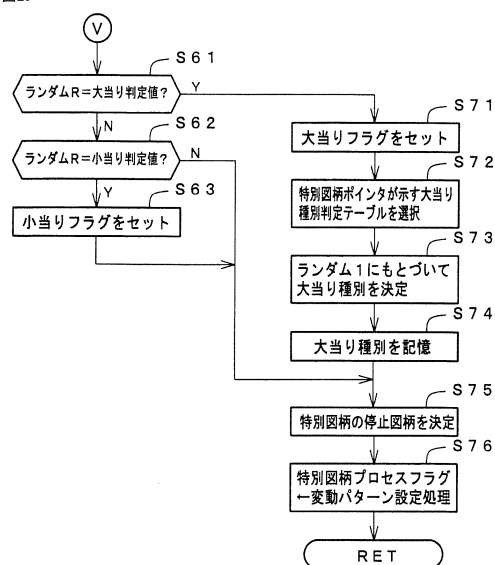
【図 28】

図28



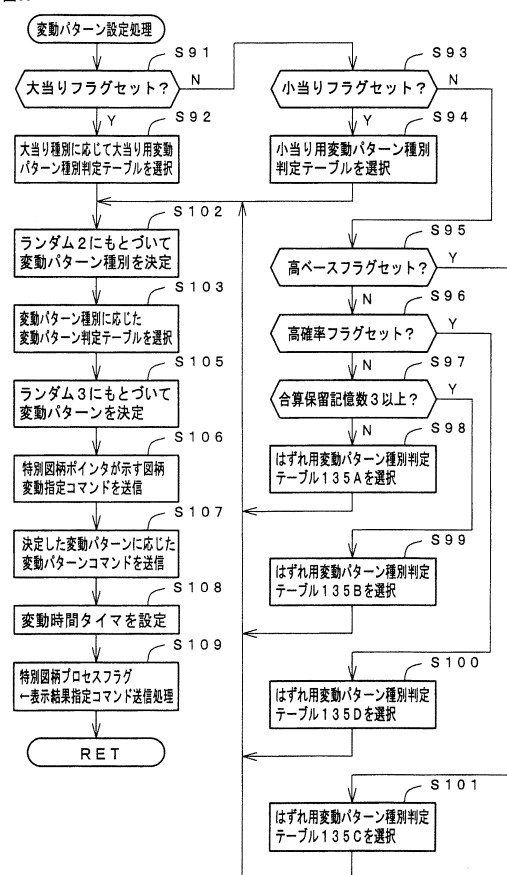
【図 29】

図29



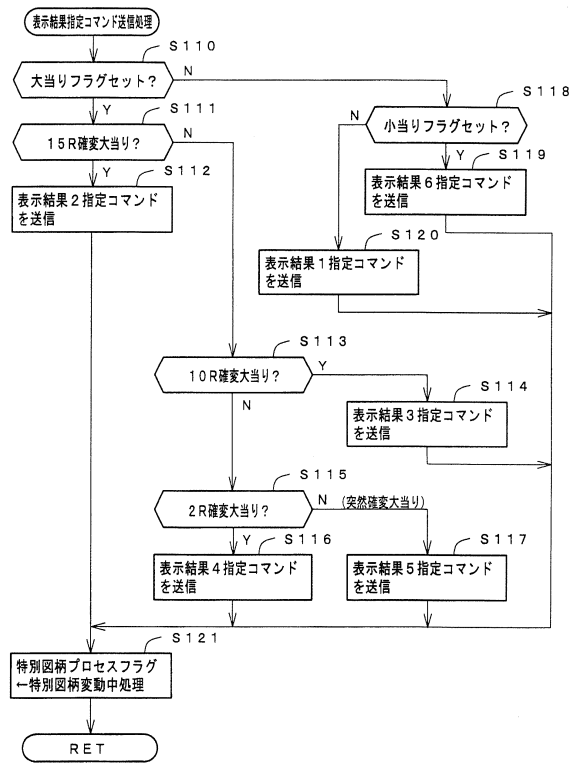
【図 30】

図30



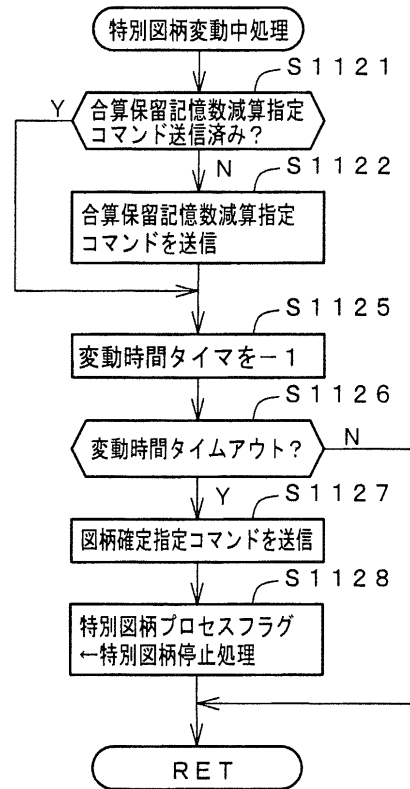
【図 3 1】

図31



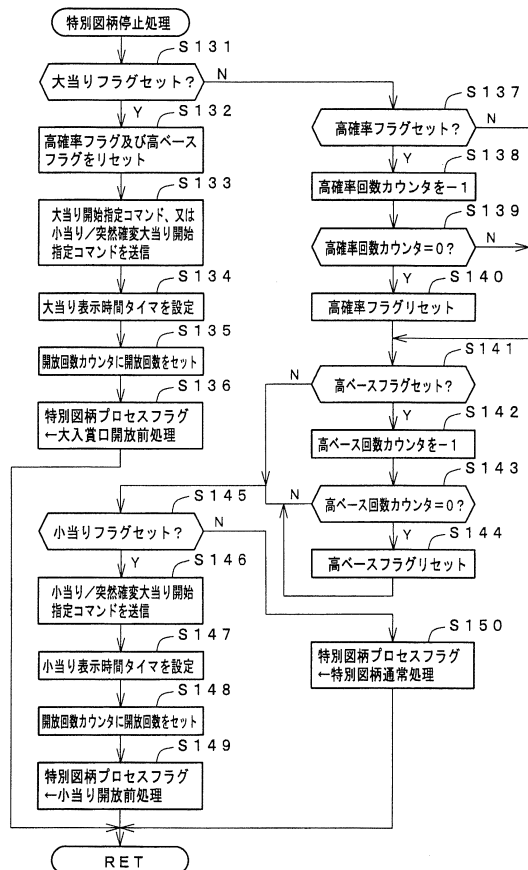
【図 3 2】

図32



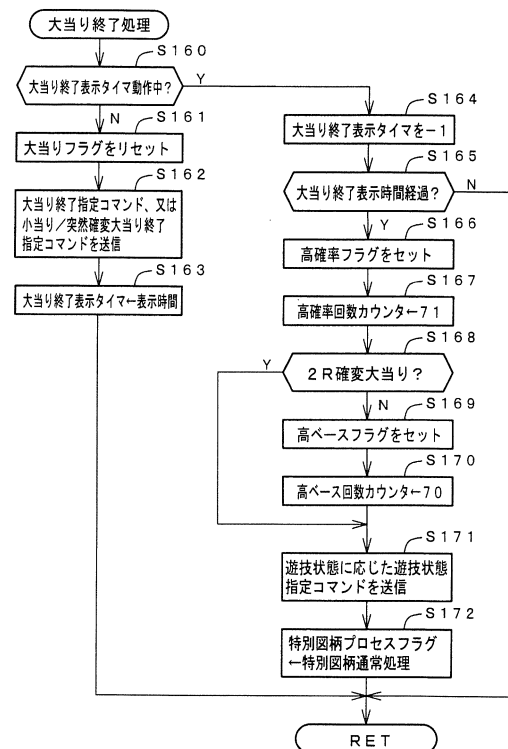
【図 3 3】

図33



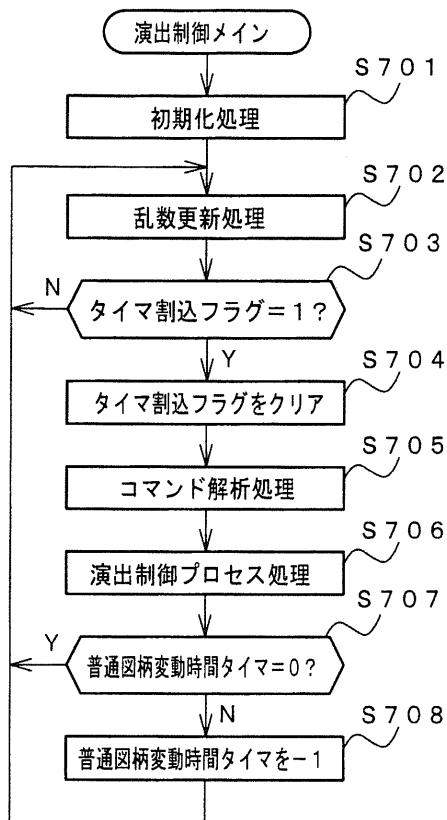
【図 3 4】

図34



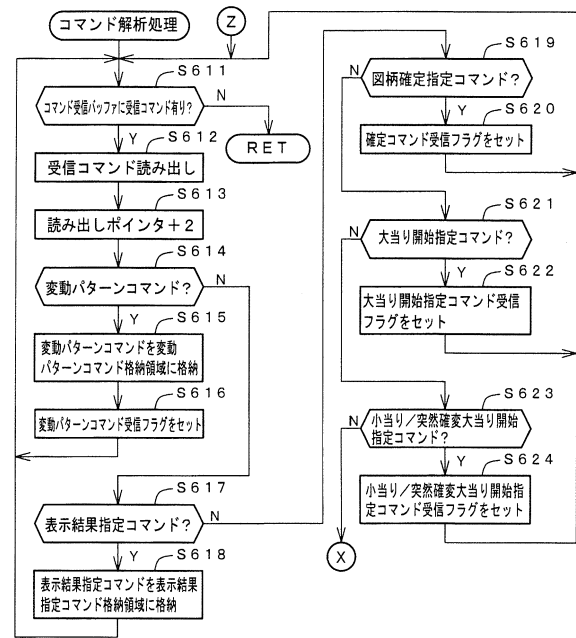
【図 35】

図35



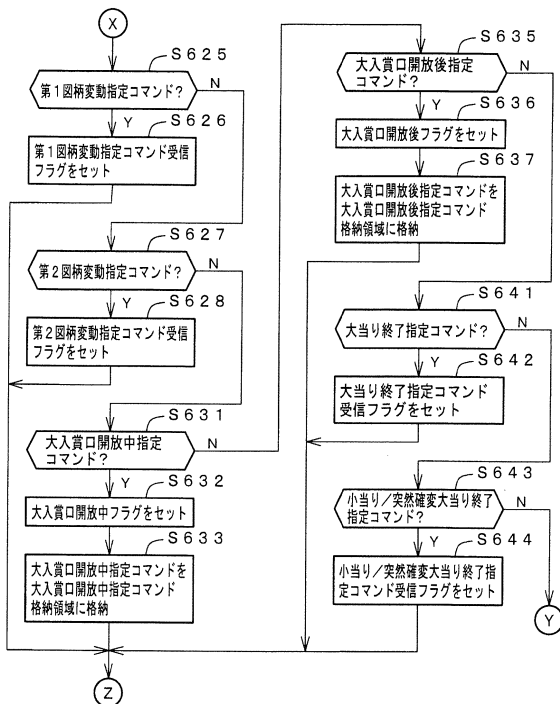
【図 36】

図36



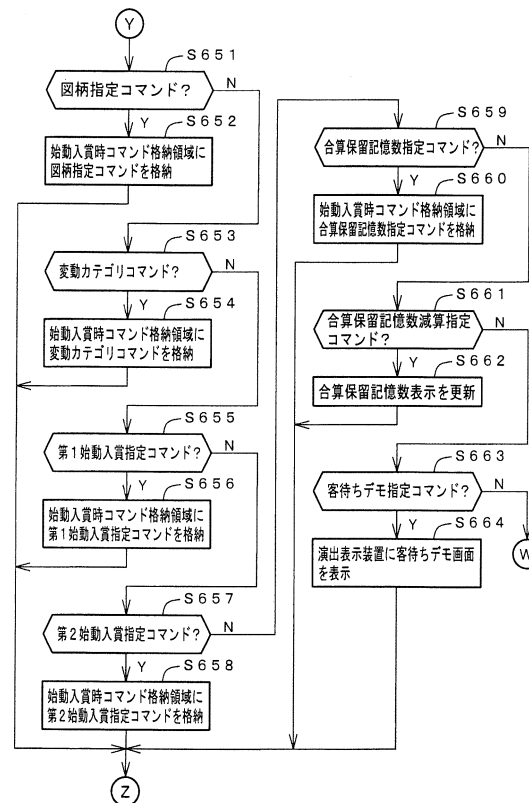
【図 37】

図37



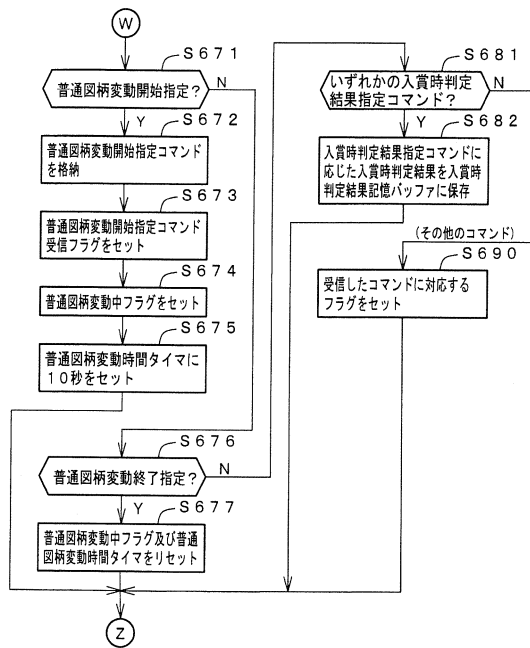
【図 38】

図38



【図 39】

図39



【図 40】

図40

始動入賞時コマンド格納領域	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	合算保留記憶数指定コマンド	未判定情報
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C203 (H)	0
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	0000 (H)	1
格納領域3	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C205 (H)	1
格納領域4	C402 (H)	C612 (H)	C000 (H)	C206 (H)	1
格納領域5	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C207 (H)	1
格納領域6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
格納領域7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
格納領域8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

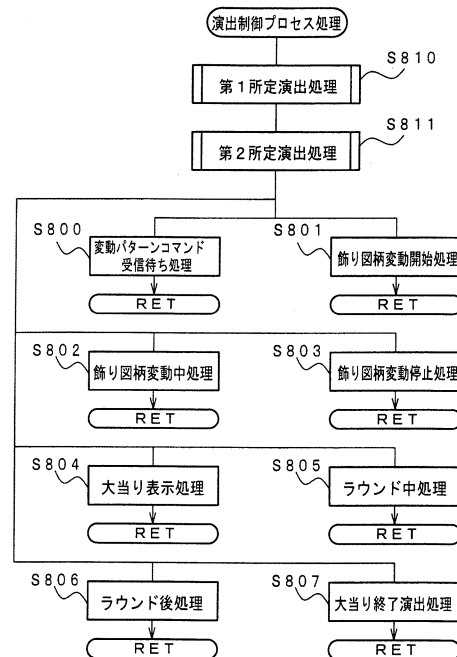
【図 41】

図41

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	1~8	擬似連変動時仮停止図柄決定用
SR3	1~100	所定演出決定用
SR4	1~99	特別図柄表示結果報知決定用
SR5	1~28	ボタン演出決定用
SR6	1~100	先読み予告演出決定用 (擬似連予告演出決定用)

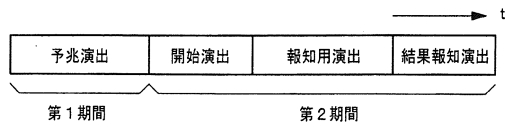
【図 42】

図42



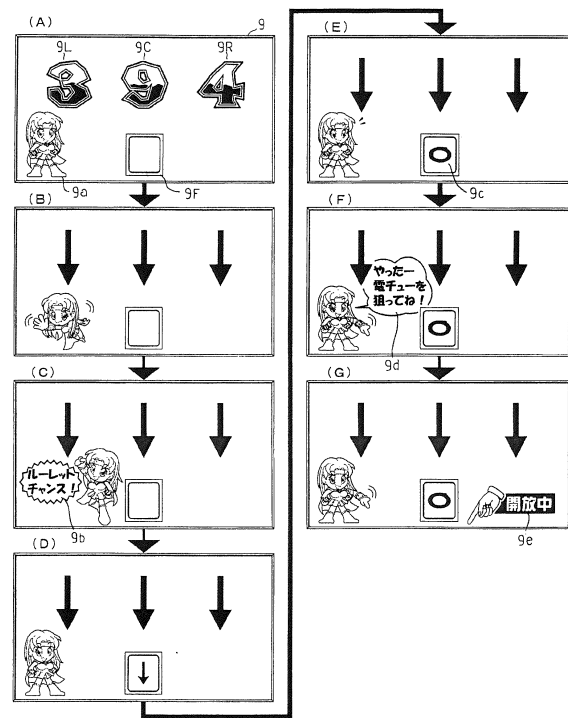
【図 4 3】

図43



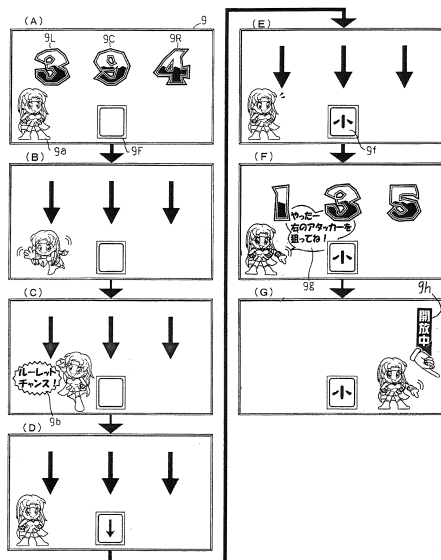
【図 4 4】

図44



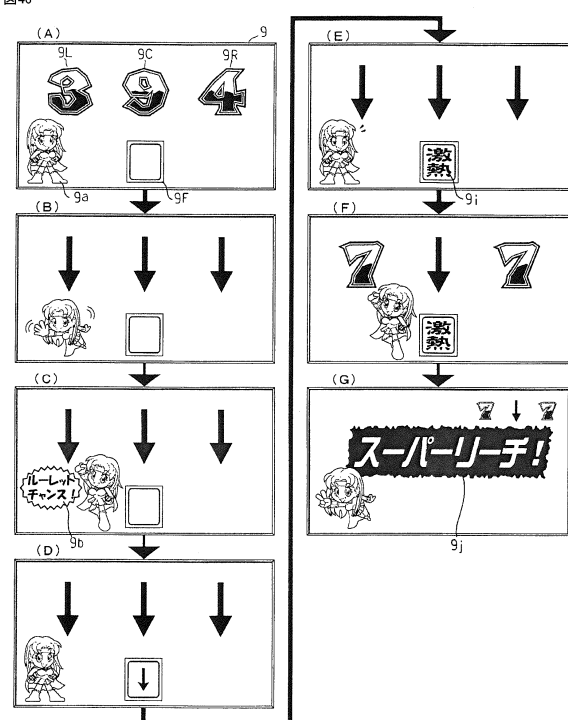
【図 4 5】

図45



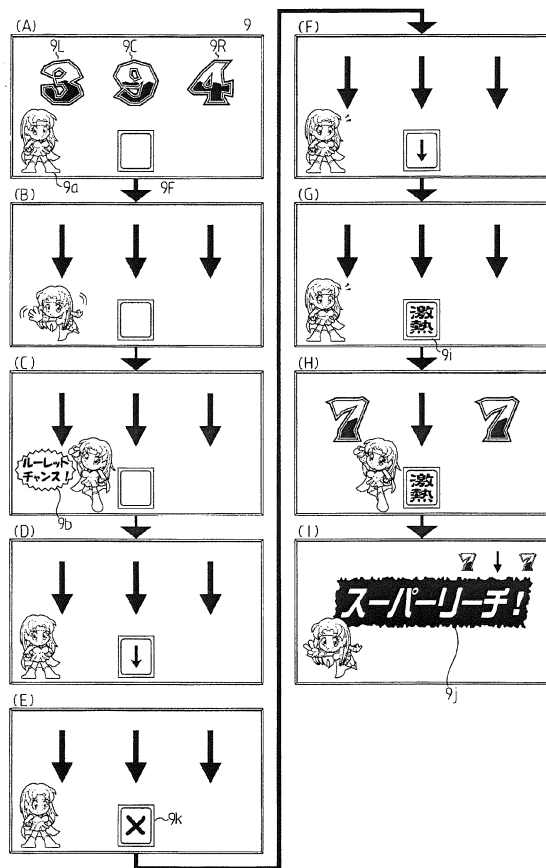
【図 4 6】

図46



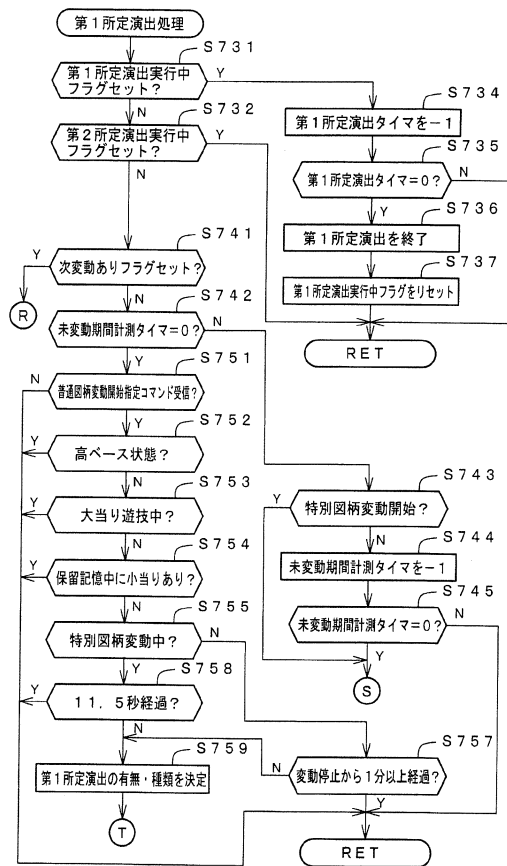
【図 47】

図 47



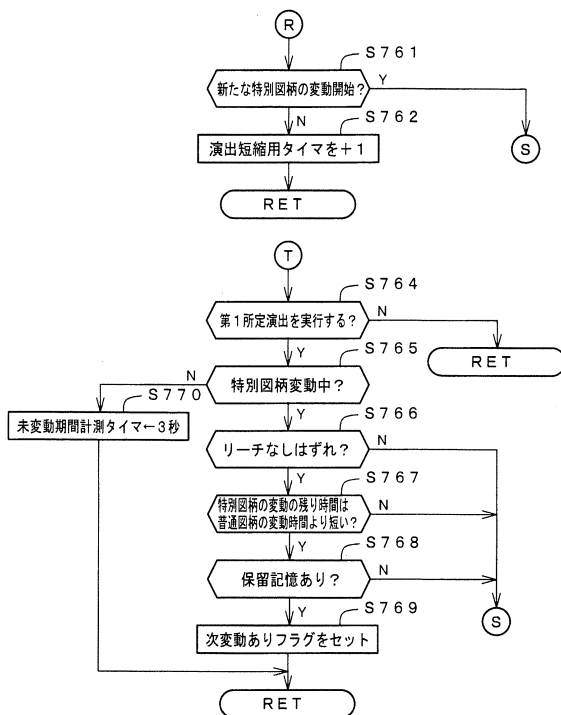
【図 48】

図 48



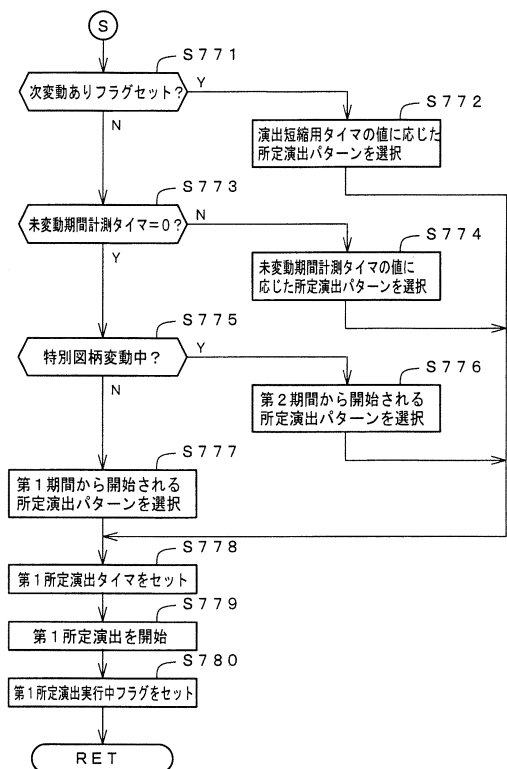
【図 49】

図 49



【図 50】

図 50



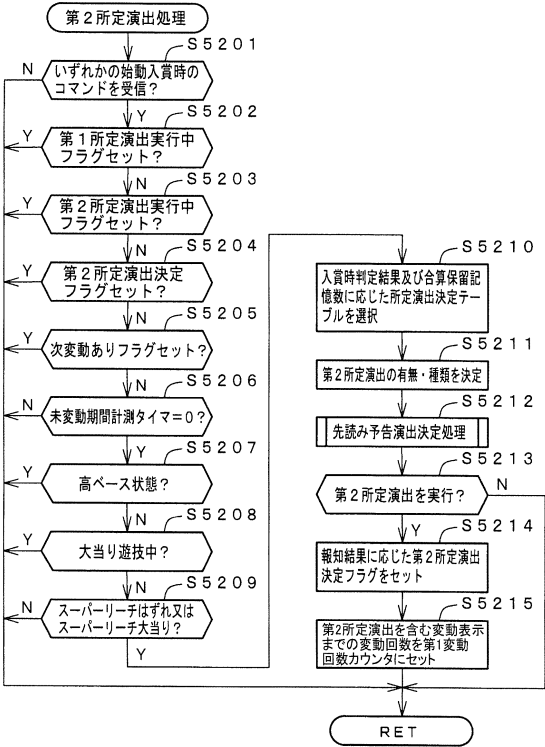
【図 5 1】

図51

	所定演出 (x) の後	
	所定演出 (○)	所定演出 (x)
普通図柄表示結果	普通図柄はずれ	普通図柄当り
	判定値数: 90 判定値数: 10	判定値数: 10 判定値数: 20
所定演出なし	判定値数: 90 判定値数: 10	判定値数: 10 判定値数: 20
	判定値数: 90 判定値数: 10	判定値数: 10 判定値数: 20
所定演出 (x)	判定値数: 10 判定値数: 70	判定値数: 10 判定値数: 20
	判定値数: 10 判定値数: 70	判定値数: 10 判定値数: 20
所定演出 (○)	判定値数: 10 判定値数: 70	判定値数: 10 判定値数: 20
	判定値数: 10 判定値数: 70	判定値数: 10 判定値数: 20

【図 5 2】

図52



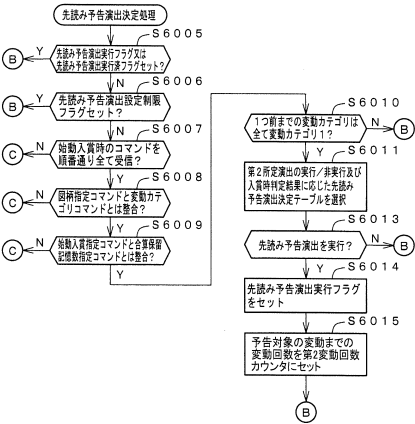
【図 5 3】

図53

入賞時判定結果	合算保留記憶数	所定演出 (x)		所定演出 (チャンス)		所定演出 (激熱)	
		判定値数: 20	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 10
スーパーリーチはずれ	1	判定値数: 20	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 10
	2	判定値数: 40	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 40	判定値数: 10	判定値数: 10
	3	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 25	判定値数: 5	判定値数: 5
	4以上	判定値数: 80	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10
スーパーリーチ大当たり	1	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 25	判定値数: 5	判定値数: 5
	2	判定値数: 80	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10
	3	判定値数: 40	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10
	4以上	判定値数: 20	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 60

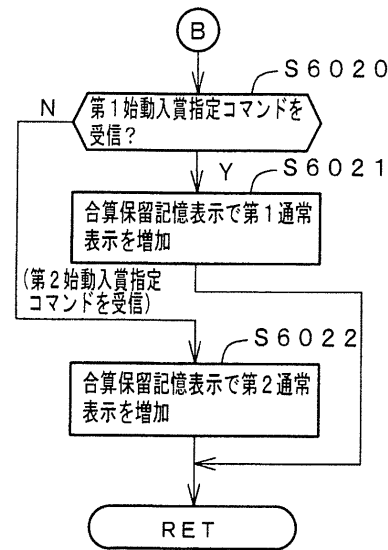
【図 5 4】

図54



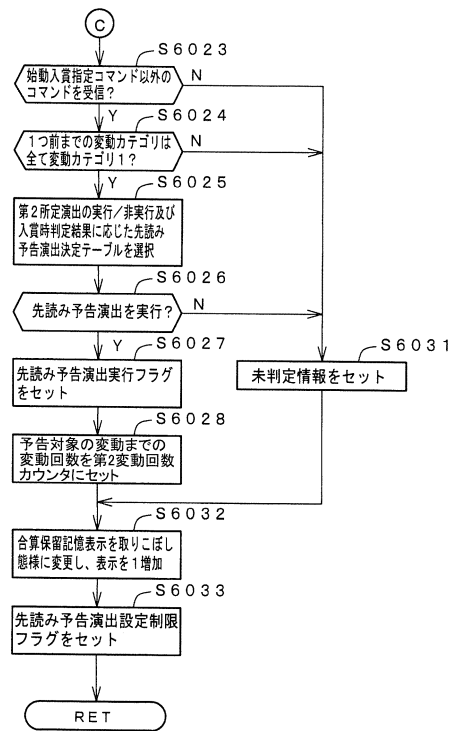
【図 5 5】

図55



【図 5 6】

図56



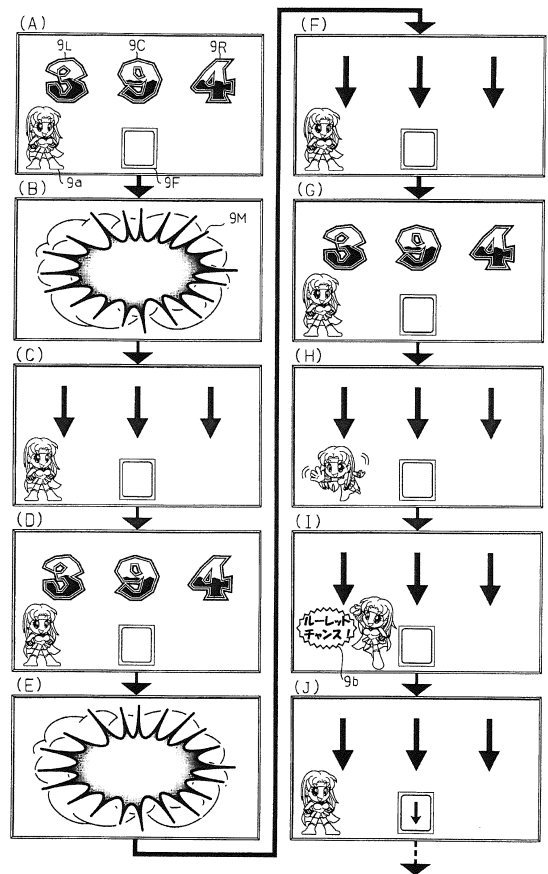
【図 5 7】

図57

入賞時判定結果	第2所定演出	先読み予告演出する	先読み予告出しない
ボタン演出リーチ (ノーマルPA2-1~PA2-4)	実行する	判定値数：80	判定値数：20
	実行しない	判定値数：60	判定値数：40
スーパリーチ	実行する	判定値数：70	判定値数：30
	実行しない	判定値数：50	判定値数：50
その他	実行する	判定値数：30	判定値数：70
	実行しない	判定値数：10	判定値数：90

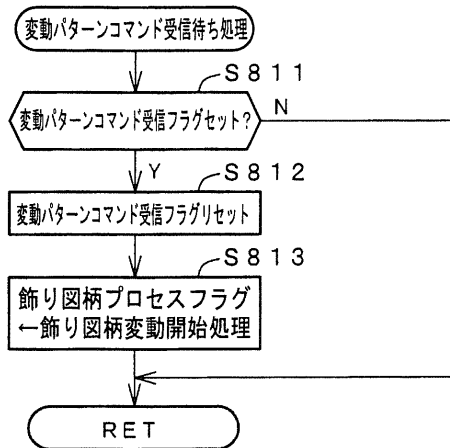
【図 5 8】

図58



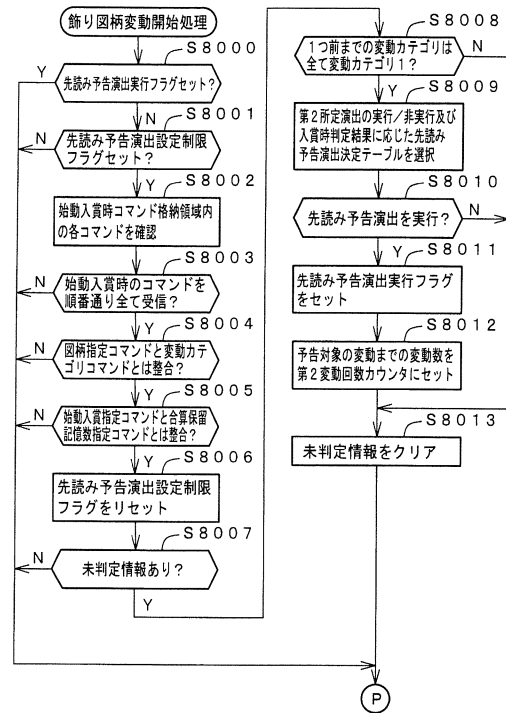
【図 59】

図59



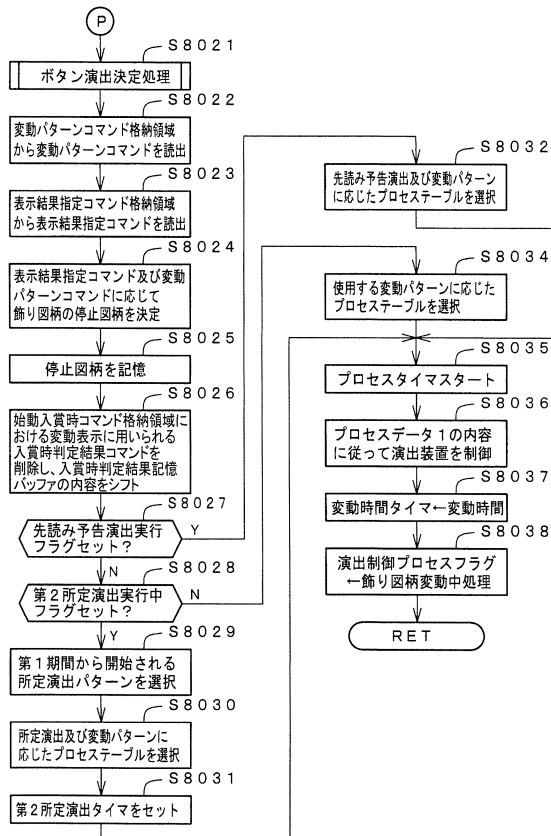
【図 60】

図60



【図 61】

図61



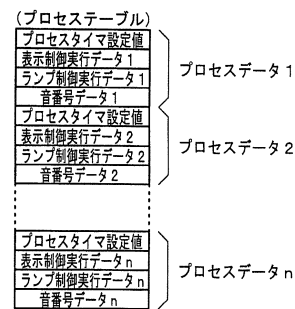
【図 62】

図62

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R、10R、2R)	大当り図柄	左中右の揃い
突然確変大当り /小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	135

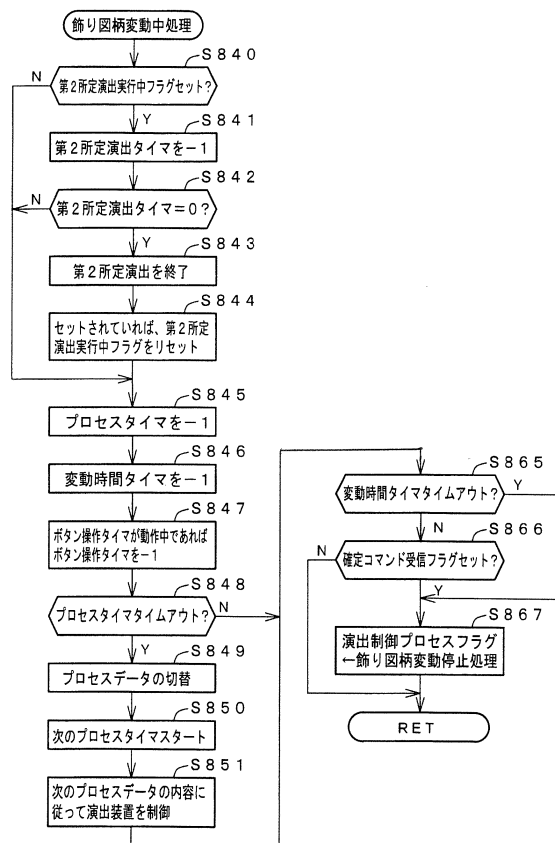
【図 63】

図63



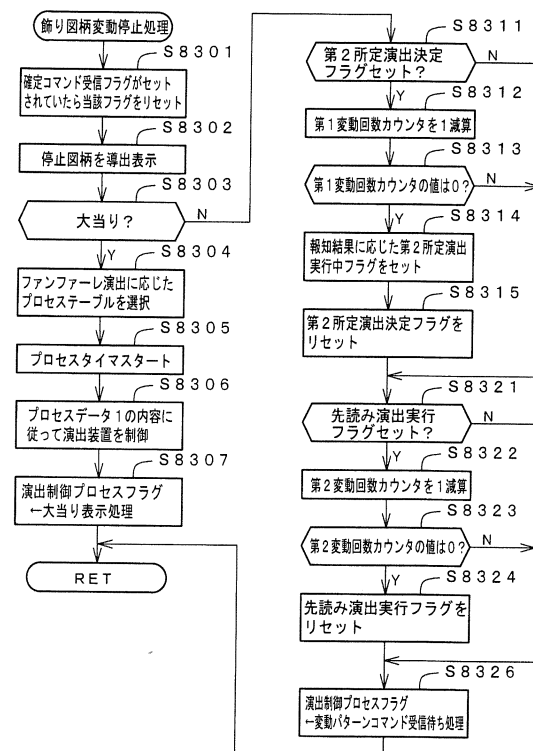
【図 64】

図64



【図 65】

図65



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-259463 (JP, A)
特開2012-075535 (JP, A)
特開2012-085675 (JP, A)
特開2010-227292 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02