(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5662517号
(P5662517)
(45)発行日　平成27年1月28日(2015.1.28)　(24)登録日　平成26年12月12日(2014.12.12)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315Z

請求項の数 1　(全 110 頁)

(21)出願番号　特願2013-102846(P2013-102846)
(22)出願日　平成25年5月15日(2013.5.15)
(62)分割の表示　特願2009-8233(P2009-8233)の分割
原出願日　平成21年1月16日(2009.1.16)
(65)公開番号　特開2013-176604(P2013-176604A)
(43)公開日　平成25年9月9日(2013.9.9)
審査請求日　平成25年5月15日(2013.5.15)

(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　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　▲吉▼川　康史

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】
開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段、または前記開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に移行させる遊技機であって、
前記第２可変表示手段における識別情報の可変表示は前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示に優先して実行され、
前記有利状態に移行させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示および前記第２可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、
前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記有利状態決定用乱数を用いて、前記有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決

定手段と、
前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、
前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記有利状態決定用乱数の値にもとづいて、前記有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段によって前記有利状態に移行させると判定された場合または特定可変表示パターンとなると判定された場合に、判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、
前記有利状態中である場合に、前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した前記判定手段による判定を制限する判定制限手段と、
演出用識別情報の可変表示の背景画像を、複数の背景画像のうちの１の背景画像に変化させる背景画像変化手段と、
低確率状態と、前記低確率状態よりも前記有利状態に移行されやすい高確率状態とを含む複数の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段とを備え、
特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、
特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、
非特定可変表示パターンは、特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときに前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多い場合には、少ない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、
前記判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、
前記背景画像変化手段は、特定の移行条件が成立したことにもとづいて、前記低確率状態と前記高確率状態とのいずれの状態であっても変化可能な背景画像であって、前記高確率状態であることを示唆する特定の背景画像に変化させる特定背景画像変化手段を含む
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段、または開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に移行させる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。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２００８－１８０２０号公報（図６等）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００９】
本発明は、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止する遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１０】
本発明による遊技機は、開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段、または開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に移行させる遊技機であって、第２可変表示手段における識別情報の可変表示は第１可変表示手段における識別情報の可変表示に優先して実行され、有利状態に移行させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、第１可変表示手段における識別情報の可変表示および第２可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した有利状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、開始条件が成立したことにもとづいて、有利状態決定用乱数を用いて、有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留

記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、可変表示パターン決定手段による決定前に、抽出手段により抽出された有利状態決定用乱数の値にもとづいて、有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と、判定手段によって有利状態に移行させると判定された場合または特定可変表示パターンとなると判定された場合に、判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、有利状態中である場合に、第１可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した判定手段による判定を制限する判定制限手段と、演出用識別情報の可変表示の背景画像を、複数の背景画像のうちの１の背景画像に変化させる背景画像変化手段と、低確率状態と、低確率状態よりも有利状態に移行されやすい高確率状態とを含む複数の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段とを備え、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、開始条件が成立したときに保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多い場合には、少ない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、背景画像変化手段は、特定の移行条件が成立したことにもとづいて、低確率状態と高確率状態とのいずれの状態であっても変化可能な背景画像であって、高確率状態であることを示唆する特定の背景画像に変化させる特定背景画像変化手段を含むことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【００１１】

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

【００１２】

第１移行条件が成立（例えば、ステップＳ７３にて突然確変大当りを決定）したときに所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態（例えば、２ラウンドの突然確変大当り遊技状態）に制御し、第２移行条件が成立（例えば、ステップＳ７３にて確変大当りを決定）したときに第１特定遊技状態よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態（例えば、１５ラウンドの確変大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態制御手段は、第１移行条件が成立したことにもとづいて有利遊技状態（例えば、確変状態）に制御し、演出モード制御手段は、第１移行条件を含む複数種類の特定の移行条件のいずれかが成立（例えば、ステップＳ６２にて小当りが決定）したことにもとづいて特定演出モード（例えば、潜伏モード）に制御する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６１８Ｂにおいて突然確変大当り（時短なし）または小当りを指定する表示結果指定コマンドを受信したことにもとづいて潜伏モードを示す演出モードフラグをセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第１特定遊技状態の発生に対する期待を持たせることができるとともに、第１特定遊技状態が発生しなかったとしても有利遊技状態に制御されていることに対する期待を持たせることができる。

【００１３】
特定演出モードに制御されているときに可変表示手段に表示され得る背景画像（例えば背景Ａ～Ｃ）は、通常演出モードに制御されているときに可変表示手段に表示され得る背景画像（例えば通常時背景）と異なるとともに、特定演出モードに制御されているときに可変表示手段に表示され得る背景画像が複数種類（例えば３種類）設けられ、演出モード制御手段により特定演出モードに制御されており、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されても演出モード制御手段により通常演出モードに制御されない場合において当該示唆演出が実行されたことにもとづいて背景画像を切り替える背景画像切替手段（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Ｓ８２６，Ｓ１８４５を実行する部分）を備えていてもよい。そのような構成によれば、特定演出モードの制御中における演出のバリエーションが増え、遊技の興趣を向上させることができる。
【００１４】
遊技の結果が特定遊技結果となる可能性があることを予告する予告演出を複数種類の中から選択する予告演出選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８０２を実行する部分）と、該予告演出選択手段が選択した予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８４８を実行する部分）と、を備え、通常演出モードとして、特定の移行条件が成立していなくても演出モード制御手段により特定演出モードに制御され得る第１通常演出モード（例えば第１通常モード）と、特定の移行条件が成立していなければ演出モード制御手段により特定演出モードに制御され得ない第２通常演出モード（例えば第２通常モード）とが設けられ、予告演出選択手段は、第１通常演出モードに制御されているときと第２通常演出モードに制御されているときとで異なる割合で予告演出を選択する（例えば、連続予告振分テーブルにおいて、第１通常モードのときと第２通常モードのときとで異なる割合で予告演出を実行するように判定値の振り分けを異ならせる）ようにしてもよい。そのような構成によれば、通常演出モードに制御されているときにおいても予告演出の出現割合に注目させることによって有利遊技状態に制御されていることに対する期待感を持たせることができる。
【００１５】
演出モード制御手段は、演出モード制御手段により特定演出モードに制御されている場合において、遊技機への電力供給が停止したときの遊技状態が所定遊技状態であるか有利遊技状態であるかにかかわらず、遊技機への電力供給が開始されたときに第２通常演出モードに制御する（例えば、ステップＳ６３６を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機への電力供給が開始されたときにいずれの演出モードに制御されているかを認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止することができる。
【００１６】
第１始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口１３への入賞）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行う第１可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ）と、第２始動条件の成立（例えば、第２始動入賞口１４への入賞）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行う第２可変表示手段（例えば、第２特別図柄表示器８ｂ）とを備え、第１可変表示手段または第２可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果（例えば大当り）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、第１始動条件の成立にもとづいて、第１の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第１保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１２Ａを実行する部分）と、第２始動条件の成立にもとづいて、第２の識別情報の可変表示を行う権利を記憶する第２保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１２Ｂを実行する部分）と、権利にもとづいて識別情報の可変表示の実行を開始するときに、遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手

段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１を実行する部分）と、少なくとも第２始動条件の成立頻度および／または第２の識別情報の可変表示の実行頻度の高まる高頻度状態（例えば、高ベース状態）において、第１保留記憶手段と第２保留記憶手段の双方に権利が記憶されているときに、第１の識別情報の可変表示よりも第２の識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ５２～Ｓ５４を実行する部分）と、を備え、事前決定手段は、特定遊技結果として、第１特定遊技結果（例えば、２ラウンドの突然確変大当り）、または第１特定遊技状態よりも有利な第２特定遊技結果（例えば、１５ラウンドの確変大当り）とするかを決定し、高頻度状態には、遊技結果が第２特定遊技結果となったことにより移行された特定遊技状態（例えば、１５ラウンドの確変大当り遊技状態）が終了した後に制御され（例えば、ステップＳ１７０のＹのときにステップＳ１７１Ａ，Ｓ１７１Ｂが実行され）、事前決定手段はさらに、第１始動条件の成立にもとづく場合には第２始動条件の成立にもとづく場合と比較して高い割合で、特定遊技結果として第１特定遊技結果とすることを決定する（例えば、ステップＳ７３の大当り種別の決定において第１特別図柄用の大当り種別決定テーブルよりも第２特別図柄用の大当り種別決定テーブルの方が突然確変大当りになる割合が低くなるように判定値が設定されている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、高頻度状態において遊技者を落胆させないようにすることができるとともに、遊技者の利益を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１７】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図７】各乱数を示す説明図である。

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

【図９】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図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】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１６】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１７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図１８】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図１９】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図２０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２３】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図２４】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図２５】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２６】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図２７】潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。

【図２８】潜伏モード中の背景画像と確変期待度との関係を示す説明図である。

【図２９】潜伏モード中の煽り演出（各移行抽選演出）の表示例を示す説明図である。
【図３０】役物落下演出の表示例を示す説明図である。
【図３１】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３２】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図３３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３７】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図３８】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図３９】潜伏モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】潜伏モード中演出選択テーブルを示す説明図である。
【図４１】通常モード中演出選択テーブルを示す説明図である。
【図４２】背景選択テーブルを示す説明図である。
【図４３】フェードアウト時背景色選択テーブルを示す説明図である。
【図４４】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４５】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４６】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４８】連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。
【図４９】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図５０】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図５１】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５２】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５３】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図５４】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５５】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５６】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５７】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５８】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５９】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図６０】連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【図６１】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図６２】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図６３】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図６４】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。
【図６５】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
【図６６】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図６７】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。

【図６８】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１９】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００２０】
ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
【００２１】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９では、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置９は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器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で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。
【００２２】
遊技盤６における演出表示装置９の上部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）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。遊技盤６における演出表示装置９の上部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。
【００２３】
この実施の形態では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。
【００２４】
以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄

表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器と総称することがある。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

遊技盤６における演出表示装置９の上部の中央には、下方向（演出表示装置９の画面上、つまり遊技者から見て演出表示装置９の画面の手前）に移動可能に構成された星形の役物２００が設けられている。この役物２００は、後述する役物落下演出（図３０参照）が実行されているときに下方向に移動に移動することによって、役物落下演出が実効されていることを報知する役割を果たす。なお、役物２００内部にはＬＥＤ等が内蔵されており、役物２００が移動（動作）しているときに点灯するように構成されている。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時

間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯する表示器を１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を１減らす。

【００３９】

この実施の形態では、特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態である時短状態（時間短縮状態）では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。なお、この実施の形態では、所定の移行条件が成立した場合には、確変状態（つまり、通常状態および時短状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い遊技状態）かつ時短状態（つまり、通常状態および確変状態に比べて特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）である確変時短状態にも移行される。確変時短状態においても、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる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。

【００４０】

上記のように、確変時短状態や時短状態において、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加されるが、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行制御することによって、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度がより一層高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数がより一層高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】
乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。
【００５０】
乱数回路５０３は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。
【００５１】
また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。
【００５２】
遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当り表示結果にするか否か、すなわち、大当りとするか否かを決定する。そして、大当りとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に移行させる。
【００５３】
また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。
【００５４】
遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気

部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭは、演出表示装置９に表示され

るキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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Ｓ１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。

【００６８】
初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップ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（ステップＳ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップＳ４）、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する（ステップＳ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ５６が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【００６９】
次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ６）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００７０】
クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。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。

【００７１】
電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【００７２】
チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【００７３】
また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ４３の処理において、バックアップＲＡＭに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御

基板８０に対して送信する。

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か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。

【００８１】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置９において可変表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００９２】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００９３】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【００９４】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～Ｓ３３（ステップＳ２９を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【００９５】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【００９６】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。
【００９７】
この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される。
【００９８】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当りである「５」が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「１３５」）が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である「５」が停止表示されることに対応する演出表示装置９における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。
【００９９】
ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１００】
図６は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図６に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が２回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２を用いる場合には、再変動が４回行われる。
【０１０１】
また、図６に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄

（突然確変大当り図柄を除く）になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－３～ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３～ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－３～スーパーＰＢ３－４の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４を用いる場合には、再変動が４回行われる。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

ここで、図６に示す特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３の変動パターンにもとづいて変動が実行される場合は、突然確変大当りであるか小当りであるかについて遊技者が認識できず（または認識困難であり）、また、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に演出モードとして潜伏モードに移行させることによって、遊技状態が通常状態に移行されたか確変状態に移行されたかについて遊技者が認識できない（または認識困難である）。一方、図６に示す特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンにもとづいて変動が実行される場合は、突然確変大当りが発生したことを遊技者が認識可能であり、また、突然確変大当り遊技の終了後に演出モードとして確変モードに移行させることによって、遊技状態が確変時短状態に移行されたことについて遊技者が認識可能である。

【０１０５】

なお、この実施の形態では、図６に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が３２．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第２特別図柄の変動表示を行う場合には、第２保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数０～２用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数３，４用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第１保留記憶数または第２保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【０１０６】
図７は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。
（１）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）
（２）ランダム２（ＭＲ２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）
（３）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
（４）ランダム４（ＭＲ４）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
（５）ランダム５（ＭＲ５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）
【０１０７】
なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。
【０１０８】
なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＡを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＢを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動２回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動３回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動４回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。
【０１０９】
なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３およびスーパーＣＡ３－４とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル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ＣＡ３－４とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊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３回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル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。

【０１１０】
図５に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（４）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２、ランダム３）または初期値用乱数（ランダム５）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。
【０１１１】
図８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図８（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図８（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。
【０１１２】
図８（Ｂ），（Ｃ）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第１特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）と、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）には、図８（Ｂ）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第２特別図柄用）には、図８（Ｃ）に記載されている各数値が設定されている。また、図８（Ｂ），（Ｃ）に記載されている数値が小当り判定値である。
【０１１３】
ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図８（Ｂ），（Ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図８（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図８（Ｂ），（Ｃ）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【０１１４】
なお、この実施の形態では、図８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いる場合には３００分の１の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第２特別図柄）を用いる場合には３０００分の１の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【０１１５】
図８（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂを示す説明図である。このうち、図８（Ｄ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａである。また、図８（Ｅ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂである。
【０１１６】
大当り種別判定テーブル１３１ａは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り（時短あり）」、「突然確変大当り（時短なし）」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。また、大当り種別判定テーブル１３１ｂは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り（時短あり）」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１１７】
なお、「通常大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマルＰＡ２－３，ＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３，ＰＢ２－４、ノーマルＰＡ３－３，ＰＡ３－４、ノーマルＰＢ３－３，ＰＢ３－４のいずれかが決定され（図９（Ａ）参照）、通常大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に制御され、演出モードが通常モードに制御される。また、「確変大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマルＰＡ２－３，ＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３，ＰＢ２－４、ノーマルＰＡ３－３，ＰＡ３－４、ノーマルＰＢ３－３，ＰＢ３－４のいずれかが決定され（図９（Ｂ）参照）、確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り（時短あり）」が決定された場合は、変動パターンとして特殊ＰＧ２－１～ＰＧ２－２のいずれかが決定され（図９（Ｃ）参照）、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り（時短なし）」が決定された場合は、変動パターンとして特殊ＰＧ１－１～ＰＧ１－３のいずれかが決定され（図９（Ｄ）参照）、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御され、演出モードが潜伏モードに制御される。また、「小当り」が決定された場合は、「突然確変大当り（時短なし）」が決定された場合と同様に、変動パターンとして特殊ＰＧ１－１～ＰＧ１－３のいずれかが決定され（図９（Ｄ）参照）、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が小当り遊技の前の遊技状態のまま変化せず、演出モードが潜伏モードに制御される。
【０１１８】
なお、この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別判定テーブル１３１ａには「突然確変大当り（時短あり）」と「突然確変大当り（時短なし）」に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り（時短あり）」に対してのみ判定値が割り当てられている。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口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のみ、「突然確変大当り（時短なし）」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行し得る。なお、大当り種別判定テーブル１３１ｂにも「突然確変大当り（時短あり）」と「突然確変大当り（時短なし）」に対して判定値を割り当て、第２始動入賞口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にも、「突然確変大当り（時短なし）」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行するように構成してもよい。
【０１１９】
なお、この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態として２ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量

の遊技価値を付与する第２特定遊技状態として１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）と決定する場合を説明するが、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第１特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第１特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第２特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第２特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第１特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第２特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第１特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第２特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１２０】

「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変時短状態に移行させる大当りである。また、「通常大当り」とは、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時短状態に移行される大当りである。

【０１２１】

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、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り（時短あり）」、「突然確変大当り（時短なし）」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。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。

【０１２２】

図９（Ａ）～（Ｄ）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄ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～１３２Ｄは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、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。

【０１２３】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム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～スーパーＣＡ３－４、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。

【０１２４】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図９（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図９（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂとで、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＢにはスーパーＣＡ３－３に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡにはスーパーＣＡ３－３に対して判定値が割り当て

られていない。

【０１２５】

また、大当り種別が「突然確変大当り（時短あり）」である場合に用いられる図９（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃには特殊ＣＡ４－２に対してのみ判定値が割り当てられているのに対し、大当り種別が「突然確変大当り（時短なし）」である場合に用いられる図９（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄには特殊ＣＡ４－１に対してのみ判定値が割り当てられている。

【０１２６】

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～１３２Ｄ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。

【０１２７】

なお、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、通常大当りまたは確変大当りである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が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。

【０１２８】

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，１３２Ｄ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２ラウンド大当り状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１２９】

また、図９（Ｅ）は、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅ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１３２Ｅは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図９（Ｅ）に示すように、小当りとする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。

【０１３０】

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

【０１３１】

なお、図１０に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂを用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さ

らに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない１や２の場合でも（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数がより少ない０や１の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。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演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）であ

る（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図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において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１４１】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り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）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

コマンド９５ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図１９参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのＥＸＴデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する制御を行う。例えば、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した入賞判定結果１指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定した入賞判定結果２指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定した入賞判定結果３指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リ

ーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定した入賞判定結果４指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定した入賞判定結果５指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した入賞判定結果６指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてＥＸＴデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態（確変状態を含まない）であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。コマンドＢ００３（Ｈ）は、遊技状態が確変時短状態であることを指定する演出制御コマンド（確変時短状態指定コマンド）である。なお、コマンドＢ０００（Ｈ）～Ｂ００３（Ｈ）を背景指定コマンドという。

【０１５１】

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

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本のパラレル信号線で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。

【０１５７】

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

【０１５８】

図１５および図１６は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら

、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１５９】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

止されるように制御する。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

図１７は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図１７（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図１７（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０１７２】
まず、図１７（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。
【０１７３】
第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ａ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図１８参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。
【０１７４】
図１８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１８に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０１７５】
次いで、ＣＰＵ５６は、遊技状態が時短状態（確変状態を含む）であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１５Ａ）。セットされていれば、そのままステップＳ２１８Ａに移行する。時短フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が５以上であるか否かを確認する（ステップＳ２１６Ａ）。特別図柄プロセスフラグの値が５以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、ＣＰＵ５６は、そのままステップＳ２１８Ａに移行する。
【０１７６】
特別図柄プロセスフラグの値が５未満であれば、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１８Ａ）。
【０１７７】
なお、ステップＳ２１５ＡまたはステップＳ２１６ＡでＹと判定したことによりステッ

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

【０１７８】

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

【０１７９】

次に、図１７（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０１８０】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図１８参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０１８１】

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

【０１８２】

図１９は、ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図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（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動

入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

【０１８３】

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

【０１８４】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図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（ステップＳ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）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（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）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。

【０１８５】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２３のＮ）、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップＳ２２４）。この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。また、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否か（具体的には、合算保留記憶数カウンタの値が３以上であるか否か）を判定する。

【０１８６】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップＳ２２５）。具体的には、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合、または合算保留記憶数が３以上であると判定した場合には、図１０（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）１３５Ｂを設定する。また、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３未満であると判定した場合には、図１０（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）１３５Ａを設定する。なお、遊技状態や合算保留記憶数に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂを用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂを選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいか否かを判定することにより、後述するステップＳ２２９で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、スーパーリーチ大当りとなるスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して１５０～２５１の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値１５０以上であるか否かを判定し、１５０以上であればスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別と

なると判定してもよい。また、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別に対して２３０～２５１の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値２３０以上であるか否かを判定し、２３０以上であればスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別に対して１～７９の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値７９以下であるか否かを判定し、７９以下であれば非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となると判定してもよい。

【０１８７】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、図９（Ｄ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄを設定する（ステップＳ２２６）。

【０１８８】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２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、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２７）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）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）１３１ａを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）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）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０１８９】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２７で判定した大当り種別に応じて、大当り用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップＳ２２８）。具体的には、ＣＰＵ５６は、通常大当りと判定した場合には、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を設定する。また、確変大当りと判定した場合には、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を設定する。また、突然確変大当りと判定した場合には、図９（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃを設定する。

【０１９０】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５，Ｓ２２６，Ｓ２２８で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）とを用いて、変動パターン種別を判定する（ステップＳ２２９）。

【０１９１】

なお、前述したように、この実施の形態では、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）となる場合には、大当り種別が通常大当りであるか確変大当りであるかにかかわらず、スーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（１５０～２５１）が割り当てられている。従って、確変大当りまたは通常大当りとなる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が１５０～２５１であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４になる（すなわち、スーパーリーチ大当りとなる）と判定することができる。

【０１９２】

また、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれとな

る場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（１～７９）が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が１～７９であれば、少なくとも変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１になる（すなわち、非リーチはずれとなる）と判定することができる。また、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が２３０～２５１であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７になる（すなわち、スーパーリーチはずれとなる）と判定することができる。

【０１９３】

そして、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定する処理を行う。その他、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０１９４】

図２０および図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０１９５】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップＳ５２）。具体的には、第１保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ６６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。

【０１９６】

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

【０１９７】
次いで、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する（ステップＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する。
【０１９８】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
【０１９９】
すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０２００】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０２０１】
そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。
【０２０２】
また、ＣＰＵ５６は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２０３】
特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理を、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【０２０４】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２０５】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図８（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図８（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０２０６】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当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、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０２０７】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図８（Ｂ），（Ｃ）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図８（Ｂ），（Ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図８（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第２」である場合には、図８（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６２）、ＣＰＵ５６は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップＳ６３）、ステップＳ７５に移行する。
【０２０８】
なお、ランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップＳ６２のＮ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。
【０２０９】
ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットす

る。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップＳ７２）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図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。

【０２１０】

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（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り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。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

図２２は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄ（図９（Ａ）～（Ｄ）参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０２に移行する。なお、図９（Ａ）～（Ｄ）に示したように、大当り種別として通常大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａが選択され、確変大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂが選択され、突然確変大当り（時短あり）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃが選択され、突然確変大当り（時短なし）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄが選択される。

【０２１５】
大当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９３）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅ（図９（Ｅ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。
【０２１６】
小当りフラグも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時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９５）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変時短状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップＳ９５のＹ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９８に移行する。
【０２１７】
時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、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（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１０２に移行する。
【０２１８】
時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）または合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ９６のＹ）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（ステップＳ９８）。そして、ステップＳ１０２に移行する。
【０２１９】
この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９８の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が３以上である場合には、図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。この場合、後述するステップＳ１０２の処理で変動パターン種別として非リーチＣＡ２－３が決定される場合があり、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０５の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチＰＡ１－２が決定される（図１２参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が３以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。
【０２２０】
なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ０である場合（例えば、０であるか、０または１である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９５でＹと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ０であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ０であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１０（Ａ）参照）を選択するようにしてもよい。
【０２２１】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９７またはＳ９８の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２２２】
次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ、１３７Ｂ（図１１参照）、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ（図１２参照）のうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０３）。また、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム３（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップＳ１０３の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０５）。なお、始動入賞のタイミングでランダム３（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。
【０２２３】
次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０６）。
【０２２４】
また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０７）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０９）。
【０２２５】
なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ９８，Ｓ１０２の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示す非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示すノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。
【０２２６】
また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、ＣＰＵ５６は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。
【０２２７】
図２３は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コ

マンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始２指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２３３】

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

【０２３４】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には１５回。突然確変大当りの場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。

【０２３５】

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

【０２３６】

なお、ＣＰＵ５６は、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、例えば、時短状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で時短回数を管理するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態指定コマンドを受信すると、時短回数カウンタに所定値（例えば１００）をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに時短回数カウンタの値を１減算して、時短回数の残り回数を管理するようにしてもよい。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

する（ステップＳ１５２）。

【０２４０】

図２６は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１６１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了１指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１６３）、処理を終了する。

【０２４１】

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

【０２４２】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１６５のＹ）、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１６６）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」～「０４」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップＳ１６７）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば１００回）をセットする（ステップＳ１６８）。また、ＣＰＵ５６は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１６９）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２４３】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、ＣＰＵ５６は、大当り種別が確変大当りまたは突然確変大当り（時短あり）であるか否かを確認する（ステップＳ１７０）。なお、確変大当りまたは突然確変大当り（時短あり）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」または「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りまたは突然確変大当り（時短あり）であれば、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットするとともに（ステップＳ１７１Ａ）、時短フラグをセットして遊技状態を確変時短状態に移行させる（ステップＳ１７１Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、確変時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７１Ｃ）。そして、ステップＳ１７３に移行する。一方、突然確変大当り（時短あり）でなければ、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１７２Ａ）。また、ＣＰＵ５６は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７２Ｂ）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２４４】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１６７，Ｓ１７１Ｂでセットした時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、ステップ

Ｓ１６７，Ｓ１７１Ｂでセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【０２４５】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７３）。

【０２４６】

次に、潜伏モードへの移行および潜伏モード中の演出等について説明する。

【０２４７】

図２７は、潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。なお、図２７に示す演出表示例を説明する前提として、変動開始時の大当り判定（ステップＳ６１）において大当りとすることに決定され、大当り種別の決定処理（ステップＳ７３）において突然確変大当り（時短あり）または突然確変大当り（時短なし）が決定されたもの、あるいは変動開始時の大当り判定（ステップＳ６１）において大当りとすることに決定されずに、小当り判定（ステップＳ６２）において小当りとすることに決定されたものとする。

【０２４８】

図２７（１）に示すように、演出表示装置９の表示画面において左中右の演出図柄の変動が開始されると、図２７（２）に示すように、演出表示装置９の画面上に人物のキャラクタＡが登場する。この実施の形態では、人物のキャラクタＡが登場する演出が突然確変大当り・小当り共通の演出（具体的には、図６に示す特殊ＰＧ１－１または特殊ＰＧ２－１の変動パターンにもとづく変動における演出）である。

【０２４９】

その後、所定の変動時間（例えば５．７５秒）が経過すると、図２７（３）に示すように、チャンス目（「１３５」）が停止表示（導出表示）される。そして、チャンス目が停止表示されたことにより、突然確変大当りまたは小当りが発生し、図２７（４）に示すような突然確変大当りまたは小当り中の演出が実行される。図２７（４）に示す例では、突然確変大当りまたは小当り中の演出として、人物のキャラクタＡと人物のキャラクタＢが徐々に重なっていくような演出が実行される。

【０２５０】

そして、図２７（５－１）に示すように、人物のキャラクタＡと人物のキャラクタＢが重なったときにキャラクタＡのままであると、突然確変大当り遊技の終了後に、遊技状態が確変時短状態に移行するとともに、確変時短状態に移行していることを示す演出モードである確変モードに突入する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当り（時短あり）が決定された場合は、変動パターンとして特殊ＰＧ２－１～２－２が決定され、突然確変大当り遊技の終了後に確変時短状態に移行するように構成されている。従って、図２７に示す例において、大当り種別として突然確変大当り（時短あり）が決定され、特殊ＰＧ２－１の変動パターンにもとづく変動（図２７（１）～（３））が実行された場合は、突然確変大当り遊技（図２７（４））の終了後にキャラクタＡが表示され（図２７（５））、演出モードとして確変モードに突入する。

【０２５１】

一方、図２７（５－２）に示すように、人物のキャラクタＡと人物のキャラクタＢが重なったときにキャラクタＢに変化すると、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に、突然確変大当り（時短なし）となった場合は遊技状態が確変状態に移行し、小当りとなった場合は小当り遊技の前の遊技状態のまま変化せず、確変状態に移行したか通常状態に移行したかがわからない演出モードである潜伏モードに突入する。この実施の形態では、大当り種別として突然確変大当り（時短なし）または小当りが決定された場合は、変動パターンとして特殊ＰＧ１－１～１－３が決定され、突然確変大当り遊技または小当り遊技の終了後に確変状態または通常状態に移行するように構成されている。従って、図２７に示す例において、大当り種別として突然確変大当り（時短なし）が決定され、特殊ＰＧ１－１の変動パターンにもとづく変動（図２７（１）～（３））が実行された場合は、突然確変大当り遊技（図２７（４））の終了後にキャラクタＢが表示され（図２７（５））

、演出モードとして潜伏モードに突入する。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

図２９は、潜伏モード中の煽り演出（各移行抽選演出）の表示例を示す説明図である。なお、煽り演出とは、潜伏モード中において遊技状態が確変状態に移行されている可能性が高いかどうかを示唆する（煽る）演出のことをいう。そして、煽り演出として各移行抽選演出（図２９（１２）（２２）参照）と役物落下演出（図３０参照）が設けられている。各移行抽選演出は、潜伏モード中の背景が昇格するか転落するかを煽るための演出であり、背景を昇格させることによって確変状態に移行している可能性が高いことを遊技者に認識させ、背景を転落させることによって確変状態に移行している可能性が低いことを遊技者に認識させる。また、役物落下演出は、演出表示装置９の上方に設けられている星形の役物２００を落下させることによって確変状態に移行していることを遊技者に認識させるための演出である。

【０２５５】

図２９（１１）では、潜伏モード中において演出表示装置９の画面に森の画像の背景Ａが表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１によって各移行抽選演出を実行すると決定されたときは、図２９（１２）に示すように、各移行抽選演出として、演出表示装置９の画面に表示されている背景Ａをフェードアウトさせていくとともに背景色を赤色に変化させ、さらに演出表示装置９の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（各移行抽選演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。ここで、各移行抽選演出には、背景色を赤色に変化させるパターン（演出態様）と白色に変化させるパターン（演出態様）とが設けられ、背景色を赤色に変化させるパターンの方が背景色を白色に変化させるパターンよりも背景が昇格する可能性が高くなるように構成している。なお、背景色を白色に変化させるパターンの各移行抽選演出は背景が転落する確率が高い（強い）ことから、そのような各移行抽選演出を強演出といい、背景色を赤色に変化させるパターン

の各移行抽選演出は背景が転落する確率が低い（弱い）ことから、そのような各移行抽選演出を弱演出ということがある。

【０２５６】

各移行抽選演出が実行された後、図２９（１３）に示す例では、演出表示装置９の画面に海の画像の背景Ｂが表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景Ａから背景Ｂに昇格したため、遊技状態が確変状態である可能性が高くなったと遊技者は認識する。そして、図２９（１４）に示すように、左中右の演出図柄（この例では「３１４」）を停止させる。

【０２５７】

図２９（２１）では、潜伏モード中において演出表示装置９の画面に海の画像の背景Ｂが表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１によって各移行抽選演出を実行すると決定されたときは、図２９（２２）に示すように、各移行抽選演出として、演出表示装置９の画面に表示されている背景Ｂをフェードアウトさせていくとともに背景色を白色に変化させ、さらに演出表示装置９の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（各移行抽選演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。図２９（２２）に示す各移行抽選演出は背景色を白色に変化させるパターンであるので、背景が転落する確率が高い（強い）強演出である。

【０２５８】

各移行抽選演出が実行された後、図２９（２３）に示す例では、演出表示装置９の画面に森の画像の背景Ａが表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景Ｂから背景Ａに転落したため、遊技状態が確変状態である可能性が低くなったと遊技者は認識する。そして、図２９（２４）に示すように、左中右の演出図柄（この例では「３１４」）を停止させる。

【０２５９】

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

【０２６０】

図３０は、役物落下演出の表示例を示す説明図である。図３０（３１）では、潜伏モード中に演出表示装置９の画面において左中右の演出図柄が変動している。この状態において、図３０（３２）に示すように、星型の役物２００が演出表示装置９の画面上（遊技者から見て画面の手前）に落下する役物落下演出が実行されると、潜伏モード中の遊技状態が確変状態であることが確定する。そして、図３０（３３）に示すように、左中右の演出図柄（この例では「３４１」）を停止させる。このように、潜伏モード中において役物落下演出を実行することにより、遊技者に遊技状態が確変状態であることを認識させるようにしているため、役物２００が落下するかどうかについて興味を持たせることができ、より一層遊技の興趣が向上する。

【０２６１】

この実施の形態では、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば３０回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出が実行（出現）される割合が低くなるように構成されている（図４０参照）。なお、役物落下演出については、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば３０回）未満か否かにかかわらず常に一定の割合で実行（出現）させるように構成されているが（図４０参照）、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数未満のときよりも所定回数以上のときの方が実行（出現）される割合が低くなるように構成されていてもよい。

【０２６２】
また、後述するように、各移行抽選演出が実行される場合に、遊技状態が確変状態のときに通常状態のときよりも背景が昇格する割合が高くなるように構成されている（図４２参照）。また、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば３０回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出によって背景が転落する割合が高くなるように構成されている（図４２参照）。さらに、後述するように、潜伏モード移行後の変動回数が所定回数（例えば３０回）未満のときよりも所定回数以上のときの方が各移行抽選演出として強演出（背景が転落しやすい各移行抽選演出）が実行（出現）される割合が高くなるように構成されている（図４３参照）。
【０２６３】
次に、演出制御手段の動作を説明する。図３１は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。
【０２６４】
演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。
【０２６５】
次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、合算保留記憶表示部１８ｃの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。
【０２６６】
図３２は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。
【０２６７】
なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１３および図１４参照）であるのか解析する。
【０２６８】
図３３～図３６は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに

格納されているコマンドの内容を確認する。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８Ａ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて、いずれの演出モードに移行するかを確認し、確認した演出モードを示す演出モードフラグをセットする（ステップＳ６１８Ｂ）。具体的には、表示結果として「はずれ」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、通常モード移行後の変動回数を変動回数カウンタ（図３８のステップＳ８１３参照）によって確認し、変動回数が所定回数（７０回）未満であれば第１通常モードを示す演出モードフラグをセットし、変動回数が所定回数以上であれば第２通常モードを示す演出モードフラグをセットする。ここで、第１通常モードとは、各移行抽選演出を実行可能（通常モードから潜伏モードに移行可能）な通常モードのことをいい、第２通常モードとは、各移行抽選演出を実行しない（通常モードから潜伏モードに移行しない）通常モードのことをいう。表示結果として「通常大当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが通常モードに移行するので、第１通常モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「確変大当り」または「突然確変大当り（時短あり）」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが確変モードに移行するので、確変モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「突然確変大当り（時短なし）」または「小当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが潜伏モードに移行するので、潜伏モードを示す演出モードフラグをセットする。なお、図３３には示していないが、ステップＳ６１８Ｂにおいて演出モードフラグをセットして演出モードが変更された場合は（第１通常モードから第２通常モードに変更された場合を除く）、変動回数カウンタの値をリセット（０に）する。これにより、演出モードが移行された後の変動回数を変動回数カウンタでカウントすることが可能となる。ステップＳ８２８においても同様である。

【０２７２】

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出モードフラグが示す演出モードにもとづいて背景・効果音・ランプの点灯パターン等の演出モードを変更する制御を実行する。

【０２７３】

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

【０２７４】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマン

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップＳ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。また、第２通常モードを示す演出モードフラグをセットする（ステップＳ６３６）。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６０）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６１Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６６１Ｂ）。また、受信した演出制御コマンドが確変時短状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６２Ｂ）。

【０２８３】

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップＳ６６３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その時短回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップＳ６６４）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果３指定コマンドであれば（ステップＳ６６９）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０２（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞時に「スーパーリーチ大当り」となると判定したことを示す入賞判定結果３フラグをセットする（ステップＳ６７０）。

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果６指定コマンドであれば（ステップＳ６７５）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０５（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞時に「スーパーリーチ大当り」となると判定したことを示す入賞判定結果６フラグをセットする（ステップＳ６７６）。

【０２９１】
その他、演出制御用ＣＰＵ５６は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞判定結果フラグをセットする。なお、この実施の形態では、入賞時の判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」である場合に、連続予告演出を実行するように構成しているので、上記に示した入賞時判定結果１指定コマンド～入賞時判定結果６指定コマンドについてのみ受信したか否かを確認し、フラグをセットするようにしてもよい。
【０２９２】
受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６７７）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０２９３】
図３７は、図３１に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。
【０２９４】
変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する。
【０２９５】
潜伏モード中演出設定処理演出（ステップＳ８０１）：潜伏モード中（および通常モード中）に実行する煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）を設定する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。
【０２９６】
演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。
【０２９７】
演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）に対応した値に更新する。
【０２９８】
演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０５）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０２９９】
大当り表示処理（ステップＳ８０５）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０３００】
大当り遊技中処理（ステップＳ８０６）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置９におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。
【０３０１】
大当り終了演出処理（ステップ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（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０３０２】
図３８は、図３１に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。また、変動回数カウンタの値を＋１する（ステップＳ８１３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１４）。
【０３０３】
図３９は、潜伏モード中演出設定処理を示すフローチャートである。潜伏モード中演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の演出モードが潜伏モードであるかどうかを確認する（ステップＳ８２１Ａ）。演出モードが潜伏モードであるかどうかの確認は、演出モードフラグを確認することにより行うことが可能である。現在の演出モードが潜伏モードでなければ（ステップＳ８２１ＡのＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の演出モードが通常モードであるかどうかを確認する（ステップＳ８２１Ｂ）。演出モードが通常モードであるかどうかの確認は、演出モードフラグを確認することにより行うことが可能である。
【０３０４】
現在の演出モードが通常モードであれば（ステップＳ８２１ＢのＹ）、通常モード中演出選択処理を実行する（ステップＳ８２２）。現在の演出モードが潜伏モードであれば（ステップＳ８２１ＡのＹ）、潜伏モード中演出選択処理を実行する（ステップＳ８２３）。現在の演出モードが潜伏モードでも通常モードでもなければ（ステップＳ８２１ＢのＮ）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する（ステップＳ８２９）。
【０３０５】
通常モード中演出選択処理（ステップＳ８２２）において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動回数カウンタの値を確認することにより通常モード移行後の変動回数が７０回未満であるかどうか（第１通常モードであるかどうか）を確認する。通常モード移行後の変動回数が７０回未満であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出選択用乱数値（１～１０の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図４１に示す通常モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「１」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「２」～「１０」であれば各移行抽選演出を実行しないと決定する。なお、通常モード移行後の変動回数が７０回以上の場合は、各移行抽選演出を実行するか否かを決定する処理を行わない。従って、通常モード移行後の変動回数が７０回以上の場合は、各移行抽選演出が実行されることがない。
【０３０６】
潜伏モード中演出選択処理（ステップＳ８２３）において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動回数カウンタの値を確認することにより潜伏モード移行後の変動回数が３０

回未満であるかどうかを確認する。通常モード移行後の変動回数が３０回未満であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出選択用乱数値（１～１０の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図４０（Ａ）に示す潜伏モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否か、役物落下演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「１」～「３」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「４」であれば役物落下演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「５」～「１０」であれば各移行抽選演出および役物落下演出を実行しないと決定する。

【０３０７】

通常モード移行後の変動回数が３０回以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出選択用乱数値（１～１０の範囲の乱数値）を抽出し、抽出した演出選択用乱数値と図４０（Ｂ）に示す潜伏モード時の煽り演出選択テーブルに設定された乱数値（判定値）とを比較することにより各移行抽選演出を実行するか否か、役物落下演出を実行するか否かを決定する。すなわち、抽出した演出選択用乱数値が「１」～「２」であれば各移行抽選演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「３」であれば役物落下演出を実行すると決定し、抽出した演出選択用乱数値が「４」～「１０」であれば各移行抽選演出および役物落下演出を実行しないと決定する。

【０３０８】

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

【０３０９】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８２２またはステップＳ８２３にて各移行抽選演出を選択したかどうかを確認し（ステップＳ８２４Ａ）、各移行抽選演出を選択していない場合は（ステップＳ８２４ＡのＮ）、役物落下演出を選択したかどうかを確認する（ステップＳ８２４Ｂ）。役物落下演出を選択した場合は（ステップＳ８２４ＢのＹ）、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、確変状態であれば役物落下演出を実行すると決定する（ステップＳ８２５）。なお、ステップＳ８２２またはステップＳ８２３にて各移行抽選演出および役物落下演出のいずれも選択していない場合（各移行抽選演出および役物落下演出のいずれも実行しないと決定した場合、つまり図４０および図４１における「なし」を選択した場合）は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新し（ステップＳ８２９）、処理を終了する。また、ステップＳ８２２またはステップＳ８２３にて役物落下演出を選択したが、遊技状態が確変状態でない場合も、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新し（ステップＳ８２９）、処理を終了する。上述したように、役物落下演出は、遊技状態が確変状態であることを示す演出（確変確定の演出）であるので、遊技状態が確変状態でない場合に実行すると、遊技状態と演出内容とが矛盾してしまうからである。

【０３１０】

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

【０３１１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の演出モードが潜伏モードであるか通常モードであるかを確認し、潜伏モードであれば、現在の背景が背景Ａ～Ｃのいずれであるかを確認する。なお、背景Ａ～Ｃの確認は、例えば現在の背景の状態（背景Ａ～Ｃのいずれか）を示す背景フラグを確認することにより行う。次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏モード移行後の変動回数が３０回未満であるかどうかを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数および現在の背景に応じた図４２に示す潜伏モード時の背景選択テーブル

を選択する。例えば、変動回数が３０回未満であり現在の背景が背景Ａであれば、図４２に示す変動回数０回～２９回のときの潜伏モード（Ａ）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が３０回未満であり現在の背景が背景Ｂであれば、図４２に示す変動回数０回～２９回のときの潜伏モード（Ｂ）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が３０回以上であり現在の背景が背景Ａであれば、図４２に示す変動回数３０回以上のときの潜伏モード（Ａ）の背景選択テーブルを選択する。また、変動回数が３０回以上であり現在の背景が背景Ｂであれば、図４２に示す変動回数３０回以上のときの潜伏モード（Ｂ）の背景選択テーブルを選択する。なお、図４２に示す背景選択テーブルに示す数値は、背景を決定する（つまり、背景の昇格・転落・移行なしを選択する）ための背景選択用乱数値と比較される判定値の数を示している。

【０３１２】

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

【０３１３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の演出モードが潜伏モードでなく通常モードであれば、図４２に示す通常モード時の背景選択テーブルを選択する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常モードが小当りの発生後の潜伏モードから移行した場合（小当り突入の場合）か、突然確変大当り（時短なし）の発生後の潜伏モードから移行した場合（突確突入の場合）かを確認する。すなわち、現在の遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかを確認する。現在の遊技状態は、確変状態フラグがセットされているかどうかによって確認することが可能である。なお、通常モードへの移行は、潜伏モードから転落して通常モードに移行する場合（小当り突入の場合や突確突入の場合）のほかに、通常大当りの発生後に潜伏モードを介さずに直接、通常モードに移行する場合もある。この場合も、小当り突入の場合と同様に、小当り突入の場合の背景選択テーブルを用いて背景（背景の「昇格」「移行なし」）を選択する。ただし、通常大当りの発生にもとづいて通常モードに移行した場合には、背景を選択する処理を実行しないようにしてもよい。

【０３１４】

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

【０３１５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景の昇格・転落・移行なしを選択する処理（ステップＳ８２６）を実行した後、各移行抽選演出におけるフェードアウト時の背景色を選択する処

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

図４４および図４５は、図３７に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、いずれかの入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果１フラグ～入賞時判定結果６フラグのいずれか）がセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０１）。いずれの入賞時判定結果フラグもセットされていなければ、ステップＳ１８０６に移行する。いずれかの入賞時判定結果フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている入賞時判定結果フラグにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（ステップＳ１８０２）。

【０３２０】

なお、ステップＳ１８０２の連続予告決定処理は、連続予告演出を最初に開始するときの変動表示を行う際に実行される。すなわち、連続予告演出を最初に開始するときには、

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

現在の遊技状態が通常状態であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４６（Ａ）に示す通常状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。例えば、入賞時判定結果１フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果２フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果３フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果４フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果５フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果６フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４６（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３２４】
なお、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」および「保留球変化」の各連続予告演出の演出態様の具体的な内容については後述する。なお、「モード移行」は予告演出として実行される背景画面の変化であって、図２７～図２９等に示した遊技状態に対応して背景画面を変化させる演出モードの移行とは異なる概念である。
【０３２５】
現在の遊技状態が確変状態であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４６（Ｂ）に示す確変状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。例えば、入賞時判定結果１フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果２フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果３フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果４フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果５フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果６フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４６（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。
【０３２６】
現在の遊技状態が時短状態であると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４６（Ｃ）、図４７（Ｄ）または図４７（Ｅ）に示す時短状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短回数保存領域に保存されている時短状態の残り回数（ステップＳ６６４参照）にもとづいて、時短状態に移行して何回目の変動を実行する場合であるかを特定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態に移行後１回目～９１回目の変動を実行する場合には、図４６（Ｃ）に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態に移行後９２回目～１００回目の変動を実行する場合には、図４７（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態に移行後１０１回目～１０８回目の変動を実行する場合には、図４７（Ｅ）に示す連続予告振分テーブルを選択する。
【０３２７】
時短状態に移行後１回目～９１回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、入賞時判定結果１フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４６（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果２フラグがセットされて

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

【０３２８】

時短状態に移行後９２回目～１００回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、入賞時判定結果１フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果２フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果３フラグがセットされている場合（すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果４フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果５フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果６フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４７（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３２９】

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

演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果４フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果５フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図４７（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果６フラグがセットされている場合（すなわち、第２始動入賞口１４への始動入賞時にスーパーリーチ大当りと判定された場合）には、図４７（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０２で連続予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ１８０３のＹ）、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ１８０４）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果１フラグ～入賞時判定結果３フラグのいずれかがセットされている場合には、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数（ステップＳ６５２参照）を変動回数カウンタにセットする。また、入賞時判定結果４フラグ～入賞時判定結果６フラグのいずれかがセットされている場合には、第２保留記憶数保存領域に格納されている第２保留記憶数（ステップＳ６５５参照）を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定された入賞時判定結果の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

【０３３１】

なお、ステップＳ１８０２，Ｓ１８０３において、連続予告演出を行うか否かの決定を乱数を用いた抽選処理を実行することにより決定してもよい。そして、抽選処理により連続予告演出を決定すると決定した場合に、連続予告振分テーブルで振り分けられている演出態様の中から実行する演出態様を決定するようにしてもよい。また、図４６および図４７に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当りとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当りとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当りとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当りとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

【０３３２】

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

【０３３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０２で連続予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ１８０３のＮ）、セットされている入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果１フラグ～入賞時判定結果６フラグのいずれか）をリセットする（ステップＳ１８０５）。

【０３３４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０６）。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップＳ１８１０でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第２連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０７）。なお、第２連続予告実行中フラグは、後述するステップＳ１８１９でセットされる。いずれかの第２連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップＳ１８０７のＹ）、ステップＳ１８１１に移行する。

【０３３５】

いずれの第２連続予告実行中フラグもセットされていなければ（ステップＳ１８０７のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第１連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０８）。なお、第１連続予告実行中フラグは、後述するステップＳ１８１９でセットされる。いずれかの第１連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップＳ１８０８のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０９）。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、ステップＳ１８１１に移行する。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグをセットする（ステップＳ１８１０）。

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

トされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１はずれ連続予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ１８１７）。

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される（ステップＳ１８１０参照）。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第１特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰しても、図４８に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（ステップＳ１８１６のＹ，Ｓ１８１７参照）。また、第１特別図柄の変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰すると、図４８に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する（ステップＳ１８１６のＮ参照）。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第２特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる場合には、図４８に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（後述するステップＳ８８７参照）。

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

なお、ステップＳ１８１９では、連続予告実行中フラグをセットするとともに、ステップＳ１８０２で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０３５６】

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

【０３５７】

なお、この実施の形態では、第１通常モードに制御されているとき（通常モード移行後の変動回数が７０回未満のとき）と、第２通常モードに制御されているとき（通常モード移行後の変動回数が７０回以上のとき）とで、連続予告演出が実行される割合を変化する

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

【０３５８】

図４９は、演出表示装置９における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図４９に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、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）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果４指定コマンドや表示結果５指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として「１３５」などの演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置９に導出表示される３図柄の組合せが演出図柄（飾り図柄）の「停止図柄」である。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８２５）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１８２６）。
【０３６４】
図５０は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。
【０３６５】
図５０に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。
【０３６６】
なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。
【０３６７】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ）の制御を実行する（ステップＳ１８２７）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７Ｒ，２７Ｌからの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０３６８】
なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【０３６９】
そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ１８２８）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）に対応した値にする（ステップＳ１８２９）。
【０３７０】
図５１は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ１８４１）、変動時間タイマの値

を１減算する（ステップＳ１８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ１８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ１８４５）。なお、潜伏モード中または通常モード中に煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）を実行すると決定した場合には、ステップＳ１８４５の処理において所定のタイミング（例えば演出図柄の高速変動中）で煽り演出を実行する。

【０３７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８４６）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８４７）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０２の連続予告決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップ１８４８）。一方、ステップＳ１８４７で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップＳ１８４８を実行することなく、そのままステップＳ１８４９に移行する。

【０３７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ１８４９）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ１８５１）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ１８５０）、ステップＳ１８５１に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０３７３】

図５２は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８５１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８５２）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８５３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８５５）。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【０３７４】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８５６）。

【０３７５】

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

【０３７６】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定

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

【０３７７】

図５３は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０５）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始１指定コマンドを受信したことを示す大当り開始１指定コマンド受信フラグ、大当り開始２指定コマンドを受信したことを示す大当り開始２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ８７２）。また、セットされているフラグ（大当り開始１指定コマンド受信フラグ、大当り開始２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップＳ８７３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０６）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

図５４は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ８８０）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８８５に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、大当り終了２指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップＳ８８１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、大当り終了２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップＳ８８２）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ８８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステッ

プＳ８８４）。具体的には、ＶＤＰ１０９に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【０３８２】

ステップＳ８８５では、大当り終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップＳ８８６）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第１はずれ連続予告実行中フラグ、第１リーチ連続予告実行中フラグ、または第１大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ８８７）。ステップＳ８８７の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第２特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第２特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

まず、図５５を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５５に示す例では、まず、図５５（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５５（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５５（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５５（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３８６】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５５（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理

（ステップＳ１８０２参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする（ステップＳ１８２２参照）。そして、図５５（５）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８７】

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

【０３８８】

そして、図５５（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ１８４５参照）、図５５（８）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８９】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５５（９）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２参照）。また、図５５（９）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）。

【０３９０】

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

【０３９１】

次に、図５６を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５６に示す例では、まず、図５６（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５６（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ

２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５６（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５６（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３９２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５６（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップＳ１８０２参照）で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする。すると、演出態様として「モード移行」が決定されたことにもとづいて、図５６（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５６（５）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５６（５）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３９３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５６（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図５６（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５６（７）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５６（７）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３９４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５６（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図５６（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５６（９）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５６（９）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３９５】

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

【０３９６】

次に、図５７を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５７に示す例では、まず、図５７（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５７（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５７（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５７（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３９７】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５７（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップＳ１８０２参照）で連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする。すると、演出態様として「カウントダウン」が決定されたことにもとづいて、図５７（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント３！」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５７（５）に示すように、最終停止図柄（図５７（５）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３９８】

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

【０３９９】

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

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

【０４００】

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

【０４０１】

次に、図５８を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５８に示す例では、まず、図５８（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５８（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５８（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５８（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０４０２】

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

【０４０３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５８（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン（図６に示す非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１、スーパーＰＡ３－２、ノーマルＰＢ２－３、ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－４、特殊ＰＧ１－３）が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図５９は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図５９において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図５９に示す例では、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

【０４０７】

図５９に示す例では、まず、図５９（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５９（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５９（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５９（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０４０８】

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

指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５９（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図５９（５）に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【０４０９】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５９（６）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図５９（６）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図５９に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置９の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図５９（５）において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図５９（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示は変化しない。

【０４１０】

そして、図５９（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ１８４５参照）、図５９（８）に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１，Ｓ３１３参照）、入賞時演出

処理（ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂ参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態（確変状態や時短状態）でなく、大当り遊技状態でもないことを条件に（ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１６Ａ参照）、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行う。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ，Ｓ２１８Ｂ参照）。

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

なお、図６１および図６２に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図６１および図６２に示す例において、連続予告演出の実行中における第２始動入賞口１４への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

ここで、図６２に示すように、連続予告演出の実行中に第２始動入賞口１４への始動入

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

また、停電復旧コマンドを受信した場合には、演出モードを第２通常モードに制御するように構成しているので、遊技機への電力供給が開始されたときにいずれの演出モードに制御されているかを認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止することができる。すなわち、例えば朝一に電源を投入したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が電源バックアップされていることから、昨日の電源遮断時（電源停止時）の遊技状態

が反映（復旧）されることがある。この場合、遊技状態に応じて演出表示装置９の画面の背景を変化させると、大当りになりやすい遊技機が認識させてしまい、遊技者の射幸性を煽りすぎてしまうことになる。そこで、そのような場合でも演出モードを第２通常モードに制御することによって、電源投入時の遊技状態が認識し難くし、射幸性を煽りすぎてしまうのを防止する。

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第２特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、大当り遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第１特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第２始動入賞口１４への始動入賞がしやすくなるとともに第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第２始動入賞口１４への始動入賞が途切れないようにして第２特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第１特別図柄の変動表示結果として期待される大当りを保留したまま第２特別図柄の変動表示にもとづく大当りを狙うことが可能となってしまう。すると、第１特別図柄の変動表示にもとづく大当りと第２特別図柄の変動表示にもとづく大当りとの２回の大当りが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、想定数以上の賞球を故意に狙われて射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止している。

【０４４３】

なお、上記の実施の形態では、変動回数に応じて煽り演出（各移行抽選演出、役物落下演出）の出現割合を変化させていたが、変動回数に応じて煽り演出の演出態様を変化させ

るようにしてもよい。例えば、変動回数３０回までは各移行抽選演出において効果音付きでフェードアウトし、変動回数３０回以降は各移行抽選演出において効果音なしでフェードアウトするようにする。このような構成によれば、遊技者の体感（期待感）に応じた演出態様の煽り演出を実行することができ、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４４】

なお、上記の実施の形態では、通常モードを潜伏モード（背景Ａ，Ｂ）よりも確変期待度が低い演出モードとしていたが、遊技状態が通常状態であることが確定する演出モード（通常状態確定の演出モード）としてもよい。すなわち、通常モードのときも遊技状態が確変状態に制御されている可能性があったが、遊技状態が通常状態のときにのみ通常モードに移行可能に構成するようにしてもよい。

【０４４５】

なお、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合に入賞時判定を行わないようにする（ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１６Ａことによって、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には先読み予告（連続予告演出）を行わないようにして、大当りとなる可能性を認識できないようにする場合を示したが、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合であっても入賞時判定を行って入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で大当り遊技状態中や高ベース状態中であるか否かを判断するようにし、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

【０４４６】

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

【０４４７】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態となる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとならない第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、リーチ状態となる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとなる第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示および当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第２特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつ

じつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第２特別図柄の可変表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、リーチ状態となることが確定することになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当りとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種

別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う変動パターンが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないようにすることができる。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）１３５Ｂ（図１０（Ｂ）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチＰＡ１－２）を含む変動パターン種別（非リーチＣＡ２－３）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているとき

にスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無駄な保留記憶が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶数が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶数が多いときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

【０４５６】

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

【０４５７】

また、この実施の形態によれば、第１保留記憶または第２保留記憶として１の保留記憶が記憶された後、該１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例えば、上記と同様の演出を行うためには、１回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図５５と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図５５に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。

【０４５８】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って変動パターン種別を決定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。そのため、複数の特別図柄表示器を備えた遊技機において、変動パターンを決定するためのプログラムやデータを格納する記憶領域の容量を削減することができる。

【０４５９】
また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りとするか否かとともに、１５ラウンド大当りである通常大当りや確変大当りと２ラウンド大当りである突然確変大当りとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、異なる割合で１５ラウンド大当りと２ラウンド大当りとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の可変表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。
【０４６０】
また、この実施の形態によれば、変動開始前の始動入賞時のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スーパーリーチとなると入賞時判定されたことにもとづいて、そのスーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示が開始される以前に、スーパーリーチとなることを報知する演出を実行可能である。そのため、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０４６１】
また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定して変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、合算保留記憶数が多くなるに従って可変表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割合が多くなるように割り当てを行うことによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。
【０４６２】
図６３は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが用いられ、合算保留記憶数が０～２（３以下）である場合には、図１０（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａが用いられる（ステップＳ９６～Ｓ９８参照）。図６０に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合には、合算保留記憶数が０～２である場合に比較して、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すように、非リーチＣＡ２－２の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－２が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。
【０４６３】
また、この実施の形態では、図６３に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０４６４】

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

【０４６５】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図６４は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

【０４６６】

図６４に示す変形例では、合算保留記憶数３以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２５１が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数０～２の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２５１が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４６７】

具体的には、図６４に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値０～１９９のうち、判定値１００～１９９の範囲については、合算保留記憶数が０～２である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲０～９９には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が３以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２３０～２５１は、合算保留記憶数が０～２である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２００～２５１にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

【０４６８】

なお、図６４に示す変形例では、合算保留記憶数０～２の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１００～１９９が割り当てられ、合算保留記憶数３以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２２９が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数０～２の場合と３以上の場合とで、ノーマル

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

【０４６９】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢ）に変動パターン種別を分けてもよい。図６５は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【０４７０】

図６５に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチＡを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２３７が割り当てられているとともに、スーパーリーチＢを伴う変動パターン種別に対して判定値２３７～２５１が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７１】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図６５に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図６４に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチＡとスーパーリーチＢに対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

図６６は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種

別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１０（Ｂ）参照）。そして、図６６に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。一方、合算保留記憶数が０～２である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１０（Ａ）参照）。そして、図６６に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－２の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。

【０４７５】

図６６に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図６６に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が０～２と少ないときには、再変動３回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が３以上と多い場合には、再変動回数が２回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【０４７６】

なお、この実施の形態では、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図６および図１２のスーパーＣＡ２－７参照）、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値２３０～２５１の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パターン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値２３０～２５１以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

【０４７７】

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

【０４７８】

図６７は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が２３０～２５１の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチを伴うスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別が選択される（図１０参照）。そして、図６６に示すように、再変動回数４回の擬似連を

伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２が選択されることがある（図１２、図６参照）。一方、合算保留記憶数が３以上である場合には、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１０（Ｂ）参照）。そして、図６６に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－１が選択されることがある（図１２、図６参照）。また、合算保留記憶数が０～２である場合には、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１０（Ａ）参照）。そして、図６６に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－２が選択されることがある（図１２、図６参照）。

【０４７９】

図６７に示すように、再変動回数が４回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４８０】

なお、この実施の形態では、図６７に示すように、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動４回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動２回または３回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動３回～５回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動１回～３回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチＡとスーパーリーチＢの２種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は２種類にかぎらず、３種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図６８に示すようにスーパーリーチＡ，Ｂに加えてスーパーリーチＣを実行可能に構成する

場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図９（Ａ），（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図１０（Ａ），（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７にそれぞれスーパーリーチＡ～Ｃを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチＡ～Ｃのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、変動パターン種別として、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別、またはスーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とすることに決定する。そして、演出図柄の可変表示パターン種別がスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別となると判定したときに、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定する。そのため、変動パターン種別の振り分けを変更するだけで、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【０４８７】

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

【０４８８】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／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。

【産業上の利用可能性】

【０４８９】

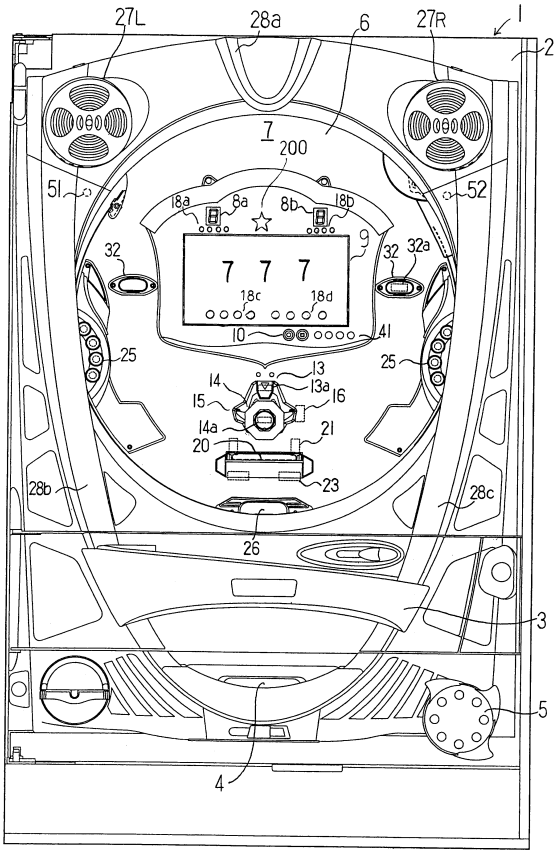
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、複数の可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において同時に可変表示が実行されない遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

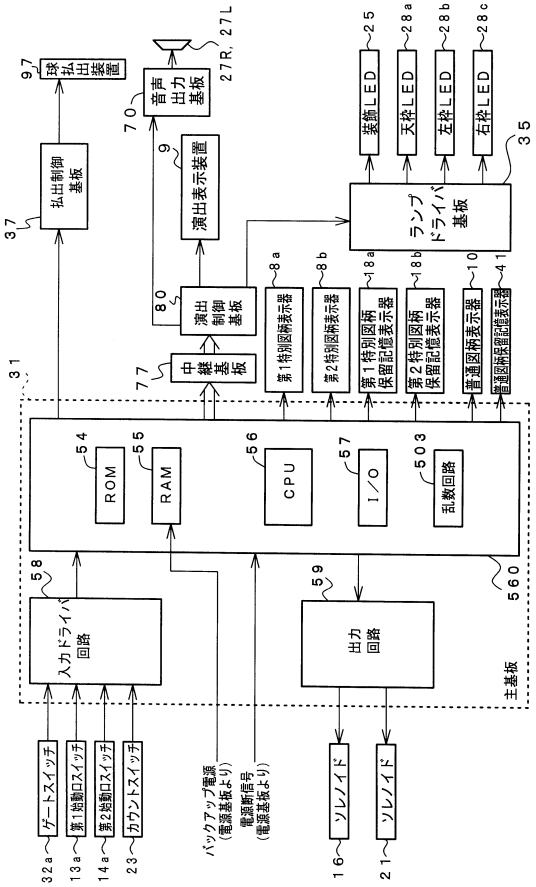
【０４９０】

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
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ

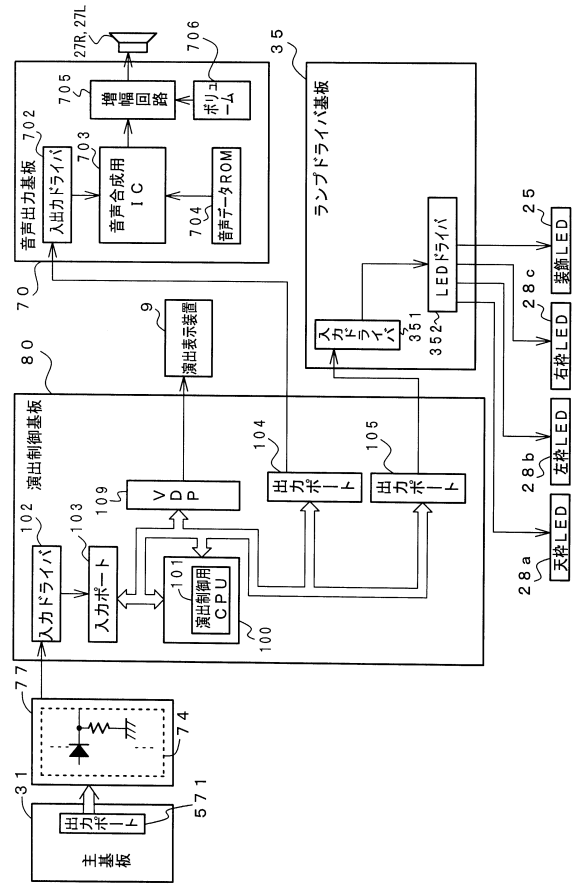
【図１】


27L
28a
6
27R
1
2
7
200
51
52
18a
8a
8b
18b
9
32
32a
7 7 7
18c
18d
10
41
25
13
14
13a
16
15
14a
21
20
23
28b
28c
26
3
5
4

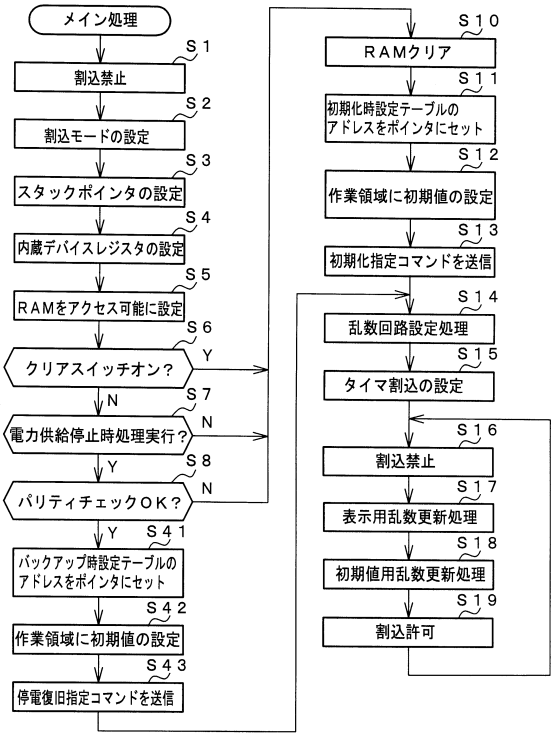
【図２】


メダル払出装置
97
音声出力基板
70
27R, 27L
払出制御基板
37
演出表示装置
9
装飾LED
天枠LED
左枠LED
右枠LED
25
28a
28b
28c
35
ランプドライバ基板
演出制御基板
80
中継基板
77
31
8a
8b
18a
18b
10
41
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
54
ROM
55
RAM
56
CPU
57
I/O
503
乱数回路
58
入力ドライバ回路
59
出力回路
560
主基板
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
カウントスイッチ
23
バックアップ電源
(電源基板より)
電源断信号
(電源基板より)
ソレノイド
16
ソレノイド
21

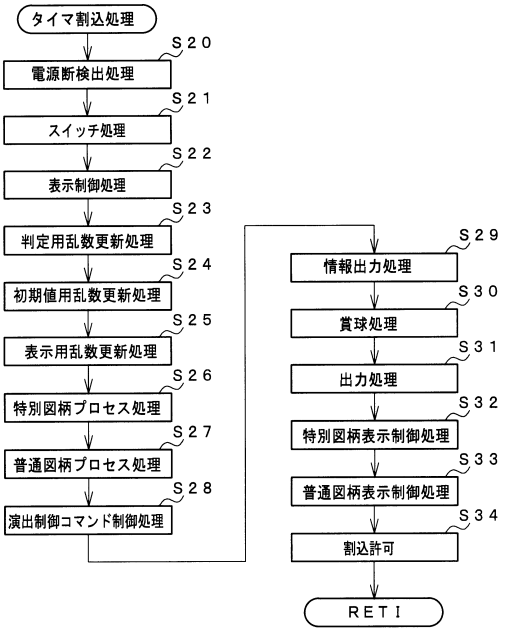
【図３】


27R, 27L
706
705
増幅回路
ボリューム
音声出力基板
702
入出力ドライバ
703
音声合成用IC
704
音声データROM
70
9
演出表示装置
80
演出制御基板
35
ランプドライバ基板
入力ドライバ
351
LEDドライバ
352
25
装飾LED
28c
右枠LED
28b
左枠LED
28a
天枠LED
104
105
出力ポート
出力ポート
VDP
109
102
入力ドライバ
103
入力ポート
101
演出制御用CPU
100
77
74
31
出力ポート
571
主基板

【図４】


メイン処理
S1
割込禁止
S2
割込モードの設定
S3
スタックポインタの設定
S4
内蔵デバイスレジスタの設定
S5
RAMをアクセス可能に設定
S6
クリアスイッチオン？
Y
N
S7
電力供給停止時処理実行？
N
Y
S8
パリティチェックOK？
N
Y
S41
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42
作業領域に初期値の設定
S43
停電復旧指定コマンドを送信
S10
RAMクリア
S11
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12
作業領域に初期値の設定
S13
初期化指定コマンドを送信
S14
乱数回路設定処理
S15
タイマ割込の設定
S16
割込禁止
S17
表示用乱数更新処理
S18
初期値用乱数更新処理
S19
割込許可

【図５】



【図６】

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

【図７】

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

【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）　131a

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

（D）

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）　131b

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

（E）

【図９】

（Ａ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　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CA3-4
通常大当り	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	スーパーCA3-4
確変大当り	1～38	39～79	80～149	150～251

（Ｃ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	132C
	特殊CA4-2	
突確(時短あり)	1～241	

（Ｄ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	132D
	特殊CA4-1	
突確(時短なし)	1～241	

（Ｅ）
小当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	132E
	特殊CA4-1	
小当り	1～241	

【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	80～99	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	80～99	100～199	200～214	215～229	230～251

【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
スーパーCA3-4	1～268	スーパーPA3-3
	269～560	スーパーPA3-4
	561～900	スーパーPB3-3
	901～997	スーパーPB3-4

(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】

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

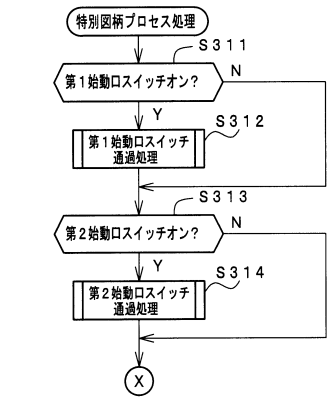
【図１３】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX=変動パターン番号）
８Ｃ	０１	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
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突確大当り（時短あり）指定）	突然確変大当り（時短あり）に決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（突確大当り（時短なし）指定）	突然確変大当り（時短なし）に決定されていることの指定
８Ｃ	０６	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
８Ｄ	０１	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
８Ｄ	０２	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
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	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
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９５	ＸＸ	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
９Ｆ	００	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
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	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
Ａ１	ＸＸ	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)）
Ａ２	ＸＸ	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)）
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	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

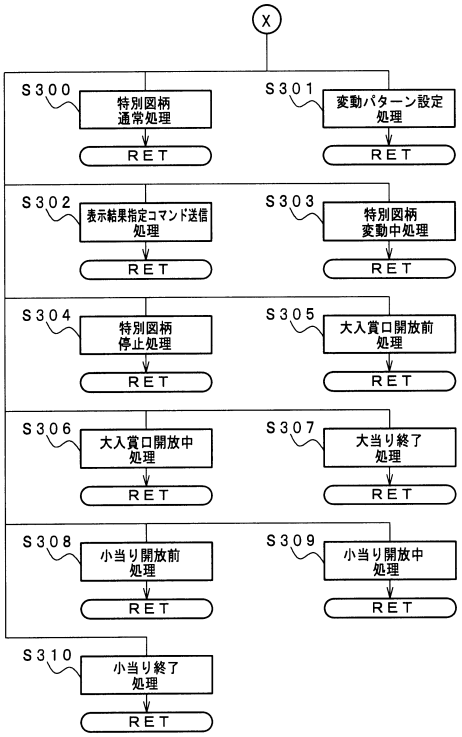
【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
Ｂ０	０１	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
Ｂ０	０２	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
Ｂ０	０３	確変時短状態指定	遊技状態が確変時短状態であることの指定
Ｂ１	ＸＸ	時短回数指定	時短状態の残り回数がＸＸで示す数であることの指定
Ｃ０	ＸＸ	第１保留記憶数指定	第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことに指定
Ｃ１	ＸＸ	第２保留記憶数指定	第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことに指定

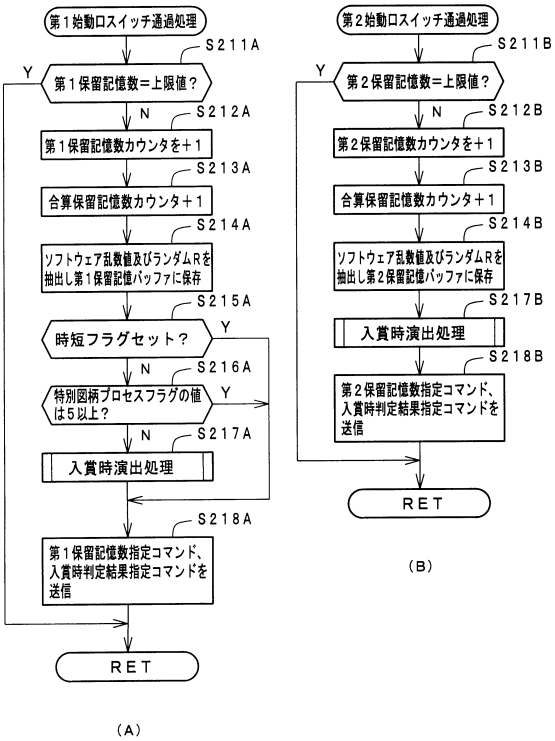
【図１５】



【図１６】



【図１７】

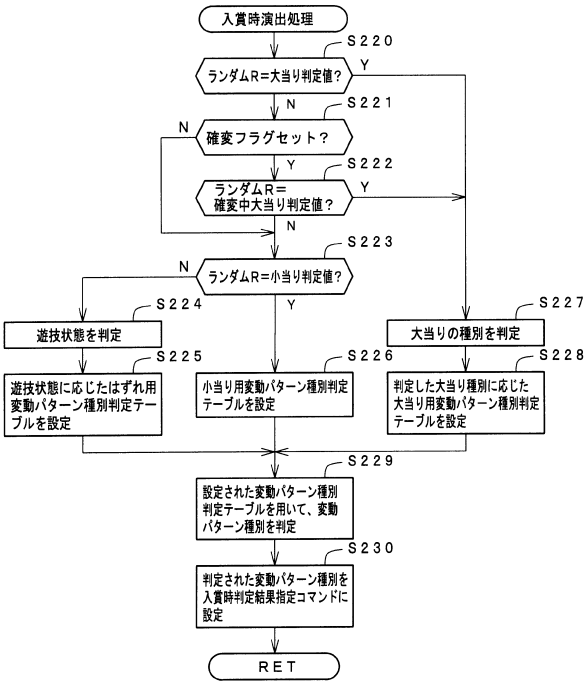


【図１８】

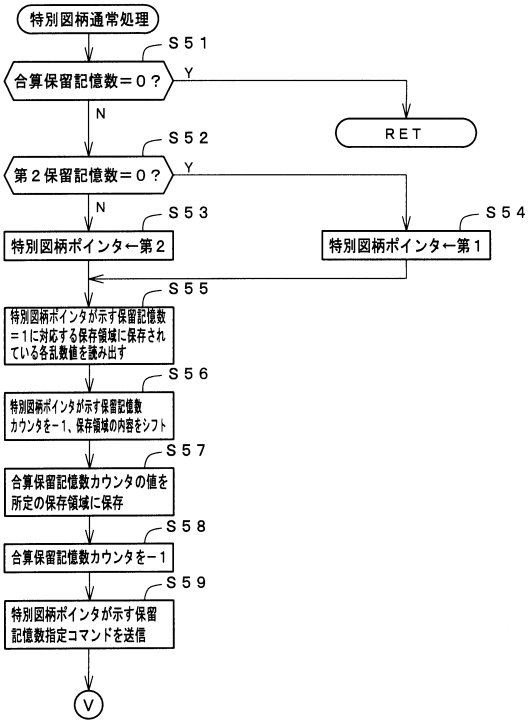
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

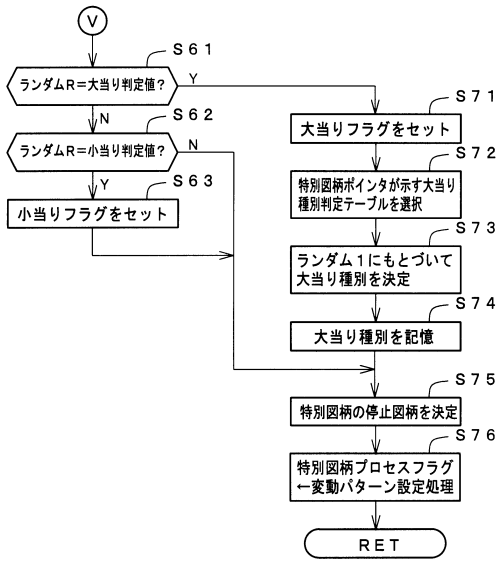
【図１９】



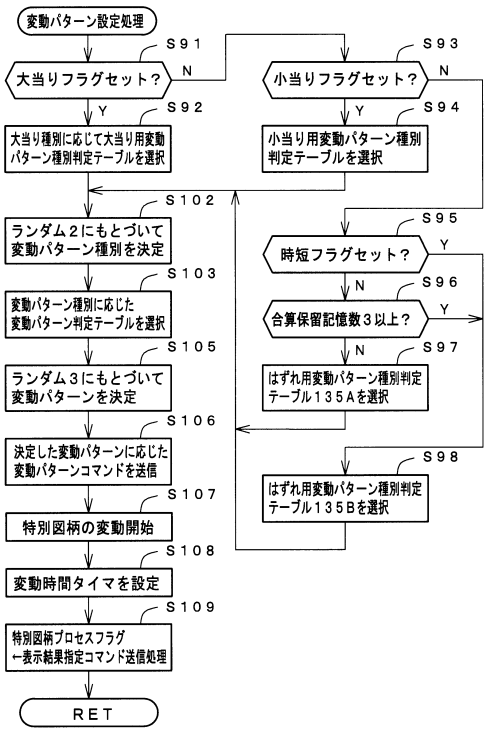
【図２０】



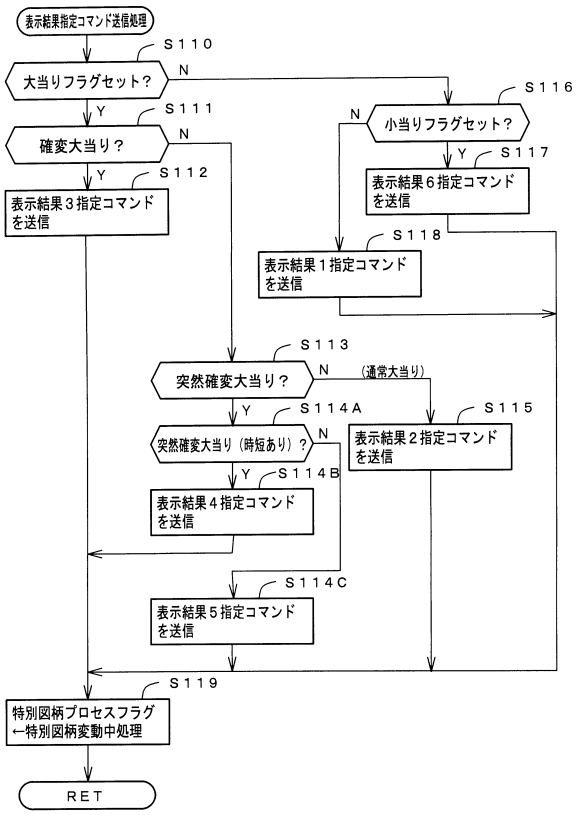
【図２１】



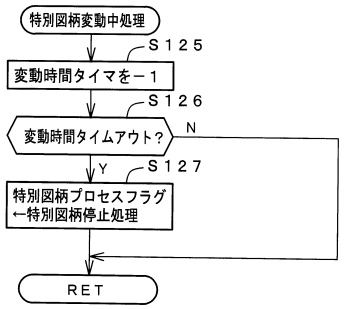
【図２２】



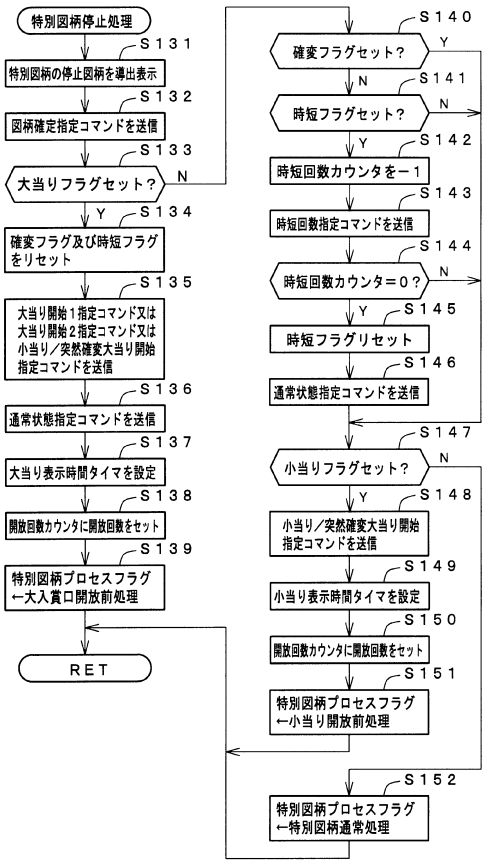
【図２３】



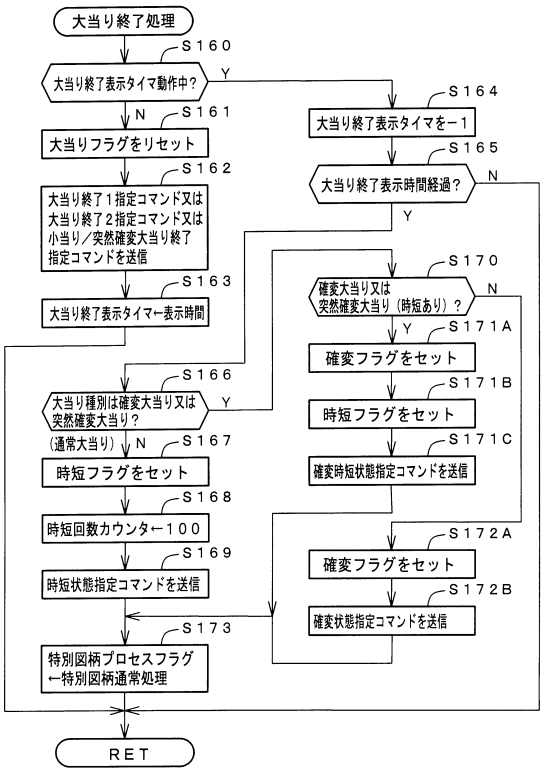
【図２４】



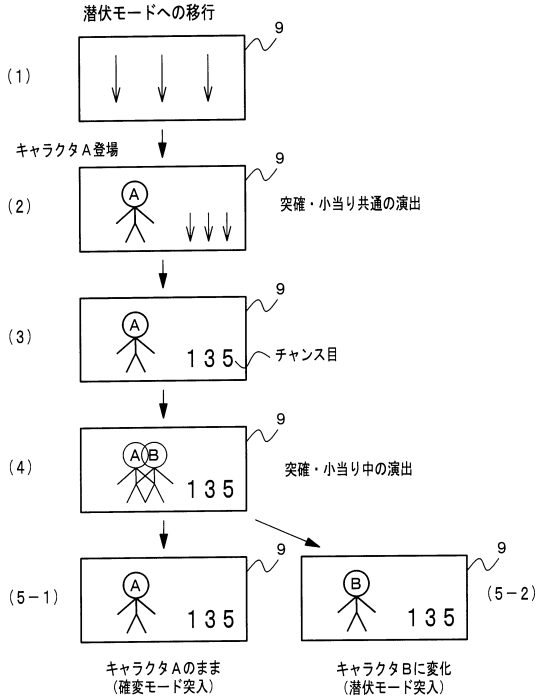
【図２５】



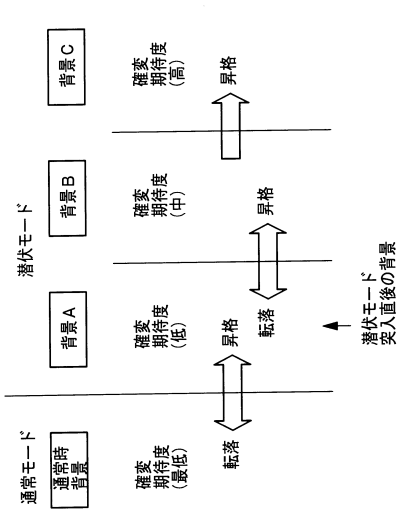
【図２６】



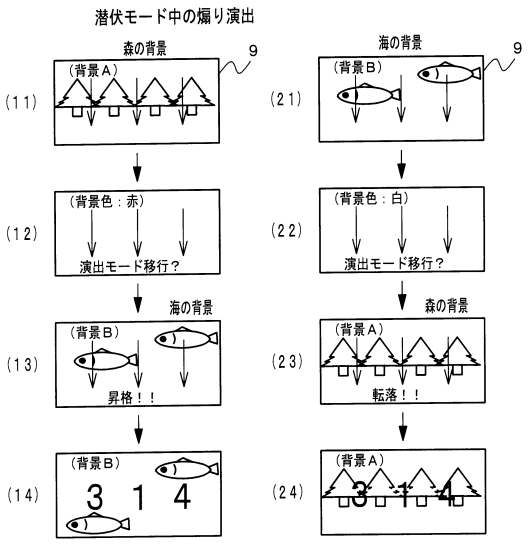
【図２７】



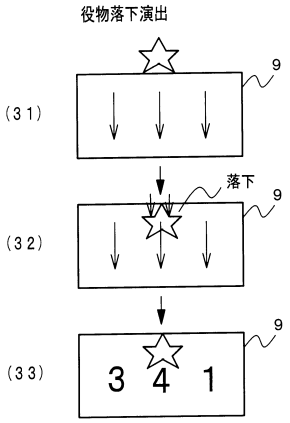
【図２８】



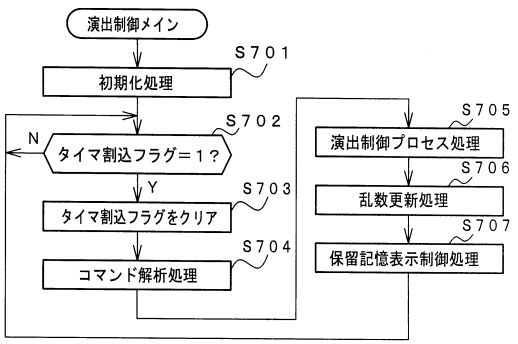
【図２９】



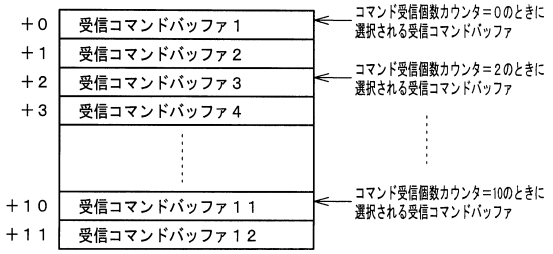
【図３０】



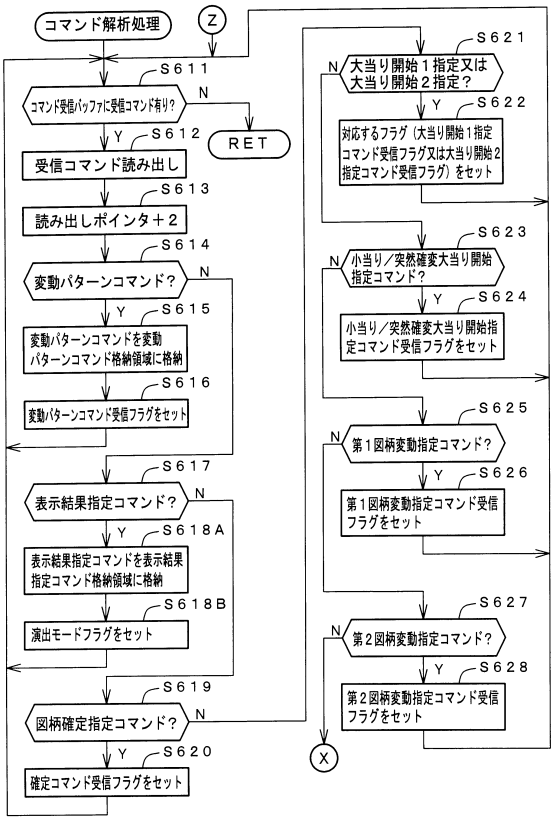
【図３１】



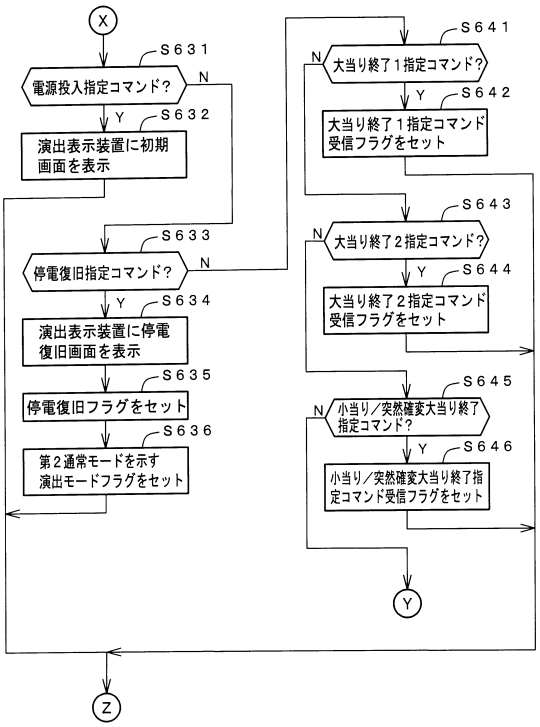
【図３２】



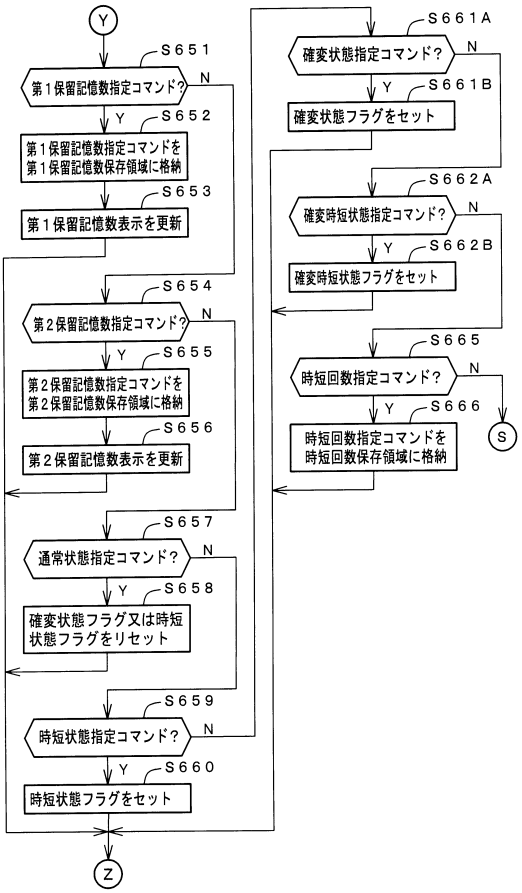
【図３３】



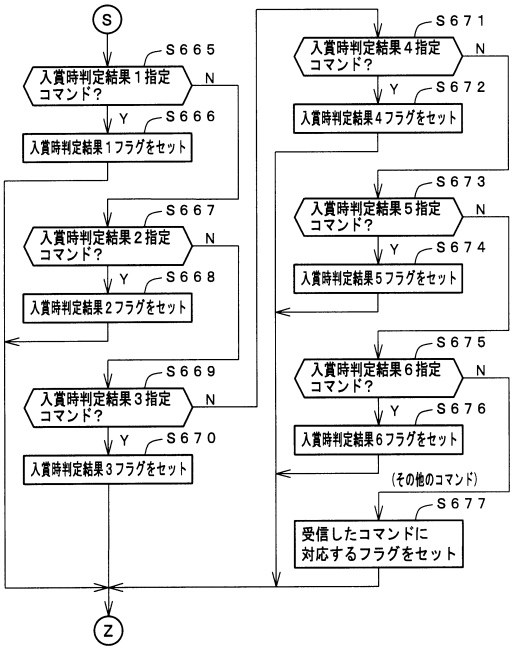
【図３４】



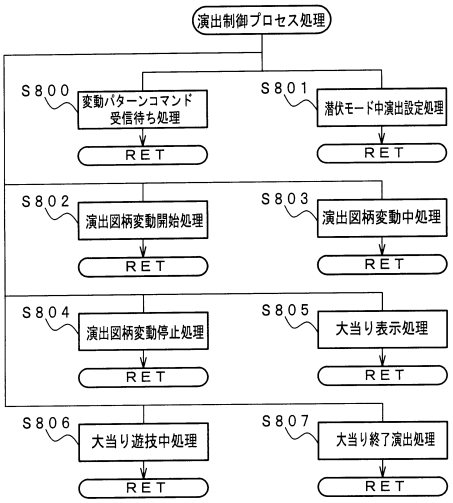
【図３５】



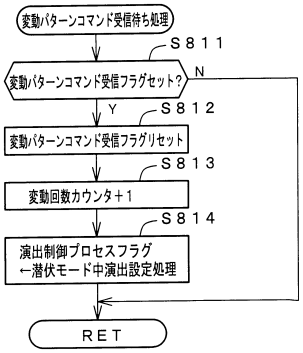
【図３６】



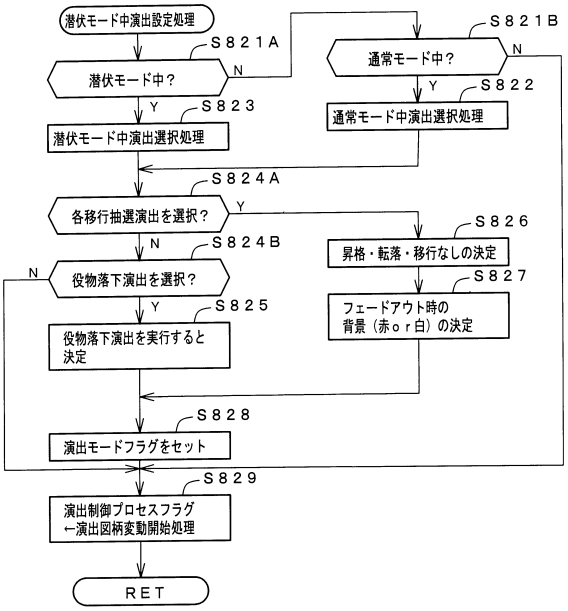
【図３７】



【図３８】



【図３９】



【図４０】

煽り演出選択テーブル

潜伏モード時

（Ａ）変動回数０～２９回

演出内容	乱数
各移行抽選演出	１～３
役物落下演出	４
なし	５～１０

（Ｂ）変動回数３０回以上

演出内容	乱数
各移行抽選演出	１～２
役物落下演出	３
なし	４～１０

【図４１】

通常モード時

変動回数０～６９回

演出内容	乱数
各移行抽選演出	１
なし	２～１０

【図４２】

変動回数０～２９回

潜伏モード（Ａ）

	なし	転落	昇格
小当り突入	６５	１０	２５
突確突入	６５	５	３０

⇒

変動回数３０回以上

潜伏モード（Ａ）

	なし	転落	昇格
小当り突入	４５	５０	５
突確突入	４０	５０	１０

潜伏モード（Ｂ）

	なし	転落	昇格
小当り突入	７０	２５	５
突確突入	７０	２５	１０

⇒

潜伏モード（Ｂ）

	なし	転落	昇格
小当り突入	２５	７０	５
突確突入	４０	５０	１０

変動回数０～６９回

通常モード

	なし	昇格
小当り突入	９５	５
突確突入	９０	１０

【図４３】

変動回数０～２９回

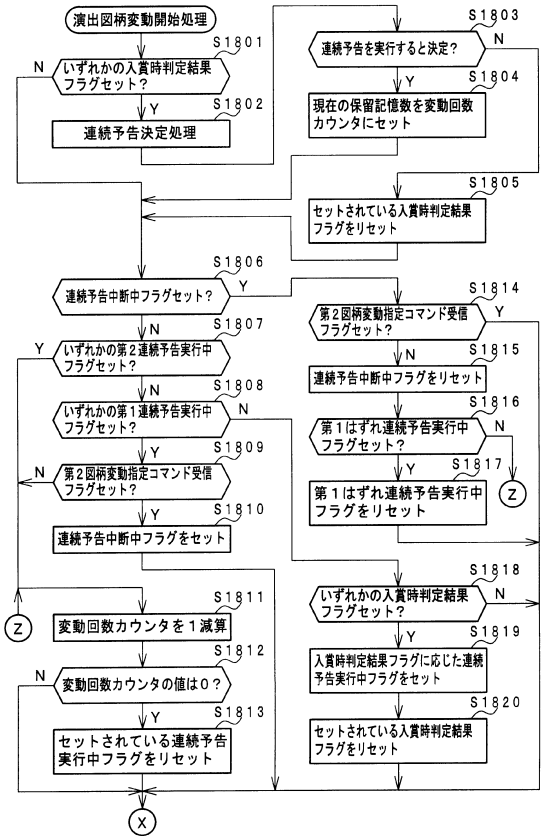
	赤（弱）	白（強）
転落	4	6
昇格	6	4
なし	5	5

⇒

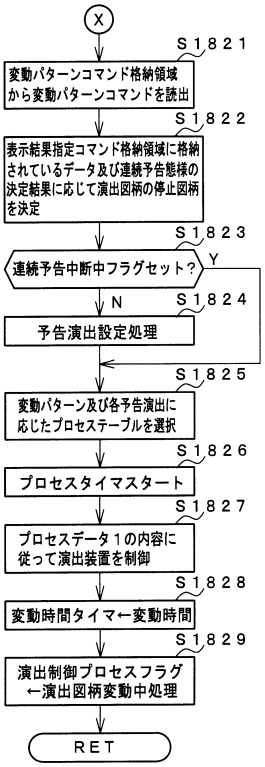
変動回数３０回以上

	赤（弱）	白（強）
転落	2	8
昇格	3	7
なし	2	8

【図４４】



【図４５】



【図４６】

（Ａ）連続予告振分テーブル（通常状態時）

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

（Ｂ）連続予告振分テーブル（確変状態時）

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

（Ｃ）連続予告振分テーブル（時短状態時１回目～９１回目まで））

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

【図４７】

（Ｄ）連続予告振分テーブル（時短状態時９２回目～１００回目まで）

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

（Ｅ）連続予告振分テーブル（時短状態時１０１回目～１０８回目まで）

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

【図４８】

（Ａ）変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い	
	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄が大当り
第１特別図柄が非リーチはずれ	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチはずれ	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチ大当り	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）

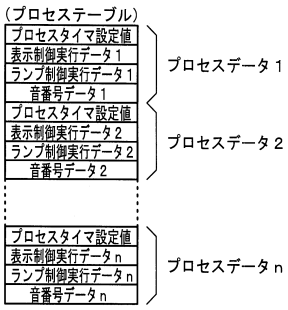
（Ｂ）カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い	
	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄が大当り
第１特別図柄が非リーチはずれ		
第１特別図柄がスーパーリーチはずれ	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチ大当り	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）

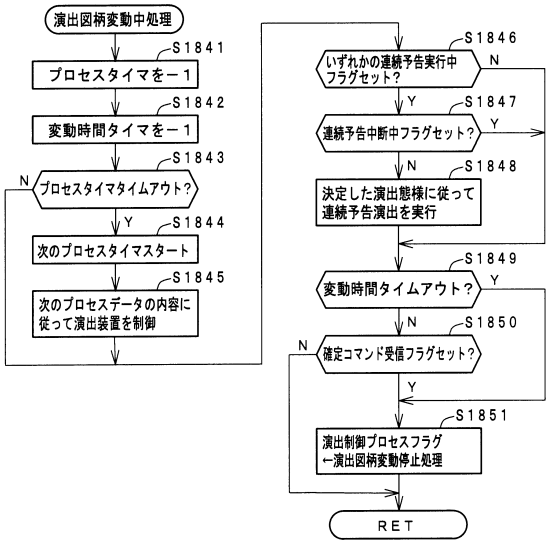
【図４９】

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

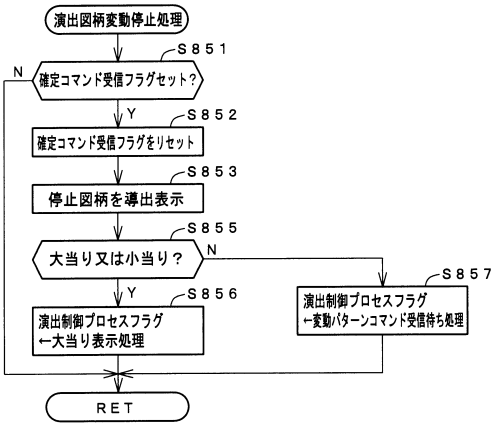
【図５０】



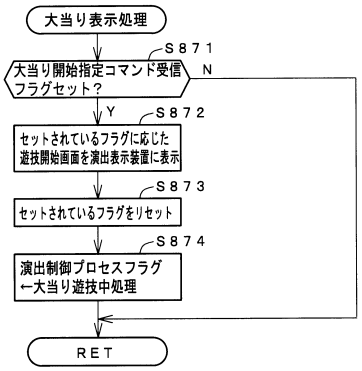
【図５１】



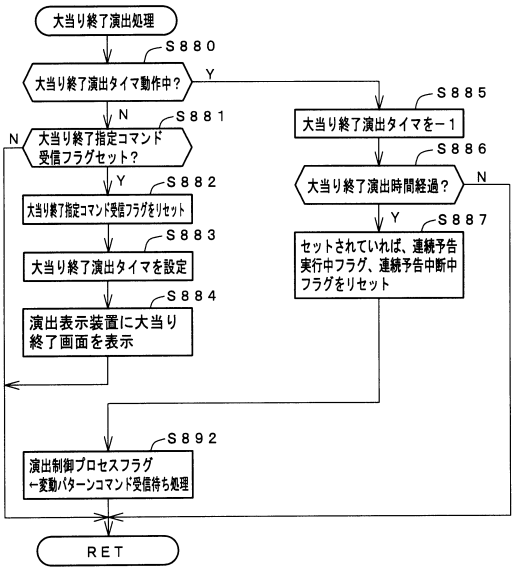
【図５２】



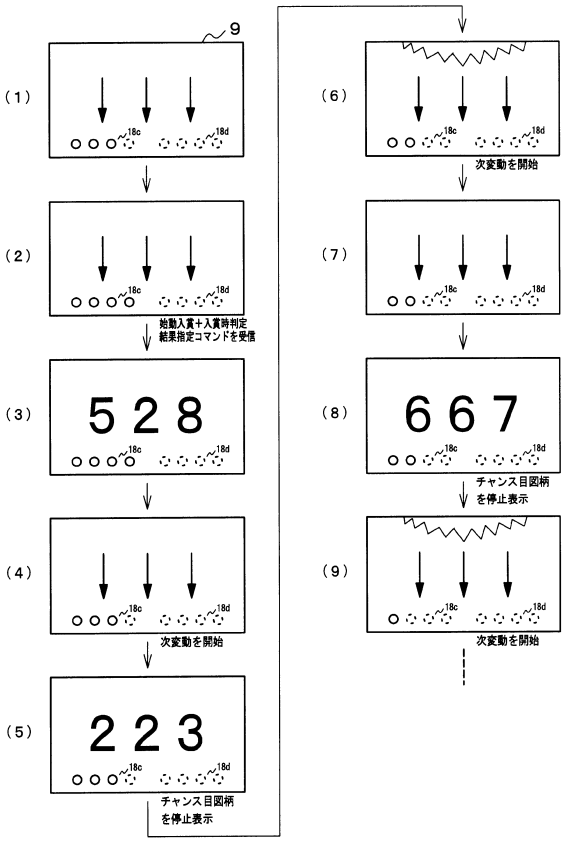
【図５３】



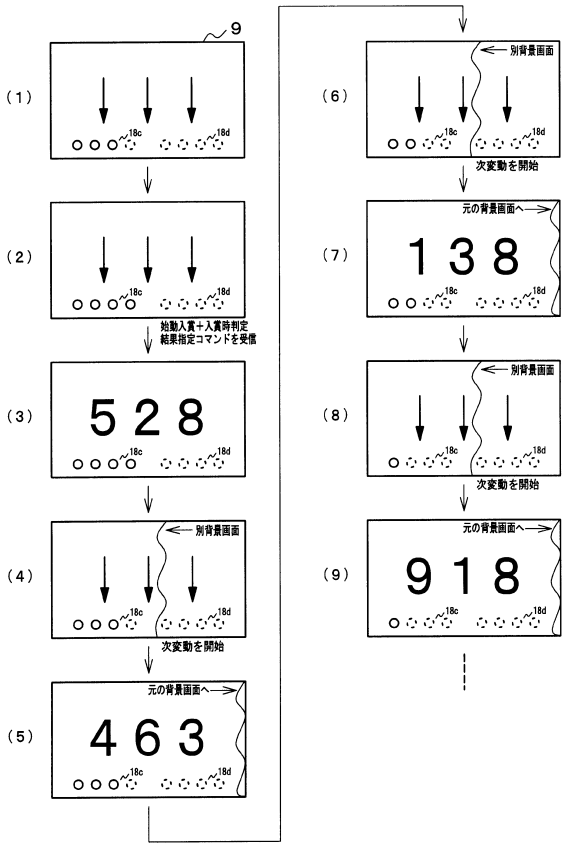
【図５４】



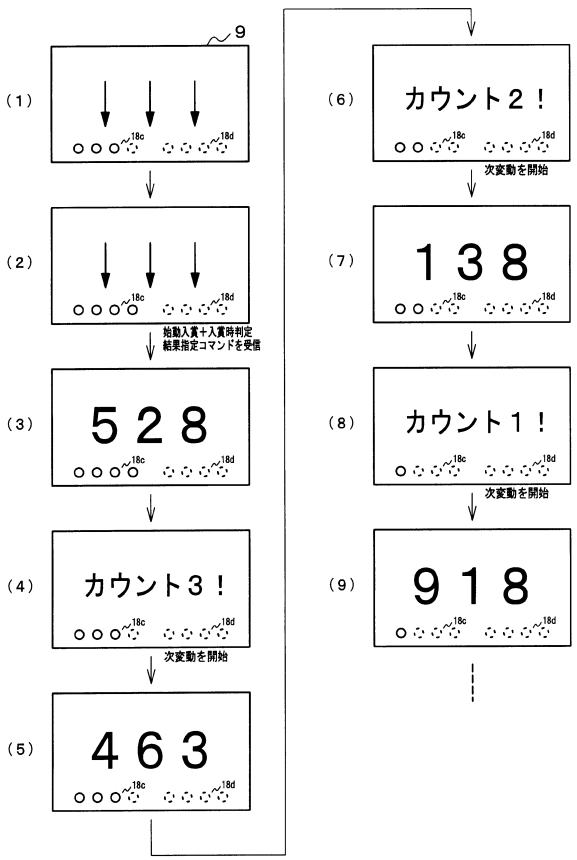
【図５５】



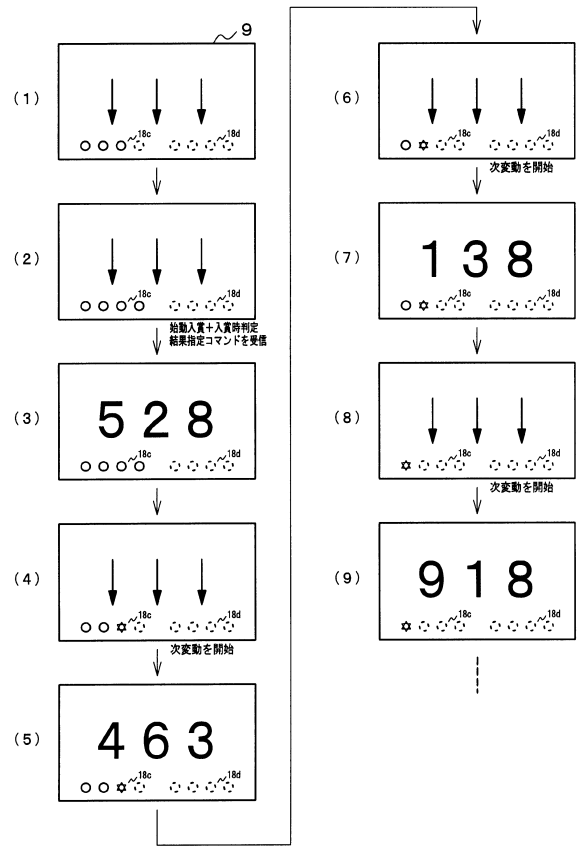
【図５６】



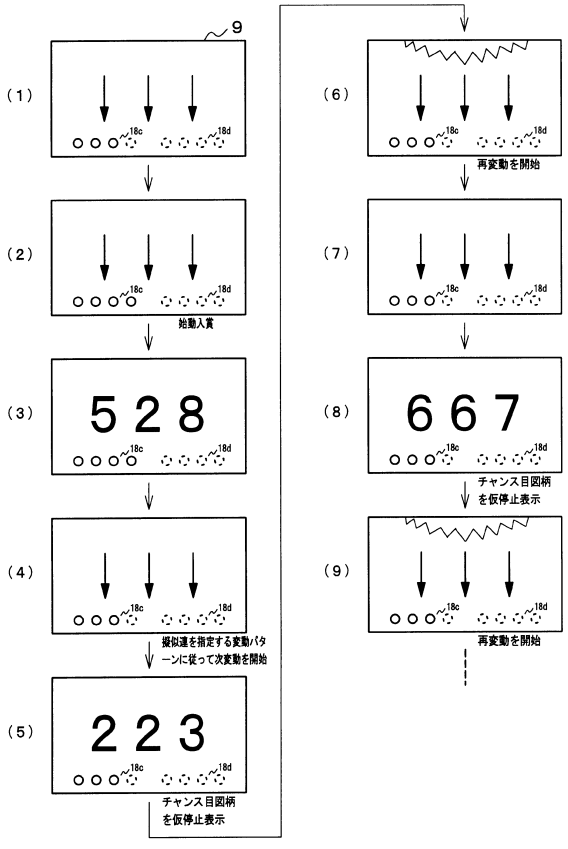
【図５７】



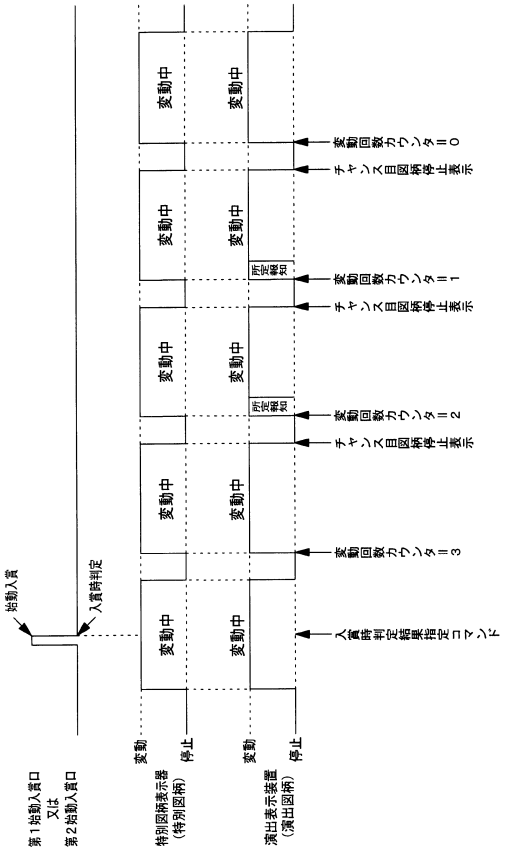
【図５８】



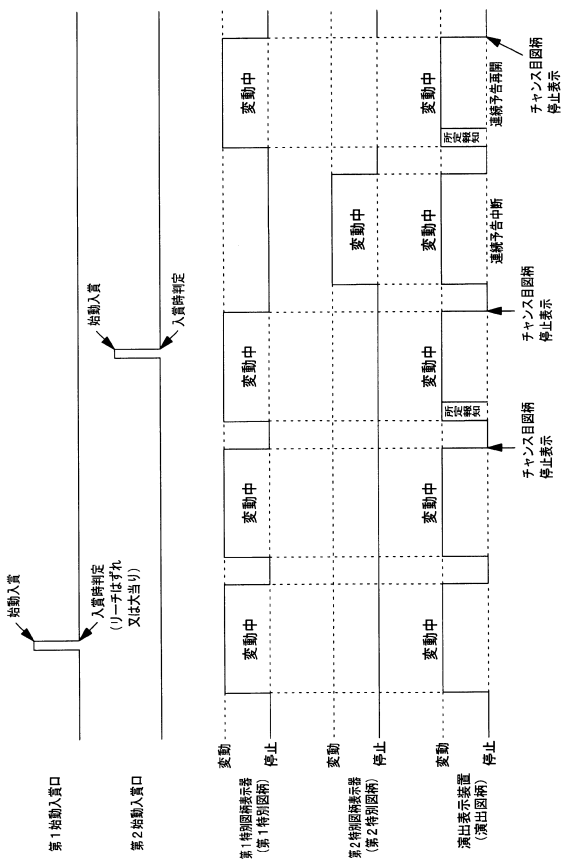
【図５９】



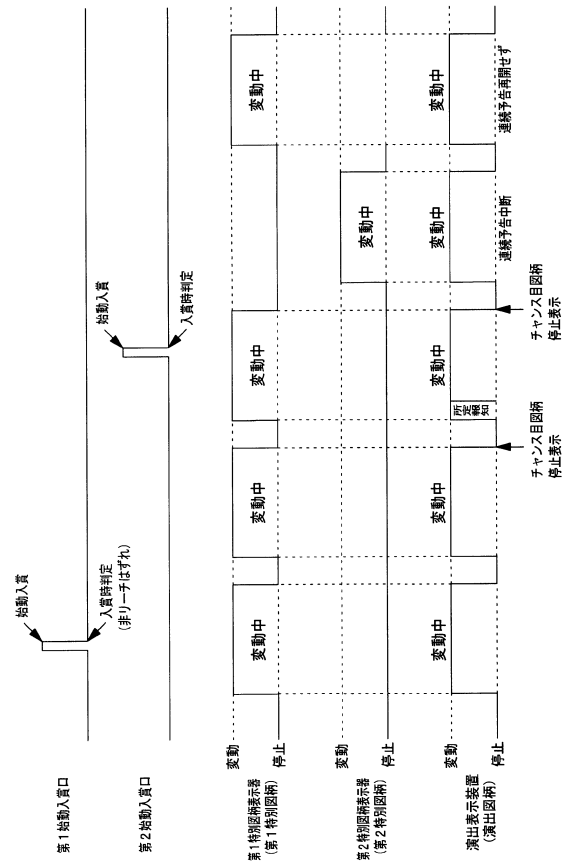
【図６０】



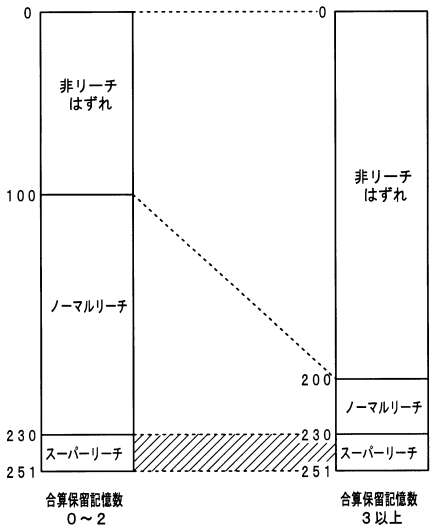
【図６１】



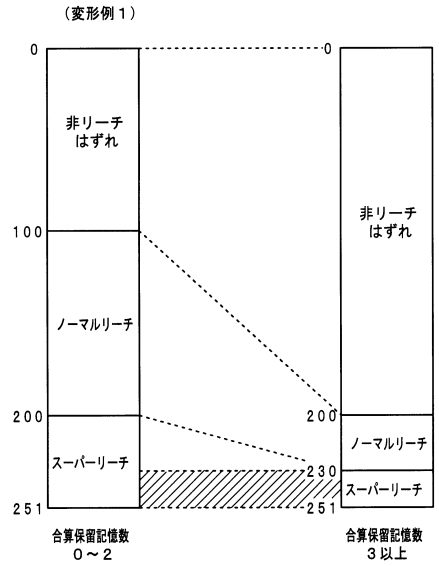
【図６２】



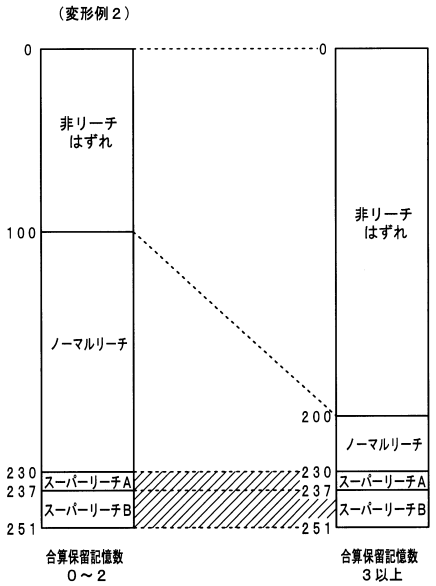
【図６３】



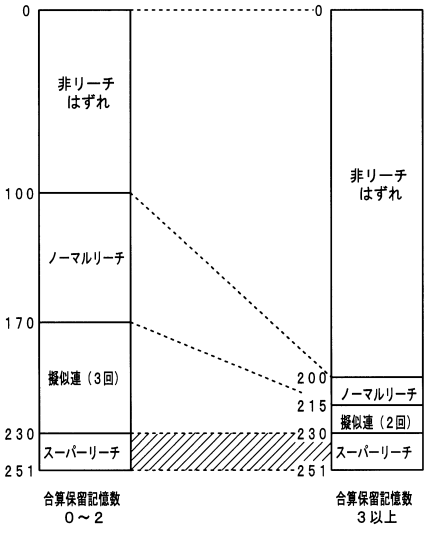
【図６４】



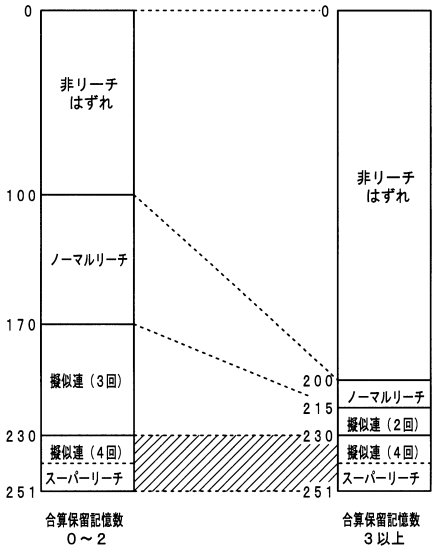
【図６５】



【図６６】

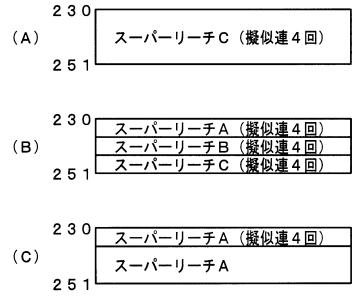


【図６７】



【図６８】

（変形例）


（Ａ）
２３０
スーパーリーチＣ（擬似連４回）
２５１
（Ｂ）
２３０
スーパーリーチＡ（擬似連４回）
スーパーリーチＢ（擬似連４回）
スーパーリーチＣ（擬似連４回）
２５１
（Ｃ）
２３０
スーパーリーチＡ（擬似連４回）
スーパーリーチＡ
２５１

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００９－００６０２８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－０００１４１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２