

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5198206号
(P5198206)

(45) 発行日 平成25年5月15日 (2013.5.15)

(24) 登録日 平成25年2月15日 (2013.2.15)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 66 頁)

(21) 出願番号 特願2008-259070 (P2008-259070)
 (22) 出願日 平成20年10月3日 (2008.10.3)
 (65) 公開番号 特開2010-88523 (P2010-88523A)
 (43) 公開日 平成22年4月22日 (2010.4.22)
 審査請求日 平成23年9月2日 (2011.9.2)

(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 100134692
 弁理士 川村 武
 (74) 代理人 100135161
 弁理士 眞野 修二
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

始動領域を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段において遊技媒体を検知したときに可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された1の権利により行われる可変表示の表示結果が前記特定表示結果になるか否かを当該1の権利により行われる可変表示が開始される前に判定する事前判定手段と、

前記保留記憶手段に記憶された1の権利により行われる可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを当該可変表示が開始されるときに決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果にもとづいて、前記1の権利により行われる可変表示の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記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対応して、前記識別情報の可変表示中に当

10

20

該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン種別決定手段は、前記識別情報の可変表示中に特定演出を実行する可変表示パターン種別を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定し、

前記可変表示パターン決定手段は、前記可変表示パターン種別決定手段により前記特定演出を実行しない可変表示パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の可変表示パターンを、複数種類の通常可変表示パターンのいずれかに決定し、前記可変表示パターン種別決定手段により前記特定演出を実行する可変表示パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の可変表示パターンを、前記特定演出を実行するための複数種類の特定可変表示パターンのいずれかに決定し、

前記特定可変表示パターンは、前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦所定表示結果を仮停止させた後に全ての前記識別情報について可変表示を再度実行する再可変表示を前記特定演出として1回または複数回実行する再可変表示パターンを含み、

前記事前判定手段の判定結果に対応して、前記1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに行われる前記1の権利よりも前に記憶された権利による1回または複数回の可変表示中の各々の期間に遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に対応して、前記1の権利による前記再可変表示パターンにもとづく前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止までの期間及び1回実行される再可変表示中の期間または複数回実行される再可変表示中の各々の期間に前記演出装置を用いて前記第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記再可変表示パターンにおける再可変表示の回数を第1回数と該第1回数よりも多い第2回数とを含む複数の回数から選択可能であり、前記開始時決定手段により可変表示の表示結果を前記特定表示結果とすることに決定されているときには、前記特定表示結果とすることに決定されていないときに比べて、前記第1回数よりも前記第2回数を高い割合で選択する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

開始時決定手段によって可変表示の表示結果を特定表示結果としないことに決定されたときに、可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

可変表示パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とすることに決定されたときに、可変表示状態を前記リーチ状態とする複数種類のリーチ可変表示パターン種別のいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としないことに決定されたときに、可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ可変表示パターン種別のいずれかに決定し、

前記非リーチ可変表示パターン種別には、識別情報の可変表示中に特定演出を実行する複数種類の非リーチ特定可変表示パターンを含む非リーチ特定可変表示パターン種別と、前記特定演出を実行しない非リーチ通常可変表示パターンを含む非リーチ通常可変表示パターン種別とがあり、

前記非リーチ特定可変表示パターンは、前記非リーチ通常可変表示パターンに比べて、前記識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長く、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とすることに決定されたとき、前記可変表示パターン種別決定手段により決定された1のリーチ可変表示パターン種別に含まれる複数種類のリーチ可変表示パターンのいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としないことに決定され、かつ、前記可変表示パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定可変表示パターン種別に決定されたときに、複数種類の前記非リーチ特定可変表示パターンのいずれかに決定し、

10

20

30

40

50

前記非リーチ通常可変表示パターンに比べて低い割合で前記非リーチ特定可変表示パターンに決定する

請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行するパチンコ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】

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

【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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機では、通常、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

【0007】

一方、そのような遊技機において、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するよ

10

20

30

40

50

うに構成したものがある（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 に記載された遊技機では、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞したタイミングで、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることが記載されている。

【 0 0 0 8 】

また、例えば、特許文献 2 には、図柄の変動（可変表示）が開始されてから停止図柄が導出表示されるまでに一旦図柄を仮停止させた後に全ての図柄について変動を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する擬似連続変動を実行する遊技機が記載されている。特許文献 2 に記載された遊技機では、擬似連続変動における各変動の実行に応じて可変表示部の背景画像を変化させる演出を実行するように制御されている。

【 0 0 0 9 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 1 6 4 6 1 7 号公報（段落 0 1 0 9 - 0 1 1 3、段落 0 1 6 0 - 0 1 6 2、図 1 2、図 2 6 - 2 7）

【特許文献 2】特開 2 0 0 7 - 2 1 0 9 4 号公報（請求項 4、段落 0 0 8 8 - 0 0 9 1）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 1 0 】

特許文献 1 および特許文献 2 に記載された遊技機を組み合わせることによって、先読みによる大当たり判定やリーチ判定の結果にもとづいて、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりする演出を実行するとともに、擬似連続変動における各変動に応じて演出を実行することが可能となる。しかし、これらの遊技機を単に組み合わせただけでは、先読みによる判定結果に応じて実行される演出と、擬似連続変動における各変動に応じて実行される演出との間に何らの関連性がないため、遊技の興趣を効果的に向上させることができないという課題がある。

【 0 0 1 1 】

そこで、本発明は、先読みによる判定結果に応じて実行される演出と、擬似連続変動における各変動に応じて実行される演出との間に関連性を持たせて、効果的に遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 2 】

本発明による遊技機は、識別情報（例えば、特別図柄、演出図柄）の可変表示を開始し、表示結果（例えば停止図柄）を導出表示する可変表示装置（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、演出表示装置 9）を備え、表示結果が特定表示結果（例えば、大当たり）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 1 3、第 2 始動入賞口 1 4）を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段（例えば、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a）と、検知手段において遊技媒体を検知したときに可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 5、S 2 2 5 で乱数値を保留記憶バッファ（第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ）に保存する処理を実行する部分）と、保留記憶手段に記憶された 1 の権利により行われる可変表示の表示結果が特定表示結果になるか否かを当該 1 の権利により行われる可変表示が開始される前に判定する事前判定手段と、保留記憶手段に記憶された 1 の権利により行われる可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを当該可変表示が開始されるときに決定する開始時決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 6 1 を実行する部分）と、開始時決定手段の決定結果にもとづいて、1 の権利により行われる可変表示の可変表示パターン種別（例えば変動パターン種別）を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 9 1 ~ S 1 0 2 を実行

する部分)と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターン(例えば変動パターン)の中から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(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S103, S105を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段(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S825, S845を実行する部分)と、を備え、可変表示パターン種別決定手段は、識別情報の可変表示中に特定演出(例えば、擬似連、滑り演出)を実行する可変表示パターン種別を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定し(例えば、ステップS102を実行し)、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターン種別決定手段により特定演出を実行しない可変表示パターン種別に決定されたことに対応して、識別情報の可変表示パターンを、複数種類の通常可変表示パターン(例えば、擬似連、滑り演出を実行しない通常の変動パターン)のいずれかに決定し、可変表示パターン種別決定手段により特定演出を実行する可変表示パターン種別に決定されたことに対応して、識別情報の可変表示パターンを、特定演出を実行するための複数種類の特定可変表示パターン(例えば、擬似連、滑り演出を実行する特定の変動パターン)のいずれかに決定し(例えば、ステップS105を実行し)、特定可変表示パターンは、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦所定表示結果(例えば、仮停止図柄)を仮停止させた後に全ての識別情報について可変表示を再度実行する再可変表示(例えば再変動)を特定演出として1回または複数回実行する再可変表示パターン(例えば、擬似連の変動パターン)を含み、事前判定手段の判定結果に対応して、1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに行われる1の権利よりも前に記憶された権利による1回または複数回の可変表示中の各々の期間に遊技機に設けられている演出装置(例えば、演出表示装置9、LED28a~28c, 25、スピーカ27、役物90)を用いて第1特殊演出(例えば、先読み予告演出)を実行する第1特殊演出実行手段(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S840で先読み予告演出を実行する部分)と、開始時決定手段の決定結果に対応して、1の権利による再可変表示パターンにもとづく識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止までの期間及び1回実行される再可変表示中の期間または複数回実行される再可変表示中の各々の期間に演出装置を用いて第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出(例えば、擬似連予告演出)を実行する第2特殊演出実行手段(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S840で擬似連予告演出を実行する部分)と、をさらに備え、可変表示パターン決定手段は、再可変表示パターンにおける再可変表示の回数を第1回数と該第1回数よりも多い第2回数とを含む複数の回数から選択可能であり、開始時決定手段により可変表示の表示結果を特定表示結果とすることに決定されているときには、特定表示結果とすることに決定されていないときに比べて、第1回数よりも第2回数を高い割合で選択することを特徴とする。

【0013】

第1特殊演出実行手段は、1回または複数回の可変表示を開始するときに繰り返し第1特殊演出を実行し(例えば、図25(1)(4)に示すように、先読み予告演出を変動の開始時に実行し)、第2特殊演出実行手段は、識別情報の可変表示を開始するとき及び1回または複数回の再可変表示を開始するときに繰り返し第2特殊演出を実行する(例えば、図25(1)(4)に示すように、擬似連予告演出を変動・再変動の開始時に実行する)ように構成されていてもよい。

【0014】

第1特殊演出実行手段および第2特殊演出実行手段は、識別情報の可変表示時間として設定されている最短の可変表示時間(例えば、図4に示す非リーチPA1-2の1.5秒の変動時間)よりも短い時間(例えば1秒)内に第1特殊演出および第2特殊演出を実行する時間内演出実行手段(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S840にて先読み予告演出や擬似連予告演出を極めて短時間に実行する部分)を含

10

20

30

40

50

む構成とされていてもよい。

【 0 0 1 5 】

第 1 特殊演出実行手段は、1 回または複数回の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、チャンス目）を導出表示し、第 2 特殊演出実行手段は、仮停止される所定表示結果として特殊表示結果（例えば、チャンス目）を導出表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 6 】

第 1 特殊演出実行手段は、第 1 特殊演出として、該第 1 特殊演出を繰り返し実行する可変表示の回数（例えば、先読み予告の実行回数）を報知する演出を実行し（例えば、図 2 7 に示す役物 9 1 ~ 9 4 を用いた演出を実行し）、第 2 特殊演出実行手段は、第 2 特殊演出として、該第 2 特殊演出を繰り返し実行する再可変表示の回数（例えば、擬似連予告の実行回数すなわち擬似連回数）を報知する演出を実行する（例えば、図 2 7 に示す役物 9 1 ~ 9 4 を用いた演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 7 】

演出パターン種別（例えば予告種別）として、第 1 特殊演出の演出パターン種別（例えば、先読み予告の予告種別）と、第 2 特殊演出の演出パターン種別（例えば、擬似連予告の予告種別）と、を含む複数種類の演出パターン種別が設けられ、演出パターン種別を複数種類のいずれかに決定する演出パターン種別決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 1 1 を実行する部分）と、演出パターン種別決定手段により決定された演出パターン種別に含まれる複数種類の演出パターン（例えば、予告種別に含まれる演出態様）の中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 1 4 , S 8 1 6 , S 8 1 7 を実行する部分）と、を備え、第 1 特殊演出実行手段および第 2 特殊演出実行手段は、演出パターン決定手段により決定された演出パターンに対応する第 1 特殊演出および第 2 特殊演出を実行する（例えば、ステップ S 8 1 4 にて決定された演出態様の先読み予告演出を実行し、ステップ S 8 1 6 にて決定された演出態様の擬似連予告演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 8 】

検出手段が遊技媒体を通過したときに、開始時決定手段が特定表示結果とするか否かを決定するための特定表示結果決定用乱数（例えば、大当り判定用乱数（ランダム R））と、可変表示パターン決定手段が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（例えば、大当り種別判定用乱数（ランダム 1））とを抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 5 , S 2 2 5 を実行する部分）を備え、保留記憶手段は、検出手段が遊技媒体を検出したにもかかわらず可変表示が開始されていない可変表示について、抽出手段が抽出した特定表示結果決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば 8）を限度として可変表示を行う権利として記憶し（例えば、第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにランダム R , ランダム 1 を記憶し）、可変表示パターン決定手段は、開始時決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブル（例えば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A , 1 3 5 B）とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 9 1 ~ S 1 0 5 を実行し）、可変表示パターン決定手段による決定前に、検出手段が遊技媒体を検出したことにもとづいて、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する始動判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 9 A ~ S 2 1 9 G , S 2 2 9 A ~ S 2 2 9 G を実行する部分）と、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判

10

20

30

40

50

定された識別情報の可変表示が開始される以前に、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出（例えば、スーパーリーチの予告を表示する演出）を実行可能である報知実行手段（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S840を実行する部分）と、をさらに備え、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割り当てられている（例えば、図8（A）、（B）および図28に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、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230～251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチや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に対しては、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）ように構成されていてもよい。

10

【発明の効果】

【0019】

請求項1記載の発明では、事前判定手段の判定結果に対応して、1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに行われる1の権利よりも前に記憶された権利による1回または複数回の可変表示中の各々の期間に遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、開始時決定手段の判定結果に対応して、1の権利による再可変表示パターンにもとづく識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止までの期間及び1回実行される再可変表示中の期間または複数回実行される再可変表示中の各々の期間に演出装置を用いて第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段とを備えたことを特徴とする。このような構成によれば、1の権利よりも前に記憶された権利による1回または複数回の可変表示中の各々の期間に実行される第1特殊演出と、1の権利による再可変表示パターンにもとづく識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止までの期間及び1回実行される再可変表示中の期間または複数回実行される再可変表示中の各々の期間に実行される第2特殊演出とが共通の態様の演出とされているので、それらの特殊演出の間に関連性を持たせることができる。その結果、遊技者は、第1特殊演出が実行されたか第2特殊演出が実行されたかについて認識できないため、より一層、特殊演出に対して注目することになり、効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0020】

また、第1特殊演出実行手段は、1回または複数回の可変表示を開始するときに繰り返し第1特殊演出を実行し、第2特殊演出実行手段は、識別情報の可変表示を開始するとき及び1回または複数回の再可変表示を開始するときに繰り返し第2特殊演出を実行するように構成することにより、識別情報の可変表示および再可変表示が開始されるタイミングに合わせて遊技者の期待感を煽ることができる。

【0021】

また、第1特殊演出実行手段および第2特殊演出実行手段は、識別情報の可変表示時間として設定されている最短の可変表示時間よりも短い時間内に第1特殊演出および第2特殊演出を実行する時間内演出実行手段を含む構成することにより、保留短縮機能により可変表示時間が短縮された場合であっても特殊演出（第1特殊演出、第2特殊演出）が実行不可能になるという不具合が生じるのを防止することができる。

40

【0022】

また、第1特殊演出実行手段は、1回または複数回の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示し、第2特殊演出実行手段は、仮停止される所定表示結果として特殊表示結果を導出表示するように構成することにより、どのような表示結果が導出表示されるかどうかについて遊技者に興味を持たせ、特殊表示結果が導出表示されることに対して遊技者の期待感を煽ることができる。

【0023】

また、第1特殊演出実行手段は、第1特殊演出として、該第1特殊演出を繰り返し実行

50

する可変表示の回数を報知する演出を実行し、第2特殊演出実行手段は、第2特殊演出として、該第2特殊演出を繰り返し実行する再可変表示の回数を報知する演出を実行するように構成することにより、特殊演出が実行される回数について遊技者に興味を持たせ、特殊表示結果が導出表示されることに対して遊技者の期待感を煽ることができる。

【0024】

また、演出パターン種別として、第1特殊演出の演出パターン種別と、第2特殊演出の演出パターン種別と、を含む複数種類の演出パターン種別が設けられ、演出パターン種別を複数種類のいずれかに決定する演出パターン種別決定手段と、演出パターン種別決定手段により決定された演出パターン種別に含まれる複数種類の演出パターンの中から演出パターンを決定する演出パターン決定手段とを備え、第1特殊演出実行手段および第2特殊演出実行手段は、演出パターン決定手段により決定された演出パターンに対応する第1特殊演出および第2特殊演出を実行するように構成することにより、プログラム容量の増加を招くことなく多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、開発時において演出の振分を容易に設定することができ、開発工数の削減を図れる。

【0025】

また、検出手段が遊技媒体を通過したときに、開始時決定手段が特定表示結果とするか否かを決定するための特定表示結果決定用乱数と、可変表示パターン決定手段が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を備え、保留記憶手段は、検出手段が遊技媒体を検出したにもかかわらず可変表示が開始されていない可変表示について、抽出手段が抽出した特定表示結果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として可変表示を行う権利として記憶し、可変表示パターン決定手段は、開始時決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定し、可変表示パターン決定手段による決定前に、検出手段が遊技媒体を検出したことにもとづいて、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示が開始される以前に、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能である報知実行手段とをさらに備え、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割り当てることにより、保留記憶手段が記憶する権利の数に従って可変表示時間を異ならせることによって、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ようにした場合でも、特定の可変表示パターンとなることを報知する報知演出を一定の割合で確実に実行することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

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遊技機1の全体の構成について説明する。図1は遊技機1を正面からみた正面図である。

【0027】

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、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。

【0028】

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

【 0 0 2 9 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置 9 は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第

1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の中央には、回転自在に構成された円形の役物 9 0 が設けられている。役物 9 0 内部には L E D 等が内蔵されており、役物 9 0 が回転（動作）しているときに点灯するように構成されている。この役物 9 0 は、特定の予告演出（図 2 5 に示す先読み予告演出や擬似連予告演出）が実行されているときに回転・点灯することによって、特定の予告演出が実効されていることを報知する役割を果たす。

【 0 0 3 6 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a によって検出される。

【 0 0 3 7 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 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 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 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 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 3 8 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 0 3 9 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きやすくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【 0 0 4 0 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 1 3 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、L E D）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 0 4 1 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわ

10

20

30

40

50

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。

【0042】

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

10

【0043】

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。

【0044】

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

20

【0045】

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「x」)を可変表示する。

【0046】

30

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

40

50

【 0 0 4 7 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

10

【 0 0 4 8 】

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

20

【 0 0 4 9 】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【 0 0 5 0 】

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。

30

【 0 0 5 1 】

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 L E D 2 5 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 2 6 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 2 7 R , 2 7 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 L E D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b および右枠 L E D 2 8 c が設けられている。また、左枠 L E D 2 8 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 L E D 5 1 が設けられ、右枠 L E D 2 8 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ L E D 5 2 が設けられている。天枠 L E D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b および右枠 L E D 2 8 c および装飾用 L E D 2 5 は、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 L E D の他にも演出のための L E D やランプが設置されている。

40

【 0 0 5 2 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、

50

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。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

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

【0057】

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。

【0058】

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 5 0 3 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 5 0 3 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。

【 0 0 5 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a への始動入賞が生じたときに乱数回路 5 0 3 から数値データをランダム R として読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダム R にもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

10

【 0 0 6 0 】

また、R A M 5 5 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 R A M 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、R A M 5 5 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 R A M 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、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

20

【 0 0 6 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等へ供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになり、なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

30

【 0 0 6 2 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、D C 3 0 V や D C 5 V など）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の入力ポートには、R A M 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。

40

【 0 0 6 3 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する

50

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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。

【0067】

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 VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 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、VDP 109 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【0068】

演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 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。

【0069】

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

【0070】

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力され

10

20

30

40

50

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。

【0071】

さらに、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

【0072】

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 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28c 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 LED 25 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。

【0073】

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 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 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 IC 703 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 ROM 704 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。

【0074】

次に、遊技機の動作について説明する。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について説明する。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、CPU 56）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、メイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0075】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し、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。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、RAM をアクセス可能状態に設定する。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（イレジスタ）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。

【0076】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理を実行する。

【0077】

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。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデー

10

20

30

40

50

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。

【0078】

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。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、この処理では、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。

10

【0079】

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、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。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。これらの処理によって、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。

20

【0080】

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。なお、この処理において、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。

30

【0081】

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を確認しているが、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。

【0082】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う。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、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。

40

【0083】

これらの処理によって、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。

【0084】

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

50

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。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。

【0085】

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。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。

【0086】

そして、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。

【0087】

初期化処理の実行が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理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、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。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周(普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0088】

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

【0089】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、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。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)。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する。

【 0 0 9 1 】

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）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理）。

【 0 0 9 2 】

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う。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。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 0 9 3 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 0 9 4 】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理）。

【 0 0 9 5 】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【 0 0 9 6 】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する。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。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて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。

【 0 0 9 9 】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定

10

20

30

40

50

する普通図柄表示制御処理を行う。CPU 56 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0.2 秒ごとに表示状態（「 」および「 × 」）を切り替えるような速度であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「 」を示す 1 と「 × 」を示す 0 ）を切り替える。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて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。

【0100】

その後、割込許可状態に設定し、処理を終了する。

【0101】

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 2 ms 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情報出力処理以外の処理に相当する。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。

【0102】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 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。

【0103】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 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。

【0104】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【0105】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当りである「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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【0106】

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、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

10

20

30

40

50

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。

【0107】

図4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4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4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。

【0108】

また、図4に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル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、特殊PG1-1~特殊PG1-3、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、図4において、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図4に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、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。また、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。

【0109】

なお、この実施の形態では、図4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。

【0110】

図 5 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 (M R 1) : 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 (M R 2) : 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 (M R 3) : 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 (M R 4) : 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 (M R 5) : 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)

10

【 0 1 1 1 】

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。

【 0 1 1 2 】

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。

20

【 0 1 1 3 】

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

30

40

【 0 1 1 4 】

遊技制御処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウンタアップ (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

50

形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【0115】

図6(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図6(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図6(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図6(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

【0116】

図6(B)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。また、図6(B)に記載されている数値が小当たり判定値である。

【0117】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図6(A)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図6(B)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図6(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図6(B)に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

20

30

【0118】

図6(C)、(D)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図6(C)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aである。また、図6(D)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bである。

【0119】

大当たり種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「第1確変大当たり」、「第2確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図6(C)、(D)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「通常大当たり」、「第1確変大当たり」、「第2確変大当たり」および「突然確変大当たり」の全てに対して判定値が割り当てられているのに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「通常大当たり」、「第1確変大当たり」および「第2確変大当たり」にのみ判定値が割り当てられている場合を説明する。

40

【0120】

50

「第1確変大当り」とは、確変図柄（左中右の演出図柄が奇数の図柄で揃った状態の演出図柄の組み合わせ）で大当りになったことにもとづいて、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「第2確変大当り」とは、非確変図柄（左中右の演出図柄が偶数の図柄で揃った状態の演出図柄の組み合わせ）で大当りになったことにもとづいて、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技の実行中（ラウンド中、インターバル中、エンディング中など）に確変大当りに昇格したこと（大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行すること）を報知する昇格演出をし、大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「通常大当り」とは、非確変図柄（左中右の演出図柄が偶数の図柄で揃った状態の演出図柄の組み合わせ）で大当りになったことにもとづいて、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されない（この実施の形態では、時短状態にのみ移行される）大当りである。

10

【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」、「第1確変大当り」、「第2確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0122】

図7(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0123】

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

【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7(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（第1確変大当り、第2確変大当り）」である場合に用いられる図7(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

30

【0125】

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

40

【0126】

なお、図7(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。

【0127】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当

50

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。

【0128】

また、図7(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(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7(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

【0129】

図8(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8(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8(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。

【0130】

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なげられない。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。

【0131】

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。

【 0 1 3 2 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B 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 C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 3 ~ ノーマル C A 2 - 5、スーパー C A 2 - 6 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 3 3 】

なお、図 8（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 2 3 0 ~ 2 5 1 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。

10

【 0 1 3 4 】

なお、この実施の形態では、図 7 および図 8 に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の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 8（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の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。

20

【 0 1 3 5 】

図 9（A）、（B）は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B 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 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 B が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 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。

30

40

【 0 1 3 6 】

なお、図 9（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 C A 3 - 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 C A 3 - 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 C A 3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。また、図 9（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

50

を含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図 9 (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 C A 4 - 1 は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊 P G 1 - 1 と特殊 P G 2 - 1 を含むようにし、特殊 C A 4 - 2 は、特定演出を伴う特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 1 - 3 および特殊 P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

【 0 1 3 7 】

図 1 0 は、R O M 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 3 8 】

図 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 1 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン X X に対応) 。つまり、図 4 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「 (H) 」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 3 9 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 4 0 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを示す演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 4 2 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合に

10

20

30

40

50

は、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 4 3 】

コマンド 9 5 X X (H) は、入賞時判定結果の内容（その後、開始条件が成立して変動表示が実行されるときにスーパーリーチとなるか否かの判定結果）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、入賞時判定結果指定コマンドは、いずれの場合には E X T データが「 0 0 」のコマンド 9 5 0 0 (H) であり、通常大当りの場合には E X T データが「 0 1 」のコマンド 9 5 0 1 (H) であり、確変大当りの場合には E X T データが「 0 2 」のコマンド 9 5 0 2 (H) である。なお、この実施の形態では、確変大当りの入賞時判定結果指定コマンドとして第 1 確変大当りの場合と第 2 確変大当りの場合とで分けていないが、第 1 確変大当りの場合と第 2 確変大当りの場合とで分けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、突然確変大当りの場合と小当りの場合は、予告演出を実行しないので、入賞時判定結果指定コマンドが送信されない。ただし、突然確変大当りの判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドを送信したり、小当りの判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにして、突然確変大当りの場合や小当りの場合も予告演出を所定の割合で実行するようにしてもよい。

10

【 0 1 4 4 】

コマンド 9 F 0 0 (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。

20

【 0 1 4 5 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (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 5 6 0 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。

【 0 1 4 6 】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

30

【 0 1 4 7 】

コマンド A 3 0 1 (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 A 3 0 2 (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 A 3 0 3 (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 5 6 0 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。

40

【 0 1 4 8 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態（確変状態を含む）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。

50

【 0 1 4 9 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 1 始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 2 始動入賞指定コマンド) である。第 1 始動入賞指定コマンドと第 2 始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 1 に示された内容に応じて画像表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 1 5 2 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

図 1 1 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 (変動) と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 (変動) とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【 0 1 5 6 】

図 1 2 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 1 , S 3 1 2）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

10

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

20

【 0 1 5 9 】

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

30

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。

40

【 0 1 6 2 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する

50

。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。

【0163】

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。

10

【0164】

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。

20

【0165】

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。

【0166】

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。

30

【0167】

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。

40

【0168】

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。

【0169】

50

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

図 1 5 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 1 5 に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。なお、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 1 7 3 】

始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 2 1 5）。なお、ステップ S 2 1 5 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 1 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

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

10

20

30

40

50

留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 1 8）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0175】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS 2 9）において演出制御コマンドを送信する。

【0176】

次いで、CPU56は、ステップS 2 1 5で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図6（A）に示す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S 2 1 9 A）。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、始動口スイッチ通過処理においてステップS 2 1 9 A～S 2 1 9 HやステップS 2 2 9 A～S 2 2 9 Hを実行することによって、あらかじめ演出図柄の変動表示中にスーパーリーチ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スーパーリーチとなることを予測し、後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ100によってスーパーリーチとなる旨の予告演出を実行する。

【0177】

大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致する場合には（ステップS 2 1 9 AのY）、CPU56は、図6（C）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する（ステップS 2 1 9 B）。そして、CPU56は、ステップS 2 1 5で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）と、選択した第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルとにもとづいて、大当り種別を判定する（ステップS 2 1 9 C）。

【0178】

大当り種別が通常大当りまたは確変大当りである場合には（ステップS 2 1 9 DのY）、CPU56は、ステップS 2 1 5で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150～251の範囲であるか否かを確認する（ステップS 2 1 9 E）。この実施の形態では、図7（A）、（B）に示すように、15ラウンドの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、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が150～251の範囲であれば、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。変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が150～251の範囲であれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 1 9 H）。なお、入賞時判定結果指定コマンドは、通常大当りのときのコマンドと確変大当りのときのコマンドとはずれのときのコマンドに分けられている（図11参照）。従って、CPU56は、ステップS 2 1 9 Hにおいて、ステップS 2 1 9 Cで決定した大当り種別が確変大当りの場合は確変大当りのときの入賞時判定結果指定コマンドを送信し、ステップS 2 1 9 Cで決定した大当り種別が通常大当りの場合は通常大当りのときの入賞時判定結果指定コマンドを送信する。

【0179】

大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致しなければ（ステップS 2 1 9 AのN）、CPU56は、ステップS 2 1 5で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図6（B）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S 2 1 9 F）。大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致しなければ（ステップS 2 1 9 FのN）、すなわち、はずれであれば、CPU56は、ステップS 2 1 5で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

あるか否かを確認する（ステップS 2 1 9 G）。この実施の形態では、図8（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、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、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。例えば、始動入賞時における合算保留記憶数と実際に変動表示が開始されるときに合算保留記憶数とは必ずしも一致するとはかぎらない（通常、始動入賞後に増減する）ので、始動入賞時の判定と変動開始時の変動パターン種別の決定とで、選択するはずれ変動パターン種別判定テーブルが一致するとはかぎらず、一般に、始動入賞時に前もってスーパーリーチとなるか否かを判定して予測することは難しい。しかし、この実施の形態では、図8（A）、（B）に示すように、合算保留記憶数3未満で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数3以上で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bとで、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 6に割り当てられている判定値の範囲が同じ（230～251）であるので、いずれのテーブルを選択したとしても、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、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）となると判定することができる。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、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 1 9 H）。なお、CPU56は、ステップS 2 1 9 Hにおいて、ステップS 2 1 9 Aで「はずれ」と決定した場合は「はずれ」のときの入賞時判定結果指定コマンドを送信する。

【0180】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、後述するように、ステップS 2 1 9 Hで送信された入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、スーパーリーチを予告する予告演出を実行するのであるが、現在の合算保留記憶数に応じた演出態様で予告演出を実行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS 2 1 8で送信された合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、現在の合算保留記憶数を把握する。なお、CPU56は、入賞時判定結果指定コマンドとして、現在の合算保留記憶数を指定したコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、現在の合算保留記憶数の値をEXTデータとして指定し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は、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータを確認することによって、現在の合算保留記憶数を把握するようにしてもよい。

【0181】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（ステップS 2 2 1）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（ステップS 2 2 2）。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ13aがオンしているか否かを確認する（ステップS 2 1 1参照）処理を行うようにしてもよい。

【0182】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 2 3）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS 2 2 4）。

【0183】

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保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS 2 2 5）。なお、ステップS 2 2 5の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数

(ランダム１)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム２)および変動パターン判定用乱数(ランダム３)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム３)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第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。

【０１８４】

次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップＳ２２６)。また、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタの値を１増やす(ステップＳ２２７)。そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップＳ２２８)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第２始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

10

【０１８５】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で抽出した大当り判定用乱数(ランダムＲ)と図６(Ａ)に示す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Ｓ２２９Ａ)。大当り判定用乱数(ランダムＲ)が大当り判定値と一致する場合には(ステップＳ２２９ＡのＹ)、ＣＰＵ５６は、図６(Ｄ)に示す第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する(ステップＳ２２９Ｂ)。そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で抽出した大当り種別判定用乱数(ランダム１)と、選択した第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブルとにもとづいて、大当り種別を判定する(ステップＳ２２９Ｃ)。

20

【０１８６】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で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１５０～２５１の範囲であるか否かを確認する(ステップＳ２２９Ｅ)。この実施の形態では、図７(Ａ)、(Ｂ)に示すように、１５ラウンドの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、変動パターン種別判定用乱数(ランダム２)の値が１５０～２５１の範囲であれば、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。変動パターン種別判定用乱数(ランダム２)の値が１５０～２５１の範囲であれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う(ステップＳ２２９Ｈ)。なお、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２９Ｈにおいて、ステップＳ２２９Ｃで決定した大当り種別が確変大当りの場合は確変大当りのときの入賞時判定結果指定コマンドを送信し、ステップＳ２２９Ｃで決定した大当り種別が通常大当りの場合は通常大当りのときの入賞時判定結果指定コマンドを送信する。

30

【０１８７】

なお、この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示結果として突然確変大当りが含まれない場合(図６(Ｄ)参照)を示しているが、第２特別図柄の変動表示結果として突然確変大当りも決定されるように構成する場合には、ステップＳ２２９Ａで大当り判定用乱数(ランダムＲ)が大当り判定値と一致すると判定したときに、ステップＳ２１９Ｂ～Ｓ２１９Ｄと同様の処理を実行するようにすればよい。この場合、ステップＳ２１９Ｂと同様の処理を実行する場合には、第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択し、大当り種別を判定するようにすればよい。そして、ステップＳ２１９Ｄと同様の処理に従って、大当り種別が通常大当りまたは確変大当りであると判定した場合にステップＳ２２９Ｅの処理に移行するようにすればよい。

40

【０１８８】

大当り判定用乱数(ランダムＲ)が大当り判定値と一致しなければ(ステップＳ２２９ＡのＮ)、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で抽出した大当り判定用乱数(ランダムＲ)と図６(Ｂ)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Ｓ２２９Ｆ)。大当り判定用乱数(ランダムＲ)が小当り判定値と一致しなければ(

50

ステップS 2 2 9 FのN)、すなわち、はずれであれば、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が2 3 0 ~ 2 5 1の範囲であるか否かを確認する(ステップS 2 2 9 G)。この実施の形態では、図8(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、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が2 3 0 ~ 2 5 1の範囲であれば、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。例えば、始動入賞時における合算保留記憶数と実際に変動表示が開始されるときに合算保留記憶数とは必ずしも一致するとはかぎらない(通常、始動入賞後に増減する)ので、始動入賞時の判定と変動開始時の変動パターン種別の決定とで、選択するはずれ変動パターン種別判定テーブルが一致するとはかぎらず、一般に、始動入賞時に前もってスーパーリーチとなるか否かを判定して予測することは難しい。しかし、この実施の形態では、図8(A)、(B)に示すように、合算保留記憶数3未満で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 Aと、合算保留記憶数3以上で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 Bとで、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 6に割り当てられている判定値の範囲が同じ(2 3 0 ~ 2 5 1)であるので、いずれのテーブルを選択したとしても、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が2 3 0 ~ 2 5 1の範囲であれば、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)となると判定することができる。変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が2 3 0 ~ 2 5 1の範囲であれば、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 2 2 9 H)。なお、CPU 5 6は、ステップS 2 2 9 Hにおいて、ステップS 2 2 9 Aで「はずれ」と決定した場合は「はずれ」のときの入賞時判定結果指定コマンドを送信する。

【0 1 8 9】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、後述するように、ステップS 2 2 9 Hで送信された入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、スーパーリーチを予告する予告演出(後述する先読み予告演出)を実行するのであるが、入賞時判定結果指定コマンドの種類(はずれ、通常大当たり、確変大当たり)に応じて異なる割合で予告演出を実行する。

【0 1 9 0】

なお、ステップS 2 1 3 ~ 2 1 8, S 2 1 9 A ~ S 2 1 9 Hの処理とステップS 2 2 3 ~ 2 2 8, S 2 2 9 A ~ S 2 2 9 Hの処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 5 6は、まず、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ(第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ)を選択したり始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)を選択する。なお、ステップS 2 1 3 ~ 2 1 8, S 2 1 9 A ~ S 2 1 9 Hの処理とステップS 2 2 3 ~ 2 2 8, S 2 2 9 A ~ S 2 2 9 Hの処理とを1つの共通ルーチンで実現する場合であっても、第1保留記憶バッファと第2保留記憶バッファとを、それぞれRAM 5 5の別々の領域に、同じバッファ構造で用意しておく。

【0 1 9 1】

図1 6および図1 7は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS 3 0 0)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS 5 1)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0 1 9 2】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6は、保留特定領域の最初に設定されているデータが「第1」を示すデータであるか否かを確認する(ステップS 5 2)。保留特定領域の最初に設定されているデータが「第1」を示すデータであれば、CPU 5 6は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図

10

20

30

40

50

柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第1」を示すデータを設定する(ステップS53)。保留特定領域の最初に設定されているデータが「第1」を示すデータでなければ(すなわち、「第2」を示すデータであれば)、CPU66は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0193】

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始動入賞口13および第2始動入賞口14に始動入賞した順番に、対応する特別図柄の変動表示が実行される(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞に対応して第1特別図柄の変動表示が実行され、第2始動入賞口14への始動入賞に対応して第2特別図柄の変動表示が実行される)。

【0194】

なお、始動入賞順ではなく、例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。この場合、CPU56は、ステップS52において、保留特定領域に1つでも「第2」を示すデータがあるか否かを確認する。そして、1つでも「第2」を示すデータがあれば、ステップS54に移行し、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する。一方、「第2」を示すデータが1つもなければ(すなわち、「第1」を示すデータのみが設定されていれば)、CPU56は、ステップS53に移行し、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合、保留特定領域を設けなくてもよい。この場合、まず、第2保留記憶バッファに保留記憶があるか否か(ランダムRやランダム1、ランダム2などの値が格納されているか否か)を確認し、保留記憶があれば、ステップS54に移行し、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定すればよい。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶がなければ(この場合、第1保留記憶バッファにのみ保留記憶があることになる)、ステップS53に移行し、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定すればよい。

【0195】

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。

【0196】

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

【0197】

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。

【 0 1 9 8 】

よって、各第 1 保留記憶数（または、各第 2 保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数（または、第 2 保留記憶数）＝ 1, 2, 3, 4 の順番と一致している。

【 0 1 9 9 】

そして、CPU 56 は、合算保留記憶数カウンタのカウント値を RAM 55 の所定の領域に保存した後（ステップ S 57）、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 58）。なお、CPU 56 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を RAM 55 の所定の領域に保存する。

10

【 0 2 0 0 】

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 S 300 ～ S 310 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。

【 0 2 0 1 】

20

次いで、CPU 56 は、乱数バッファ領域からランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56 は、始動口スイッチ通過処理のステップ S 215 や S 225 で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図 6 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【 0 2 0 2 】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54 における図 6（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM 54 における図 6（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 6（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ S 61）、ステップ S 71 に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

40

【 0 2 0 3 】

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

50

セットされる。

【0204】

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6（B）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6（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。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。

【0205】

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。

【0206】

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6（C）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図6（D）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0207】

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、始動口スイッチ通過処理のステップS215やS225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6（C）、（D）に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、確変大当りが選択される割合が高い。また、この実施の形態では、図6（C）、（D）に示すように、第1の特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ、突然確変大当りが選択される場合がある。なお、例えば、第2の特別図柄の変動表示が実行される場合においても、突然確変大当りが選択されるようにしてもよく、第1の特別図柄の変動表示が実行される場合と第2の特別図柄の変動表示が実行される場合とで、各大当り種別の選択割合を同じにしてもよい。

【0208】

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」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0209】

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

10

20

30

40

50

図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0210】

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）。

【0211】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A~132C（図7（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

10

【0212】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図7（D）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。

【0213】

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（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップS95のY）、CPU56は、ステップS98に移行する。

20

【0214】

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8（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。

30

【0215】

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8（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。

40

【0216】

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8（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CA2-2が決定される場合があり、非リーチCA2-2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10参照）。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。

50

【 0 2 1 7 】

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8（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【 0 2 1 8 】

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）。

【 0 2 1 9 】

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9参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図10参照）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。

【 0 2 2 0 】

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）。

【 0 2 2 1 】

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）。

【 0 2 2 2 】

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8に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-2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8に示すノーマルCA2-3～ノーマルCA2-5、スーパーCA2-6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。

【 0 2 2 3 】

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、CPU 56は、例えば、始動口スイッチ通過処理における始動入賞時の判定において、リーチの選択割合が低い方のリーチ判定テーブルを用い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となるか否かを事前判定して予告演出を行うように構成することが好ましい。

【0224】

なお、変動パターン設定処理が実行された後、大当たり判定の判定結果、小当たり判定の判定結果、大当たり種別の決定結果に応じた表示結果指定コマンドを送信するための表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）が実行される。なお、表示結果指定コマンド送信処理において、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する処理が実行される。そして、変動パターン設定処理で決定された変動パターンで特定可能な変動時間において特別図柄を変動させるための特別図柄変動中処理（ステップS303）が実行される。そして、特別図柄を停止させるための特別図柄停止処理（ステップS304）が実行される。なお、特別図柄停止処理では、大当たり遊技の終了後からカウントしている時短回数が時短状態が継続可能な所定回数（例えば100回）に達したときに時短フラグをリセットして時短状態を終了させる（通常状態に移行させる）処理なども実行される。その後、停止図柄がはずれ図柄であったときは特別図柄通常処理に移行され、停止図柄が大当たり図柄であったときは大入賞口開放前処理に移行され、停止図柄が小当たり図柄であったときは小当たり開放前処理に移行される。

【0225】

なお、この実施の形態では、第2確変大当たりになったときは、大当たり遊技中に昇格演出が実行され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される。

【0226】

次に、演出制御手段の動作を説明する。まず、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について説明する。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。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視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、以下の演出制御処理を実行する。

【0227】

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）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う。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。

【0228】

次いで、大当た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。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。その後、タイマ割込の発生に応じて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処理に移行する。

【0229】

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 1 1 参照）であるのか解析する。

【 0 2 3 0 】

図 1 9 は、メイン処理における演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 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。

10

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

予告演出設定処理（ステップ S 8 0 1 ）：予告演出を実行するか否かと、予告演出を実行する場合の予告種別（「先読み予告演出」「擬似連予告演出」「通常予告演出」といった予告演出の種別）を決定し、決定した予告種別の予告演出の態様を決定する、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 S 8 0 2 ）に対応した値に変更する。

20

【 0 2 3 3 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2 ）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 3 4 】

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

30

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

40

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

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

50

【 0 2 3 9 】

図 2 0 は、演出図柄プロセス処理における予告演出設定処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、まず、予告演出を実行するか否かと、予告演出を実行する場合の予告種別を決定する（ステップ S 8 1 1）。この実施の形態では、予告種別として、「先読み予告」「擬似連予告」「通常予告」が設けられている。具体的には、「予告なし」「先読み予告」「擬似連予告」「通常予告」に対し所定数の判定値が割り振られた予告種別決定テーブルを用意しておく。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告種別決定用乱数を抽出し、抽出した乱数値と予告種別決定テーブルに割り振られた判定値とを比較し、乱数値と一致する判定値に対応する「予告なし」または予告種別（「先読み予告」「擬似連予告」「通常予告」）を決定する。

10

【 0 2 4 0 】

ここで、「先読み予告」とは、始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に（遊技領域に設けられた始動入賞口 1 3 , 1 4 に遊技球が始動入賞したタイミングで）、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定し、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される 1 回または複数回の変動表示中において、特定の変動パターンが実行されること（この実施の形態ではスーパーリーチに発展すること）を予告する予告演出のことをいう。

【 0 2 4 1 】

また、「擬似連予告」とは、擬似連の変動パターンにもとづいて 1 回の変動中に実行される複数回（2 回～4 回）の再変動（再可変表示）中において、特定の変動パターンが実行されること（この実施の形態ではスーパーリーチに発展すること）を予告する予告演出のことをいう。

20

【 0 2 4 2 】

なお、「先読み予告」と「擬似連予告」の演出内容は、同一内容とされている（図 2 5 参照）。

【 0 2 4 3 】

また、「通常予告」とは、「先読み予告」や「擬似連予告」とは異なる通常の予告演出、例えば、演出表示装置 9 の画面上にキャラクタを登場させたり、ランプ・LED を特定パターンで点灯させたり、特定の効果音をスピーカ 2 7 から出力することによって、当該変動中に大当たりとなること（大当たりになる可能性があること）やリーチとなること（リーチとなる可能性があること）を予告する予告演出のことをいう。

30

【 0 2 4 4 】

このように、予告種別決定用乱数を用いて予告種別を決定するように構成されているので、同時に実行不可能な予告演出（特に「先読み予告」と「擬似連予告」）が同時に実行することに決定してしまうのを未然に防止することができる。また、プログラム容量の増加を招くことなく多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、開発時において予告演出の振分を容易に設定することができ、開発工数の削減を図れる。

【 0 2 4 5 】

次に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 1 1 で「予告なし」と決定したか否かを判定し（ステップ S 8 1 2 ）、「予告なし」と決定したときは（ステップ S 8 1 2 の Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 8）。ステップ S 8 1 1 で「予告なし」と決定していないときは（ステップ S 8 1 2 の N）、ステップ S 8 1 1 で決定した予告種別が「先読み予告」であるか否かを判定し（ステップ S 8 1 3 ）、「先読み予告」である場合は先読み予告演出の内容（実行回数、演出態様）を決定する先読み予告決定処理を実行する（ステップ S 8 1 4）。

40

【 0 2 4 6 】

予告種別が「先読み予告」でない場合は（ステップ S 8 1 3 の N）、予告種別が「擬似連予告」であるか否かを判定し（ステップ S 8 1 5 ）、「擬似連予告」である場合は擬似

50

連予告演出の内容（実行回数、演出態様）を決定する擬似連予告決定処理を実行する（ステップS816）。「擬似連予告」でない場合は（ステップS815のN）、通常予告演出の内容（演出態様）を決定する通常予告決定処理を実行する（ステップS817）。そして、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に対応した値に更新する（ステップS818）。

【0247】

図21は、先読み予告決定処理（ステップS814）を示すフローチャートである。先読み予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、入賞時判定結果指定コマンドを受信したかどうかを確認する（ステップS814A）。入賞時判定結果指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。入賞時判定結果指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、保留記憶数カウンタの値にもとづいて保留記憶数（合算保留記憶数）を確認する（ステップS814B）。なお、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、合算保留記憶数指定コマンドを受信した場合に保留記憶数カウンタの値を合算保留記憶数指定コマンドで指定された値とし、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合に保留記憶数カウンタの値を1減算する。

【0248】

次に、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで指定された大当たり種別等（はずれ、通常大当たり、確変大当たり）とステップS814Bで確認した保留記憶数に応じた先読み予告選択テーブルを選択する（ステップS814C）。具体的には、大当たり種別等（はずれ、通常大当たり、確変大当たり）と保留記憶数が1, 2, 3, 4以上のそれぞれに対応した先読み予告選択テーブルが用意されている。すなわち、はずれ用の保留記憶数1のときの先読み予告選択テーブル、はずれ用の保留記憶数2のときの先読み予告選択テーブル、はずれ用の保留記憶数3のときの先読み予告選択テーブル、はずれ用の保留記憶数4のときの先読み予告選択テーブル、通常大当たり用の保留記憶数1のときの先読み予告選択テーブル、通常大当たり用の保留記憶数2のときの先読み予告選択テーブル、通常大当たり用の保留記憶数3のときの先読み予告選択テーブル、通常大当たり用の保留記憶数4のときの先読み予告選択テーブル、確変大当たり用の保留記憶数1のときの先読み予告選択テーブル、確変大当たり用の保留記憶数2のときの先読み予告選択テーブル、確変大当たり用の保留記憶数3のときの先読み予告選択テーブル、確変大当たり用の保留記憶数4のときの先読み予告選択テーブルが用意されている。

【0249】

また、各々の先読み予告選択テーブルには、1回～4回の変動中に実行される先読み予告演出の複数種類の演出態様と先読み予告を実行しないとする「先読み予告なし」とが設定され、それぞれの演出態様と「先読み予告なし」に所定数の判定値が割り振られている。例えば、はずれでかつ保留記憶数が1に対応した先読み予告選択テーブル（はずれ用の保留記憶数1のときの先読み予告選択テーブル）には、1回の変動中に実行される先読み予告演出の演出態様が複数設定されるとともに「先読み予告なし」が設定され、それぞれの演出態様と「先読み予告なし」に所定数の判定値が割り振られている。また、はずれでかつ保留記憶数が2に対応した先読み予告選択テーブル（はずれ用の保留記憶数2のときの先読み予告選択テーブル）には、2回の変動に亘って実行される先読み予告演出の演出態様が複数設定されるとともに「先読み予告なし」が設定され、それぞれの演出態様と「先読み予告なし」に所定数の判定値が割り振られている。なお、保留記憶数が0のときは、先読み予告演出を実行することができないため、先読み予告演出を実行しないと決定することになる。

【0250】

はずれ用の先読み予告選択テーブルと通常大当たり用の先読み予告選択テーブルと確変大当たり用の先読み予告選択テーブルでは、先読み予告演出を実行すると決定される割合（「先読み予告なし」を選択する割合）が異なるように、「先読み予告なし」に対して割り振られる判定値の数が異なっている。ここで、はずれのときが最も先読み予告が実行される割合が低くなるように設定され、通常大当たりのときがはずれのときよりも先読み予告が実

行される割合が高くなるように設定され、確変大当りのときが最も先読み予告が実行される割合が高くなるように設定されている。従って、先読み予告が実行されることにより、遊技者は確変大当りの発生を期待することになる。

【0251】

そして、演出制御用CPU101は、予告演出決定用乱数を抽出し、抽出した乱数値とステップS814Cで選択した先読み予告選択テーブルに設定された判定値とを比較することにより先読み予告演出の内容（実行回数（繰り返し回数、変動回数）、演出態様）を決定する（ステップS814D）。

【0252】

先読み予告の実行割合は、大当たり種別に応じて異なる割合であればよいが、この実施の形態では、遊技者に付与する遊技価値の高い大当たりが発生する場合に高い割合とされている。上記の例では、確変大当たりが通常大当たりよりも高い実行割合とされている。また、突然確変大当りのときは、先読み予告が実行されないで、先読み予告が実行された場合には、15ラウンドの大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を遊技者は期待することになる。なお、大当たり種別として、大当たり遊技の終了後の時短回数の異なる大当たりが設けられている場合には（例えば、時短回数が50回と100回）、時短回数の多い大当たりが発生する場合に先読み予告の実行割合を高くする。また、ラウンド数の異なる大当たりが設けられている場合には（例えば7ラウンドと15ラウンド）、ラウンド数の多い大当たりが発生する場合に先読み予告の実行割合を高くする。また、ラウンド数は同じであってもラウンド中の開放時間が異なる大当たりが設けられている場合には（例えば15ラウンド全ての開放時間が30秒と、7ラウンドまでは開放時間が30秒で8ラウンド以降は開放時間が0.5秒）、開放時間の長い大当たりが発生する場合に先読み予告の実行割合を高くする。このように、遊技者に付与する遊技価値の高い大当たりが発生する場合に先読み予告を高い割合で実行するように構成されているので、遊技者は、先読み予告に対し一層高い期待を持たせることができる。

【0253】

また、この実施の形態では、第1確変大当たりの場合よりも第2確変大当たりの場合の方が先読み予告の実行割合が高くなるように構成するのが好ましい。仮に、第1確変大当たりの場合の方が第2確変大当たりよりも先読み予告の実行割合が高くなるように構成すると、先読み予告が実行された場合に確変図柄でリーチとならなかったときは、大当たりの可能性が低いと遊技者は認識してがっかりすることになるが、第1確変大当たりの場合よりも第2確変大当たりの場合の方が先読み予告の実行割合が高くなるように構成した場合には、先読み予告が実行された場合に確変図柄でリーチとならなかった場合でも、大当たりが発生し、さらに大当たり中に昇格演出が実行されて確変大当たりに昇格するとの期待を持たせることができる。

【0254】

図22は、擬似連予告決定処理（ステップS816）を示すフローチャートである。擬似連予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、擬似連の変動パターンコマンド（図4の非リーチPA1-4等）を受信したかどうかを確認する（ステップS816A）。擬似連の変動パターンコマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。擬似連の変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、当該変動パターンコマンドにもとづいて擬似連回数を確認する（ステップS816B）。

【0255】

次に、演出制御用CPU101は、ステップS816Bで確認した擬似連回数に応じた擬似連予告選択テーブルを選択する（ステップS816C）。具体的には、擬似連回数が2, 3, 4のそれぞれに対応した擬似連予告選択テーブルが用意されている。そして、擬似連回数が2に対応した擬似連予告選択テーブルには、2回の再変動に亘って実行される擬似連予告演出の演出態様が複数設定され、それぞれの演出態様に所定数の判定値が割り振られている。擬似連回数が3に対応した擬似連予告選択テーブルには、3回の再変動に亘って実行される擬似連予告演出の演出態様が複数設定され、それぞれの演出態様に所定

数の判定値が割り振られている。擬似連回数が4に対応した擬似連予告選択テーブルには、4回の変動に亘って実行される擬似連予告演出の演出態様が複数設定され、それぞれの演出態様に所定数の判定値が割り振られている。

【0256】

そして、演出制御用CPU101は、予告演出決定用乱数を抽出し、抽出した乱数値とステップS816Cで選択した擬似連予告選択テーブルに設定された判定値とを比較することにより擬似連予告演出の内容（実行回数（繰り返し回数、擬似連回数）、演出態様）を決定する（ステップS816D）。

【0257】

なお、図示していないが、通常予告決定処理も、予告演出決定用乱数と、所定の予告演出選択テーブルとを用いて、所定の通常予告演出の内容（演出態様）を決定する。

10

【0258】

図23は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS820）。なお、コマンド解析処理において、変動パターンコマンドの受信に応じて変動パターンコマンド格納領域に変動パターンコマンドが格納される。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS821）。なお、コマンド解析処理において、表示結果指定コマンドの受信に応じて表示結果指定コマンド格納領域に表示結果指定コマンドが格納される。また、ステップS821において、演出制御用CPU101は、ステップS814で先読み予告を実行する場合は、演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）として特殊表示結果（チャンス目）を決定する。

20

【0259】

また、演出制御用CPU101は、ステップS816で擬似連予告を実行する場合は（あるいは、ステップS820で読み出した変動パターンコマンドで指定されている変動パターンが擬似連の変動パターンである場合は）、複数回の再変動後に仮停止される仮停止図柄として特殊表示結果（チャンス目）を決定する（ステップS822）。この実施の形態では、チャンス目として、例えば「334」「445」「556」「667」等の出目としている。

30

【0260】

なお、演出制御用CPU101は、ステップS821、S822で決定した演出図柄の停止図柄および仮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。

【0261】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS823）。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S824）。

【0262】

ここで、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、役物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關わるデータが記載されている。役物制御実行データには、役物90の回転・点灯の態様を示すデータ等が記載されている。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

40

50

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い、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ役物制御実行データに設定されている態様で役物 90 を回転・点灯させる制御を行う。

【0263】

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。

【0264】

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。

【0265】

また、演出制御用 CPU 101 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 27R, 27L）の制御を実行する（ステップ S825）。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP 109 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／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。

【0266】

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

【0267】

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 S826）、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 S827）。

【0268】

図 24 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 CPU 101 は、ステップ S814, S816, S817 にて予告演出を実行すると決定されている場合には、決定されている所定の予告演出（先読み予告、擬似連予告、通常予告）を所定のタイミングで実行する（ステップ S840）。この実施の形態では、後述するように（図 25 参照）、先読み予告と擬似連予告は、演出図柄の変動開始時に実行される。通常予告は、演出図柄の変動開始から所定期間経過した時点で実行される。

【0269】

次に、演出制御用 CPU 101 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S841）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S845）。

【0270】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステ

10

20

30

40

50

ップ S 8 4 6)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 4) に応じた値に更新する (ステップ S 8 4 8)。変動時間タイマがタイムアウトしていても、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 S 8 4 7)、ステップ S 8 4 8 に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしてい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。

【 0 2 7 1 】

演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理の終了後、演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 4) が実行され、演出図柄の停止図柄が大当り図柄または小当り図柄であれば大当り表示処理に移行され、演出図柄の停止図柄がはずれ図柄であれば変動パターンコマンド受信待ち処理に移行される。

【 0 2 7 2 】

次に、先読み予告と擬似連予告の内容について説明する。図 2 5 は、先読み予告演出または擬似連予告演出の表示例を示す説明図である。上述したように、「先読み予告」と「擬似連予告」は、同一内容の予告演出とされている。従って、遊技者は、演出内容によっていずれの予告演出が実行されたかを認識できない (し難い) ように構成されている。

【 0 2 7 3 】

図 2 5 (1) に示すように、先読み予告または擬似連予告が実行される場合は、演出図柄の変動の開始時に演出表示装置 9 の上方の役物 9 0 が回転 (作動) するとともに点灯する。これにより、先読み予告または擬似連予告が開始 (実行) されたことを遊技者に容易に認識させることができる。ここで、先読み予告演出の実行時間および擬似連予告演出の実行時間は、いずれも、変動時間 (可変表示時間) として設定されている最短の変動時間 (具体的には、図 4 に示す短縮変動はずれの変動パターン (非リーチ P A 1 - 2) の変動時間 1 . 5 0 秒) よりも短い時間に設定されている。このような構成によれば、時短機能 (時短状態ときの変動時間の短縮機能や、図 4 には示していないが保留数に応じて変動時間を短縮する保留短縮機能等) により変動時間が短縮された場合であっても予告演出 (先読み予告演出、擬似連予告演出) が実行不可能になるという不具合が生じるのを防止することができる。

【 0 2 7 4 】

次に、図 2 5 (2) に示すように、演出表示装置 9 の画面上にキャラクタ A , B が登場する予告が実行される。そして、図 2 5 (3) に示すように、演出図柄の停止図柄 (先読み予告が実行されている場合は停止図柄) または仮停止図柄 (擬似連予告が実行されている場合は仮停止図柄) としてチャンス目 「 6 6 7 」 が停止または仮停止される。このとき、スピーカ 2 7 から 「 ガイン 」 という特殊な効果音が出力される。そして、図 2 5 (4) に示すように、演出図柄の変動または再変動の開始時に演出表示装置 9 の上方の役物 9 0 が回転 (作動) するとともに点灯する。これにより、先読み予告または擬似連予告が次の変動または再変動においても継続されたことを遊技者に容易に認識させることができる。その後、図 2 5 (2) ~ (4) を先読み予告の実行回数 (変動回数) または擬似連予告の実行回数 (擬似連回数) だけ繰り返し実行する。そして、図示していないが、左右図柄 (リーチ図柄) が同一図柄で停止し、スーパーリーチに発展する。

【 0 2 7 5 】

図 2 6 は、先読み予告演出と擬似連予告演出における保留記憶の消化を示すタイミング図である。なお、先読み予告演出と擬似連予告演出が開始されるタイミングにおいて、3 個の保留記憶がある (保留記憶数が 3 個である) ものとする。

【 0 2 7 6 】

先読み予告の場合、演出図柄の変動開始時に役物 9 0 が回転・点灯するとともに、保留記憶数が 1 減算されて 2 個になり、保留記憶表示が 2 個点灯した状態となる。その演出図柄の変動中に、始動入賞口 (例えば第 1 始動入賞口 1 3) に遊技球が入賞すると、保留記

10

20

30

40

50

憶数が1加算されて3個になり、保留記憶表示が3個点灯した状態となる。そして、変動時間が経過すると、演出図柄の停止図柄としてチャンス目が停止表示され、再度、演出図柄の変動が開始される。そして、再び、演出図柄の変動開始時に役物90が回転・点灯するとともに、保留記憶数が1減算されて2個になり、保留記憶表示が2個点灯した状態となる。そして、変動時間が経過すると、演出図柄の停止図柄としてチャンス目が停止表示され、再度、演出図柄の変動が開始される。そして、再び、演出図柄の変動開始時に役物90が回転・点灯するとともに、保留記憶数が1減算されて1個になり、保留記憶表示が1個点灯した状態となる。そして、変動時間が経過すると、演出図柄の停止図柄としてリーチ図柄が停止表示され、スーパーリーチに発展する。

【0277】

10

擬似連予告の場合、演出図柄の変動開始時に役物90が回転・点灯するとともに、保留記憶数が1減算されて2個になり、保留記憶表示が2個点灯した状態となる。その演出図柄の変動中に、始動入賞口（例えば第1始動入賞口13）に遊技球が入賞すると、保留記憶数が1加算されて3個になり、保留記憶表示が3個点灯した状態となる。そして、再変動時間が経過すると、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目が停止表示され、演出図柄の再変動が開始される。そして、再び、演出図柄の再変動開始時に役物90が回転・点灯する。このとき、保留記憶数が1減算されず3個のままであり、保留記憶表示が3個点灯した状態となる。そして、再変動時間が経過すると、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目が停止表示され、演出図柄の再変動が開始される。そして、再び、演出図柄の再変動開始時に役物90が回転・点灯する。このときも、保留記憶数が1減算されず3個のままであり、保留記憶表示が3個点灯した状態となる。そして、再変動時間が経過すると、演出図柄の停止図柄としてリーチ図柄が停止表示され、スーパーリーチに発展する。

20

【0278】

このように、先読み予告の場合と擬似連予告の場合とでは、予告演出の内容が同一であるが、保留記憶の消化タイミングについては異なる。先読み予告の場合は複数回の変動に亘って連続して実行される予告演出（連続予告演出）であるのに対し、擬似連予告の場合は1回の変動中における複数回の再変動に亘って実行される予告演出であるからである。

【0279】

図1および図25に示した例では、役物90は1個だけ設けられていたが、図27に示すように、4個の役物91～94を設けてもよい。図27に示す例では、役物91には「1」の番号が付され、役物92には「2」の番号が付され、役物93には「3」の番号が付され、役物94には「4」の番号が付されている。そして、先読み予告の1回目の変動時は役物91のみ回転・点灯し、2回目の変動時は役物91、92が回転・点灯し、3回目の変動時は役物91、92、93が回転・点灯し、4回目の変動時は役物91～94が回転・点灯する。また、

30

擬似連予告の1回目の再変動時は役物91のみ回転・点灯し、2回目の再変動時は役物91、92が回転・点灯し、3回目の再変動時は役物91、92、93が回転・点灯し、4回目の再変動時は役物91～94が回転・点灯する。このような構成によれば、先読み予告の実行回数（連続回数）や擬似連予告の実行回数（連続回数）を容易かつ確実に遊技者に認識させることが可能となる。

40

【0280】

なお、この実施の形態では、先読み予告・擬似連予告を行う場合には、ほぼ演出図柄の変動を開始すると同時に開始され、スーパーリーチ予告画面1～3のいずれかの重畳表示が開始されていたが、演出図柄の変動表示中のうちの所定期間中のみ実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄の変動表示開始後、所定の予告開始時間となったことにもとづいて、先読み予告・擬似連予告のいずれかを所定期間（例えば1秒）実行するようにしてもよい。

【0281】

また、この実施の形態では、あらかじめ始動入賞時にスーパーリーチと判定されたことにもとづいて、図25に示すような予告演出を実行する場合を示したが、例えば、スーパ

50

ーリーチとならない場合であっても低い確率で図 2 5 と同様の態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 2 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、複数回の可変表示に亘って実行される先読み予告と複数回の再可変表示に亘って実行される擬似連予告とを共通の態様の演出としているので、それらの予告演出の間に関連性を持たせることができる。その結果、遊技者は、先読み予告が実行されたか擬似連予告が実行されたかについて認識できないため、より一層、予告演出に対して注目することになり、効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 3 】

また、先読み予告演出および擬似連予告演出の実行時間は、演出図柄（特別図柄）の変動時間として設定されている最短の変動時間よりも短い時間とされているので、短縮機能により変動時間が短縮された場合であっても予告演出（先読み予告演出、擬似連予告演出）が実行不可能になるという不具合が生じるのを防止することができる。

【 0 2 8 4 】

また、1 回または複数回の可変表示を開始するときに繰り返し先読み予告演出を実行し、1 回または複数回の再可変表示を開始するときに繰り返し擬似連予告演出を実行するように構成されているので、演出図柄の変動が開始されるタイミングに合わせて遊技者の期待感を煽ることができる。

【 0 2 8 5 】

また、先読み予告演出および擬似連予告演出が実行される場合、1 回または複数回の可変表示の表示結果または再可変表示の表示結果として特殊表示結果（チャンス目）を導出表示するように構成されているので、どのような表示結果が導出表示されるかどうかについて遊技者に興味を持たせ、特殊表示結果が導出表示されることに対して遊技者の期待感を煽ることができる。

【 0 2 8 6 】

また、図 2 7 に示したように、先読み予告および擬似連予告の実行回数（先読み予告のときの変動回数、擬似連予告のときの擬似連回数）を役物 9 1 ~ 9 4 を用いて報知する演出を実行するように構成されているので、予告演出が実行される実行回数について遊技者に興味を持たせ、特殊表示結果（チャンス目）が導出表示されることに対して遊技者の期待感を煽ることができる。

【 0 2 8 7 】

また、予告種別を複数種類のいずれかに決定した後に、決定した予告種別に含まれる複数種類の予告演出の態様の中から決定するように構成されているので、プログラム容量の増加を招くことなく多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。また、開発時において演出の振分を容易に設定することができ、開発工数の削減を図れる。

【 0 2 8 8 】

なお、上記の実施の形態では、先読み予告と擬似連予告が共通の態様の演出であればよく、図 2 5 等 に示した演出内容に限られない。例えば、変動または再変動が実行される毎に段階的に演出内容が変化するステップアップ予告や、操作ボタンの操作に応じて実行するボタン予告などの予告演出を繰り返し実行する構成であってもよい。また、先読み予告および擬似連予告として、特定の演出モード（特定の背景画像等が表示される演出モード）に変化させるようにしてもよい。また、先読み予告および擬似連予告として、複数回の変動または再変動に亘って実行される予告演出がストーリー性のある演出内容であってもよい。また、先読み予告および擬似連予告として、ミッション演出（ミッションを提示し、そのミッションが 1 回または複数回の変動または再変動において達成されればスーパーリーチ等となる演出）を実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 9 】

また、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

10

20

30

40

50

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きぎられない。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。

【0290】

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29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。

【0291】

図29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。

【0292】

具体的には、図29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。

【0293】

なお、図29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。

【0294】

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 30 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。

10

【0295】

図 30 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。

20

【0296】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図 30 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 29 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。

30

【0297】

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、大当た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。

【0298】

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。

40

【0299】

図 31 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

50

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CA2-5の変動パターン種別が選択される(図8(B)参照)。そして、図31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10、図4参照)。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CA2-4の変動パターン種別が選択される(図8(A)参照)。そして、図31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10、図4参照)。

【0300】

図31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31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。

【0301】

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4および図10のスーパーCA2-6参照)、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。

【0302】

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。

【0303】

図32は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合は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CA2-6の変動パターン種別が選択される(図8参照)。そして、図31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10、図4参照)。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 C A 2 - 5 の変動パターン種別が選択される（図 8（B）参照）。そして、図 31 に示すように、再変動回数 2 回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマル P B 2 - 1 が選択されることがある（図 10、図 4 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 C A 2 - 4 の変動パターン種別が選択される（図 8（A）参照）。そして、図 31 に示すように、再変動回数 3 回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマル P B 2 - 2 が選択されることがある（図 10、図 4 参照）。

【0304】

図 32 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。

【0305】

なお、この実施の形態では、図 32 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。

【0306】

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リーチを伴う変動パターンを割り当てようとするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てようとするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図 33 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。

【0307】

例えば、図 33（A）に示すように、全ての種類のリーチを割り当ててのではなく、一部の当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチ A ～ C の中のスーパーリーチ C）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば 4 回）を、まとめて判定値 230 ～ 251 の範囲に割り当てようとしてもよい。また、例えば、図 33（B）に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチ A ～ スーパーリーチ C）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値 230 ～ 251 の範囲に割り当てようとしてもよい。さらに、例えば、図 33（C）に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチ A で擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の可変表示パターンとして判定値 230 ～ 251 の範囲に割り当てようとしてもよい。

【0308】

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 33 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 7（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 8（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C A 3 - 3 やスーパーC A 2 - 6 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C A 3 - 3 やスーパーC A 2 - 6 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。

【0309】

また、この実施の形態によれば、大当たりとすることに決定した場合には、大当た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8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7(A), (B)に示すように、大当た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たり遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興味をさらに向上させることができる。

10

【0310】

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

20

【0311】

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。

30

【0312】

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、時短状態(確変状態を含む)に移行されているときに、可変表示時間が短い短縮変動の変動パターンを決定可能である。また、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ことを報知する予告演出を、複数回の演出図柄の可変表示にわたって連続して実行可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態(確変状態を含む)に移行されているときには、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行しないように制御する。そのため、時短状態に移行されているときに、スーパーリーチとなることを報知する予告演出が終了する前に可変表示が終了してしまう事態を防止することができ、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができる。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態(確変状態を含む)に移行されているときであっても、低い割合でスーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行するようにしてもよい。

40

【0313】

また、この実施の形態によれば、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によって入賞時判定結果指定コマンドが送信されたことにもとづいて、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行可能である。この場合、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によって入賞時判定結果指定コマンドが送信された場合であっても、時短状態(確変状態を含む)に移行されているときには、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行

50

しないように制御する。そのため、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側の制御負担を軽減することができる。

【０３１４】

なお、時短状態に移行されているときにスーパーリーチの予告演出を実行しないように制御する処理を演出制御用マイクロコンピュータ１００側で行うのではなく、時短状態に移行されているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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】

【０３１７】

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

【図面の簡単な説明】

【０３１８】

【図１】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】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５】各乱数を示す説明図である。

【図６】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図７】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図８】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９】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

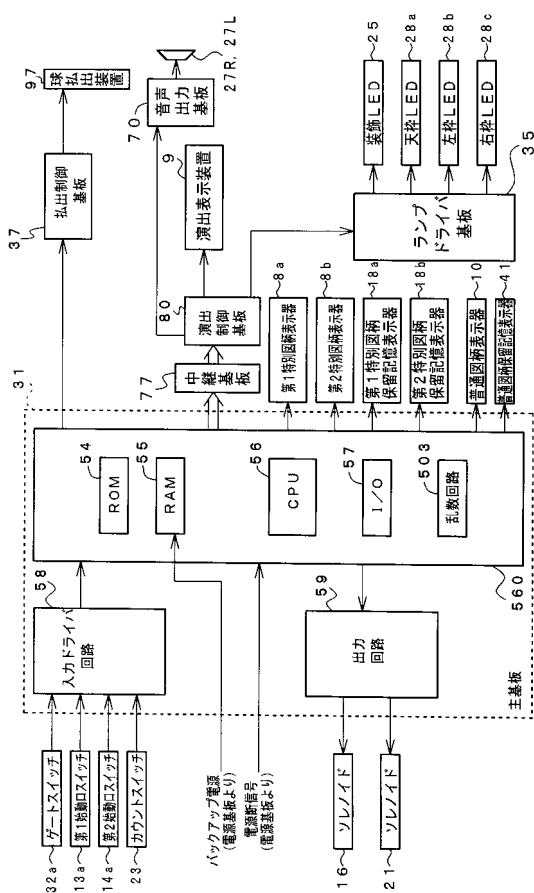
- 【図 1 0】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 2】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5】保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 1 6】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 0】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】擬似連予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】先読み予告演出または擬似連予告演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 2 6】先読み予告演出と擬似連予告演出における保留記憶の消化を示すタイミング図である。
- 【図 2 7】先読み予告演出および擬似連予告演出の実行回数を報知可能な役物を示す説明図である。 20
- 【図 2 8】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 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】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。 30
- 【図 3 3】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。

【符号の説明】

【 0 3 1 9 】

- 1 遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置 40
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 0 9 V D P 50

【圖 2】



【 図 4 】



【図 5】

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 初回種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6】

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

(A)

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

(B)

大当り種別判定用テーブル (第 1 特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
通常大当り	第 1 確定大当り	第 2 確定大当り	突然確定大当り
0~9	10~19	20~29	30~39

(C)

大当り種別判定用テーブル (第 2 特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)		
通常大当り	第 1 確定大当り	第 2 確定大当り
0~19	20~29	30~39

(D)

【図 9】

(A)

大当り変動パターン判定テーブル

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

(B)

大当り変動パターン判定テーブル

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

【図 10】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常	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			
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
確定 (昇格合)	1~38	39~79	80~251

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル		
大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	1~100	101~251

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル	
大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~251

【図 8】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-6
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

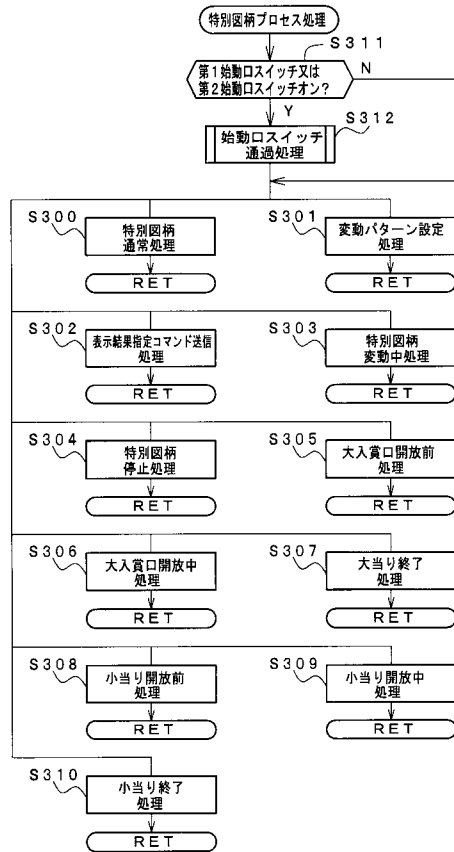
はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

変動パターン種別				
非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-6
1~179	180~199	200~214	215~229	230~251

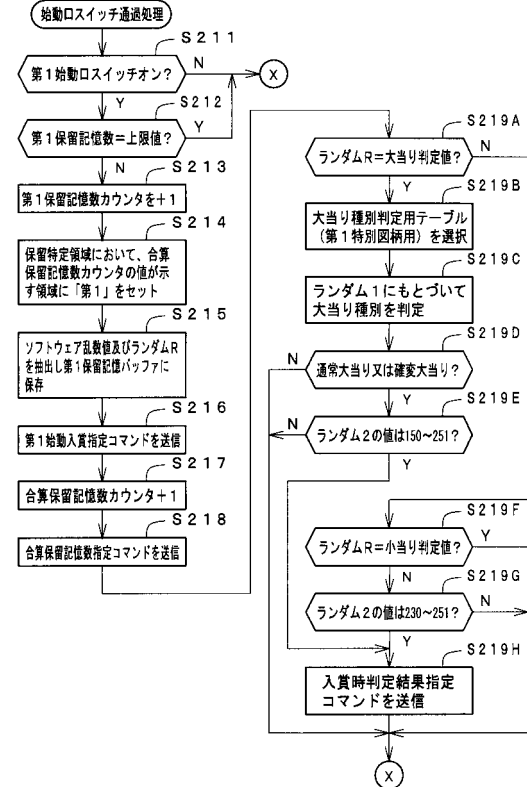
【図 11】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (第 1 確定大当り指定)	確定大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (第 2 確定大当り指定)	確定大当りに決定されかつ大当りに昇格することの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (突然確定大当り指定)	突然確定大当りに決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 5	X X	入賞時判定結果指定	始動入賞時判定結果を指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確定大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確定大当り開始指定	小当り又は突然確定大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確定大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然確定大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確定大当り終了画面と兼用) を表示することの指定
B 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B 0	0 1	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

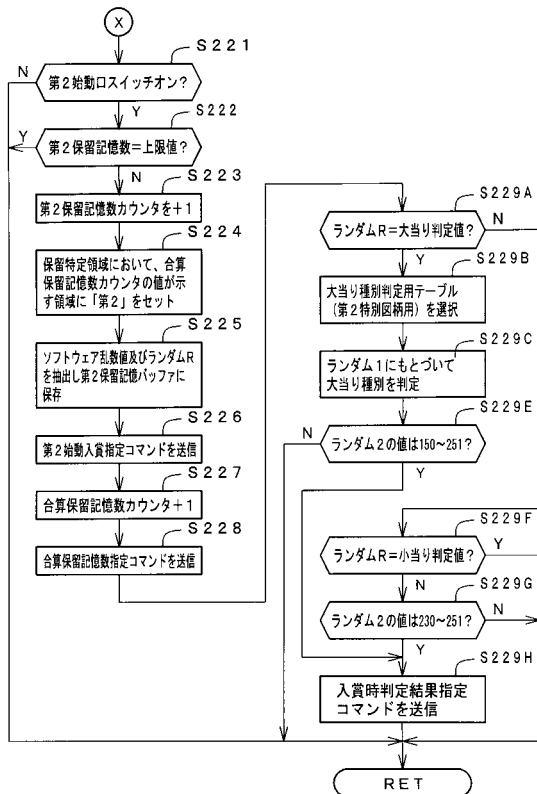
【図 12】



【図 13】



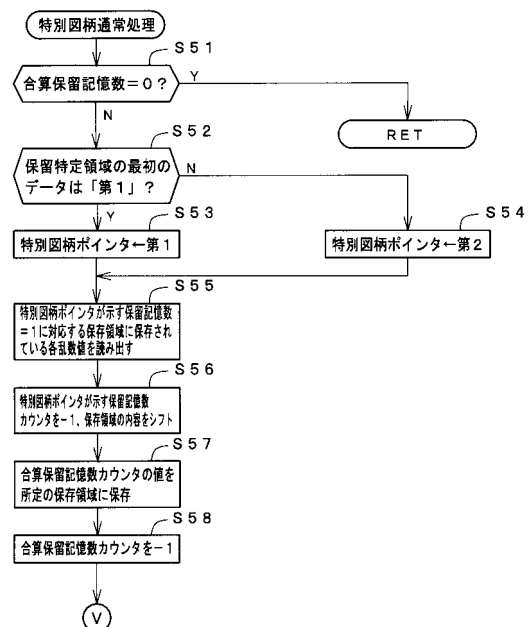
【図 14】



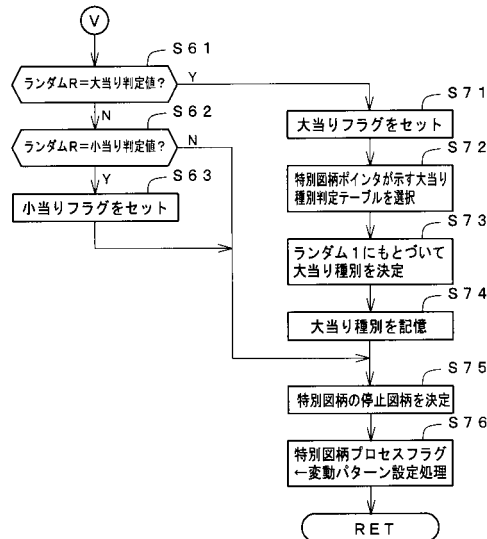
【図 15】

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

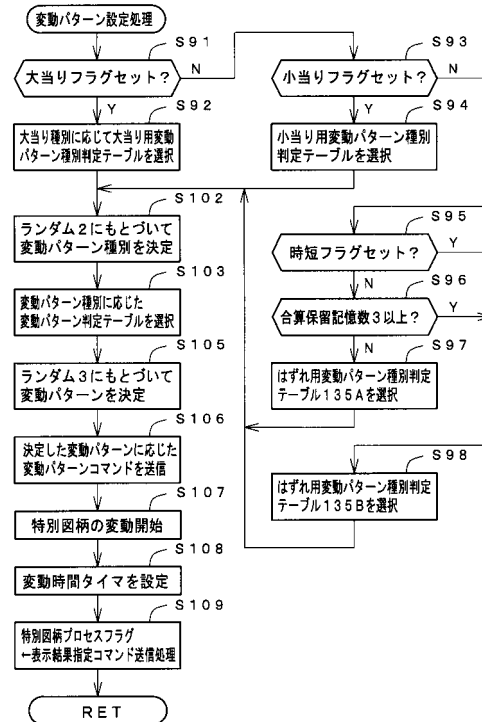
【図 16】



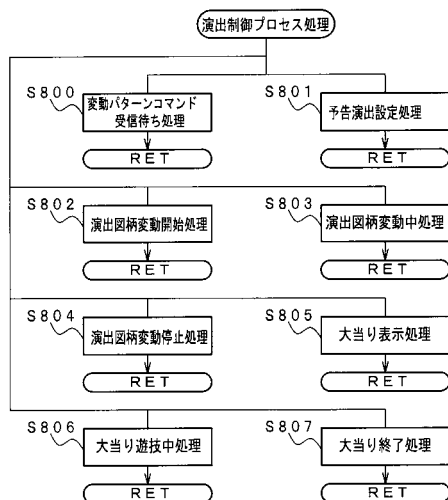
【図 17】



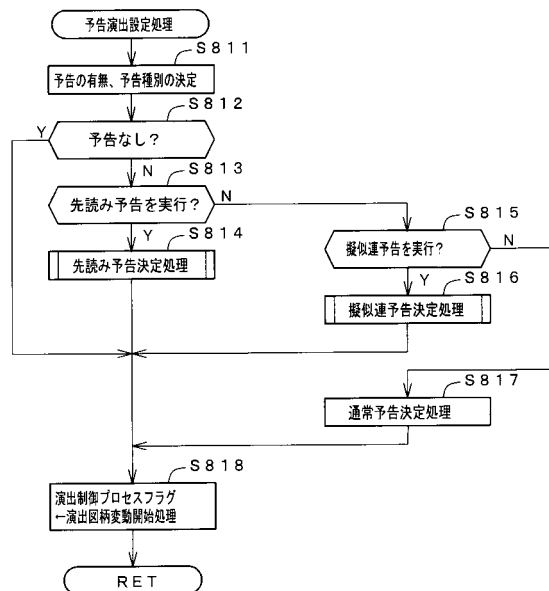
【図 18】



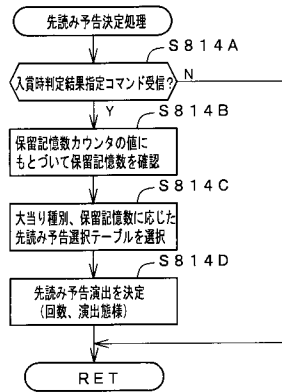
【図 19】



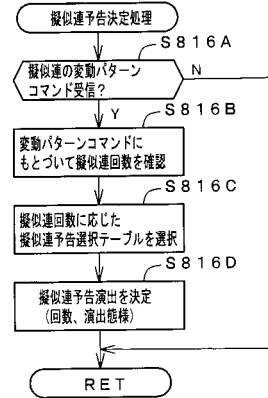
【図 20】



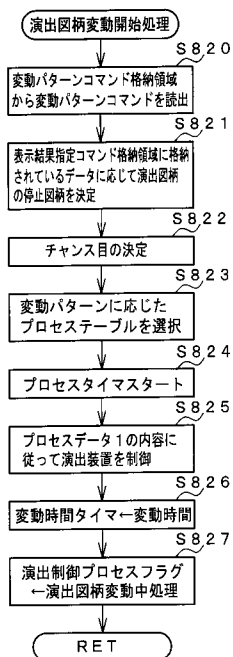
【図 2 1】



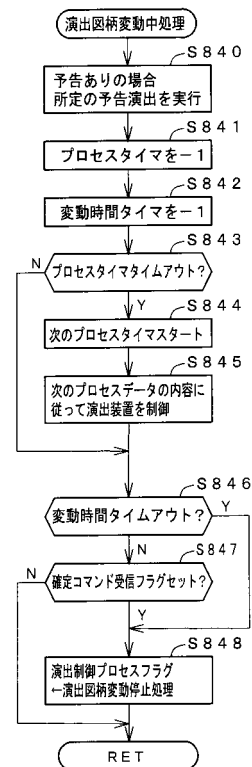
【図 2 2】



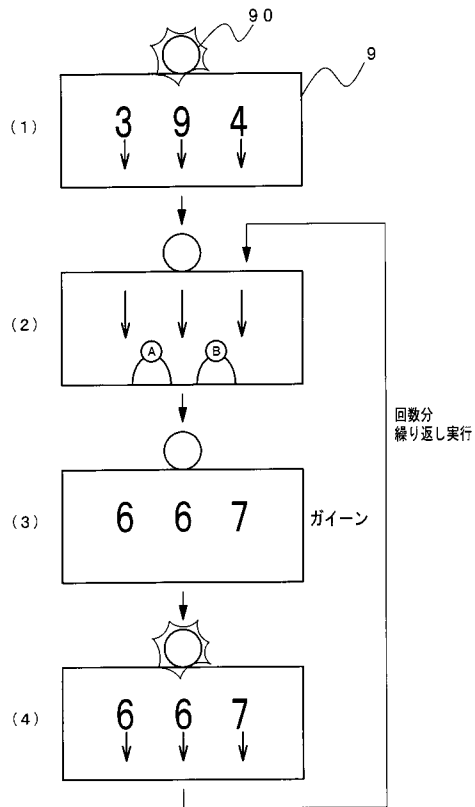
【図 2 3】



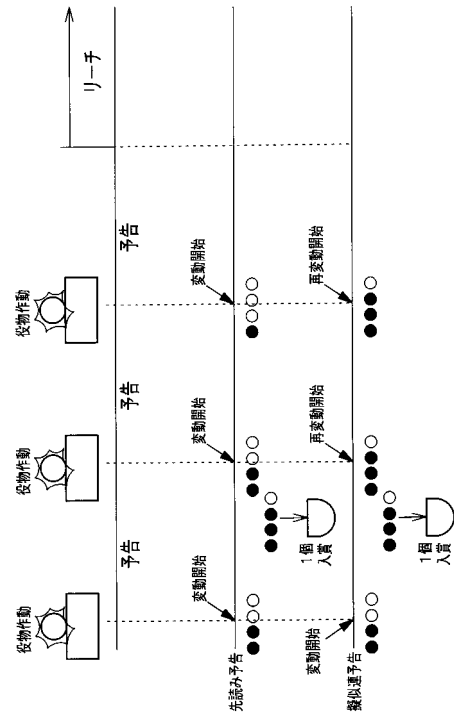
【図 2 4】



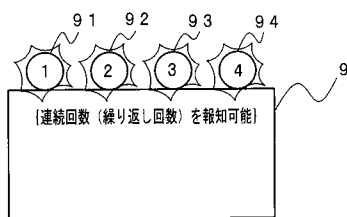
【図 25】



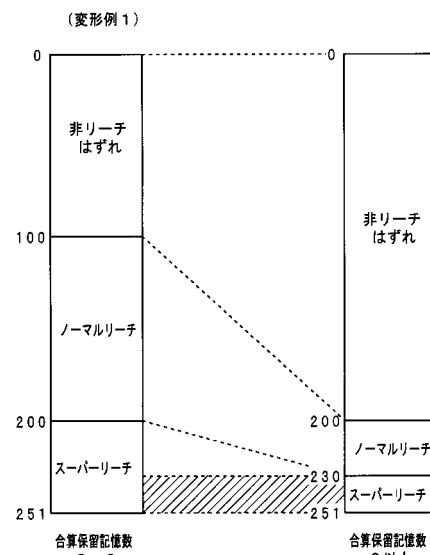
【図 26】



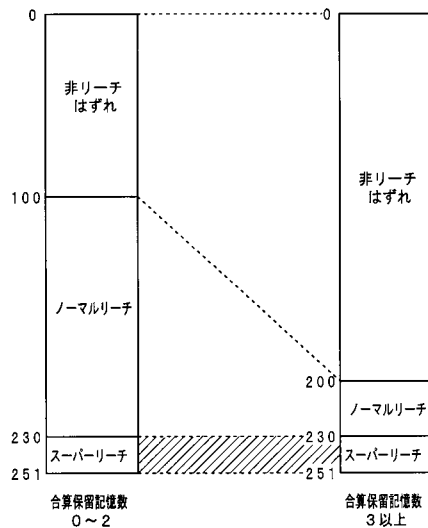
【図 27】



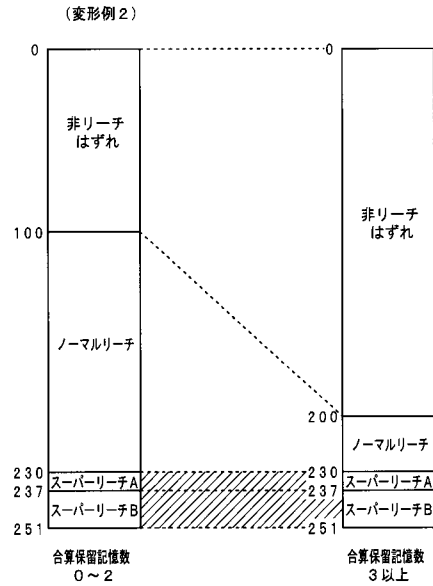
【図 29】



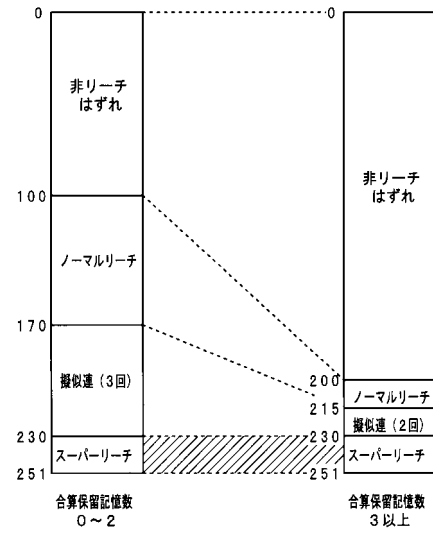
【図 28】



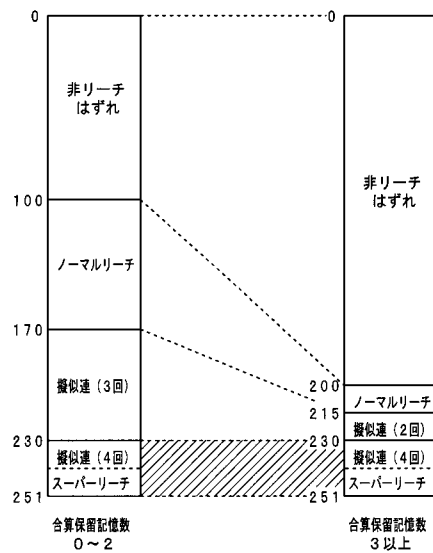
【図 30】



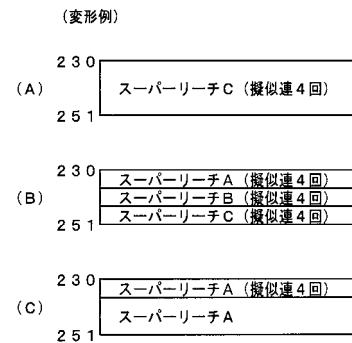
【図 31】



【図 32】



【図 33】



フロントページの続き

審査官 上田 正樹

- (56)参考文献 特開2004-130004(JP,A)
特開2009-131540(JP,A)
特開2001-009119(JP,A)
特開2004-159857(JP,A)
特開2005-192627(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02