

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5767285号
(P5767285)

(45) 発行日 平成27年8月19日(2015.8.19)

(24) 登録日 平成27年6月26日(2015.6.26)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号 特願2013-171014 (P2013-171014)
 (22) 出願日 平成25年8月21日(2013.8.21)
 (62) 分割の表示 特願2010-159355 (P2010-159355)
 の分割
 原出願日 平成22年7月14日(2010.7.14)
 (65) 公開番号 特開2014-4446 (P2014-4446A)
 (43) 公開日 平成26年1月16日(2014.1.16)
 審査請求日 平成25年8月21日(2013.8.21)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100103090
 弁理士 岩壁 冬樹
 (74) 代理人 100124501
 弁理士 塩川 誠人
 (74) 代理人 100135161
 弁理士 眞野 修二
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 高藤 華代

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、
 前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、
 前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、表示内容を変化させることが可能な可変表示装置において可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段と、
 前記可変表示演出が実行されているときに、所定の演出の内容を説明する説明演出を所定の契機までに実行する説明演出実行手段と、を備え、
 前記説明演出実行手段は、
 前記説明演出として、前記所定の演出のうち前記事前決定手段の決定結果にもとづいて前記所定の契機から実行される特定演出の内容を説明する第1説明演出を実行する第1演出実行手段と、
 前記説明演出として、前記所定の演出のうち前記特定演出以外の演出の内容を説明する第2説明演出を実行する第2演出実行手段とを含み、
 前記第1演出実行手段は、前記特定演出が実行されない場合よりも前記特定演出が実行される場合に、高い割合で前記第1説明演出を実行することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能なパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。また、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数の遊技媒体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。

10

【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。

20

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体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表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態（大当たり遊技状態）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（いわゆる再可変表示の前の停止を除く。）。特定遊技状態が発生すると、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特定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。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。

30

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

40

【0006】

そのような遊技機には、大当たりまたはリーチ状態を予告する予告演出が設けられ、それらの予告演出の内容を説明する予告演出説明手段を備えた遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。また、大当たりのラウンドの演出中において、予告演出が示唆する内容を説明する画像を表示する遊技機がある（例えば、特許文献2参照）。このように、予告演出の内容を説明することにより、予告演出に対して興味を持たせることができるようになる。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【 0 0 0 7 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 6 6 0 4 5 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 4 - 1 5 9 9 1 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 8 】

しかしながら、上記特許文献 1, 2 に記載された遊技機では、所定の演出の内容の説明と所定の演出の出現との間に関連性がなく、折角、所定の演出の内容を説明しても当該所定の演出が出現しないような場合がある。この場合、所定の演出の内容の説明による遊技の興趣は向上しない。

10

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、説明演出による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 0 】

本発明による遊技機は、所定の遊技を行い、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）に制御可能な遊技機であって、特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 6 1 を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、表示内容を変化させることが可能な可変表示装置において可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段と、可変表示演出が実行されているときに、所定の演出の内容を説明する説明演出を所定の契機までに実行する説明演出実行手段（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 1 8 4 5 を実行する部分）と、を備え、説明演出実行手段は、説明演出として、所定の演出のうち事前決定手段の決定結果にもとづいて所定の契機から実行される特定演出の内容を説明する第 1 説明演出を実行する第 1 演出実行手段と、説明演出として、所定の演出のうち特定演出以外の演出の内容を説明する第 2 説明演出を実行する第 2 演出実行手段とを含み、第 1 演出実行手段は、特定演出が実行されない場合よりも特定演出が実行される場合に、高い割合で第 1 説明演出を実行することを特徴とする。そのような構成によれば、説明演出による遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 0 1 1 】

特定演出における同一の内容を説明する第 1 説明演出の態様として複数種類の態様（例えば、説明演出パターンとして「パターン A ~ C」）が設けられ、特定演出が実行されない場合よりも特定演出が実行される場合に、特定の態様（例えば「パターン C」）の説明演出を高い割合で実行すると決定する（例えば、図 4 9（D）に示す非予告時説明演出決定テーブルよりも図 4 9（B）（C）に示す予告時説明演出決定テーブルの方が「パターン C」に割り当てた判定値の数が多い）説明演出決定手段を備えていてもよい。そのような構成によれば、説明演出が実行されるか否かに加えて、説明演出の態様（説明の仕方など）に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 2 】

本発明による遊技機は、始動条件の成立（例えば、始動入賞口 1 3 または 1 4 への入賞）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄）の可変表示を行う可変表示手段（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、可変表示手段に表示結果（例えば停止図柄）を導出することで遊技の結果（例えば、大当たり、はずれ）を確定し、遊技の結果が特定遊技結果（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）に移行させる遊技機であって、始動条件の成立にもとづいて、遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを始動条件の成立にもとづく識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 6 1 を実行する部分）と、事前決

40

50

定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示において特定演出（例えば、リーチ予告演出、大当たり予告演出）を実行するか否かを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１６０１～Ｓ１６０４を実行する部分）と、特定演出決定手段が特定演出を実行すると決定したことにもとづいて、識別情報の可変表示における所定の契機（例えば、予告演出を実行するタイミング）から特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８４５を実行する部分）と、特定演出の内容を説明する説明演出（例えば、図３５（Ａ）（Ｂ）に示す説明演出）を実行するか否かを決定する説明演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１７０４～Ｓ１７１１を実行する部分）と、説明演出決定手段が説明演出を実行すると決定したことにもとづいて、識別情報の可変表示における所定の契機までに説明演出を実行する説明演出実行手段（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Ｓ１８４５を実行する部分）と、を備え、説明演出決定手段は、特定演出決定手段が事前決定手段による特定遊技結果としない旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合よりも、事前決定手段による特定遊技結果とする旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合に、高い割合で説明演出を実行すると決定する（例えば、図４９（Ｃ）に示す「非大当たり」の大当たり予告時説明演出決定テーブルよりも図４９（Ｃ）に示す「大当たり」の大当たり予告時説明演出決定テーブルの方が「パターンＡ～Ｃ」に割り当てた判定値の数が多い）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定演出の内容の説明（説明演出）と特定演出の出現とを関連付けることにより、特定演出の内容の説明が行われるか否か（説明演出が実行されるか否か）に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１３】

特定演出における同一の内容を説明する説明演出の態様として複数種類の態様（例えば、説明演出パターンとして「パターンＡ～Ｃ」）が設けられ、説明演出決定手段は、特定演出決定手段が事前決定手段による特定遊技結果としない旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合よりも、事前決定手段による特定遊技結果とする旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合に、特定の態様（例えば「パターンＣ」）の説明演出を高い割合で実行すると決定する（例えば、図４９（Ｃ）に示す「非大当たり」の大当たり予告時説明演出決定テーブルよりも図４９（Ｃ）に示す「大当たり」の大当たり予告時説明演出決定テーブルの方が「パターンＣ」に割り当てた判定値の数が多い）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、説明演出が実行されるか否かに加えて、説明演出の態様（説明の仕方など）に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１４】

説明演出決定手段は、同一種類の説明演出（例えば、説明する特定演出が同一の説明演出）を連続して決定することを禁止する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１７０３，Ｓ１７０６，Ｓ１７０９，Ｓ１７１１にて決定された説明演出が実行されたことを示す説明演出実行フラグがセットされているか否かを確認し、説明演出実行フラグがセットされていないければ、ステップＳ１７０１移行の処理（ステップＳ１７０１～Ｓ１７１１の処理）を実行する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１７０３，Ｓ１７０６，Ｓ１７０９，Ｓ１７１１にていずれかの種類の説明演出が決定されて実行されたことを示す説明演出実行フラグがセットされている場合には、当該セットされている説明演出実行フラグに対応した説明演出を決定する処理をスキップする。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、同一種類の説明演出が何回も連続して実行されることによる説明演出に対する興味の低下を防止することができる。

【００１５】

始動条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行う権利を所定の上限数を限度として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５６０におけるステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂを実行する部分）と、保留記憶手段に記憶された１の権利

10

20

30

40

50

により行う可変表示において特定遊技結果とするか否かを 1 の権利による表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 220 ~ S 229 を実行する部分）と、を備え、特定演出決定手段は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数の権利により行う複数回の可変表示に亘って特定演出を実行するか否かを決定する（例えば、実施の形態 2 に示すように、演出制御用 CPU 101 は、図 47 のステップ S 1703 を実行した後、連続予告演出を実行すると決定したか否かを確認し、連続予告演出を実行すると決定した場合は、説明演出パターン決定用の乱数（SR 2 - 3 と同じ乱数であっても異なる乱数であってもよい）にもとづいて、連続予告演出の説明演出を実行するか否かを決定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の権利により行う複数回の可変表示に亘って説明演出が実行されるか否かの興味を持たせることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図 5】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

20

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御基板の側でカウントされる演出用乱数を例示する説明図である。

【図 14】予告種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 15】表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す説明図である。

30

【図 16】表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 17】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 18】操作演出種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 21】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 22】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 23】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 25】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

40

【図 26】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 27】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 28】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 29】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 30】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 31】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 32】潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。

【図 33】潜伏モード中の背景画像と確変期待度との関係を示す説明図である。

【図 34】潜伏モード中の煽り演出（確変示唆演出）の表示例を示す説明図である。

【図 35】リーチ予告、大当り予告および確変示唆演出に対する説明演出の表示例を示す

50

説明図である。

【図 3 6】演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 3 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 4】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】確変示唆演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】説明演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】説明演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 4 9】説明演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 5 0】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 5 1】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 5 2】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

20

【図 5 4】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 7 】

実施の形態 1 .

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

【 0 0 1 8 】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

30

【 0 0 1 9 】

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。

40

【 0 0 2 0 】

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

50

を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすることができる。

【0021】

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

【0022】

この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ(例えば、ともに0~9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00~99の数字(または、2桁の記号)を可変表示するように構成されていてもよい。

【0023】

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

【0024】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当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。

【0025】

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

【0026】

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

役物 200 が移動（動作）しているときに点灯するように構成されている。

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

10

20

30

40

50

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。

【0035】

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

10

【0036】

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

【0037】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を 1 減らす。

20

【0038】

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

30

40

【0039】

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

50

とも含む概念である。

【 0 0 4 0 】

なお、確変時短状態や時短状態において、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たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 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。

【 0 0 4 1 】

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

10

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 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。

20

30

【 0 0 4 4 】

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、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 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。

40

【 0 0 4 5 】

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

50

【 0 0 4 6 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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 CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

10

【 0 0 4 7 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 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 CPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 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。

20

【 0 0 4 8 】

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を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【 0 0 4 9 】

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。

30

【 0 0 5 0 】

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、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

40

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

また、RAM 55 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

50

電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【００５３】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

20

【００５４】

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

30

【００５５】

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

40

【００５６】

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。

【００５７】

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

50

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。

【0058】

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

10

【0059】

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。

【0060】

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。

20

【0061】

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

30

【0062】

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

40

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。

【0063】

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。

【0064】

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 LE

50

D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b、右枠 L E D 2 8 c などの枠側に設けられている各 L E D に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 L E D 2 5 に駆動信号を供給する。なお、L E D 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 3 5 に搭載される。

【 0 0 6 5 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 R , 2 7 L に出力する。音声データ R O M 7 0 4 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。

10

【 0 0 6 6 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

20

【 0 0 6 7 】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である C T C（カウンタ/タイマ）および P I O（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S 4）、R A M をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、C P U 5 6 が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

30

【 0 0 6 8 】

次いで、C P U 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 1 0 ~ S 1 5）を実行する。

【 0 0 6 9 】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ R A M 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ R A M 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

40

【 0 0 7 0 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ R A M 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ R A M 領域のデータが、

50

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。

【0071】

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

10

【0072】

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

20

【0073】

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

【0074】

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

30

【0075】

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

40

【0076】

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

【0077】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行す

50

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。

【0078】

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

【0079】

初期化処理の実行（ステップ S10～S15）が完了すると、CPU56 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S17）および初期値用乱数更新処理（ステップ S18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチ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。

【0080】

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。

【0081】

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

【0082】

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

駆動信号を出力する制御を実行する。

【0083】

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

【0084】

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

10

【0085】

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

【0086】

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

20

【0087】

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

【0088】

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

30

【0089】

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

【0090】

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

40

【0091】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄

50

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

【0092】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄(突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「135」)が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【0098】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである(すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである)。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターン

10

20

30

40

50

が同じである。そのように制御することによって、大入賞口の 0.1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0099】

この実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。

15 ラウンドの通常大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に移行し、通常大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）になるまで時短状態が継続し、通常大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）に達すると遊技状態が時短状態から通常状態に移行する。

10

【0100】

15 ラウンドの確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に移行し、確変大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）になるまで確変時短状態が継続し、確変大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）に達すると遊技状態が確変時短状態から確変状態に移行する。また、確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）になるまで確変状態が継続し、確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）に達すると遊技状態が確変状態から通常状態に移行する。

【0101】

2 ラウンドの確変大当り（突然確変大当り）には、突然確変大当り遊技の終了後に時短状態となる突然確変大当り（時短あり）と突然確変大当り遊技の終了後に時短状態とならない突然確変大当り（時短なし）とが設けられている（図 6 等参照）。突然確変大当り（時短あり）遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に移行し、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）になるまで確変時短状態が継続し、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が所定回数（例えば 50 回）に達すると遊技状態が確変時短状態から確変状態に移行する。また、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）になるまで確変状態が継続し、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）に達すると遊技状態が確変状態から通常状態に移行する。

20

【0102】

突然確変大当り（時短なし）遊技の終了後に遊技状態が確変状態に移行し、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）になるまで確変状態が継続し、突然確変大当り遊技の終了後からの変動回数が特定回数（例えば 54 回）に達すると遊技状態が確変状態から通常状態に移行する。

30

【0103】

上述したように、小当り遊技の終了後は遊技状態が変化しない。すなわち、小当りが発生する前の遊技状態と同じ遊技状態が継続する。例えば、小当り遊技の発生前の遊技状態が通常状態であれば、そのまま通常状態が継続し、小当り遊技の発生前の遊技状態が確変状態（例えば残り確変回数 20 回）であれば、そのまま確変状態（残り確変回数 20 回）が継続し、小当りの発生前の遊技状態が時短状態（例えば残り時短回数が 26 回）であれば、そのまま時短状態（残り時短回数 26 回）が継続する。

40

【0104】

図 6 は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチ PA1-1～非リーチ PA1-4 の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル PA2-1～ノーマル PA2-2、ノーマル PB2-1～ノーマル PB2-2、スーパー PA3-1～スーパー PA3-2、スーパー PB3-1～スーパー PB3-2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され擬似

50

連の演出を伴う非リーチ P A 1 - 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 P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2 を用いる場合には、再変動が 4 回行われる。

【 0 1 0 5 】

また、図 6 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄（突然確変大当り図柄を除く）になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4 を用いる場合には、再変動が 4 回行われる。

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 3 2 . 7 5 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 2 2 . 7 5 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7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

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

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

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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

10

20

30

40

50

ターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ 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 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

図 8 (A) は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態 (確変状態でない遊技状態) において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図 8 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図 8 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 (A) に記載されている数値が大当たり判定値である。

【 0 1 1 6 】

図 8 (B) , (C) は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル (第 1 特別図柄用) と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル (第 2 特別図柄用) とがある。小当たり判定テーブル (第 1 特別図柄用) には、図 8 (B) に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル (第 2 特別図柄用) には、図 8 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 (B) , (C) に記載されている数値が小当たり判定値である。

【 0 1 1 7 】

C P U 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数 (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 8 (A) に示すいずれかの的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 (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 8 (B) , (C) に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たり にすることに決定する。なお、図 8 (A) に示す「確率」は、大当たりになる確率 (割合) を示す。また、図 8 (B) , (C) に示す「確率」は、小当たりになる確率 (割合) を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 8 】

なお、この実施の形態では、図 8 (B) , (C) に示すように、小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いる場合には 3 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル (第 2 特別図柄) を用いる場合には 3 0 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【 0 1 1 9 】

図 8 (D) , (E) は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b を示す説明図である。このうち、図 8 (D) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 1 3 1 a である。また、図 8 (E) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) 1 3 1 b である。

【 0 1 2 0 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数 (ランダム 1) にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り (時短あり)」、「突然確変大当り (時短なし)」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。また、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数 (ランダム 1) にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り (時短あり)」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 2 1 】

なお、「通常大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマル P A 2 - 3 , P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 , P B 2 - 4、ノーマル P A 3 - 3 , P A 3 - 4、ノーマル P B 3 - 3 , P B 3 - 4 のいずれかが決定され (図 9 (A) 参照)、通常大当り遊技の終了後に遊技状態が時短状態に制御され、演出モードが通常モードに制御される。また、「確変大当り」が決定された場合は、変動パターンとしてノーマル P A 2 - 3 , P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 , P B 2 - 4、ノーマル P A 3 - 3 , P A 3 - 4、ノーマル P B 3 - 3 , P B 3 - 4 のいずれかが決定され (図 9 (B) 参照)、確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り (時短あり)」が決定された場合は、変動パターンとして特殊 P G 2 - 1 ~ P G 2 - 2 のいずれかが決定され (図 9 (C) 参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変時短状態に制御され、演出モードが確変モードに制御される。また、「突然確変大当り (時短なし)」が決定された場合は、変動パターンとして特殊 P G 1 - 1 ~ P G 1 - 3 のいずれかが決定され (図 9 (D) 参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御され、演出モードが潜伏モードに制御される。また、「小当り」が決定された場合は、「突然確変大当り (時短なし)」が決定された場合と同様に、変動パターンとして特殊 P G 1 - 1 ~ P G 1 - 3 のいずれかが決定され (図 9 (D) 参照)、突然確変大当り遊技の終了後に遊技状態が小当り遊技の前の遊技状態のまま変化せず、演出モードが潜伏モードに制御される。

【 0 1 2 2 】

なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、大当り種別判定テーブル 1 3 1 a には「突然確変大当り (時短あり)」と「突然確変大当り (時短なし)」に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り (時短あり)」に対してのみ判定値が割り当てられている。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される

10

20

30

40

50

場合にのみ、「突然確変大当り（時短なし）」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行し得る。なお、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b にも「突然確変大当り（時短あり）」と「突然確変大当り（時短なし）」に対して判定値を割り当て、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合にも、「突然確変大当り（時短なし）」が決定され、演出モードが潜伏モードに移行するように構成してもよい。

【 0 1 2 3 】

なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、所定量の遊技価値を付与する第 1 特定遊技状態として 2 ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第 2 特定遊技状態として 1 5 ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）と決定する場合を説明するが、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第 1 特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として 1 ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の 1 回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ 1 5 ラウンドの大当りであっても、1 ラウンドあたり大入賞口を 1 回開放する第 1 特定遊技状態と、1 ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第 2 特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第 2 特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を 1 5 回開放したときに（この場合、第 1 特定遊技状態の場合には 1 5 ラウンド全てを終了し、第 2 特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第 1 特定遊技状態の場合には内部的に 1 5 ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第 2 特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も 1 5 回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加が始まったような演出）ようにしてもよい。

【 0 1 2 4 】

「確変大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変時短状態に移行させる大当りである。また、「通常大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行される大当りである。

【 0 1 2 5 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b には、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り（時短あり）」、「突然確変大当り（時短なし）」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU 5 6 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。

【 0 1 2 6 】

図 9 (A) ~ (D) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D を示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D 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。

【 0 1 2 7 】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D 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 C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 ~ スーパー C A 3 - 4、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

10

また、大当たり種別が「突然確変大当たり（時短あり）」である場合に用いられる図 9 (C) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C には特殊 C A 4 - 2 に対してのみ判定値が割り当てられているのに対し、大当たり種別が「突然確変大当たり（時短なし）」である場合に用いられる図 9 (D) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D には特殊 C A 4 - 1 に対してのみ判定値が割り当てられている。

【 0 1 3 0 】

このように、大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D を比較すると、大当た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、大当た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、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

【 0 1 3 1 】

なお、図 9 (A) , (B) に示すように、この実施の形態では、通常大当たりまたは確変大当たりである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 1 5 0 ~ 2 5 1 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。

【 0 1 3 2 】

また、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C , 1 3 2 D では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当たり種別が「突然確変大当たり」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「大当たり」となり大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合には、1 5 ラウンド大当た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。

30

【 0 1 3 3 】

また、図 9 (E) は、小当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E を示す説明図である。小当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E は、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9 (E) に示すように、小当たりとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

40

【 0 1 3 4 】

図 1 0 (A) , (B) は、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 を示す説明図である。このうち、図 1 0 (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 1 3 5 A を示している。また、図 1 0 (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 1 3 5 B を示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1

50

3 5 B 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。

【 0 1 3 5 】

なお、図 1 0 に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B を用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用

10

【 0 1 3 6 】

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 1 3 5 A 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 1 3 5 B との 2 種類のテーブルのみを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、

20

【 0 1 3 7 】

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。

30

【 0 1 3 8 】

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 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

40

【 0 1 3 9 】

なお、図 1 0 (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。

【 0 1 4 0 】

なお、この実施の形態では、図 1 0 に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通

50

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パター

ン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【０１４４】

図１３は、演出制御基板８０の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３に示すように、この実施の形態では、演出制御基板８０の側において、表示系予告種別決定用の乱数値ＳＲ１－１、表示系予告パターン決定用の乱数値ＳＲ２－１、確変示唆演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－２、説明演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－３、昇格演出決定用の乱数値ＳＲ３が設けられている。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

10

【０１４５】

表示系予告種別決定用の乱数値ＳＲ１－１は、演出表示装置９の表示領域に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定した場合における予告種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。操作演出種別決定用の乱数値ＳＲ１－２は、スティックコントローラ１２２（トリガボタン１２１を含む）やプッシュボタン１２０に対する所定の指示操作に応じた演出動作の種別を決定するために用いられる乱数値である。一例として、表示系予告種別決定用の乱数値ＳＲ１－１は「１」～「３７７」の範囲の値をとり、操作演出種別決定用の乱数値ＳＲ１－２は「１」～「４９７」の範囲の値をとる。

【０１４６】

表示系予告パターン決定用の乱数値ＳＲ２－１は、表示系予告種別のいずれかに決定された場合に、予告演出となる演出動作の内容に対応した予告パターンである表示系予告パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、表示系予告パターン決定用の乱数値ＳＲ２－１は「１」～「６４３」の範囲の値をとる。

20

【０１４７】

確変示唆演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－２は、確変示唆演出となる演出動作の内容に対応した演出パターンである確変示唆演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、確変示唆演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－２は「１」～「７７９」の範囲の値をとる。

【０１４８】

説明演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－３は、説明演出となる演出動作の内容に対応した演出パターンである説明演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、説明演出パターン決定用の乱数値ＳＲ２－３は「１」～「１５」の範囲の値をとる。

30

【０１４９】

昇格演出決定用の乱数値ＳＲ３は、昇格演出（変動終了時に非確変図柄を停止図柄として導出表示するなどして非確変大当りの発生を報知した後、大当り遊技中（例えばラウンド中）に確変図柄を導出表示するなどして確変大当りに昇格したことを遊技者に報知する演出）を大当り遊技中に実行するか否かを決定するために用いられる乱数値である。一例として、昇格演出決定用の乱数値ＳＲ３は「１」～「９９」の範囲の値をとる。

40

【０１５０】

なお、各乱数値がとる値の範囲は一例として示したものであり、任意の範囲に設定可能である。

【０１５１】

図３に示す演出制御基板８０に搭載されたＲＯＭには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭには、演出制御用ＣＰＵ１０１が各種の判定や決定、制御を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【０１５２】

50

図14は、ROMに記憶される予告種別決定テーブルの構成例を示している。表示系予告種別決定テーブル140は、演出表示装置9の表示領域に所定の演出画像を表示することによる表示系予告種別の予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における表示系予告種別を複数種類のいずれとするかを、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。

【0153】

表示系予告種別決定テーブル140では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、キャラクタ表示CAY1、ステップアップ表示CAY2の表示系予告種別のいずれかに、表示系予告種別決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。ここで、キャラクタ表示CAY1の表示系予告種別は、「キャラクタ表示」の予告演出に含まれる演出動作として、演出表示装置9の表示領域にてキャラクタ画像の表示を行う演出表示が実行される予告種別である。ステップアップ表示CAY2の表示系予告種別は、「ステップアップ表示」の予告演出に含まれる演出動作として、演出表示装置9の表示領域にて複数種類の演出画像を所定の順番に従って表示可能とする演出表示が実行される予告種別である。

【0154】

図15及び図16は、演出制御基板のROMに記憶される表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、表示系予告パターン決定テーブルとして、図15に示す表示系予告パターン決定テーブル141と、図16に示す表示系予告パターン決定テーブル142とが、予め用意されている。表示系予告パターン決定テーブル141は、キャラクタ表示CAY1の表示系予告種別に決定された場合に、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1に基づいて、表示系予告パターンを複数種類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。表示系予告パターン決定テーブル142は、ステップアップ表示CAY2の表示系予告種別に決定された場合に、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1に基づいて、表示系予告パターンを複数種類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。

【0155】

表示系予告パターン決定テーブル141では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-5のいずれかに、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0156】

表示系予告パターン決定テーブル142では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-5のいずれかに、表示系予告パターン決定用の乱数値SR2-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0157】

なお、演出制御用CPU101が演出制御を決定するために用いるテーブルとして、確変示唆演出パターン決定テーブルや、説明演出決定テーブルなどが設けられている。確変示唆演出パターン決定テーブルについては図示を省略し、説明演出決定テーブルについては、後述する図48および図49に示している。

【0158】

図17および図18は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図17および図18に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するた

めのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0159】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C06(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

【0160】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図23参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。例えば、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「00(H)」を設定した入賞判定結果1指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞判定結果2指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA3-4となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した入賞判定結果3指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した入賞判定結果4指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した入賞判定結果5指定コマンド

10

20

30

40

50

が送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーC A 3 - 4となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、E X Tデータに「05(H)」を設定した入賞判定結果6指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてE X Tデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

コマンドB1XX(H)は、時短状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(時短回数指定コマンド)である。コマンドB1XX(H)における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。また、コマンドB2XX(H)は、確変状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで確変状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(確変回数指定コマンド)である。コマンドB2XX(H)における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。なお、この実施の形態では、時短状態に制御されるときは大当たり遊技の終了後から所定の時短回数(例えば50回)だけ時短状態が継続し、確変状態に制御されるときは大当たり遊技の終了後から所定の確変

回数（例えば５４回）だけ確変状態が継続する。

【０１７０】

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

【０１７１】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１７および図１８に示された内容に応じて画像表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

図１７および図１８に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０１７６】

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

10

20

30

40

50

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

【0177】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

10

20

30

40

50

【0183】

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たり遊技を開始する処理でもある。

【0184】

10

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。大当た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。

【0185】

大当たり終了処理（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。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、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。

20

【0186】

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

30

【0187】

小当たり開放中処理（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。

【0188】

40

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

【0189】

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

【0190】

50

まず、図 2 1 (A) を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 2 1 1 A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【 0 1 9 1 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、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 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 3 A）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 2 2 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 2 1 4 A）。なお、ステップ S 2 1 4 A の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を第 1 始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 1 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 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 9 2 】

図 2 2 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 2 2 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 9 3 】

次いで、CPU 5 6 は、遊技状態が時短状態（確変状態を含む）であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 1 5 A）。セットされていれば、そのままステップ S 2 1 8 A に移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 5 以上であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 6 A）。特別図柄プロセスフラグの値が 5 以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU 5 6 は、そのままステップ S 2 1 8 A に移行する。

【 0 1 9 4 】

特別図柄プロセスフラグの値が 5 未満であれば、CPU 5 6 は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップ S 2 1 7 A）。そして、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値にもとづいて第 1 保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 2 1 8 A）。

【 0 1 9 5 】

なお、ステップ S 2 1 5 A またはステップ S 2 1 6 A で Y と判定したことによりステップ S 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU 5 6 は、ステップ S 2

18Aにおいて、第1保留記憶数指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213B）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図22参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214B）。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0199】

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

【0200】

図23は、ステップS217A、S217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく

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

【0201】

大当り判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当り判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。

10

【0202】

大当り判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当り判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(B)、(C)に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図21(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、図8(B)に示す小当り判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図21(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、図8(C)に示す小当り判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

20

【0203】

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

30

【0204】

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

40

50

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

【０２０５】

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

【０２０６】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当たり判定用乱数（ランダムＲ）が大当たり判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップＳ２２７）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図２１（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、図８（Ｄ）に示す大当たり種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図２１（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、図８（Ｅ）に示す大当たり種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

また、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、非リーチＣＡ２－１の変動パター

10

20

30

40

50

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

10

【０２１１】

そして、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図２１（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「００（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０１（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０２（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図２１（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０３（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０４（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「０５（Ｈ）」を設定する処理を行う。その他、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

20

30

【０２１２】

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

【０２１３】

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

40

【０２１４】

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

【０２１５】

50

次いで、CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポイント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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS 55)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポイントが「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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポイントが「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RAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0216】

そして、CPU 56は、特別図柄ポイント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S 56)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポイントが「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。

【0217】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合に、RAM 55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、特別図柄ポイントが「第2」を示す場合に、RAM 55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。

【0218】

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。

【0219】

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。

【0220】

また、CPU 56は、減算後の特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 59)。この場合、特別図柄ポイントに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポイントに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU 56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0221】

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、特別図柄ポイントに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポイント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。

【0222】

10

20

30

40

50

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 2 1 4 Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 2 1 4 Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図8参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0223】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM 54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM 54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS 6 1）、ステップS 7 1に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0224】

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

【0225】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS 6 1のN）、CPU 56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS 6 2）、CPU 56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS 6 3）、ステップS 7 5に移行する。

【0226】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS 6 2のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 7 5に移行する。

【0227】

ステップS 7 1では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブル

として、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ S 7 2）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 8（D）に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、図 8（E）に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

【 0 2 2 8 】

次いで、C P U 5 6 は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップ S 7 3）。なお、この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 4 B で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図 8（D）、（E）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【 0 2 2 9 】

また、C P U 5 6 は、決定した大当りの種別を示すデータを R A M 5 5 における大当り種別バッファに設定する（ステップ S 7 4）。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「0 1」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「0 2」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短あり）」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 3」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短なし）」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 4」が設定される。

【 0 2 3 0 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 7 5）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 3 1 】

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 S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6）。

【 0 2 3 2 】

図 2 6 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 S 3 0 1）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、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 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 1 3 2 A ~ 1 3 2 D（図 9（A）~（D）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 2）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。なお、図 9（A）~（D）に示したように、大当り種別として通常大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A が選択され、確変大当りが決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B が選択され、突然確変大当り（時短あり）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C が選択され、突然確変大当り（時短なし）が決定された場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D が選択される。

【 0 2 3 3 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132E（図9（E）参照）を選択する（ステップS 94）。そして、ステップS 102に移行する。

【0234】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 95）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変時短状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、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S 95のY）、CPU 56は、ステップS 98に移行する。

10

【0235】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS 95のN）、CPU 56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S 96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS 96のN）、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS 97）。そして、ステップS 102に移行する。

20

【0236】

時短フラグがセットされている場合（ステップS 95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S 96のY）には、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS 98）。そして、ステップS 102に移行する。

【0237】

この実施の形態では、ステップS 95～S 98の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。この場合、後述するステップS 102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS 105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

30

【0238】

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、CPU 56は、ステップS 95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

40

【0239】

次いで、CPU 56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S 92、S 94、S 97またはS 98の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 102）。

【0240】

50

次いで、CPU 56は、ステップS 102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B(図11参照)、はずれ変動パターン判定テーブル138A(図12参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS 103)。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S 103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS 105)。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、CPU 56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。

10

【0241】

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S 106)。

【0242】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップS 107)。例えば、ステップS 33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS 108)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップS 302)に対応した値に更新する(ステップS 109)。

20

【0243】

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S 95~S 98、S 102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図10に示す非リーチCA2-1~非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの)と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図10に示すノーマルCA2-4~ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの)とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

30

【0244】

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、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。

40

【0245】

図27は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップS 302)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定~表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図17参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56は、まず、大

50

当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 1 0）。セットされていない場合には、ステップS 1 1 6に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 1, S 1 1 2）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6は、大当りの種別が突然確変大当り（時短あり）であるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 3, S 1 1 4 A, S 1 1 4 B）。なお、突然確変大当り（時短あり）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6は、大当りの種別が突然確変大当り（時短なし）であるときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 3, S 1 1 4 A, S 1 1 4 C）。なお、突然確変大当り（時短なし）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 4」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU 5 6は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 5）。

10

【0 2 4 6】

一方、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS 1 1 0のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 1 6）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 7）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS 1 1 6のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 1 8）。

20

【0 2 4 7】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 9）。

【0 2 4 8】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 6）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

30

【0 2 4 9】

図29および図30は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8 aまたは第2特別図柄表示器8 bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8 aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8 bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 2）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップS 1 4 0に移行する（ステップS 1 3 3）。

40

【0 2 5 0】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コ

50

マンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、RAM 5 5に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0 2 5 1】

また、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 6）。 10

【0 2 5 2】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には1 5回。突然確変大当りの場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 9）。

【0 2 5 3】

ステップS 1 4 0では、CPU 5 6は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていれば、確変状態における特別図柄の変動可能回数を示す確変回数カウンタの値を- 1する（ステップS 1 4 1 A）。そして、CPU 5 6は、減算後の確変回数カウンタの値にもとづいて確変回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 4 1 B）。 20

【0 2 5 4】

なお、CPU 5 6は、確変回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、例えば、確変状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0側で確変回数を管理するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、確変状態指定コマンドを受信すると、確変回数カウンタに所定値（例えば5 4）をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに確変回数カウンタの値を1減算して、確変回数の残り回数を管理するようにしてもよい。 30

【0 2 5 5】

次いで、CPU 5 6は、減算後の確変回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS 1 4 2 A）、確変フラグをリセットする（ステップS 1 4 2 B）。また、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 2 C）。

【0 2 5 6】

次に、CPU 5 6は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 3 A）。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を- 1する（ステップS 1 4 3 B）。そして、CPU 5 6は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 4 3 C）。 40

【0 2 5 7】

なお、CPU 5 6は、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、例えば、時短状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0側で時短回数を管理するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、時短状態指定コマンドを受信すると、時短回数カウンタに所定値（例えば1 0 0）をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに時短回数カウンタの値を1減算して、時短回数の残り回数を管理するようにしてもよい。 50

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS147のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS152）。

【0261】

図31は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

【0262】

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

【0263】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」～「04」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに50回をセットする（ステップS168）。また、CPU56は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS169）。そして、ステップS173に移行する。

【0264】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU56は、大当り種別が確変大当りまたは突然確変大当り（時短あり）であるか否かを確認する（ステップS170）。なお、確変大当りまたは突然確変大当り（時短あり）であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」または「0

3」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当たりまたは突然確変大当たり（時短あり）であれば、CPU 56は、確変フラグをセットするとともに（ステップS 171A）、時短フラグをセットして遊技状態を確変時短状態に移行させる（ステップS 171B）。また、CPU 56は、確変回数をカウントするための確変回数カウンタに54回をセットする（ステップS 161C）。また、CPU 56は、確変時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 171D）。そして、ステップS 173に移行する。一方、突然確変大当たり（時短あり）でなければ、CPU 56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS 172A）。また、CPU 56は、確変回数をカウントするための確変回数カウンタに54回をセットする（ステップS 172BC）。また、CPU 56は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 172C）。そして、ステップS 173に移行する。

10

【0265】

なお、この実施の形態では、ステップS 167、S 171Bでセットした時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56は、普通図柄プロセス処理（ステップS 27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。また、ステップS 167、S 171Bでセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

20

【0266】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 300）に対応した値に更新する（ステップS 173）。

【0267】

次に、潜伏モードへの移行および潜伏モード中の演出等について説明する。

【0268】

図32は、潜伏モードに移行する場合の表示例を示す説明図である。なお、図32に示す演出表示例を説明する前提として、変動開始時の大当たり判定（ステップS 61）において大当たりとすることに決定され、大当たり種別の決定処理（ステップS 73）において突然確変大当たり（時短あり）または突然確変大当たり（時短なし）が決定されたもの、あるいは変動開始時の大当たり判定（ステップS 61）において大当たりとすることに決定されずに、小当たり判定（ステップS 62）において小当たりとすることに決定されたものとする。

30

【0269】

図32（1）に示すように、演出表示装置9の表示画面において左中右の演出図柄の変動が開始されると、図32（2）に示すように、演出表示装置9の画面上に人物のキャラクタAが登場する。この実施の形態では、人物のキャラクタAが登場する演出が突然確変大当たり・小当たり共通の演出（具体的には、図6に示す特殊PG1-1または特殊PG2-1の変動パターンにもとづく変動における演出）である。

【0270】

その後、所定の変動時間（例えば5.75秒）が経過すると、図32（3）に示すように、チャンス目（「135」）が停止表示（導出表示）される。そして、チャンス目が停止表示されたことにより、突然確変大当たりまたは小当たりが発生し、図32（4）に示すような突然確変大当たりまたは小当たり中の演出が実行される。図32（4）に示す例では、突然確変大当たりまたは小当たり中の演出として、人物のキャラクタAと人物のキャラクタBが徐々に重なっていくような演出が実行される。

40

【0271】

そして、図32（5-1）に示すように、人物のキャラクタAと人物のキャラクタBが重なったときにキャラクタAのままであると、突然確変大当たり遊技の終了後に、遊技状態が確変時短状態に移行するとともに、確変時短状態に移行していることを示す演出モード

50

である確変モードに突入する。この実施の形態では、大当たり種別として突然確変大当たり（時短あり）が決定された場合は、変動パターンとして特殊 P G 2 - 1 ~ 2 - 2 が決定され、突然確変大当たり遊技の終了後に確変時短状態に移行するように構成されている。従って、図 3 2 に示す例において、大当たり種別として突然確変大当たり（時短あり）が決定され、特殊 P G 2 - 1 の変動パターンにもとづく変動（図 3 2（1）~（3））が実行された場合は、突然確変大当たり遊技（図 3 2（4））の終了後にキャラクタ A が表示され（図 3 2（5））、演出モードとして確変モードに突入する。

【0272】

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

【0273】

図 3 3 は、潜伏モード中の背景画像と確変期待度との関係を示す説明図である。図 3 3 に示すように、この実施の形態では、潜伏モードに移行しているときの演出表示装置 9 の画面上に表示される背景（背景画像）として背景 A ~ C が用意されている。ここで、背景 A ~ C のうち、背景 C のときは確変期待度（確変状態に移行されている可能性）が最も高いことを示し、背景 B のときは確変期待度が中程度である（背景 C のときよりも確変期待度が低い）ことを示し、背景 A のときは確変期待度が低い（背景 B のときよりも確変期待度が低い）ことを示している。また、図 3 3 に示すように、通常モードに移行しているときも遊技状態が確変状態に移行されている可能性はあるが、確変期待度が最低である（潜伏モード中の背景 A のときよりも確変期待度が低い）ことを示している。通常モードに移行しているときは、通常状態のときの背景（通常時背景）が演出表示装置 9 の画面上に表示される。なお、確変モードに移行しているときは、確変時短状態のときの背景（確変時短背景）が演出表示装置 9 の画面上に表示される。

【0274】

この実施の形態では、図 3 3 に示すように、潜伏モードへの突入直後の背景は背景 A である。すなわち、突然確変大当たり（時短なし）遊技または小当たり遊技の終了後に潜伏モードに移行したときに背景 A から開始する。そして、潜伏モード中において所定の演出（図 3 4 に示す確変示唆演出）が実行されるときに所定の割合で背景 A から背景 B に昇格し、背景 B から背景 C に昇格する。また、潜伏モード中において所定の演出が実行されるときに所定の割合で背景 C から背景 B に転落（降格）し、背景 B から背景 A に転落（降格）し、背景 A から通常時背景（潜伏モードから通常モード）に転落する。また、通常モード中において所定の演出が実行されるときに所定の割合で通常時背景から背景 A（通常モードから潜伏モード）に昇格する。

【0275】

図 3 4 は、潜伏モード中の煽り演出（確変示唆演出）の表示例を示す説明図である。なお、煽り演出とは、潜伏モード中において遊技状態が確変状態に移行されている可能性が高いかどうかを示唆する（煽る）演出のことをいう。そして、煽り演出として確変示唆演出（図 3 4（12）（22）参照）と役物落下演出（図示せず）が設けられている。確変示唆演出は、潜伏モード中の背景が昇格するか転落するかを煽るための演出であり、背景を昇格させることによって確変状態に移行している可能性が高いことを遊技者に認識させ

、背景を転落させることによって確変状態に移行している可能性が低いことを遊技者に認識させる。また、役物落下演出は、演出表示装置 9 の上方に設けられている星形の役物 200 を落下させることによって確変状態に移行していることを遊技者に認識させるための演出である。

【0276】

図 3 4 (1 1) では、潜伏モード中において演出表示装置 9 の画面に森の画像の背景 A が表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用 CPU 101 によって確変示唆演出を実行すると決定されたときは、図 3 4 (1 2) に示すように、確変示唆演出として、演出表示装置 9 の画面に例えば人のキャラクタを登場させ、さらに演出表示装置 9 の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（確変示唆演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。

10

【0277】

確変示唆演出が実行された後、図 3 4 (1 3) に示す例では、演出表示装置 9 の画面に海の画像の背景 B が表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景 A から背景 B に昇格したため、遊技状態が確変状態である可能性が高くなったと遊技者は認識する。そして、図 3 4 (1 4) に示すように、左中右の演出図柄（この例では「314」）を停止させる。

【0278】

図 3 4 (2 1) では、潜伏モード中において演出表示装置 9 の画面に海の画像の背景 B が表示され、左中右の演出図柄が変動している。そして、演出制御用 CPU 101 によって確変示唆演出を実行すると決定されたときは、図 3 4 (2 2) に示すように、確変示唆演出として、演出表示装置 9 の画面に例えば人のキャラクタを登場させ、さらに演出表示装置 9 の画面の下部の表示領域に「演出モード移行？」という文字を表示させた後、昇格・転落後の背景または現状の背景（確変示唆演出の実行前の背景）を表示させる演出を実行する。

20

【0279】

確変示唆演出が実行された後、図 3 4 (2 3) に示す例では、演出表示装置 9 の画面に森の画像の背景 A が表示される。これにより、潜伏モード中の背景が背景 B から背景 A に転落したため、遊技状態が確変状態である可能性が低くなったと遊技者は認識する。そして、図 3 4 (2 4) に示すように、左中右の演出図柄（この例では「314」）を停止させる。

30

【0280】

このように、潜伏モード中において確変示唆演出の実行を契機として背景を変化（昇格・転落・維持）させることにより、遊技状態が確変状態に移行している可能性が高いかどうかを示唆する。これによって、遊技者は潜伏モード中に確変示唆演出を実行されるかどうかについて興味を持たせることができ、遊技の興味が向上する。

【0281】

図 3 5 は、リーチ予告、大当たり予告および確変示唆演出に対する説明演出の表示例を示す説明図である。図 3 5 (A) には、リーチ予告演出に対する説明演出を示し、図 3 5 (B) には、大当たり予告演出に対する説明演出を示し、図 3 5 (C) には、確変示唆演出に対する説明演出を示している。ここで、「説明演出」とは、特定の演出（この実施の形態では、リーチ予告演出、大当たり予告演出、確変示唆演出）の内容を説明する演出のことをいう。なお、例えば、大当たり予告は、図 1 4 に示したキャラクタ予告 CAY1（すなわち、図 1 5 に示した表示系予告パターン YAP1 - 1 ~ 1 - 5）であるとし、リーチ予告は、図 1 4 に示したステップアップ予告 CAY2（すなわち、図 1 6 に示した表示系予告パターン YAP2 - 1 ~ 2 - 5）であるとする。

40

【0282】

具体的には、図 3 5 (A) に示すように、リーチ予告演出が演出表示装置 9 の画面上に UFO が出現する演出であれば、リーチ予告演出に対する説明演出は「UFO が出現する

50

とリーチが発生するよ！」というような説明を表示する。また、図35(B)に示すように、大当り予告演出が演出表示装置9の画面上に星が出現する演出であれば、大当り予告演出に対する説明演出は「星が出現すると大当りになる可能性が高い！！」というような説明を表示する。また、図35(C)に示すように、確変示唆演出が潜伏モード中において演出表示装置9の画面上にキャラクタが出現(登場)する演出であれば、確変示唆演出に対する説明演出は「キャラクタの出現後、演出モードが昇格すると確変の可能性が高い！！」というような説明を表示する。

【0283】

この実施の形態では、説明演出が実行されると特定演出(リーチ予告演出、大当り予告演出、確変示唆演出)が実行されやすい(すなわち、特定演出を実行するときに説明演出が実行されやすい)ように構成されている(後述する図48、図49参照)。図35(A)に示す例では、左中右の演出図柄の変動中においてリーチ予告演出の説明演出が実行された後、リーチ予告演出としてUFOが出現する演出が実行されると、左右の演出図柄が同一図柄(図35(A)に示す例では「3」)で停止表示されてリーチが発生する。図35(B)に示す例では、左中右の演出図柄の変動中において大当り予告演出の説明演出が実行された後、左右の演出図柄が同一図柄(図35(A)に示す例では「3」)で停止表示されてリーチが発生し、さらに大当り予告演出として星が出現する演出が実行されると、リーチ演出(例えばスーパーリーチの演出)が実行され、その後の中演出図柄が左右の演出図柄と同一図柄(図35(B)に示す例では「3」)で停止表示されて(左中右の演出図柄が同一図柄で揃って)大当りが発生する。図35(C)に示す例では、潜伏モード中において左中右の演出図柄が変動されているときに確変示唆演出の説明演出が実行された後、確変示唆演出としてキャラクタが出現する演出が実行され、さらに演出モードが昇格すると、遊技状態が確変状態に制御されている可能性が高いことになる。

【0284】

また、この実施の形態では、説明演出が実行された後に特定演出(リーチ予告演出、大当り予告演出、確変示唆演出)が実行された場合、大当りの信頼度が高い(すなわち、説明演出が実行されずに特定演出が実行された場合よりも説明演出が実行された後に特定演出が実行された場合の方が大当りの信頼度が高い)または遊技状態が確変状態に制御されている可能性(信頼度)が高い(すなわち、説明演出が実行されずに特定演出が実行された場合よりも説明演出が実行された後に特定演出が実行された場合の方が確変状態に制御されている可能性が高い)ように構成されている(後述する図48、図49参照)。

【0285】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図36は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、以下の演出制御処理を実行する。

【0286】

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

【 0 2 8 7 】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。また、合算保留記憶表示部 1 8 c の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップ S 7 0 7）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 8 8 】

図 3 7 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 1 1 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

10

【 0 2 8 9 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 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 7 および図 1 8 参照）であるのか解析する。

【 0 2 9 0 】

図 3 8 ~ 図 4 1 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【 0 2 9 1 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ S 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ S 6 1 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

30

【 0 2 9 2 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6）。

【 0 2 9 3 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 5 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 A）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて、いずれの演出モードに移行するかを確認し、確認した演出モードを示す演出モードフラグをセットする（ステップ S 6 1 8 B）。

40

具体的には、表示結果として「通常大当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが通常モードに移行するので、通常モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「確変大当り」または「突然確変大当り（時短あり）」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出モードが確変モードに移行するので、確変モードを示す演出モードフラグをセットする。表示結果として「突然確変大当り（時短なし）」または「小当り」を指定する表示結果指定コマンドを受信した場合は、演出

50

モードが潜伏モードに移行するので、潜伏モードを示す演出モードフラグをセットする。なお、図38には示していないが、ステップS618Bにおいて演出モードフラグをセットして演出モードが変更された場合は、変動回数カウンタの値をリセット(0に)する。これにより、演出モードが移行された後の変動回数を変動回数カウンタでカウントすることが可能となる。

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

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

【0302】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS651)、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第1保留記憶数保存領域に格納する(ステップS652)。また、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数指定コマンドで示される第1保留記憶

10

20

30

40

50

数（具体的には、E X Tデータの値）に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS653）。

【0303】

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

【0304】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS658）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS660）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップS661A）、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS661B）。また、受信した演出制御コマンドが確変時短状態指定コマンドであれば（ステップS662A）、演出制御用CPU101は、確変時短状態フラグをセットする（ステップS662B）。

【0305】

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップS663A）、演出制御用CPU101は、その時短回数指定コマンドの2バイト目のデータ（E X Tデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップS663B）。すなわち、演出制御用CPU101は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【0306】

受信した演出制御コマンドが確変回数指定コマンドであれば（ステップS664A）、演出制御用CPU101は、その確変回数指定コマンドの2バイト目のデータ（E X Tデータ）を確変回数保存領域に格納する（ステップS664B）。すなわち、演出制御用CPU101は、確変回数指定コマンドで示される確変状態の残り回数を保存する。

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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

10

20

30

40

50

ラグをセットする（ステップS 6 7 0）。

【 0 3 1 1 】

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

【 0 3 1 2 】

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

【 0 3 1 3 】

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

【 0 3 1 4 】

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

【 0 3 1 5 】

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

【 0 3 1 6 】

図 4 2 は、図 3 6 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用C P U 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 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。

【 0 3 1 7 】

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

【 0 3 1 8 】

演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 3 1 9 】

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

【0320】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：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S804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

10

【0321】

大当たり表示処理（ステップS804）：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S805）に対応した値に更新する。

【0322】

大当たり遊技中処理（ステップS805）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（ステップS806）に対応した値に更新する。

【0323】

20

大当たり終了演出処理（ステップS806）：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S800）に対応した値に更新する。

【0324】

図43は、図42に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。

30

【0325】

図44は、図42に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動回数カウンタの値を+1する（ステップS8001）。次に、演出制御用CPU101は、昇格演出を実行するか否かを決定する昇格演出設定処理を実行する（ステップS8002）。具体的には、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド格納領域から表示結果指定コマンドの内容を読み出し、表示結果指定コマンドの内容が確変大当たりを指定する表示結果指定コマンド（8C03（H））であるか、通常大当たりを指定する表示結果指定コマンド（8C02（H））であるかを確認する。確変大当たりを指定する表示結果指定コマンドである場合は、昇格演出決定用の乱数SR3にもとづいて、所定の確率（例えば2/3の確率）で昇格演出を実行すると決定する。通常大当たりを指定する表示結果指定コマンドである場合は、昇格演出決定用の乱数SR3にもとづいて、所定の確率（例えば1/3の確率）で昇格演出を実行すると決定する。

40

【0326】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101が昇格演出設定処理にて昇格演出を実行するか否かを決定しているが、CPU56が昇格演出を実行するか否かを決定するように構成してもよい。この場合、CPU56は、大当たり種別として、「非確変大当たり（通常大当たり）」「確変大当たり（昇格なし）」「確変大当たり（昇格なり）」「突然確変大当たり」のいずれかを決定し、その決定結果を指定する演出制御コマンドとして表示結果指定

50

コマンドまたは変動パターンコマンドの一方または双方を送信する。そして、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドまたは変動パターンコマンドの内容にもとづいて、昇格演出を実行するか否かを判定する。

【0327】

次に、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄（表示結果）を決定する表示結果決定処理を実行する（ステップS8003）。具体的には、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンを読み出し、読み出した変動パターンの内容に従って演出図柄の停止時柄（左図柄・中図柄・右図柄）を決定するためのテーブル（停止図柄決定テーブル）を選択する。そして、選択したテーブルを用いて、停止図柄を決定するための乱数（表示結果決定用乱数；図13では図示せず）に応じた停止図柄を決定する。例えば、変動パターンの内容が非リーチハズレ変動であれば、停止図柄としてハズレ図柄（左中右の演出図柄が揃っていない演出図柄の組み合わせ）を決定し、変動パターンの内容がリーチハズレ変動であれば、停止図柄としてリーチ図柄（左右の演出図柄が揃っているが中の演出図柄が左右の演出図柄と揃っていない演出図柄の組み合わせ）を決定し、変動パターンの内容が大当たり変動であれば、停止図柄として大当たり図柄（左中右の演出図柄が揃っている演出図柄の組み合わせ）を決定する。この実施の形態では、大当たり図柄として、奇数図柄が同一図柄で揃った演出図柄の組み合わせである確変図柄（確変大当たり図柄）確変大当たり図柄と、偶数図柄が同一図柄で揃った演出図柄の組み合わせである非確変図柄（非確変大当たり図柄）とを設けている。従って、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド格納領域から表示結果指定コマンドを読み出し、読み出した表示結果指定コマンドの内容にもとづいて、大当たり種別が確変大当たりであるか否かを確認し、確変大当たりであれば停止図柄として確変図柄を決定し、確変大当たりでなく通常大当たりであれば停止図柄として非確変図柄を決定する。なお、昇格演出設定処理（ステップS8001）にて昇格演出を実行して確変大当たり昇格させる場合は、仮停止図柄として非確変図柄を決定し、停止図柄として確変図柄を決定する。

【0328】

次に、演出制御用CPU101は、確変示唆演出（煽り演出）を実行するか否か、確変示唆演出を実行する場合における確変示唆演出の態様（確変示唆演出パターン）を決定する確変示唆演出設定処理を実行する（ステップS8004）。なお、確変示唆演出設定処理については、図45を用いて後述する。

【0329】

次に、演出制御用CPU101は、予告演出を実行するか否か、予告演出を実行する場合における予告演出の種別および予告演出の態様（予告演出パターン）を決定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8005）。なお、予告演出設定処理については、図46を用いて後述する。

【0330】

次に、演出制御用CPU101は、説明演出を実行するか否か、説明演出を実行する場合における説明演出の態様（説明演出パターン）を決定する説明演出設定処理を実行する（ステップS8006）。なお、説明演出設定処理については、図47を用いて後述する。

【0331】

そして、演出制御用CPU101は、変動パターン、および確変示唆演出、予告演出又は説明演出を実行する場合にはその確変示唆演出、予告演出又は説明演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8007）。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S8008）。

【0332】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセスデータ1の内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、ランプなど）の制御を開始する（ステップS8009）。また、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8010）。

【0333】

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中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8011）。

【0334】

図45は、確変示唆演出設定処理を示すフローチャートである。確変示唆演出設定処理において、演出制御用CPU101は、演出モードが潜伏モード又は通常モードであるか否かを確認する（ステップS1501）。この実施の形態では、演出モードが潜伏モード又は通常モードである場合に限り、確変示唆演出を実行するからである。演出モードが潜伏モード又は通常モードである場合は、演出制御用CPU101は、遊技状態を確認し、確認した遊技状態に応じた確変示唆演出パターン決定テーブル（図示せず）を選択する（ステップS1502）。そして、演出制御用CPU101は、確変示唆演出パターン決定用の乱数SR2-2にもとづいて、確変示唆演出パターンを決定する（ステップS1503）。例えば、確変示唆演出として、人のキャラクタAが登場する演出パターンAと、人のキャラクタBが登場する演出パターンBとが設けられている場合に、確変示唆演出パターン決定テーブルに、「演出パターンA」「演出パターンB」「実行しない」とを設定し、それらに判定値を割り振る。そして、演出制御用CPU101は、確変示唆演出パターン決定用の乱数値SR2-2の値と判定値とを比較して、確変示唆演出を実行するか否かと確変示唆演出パターンを決定する。なお、遊技状態が確変状態の場合は遊技状態が通常状態の場合よりも「演出パターンA」および「演出パターンB」に対して数多くの判定値が割り振られているものとする。このような構成によって、遊技状態が確変状態の場合の方が確変示唆演出を高い割合で実行することが可能となる。

【0335】

図46は、予告演出設定処理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、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドの内容に応じた表示系予告演出種別決定テーブル（図14参照）を選択し（ステップS1601）、選択した表示系予告種別決定テーブルを用いて、予告種別決定用の乱数SR1-1にもとづいて表示系予告種別を決定する（ステップS1602）。そして、演出制御用CPU101は、決定した予告演出種別に応じた予告演出パターン決定テーブル（図15、図16参照）を選択し（ステップS1603）、選択した予告演出パターン決定テーブルを用いて、予告パターン決定用の乱数SR2-1にもとづいて表示系予告パターンを決定する（ステップS1604）。なお、この実施の形態では、表示系予告種別として、所定のキャラクタを登場させるキャラクタ表示予告と予告演出が段階的にステップアップしていくステップアップ表示予告とが設けられている。

【0336】

次に、演出制御用CPU101は、合計保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計数）を確認し（ステップS1605）、合計保留記憶数を最大限とした変動回数連続予告演出の実行の有無を連続予告決定用の乱数（図13において図示せず）を用いて決定する（ステップS1606）。なお、連続予告演出の実行の有無を決定するためのテーブルは、大当りの場合とハズレの場合に分けられ、大当りの場合の方がハズレの場合よりも高い割合で連続予告演出を実行すると決定し、さらに大当りの場合の方がハズレの場合よりも数多くの変動回数に亘って実行する連続予告演出を決定するように判定値が割り振られているものとする。なお、連続予告演出を決定した場合は、連続予告実行中フラグをセットする。

【0337】

図47は、説明演出設定処理を示すフローチャートである。説明演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出モードが潜伏モードまたは通常モードであるか否かを確認する（ステップS1701）。演出モードが潜伏モードまたは通常モードであれば、演出制御用CPU101は、遊技状態および確変示唆演出の有無を確認し、確認した遊技状態および確変示唆演出の有無に応じた潜伏時説明演出決定テーブルを選択する（ステップS1702）。潜伏時説明演出決定テーブルの例を図48（A）に示す。図48

に示すように、潜伏時説明演出決定テーブルは、通常状態であって確変示唆演出を実行する場合、通常状態であって確変示唆演出を実行しない場合、確変状態であって確変示唆演出を実行する場合、および確変状態であって確変示唆演出を実行しない場合に分けられている。各々の潜伏時説明演出決定テーブルには、説明演出パターンとして、「パターンA」「パターンB」「パターンC」「なし」が設定されている。ここで、例えば、「パターンA」は、図35(C)に示したような説明文が「黒文字」で表示される演出パターンであり、「パターンB」は、図35(C)に示したような説明文が「赤文字」で表示される演出パターンであり、「パターンC」は、図35(C)に示したような説明文に加えて女の子のキャラクタを表示し、女の子のキャラクタが説明する(説明文を読む)演出パターンである。「なし」は、説明演出を実行しないことを意味する。

10

【0338】

図48に示すように、遊技状態が確変状態の場合の方が通常状態の場合よりも「パターンA～C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、遊技状態が確変状態の場合の方が通常状態の場合よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。

【0339】

また、図48に示すように、確変示唆演出を実行する場合の方が確変示唆演出を実行しない場合よりも「パターンA～C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、確変示唆演出を実行する場合の方が確変示唆演出を実行しない場合よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。

20

【0340】

また、図48に示すように、確変示唆演出を実行する場合は、「パターンC」が最も決定されやすく、「パターンA」が最も決定されにくいように判定値が割り振られている(「パターンA」「パターンB」「パターンC」に対して異なる割合で決定されるように判定値が割り振られている)。さらに、図48に示すように、「パターンA」の説明演出が実行された後に確変示唆演出が実行された場合は、遊技状態が確変状態に制御されている割合は3/5であり、「パターンB」の説明演出が実行された後に確変示唆演出が実行された場合は、遊技状態が確変状態に制御されている割合は4/7であり、「パターンC」の説明演出が実行された後に確変示唆演出が実行された場合は、遊技状態が確変状態に制御されている割合は6/10である。つまり、「パターンC」の説明演出が実行された後に確変示唆演出が実行された場合、最も確変状態に制御されている可能性が高い。

30

【0341】

演出制御用CPU101は、説明演出パターン決定用の乱数SR2-3にもとづいて、選択した潜伏時説明演出決定テーブルを用いて説明演出の実行の有無および説明演出パターンを決定する(ステップS1703)。

【0342】

次に、演出制御用CPU101は、リーチ予告演出を実行するか否か、すなわち、予告演出設定処理にてリーチ予告演出を実行すると決定されたか否かを確認する(ステップS1704)。リーチ予告演出を実行する場合は、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドにもとづいてリーチの有無(リーチ演出の実行の有無)を確認し、確認したリーチの有無に応じたリーチ予告時説明演出決定テーブルを選択する(ステップS1705)。リーチ予告時説明演出決定テーブルの例を図49(B)に示す。図49(B)に示すように、リーチ予告時説明演出決定テーブルは、リーチ有りの場合およびリーチ無しの場合に分けられている。各々のリーチ予告時説明演出決定テーブルには、説明演出パターンとして、「パターンA」「パターンB」「パターンC」「なし」が設定されている。ここで、例えば、「パターンA」は、図35(A)に示したような説明文が「黒文字」で表示される演出パターンであり、「パターンB」は、図35(A)に示したような説明文が「赤文字」で表示される演出パターンであり、「パターンC」は、図35(A)に示したような説明文に加えて女の子のキャラクタを表示し、女の子のキャラクタが説明する(説明文を読む)演出パターンである。「なし」は、説明演出を実行しないことを意味する。

40

50

【 0 3 4 3 】

図 4 9 (B) に示すように、リーチ有りの場合の方がリーチ無しの場合よりも「パターン A ~ C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、リーチ有りの場合の方がリーチ無しの場合よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。

【 0 3 4 4 】

なお、図 4 9 (B) に示す例では、リーチ演出を実行する場合は、「パターン A ~ C」に対する判定値は同数割り振られているので、同じ割合で各パターンが決定される。

【 0 3 4 5 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、説明演出パターン決定用の乱数 S R 2 - 3 にもとづいて、選択したリーチ予告時説明演出決定テーブルを用いて説明演出の実行の有無および説明演出パターンを決定する (ステップ S 1 7 0 6)。

10

【 0 3 4 6 】

ステップ S 1 7 0 4 においてリーチ予告演出を実行しないと判定された場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当たり予告演出を実行するか否か、すなわち、予告演出設定処理にて大当たり予告演出を実行すると決定されたか否かを確認する (ステップ S 1 7 0 7)。大当たり予告演出を実行する場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド (または表示結果指定コマンド) にもとづいて大当たりの有無 (大当たりが発生するかどうか) を確認し、確認した大当たりの有無に応じた大当たり予告時説明演出決定テーブルを選択する (ステップ S 1 7 0 8)。大当たり予告時説明演出決定テーブルの例を図 4 9 (C) に示す。図 4 9 (C) に示すように、大当たり予告時説明演出決定テーブルは、大当たりの場合および非大当たりの場合に分けられている。各々の大当たり予告時説明演出決定テーブルには、説明演出パターンとして、「パターン A」「パターン B」「パターン C」「なし」が設定されている。ここで、例えば、「パターン A」は、図 3 5 (B) に示したような説明文が「黒文字」で表示される演出パターンであり、「パターン B」は、図 3 5 (B) に示したような説明文が「赤文字」で表示される演出パターンであり、「パターン C」は、図 3 5 (B) に示したような説明文に加えて女の子のキャラクタを表示し、女の子のキャラクタが説明する (説明文を読む) 演出パターンである。「なし」は、説明演出を実行しないことを意味する。

20

【 0 3 4 7 】

図 4 9 (C) に示すように、大当たりの場合の方が非大当たりの場合よりも「パターン A ~ C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、大当たりの場合の方が非大当たりの場合よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。

30

【 0 3 4 8 】

また、図 4 9 (C) に示すように、大当たりの場合は、「パターン C」が最も決定されやすく、「パターン A」が最も決定されにくいように判定値が割り振られている (「パターン A」「パターン B」「パターン C」に対して異なる割合で決定されるように判定値が割り振られている)。

【 0 3 4 9 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、説明演出パターン決定用の乱数 S R 2 - 3 にもとづいて、選択した大当たり予告時説明演出決定テーブルを用いて説明演出の実行の有無および説明演出パターンを決定する (ステップ S 1 7 0 9)。

40

【 0 3 5 0 】

ステップ S 1 7 0 7 において大当たり予告演出を実行しないと判定された場合は (つまりリーチ予告演出も大当たり予告演出も実行しないと判定された場合)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドにもとづいてはずれ、リーチ、大当たりのいずれかを確認し、確認したはずれ、リーチ、大当たりに応じた非予告時説明演出決定テーブルを選択する (ステップ S 1 7 1 0)。非予告時説明演出決定テーブルの例を図 4 9 (D) に示す。図 4 9 (D) に示すように、非予告時説明演出決定テーブルは、大当たりの場合、リーチの場合

50

、およびハズレの場合に分けられている。各々の非予告時説明演出決定テーブルには、説明演出パターンとして、「パターンA」「パターンB」「パターンC」「なし」が設定されている。ここで、例えば、「パターンA」は、図35(A)(B)に示したような説明文が「黒文字」で表示される演出パターンであり、「パターンB」は、図35(A)(B)に示したような説明文が「赤文字」で表示される演出パターンであり、「パターンC」は、図35(A)(B)に示したような説明文に加えて女の子のキャラクタを表示し、女の子のキャラクタが説明する(説明文を読む)演出パターンである。「なし」は、説明演出を実行しないことを意味する。

【0351】

図49(D)に示すように、大当りの場合の方がリーチの場合やハズレの場合よりも「パターンA～C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、大当りの場合の方がリーチの場合やハズレの場合よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。なお、「-」は、判定値が割り振られていないことを示している。

【0352】

また、図49(D)に示すように、大当りの場合は、「パターンA～C」の全てが決定可能であるが、リーチの場合は、「パターンC」が決定不可能であり、ハズレの場合は、「パターンB」および「パターンC」が決定不可能である。

【0353】

また、図49(B)～(D)に示すように、予告演出(リーチ予告演出、大当り予告演出)を実行する場合(図49(B)(C))は予告演出を実行しない場合(図49(D))よりも「パターンA～C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、予告演出(リーチ予告演出、大当り予告演出)を実行する場合(図49(B)(C))は予告演出を実行しない場合(図49(D))よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。また、図49(B)(C)に示すように、大当り予告演出を実行する場合(図49(C))はリーチ予告演出を実行する場合(図49(B))よりも「パターンA～C」が決定される割合が高くなるように判定値が割り振られている。つまり、大当り予告演出を実行する場合(図49(C))はリーチ予告演出を実行しない場合(図49(B))よりも説明演出を高い割合で実行するように判定値が割り振られている。

【0354】

また、図49(B)～(D)に示すように、大当り予告演出を実行する場合は(図49(C))、「パターンC」が最も決定されやすく、「パターンA」が最も決定されにくいように判定値が割り振られている(「パターンA」「パターンB」「パターンC」に対して異なる割合で決定されるように判定値が割り振られている)。さらに、図49(B)～(D)に示すように、「パターンA」の説明演出が実行された後に大当り予告演出が実行された場合は、大当りとなる割合は3/6であり、「パターンB」の説明演出が実行された後に大当り予告演出が実行された場合は、大当りとなる割合は4/8であり、「パターンC」の説明演出が実行された後に大当り予告演出が実行された場合は、大当りとなる割合は7/15である。つまり、「パターンC」の説明演出が実行された後に大当り予告演出が実行された場合、最も大当りとなる可能性が高い。

【0355】

演出制御用CPU101は、説明演出パターン決定用の乱数SR2-3にもとづいて、選択した非予告時説明演出決定テーブルを用いて説明演出の実行の有無および説明演出パターンを決定する(ステップS1711)。

【0356】

図50は、演出表示装置9における演出図柄(飾り図柄)の停止図柄の一例を示す説明図である。図50に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄(通常大当りの発生を想起さ

10

20

30

40

50

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

10

【0357】

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

【0358】

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

20

【0359】

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

30

【0360】

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

【0361】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS1825)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS1826)。

40

【0362】

図51は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制

50

御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0363】

図 5 1 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0364】

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。

【0365】

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 S1827）。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 35 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 27R、27L からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0366】

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。

【0367】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S1828）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S803）に対応した値にする（ステップ S1829）。

【0368】

図 5 2 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、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S1841）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S1842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S1843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S1844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S1845）。なお、潜伏モード中または通常モード中に煽り演出（確変示唆演出、役物落下演出）を実行すると決定した場合には、ステップ S1845 の処理において所定のタイミング（例えば演出図柄の高速変動中）で煽り演出を実行する。また、予告演出を実行すると決定した場合には、ステップ S1845 の処理において所定のタイミング（例えば演出図柄の高速変動中やリーチ発生後）で予告演出を実行する。さらに、説明演出を実行すると決定した場合には、ステップ S1845 の処理において所定のタイミング（例えば特定演出の実行前）で説明演出を実行する。

【 0 3 6 9 】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1846）。連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告演出を実行する制御を行う（ステップS1848）。なお、連続予告演出を行う変動回数は、例えば連続予告回数カウンタでカウントすることによって管理する。

【 0 3 7 0 】

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

【 0 3 7 1 】

図53は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS804）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS851）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS852）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS853）。次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認する（ステップS855）。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認することもできる。

【 0 3 7 2 】

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

【 0 3 7 3 】

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

【 0 3 7 4 】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動（可変表示）を終了させる（ステップS851、S853参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【 0 3 7 5 】

図54は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS805）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または小当たりノ突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たりノ突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ）がセットさ

れているか否か確認する（ステップS 8 7 1）。いずれかの当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップS 8 7 2）。また、セットされているフラグ（当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または小当り / 突然確変当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を当たり遊技中処理（ステップS 8 0 6）に応じた値に更新する（ステップS 8 7 4）。

【 0 3 7 6 】

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

【 0 3 7 7 】

また、小当りや突然確変当たりである場合に、小当り / 突然確変当たり開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、小当り / 突然確変当たり用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当りまたは突然確変当たりであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、小当りまたは突然確変当たりであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【 0 3 7 8 】

なお、ステップS 8 7 2 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり遊技の開始を報知する画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う。

【 0 3 7 9 】

図 5 5 は、演出制御プロセス処理における当たり終了演出処理（ステップS 8 0 7）を示すフローチャートである。当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS 8 8 0）。当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS 8 8 5 に移行する。当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、当たり終了指定コマンドを受信したことを示す当たり終了指定コマンド受信フラグ（当たり終了 1 指定コマンド受信フラグ、当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ、小当り / 突然確変当たり終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS 8 8 1）。当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、当たり終了指定コマンド受信フラグ（当たり終了 1 指定コマンド受信フラグ、当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ、または小当り / 突然確変当たり終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS 8 8 2）、当たり終了演出タイマに当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS 8 8 3）、演出表示装置 9 に、当たり終了画面（当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS 8 8 4）。具体的には、VDP 1 0 9 に、当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

【 0 3 8 0 】

ステップS 8 8 5 では、当たり終了演出タイマの値を 1 減算する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、当たり終了演出タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。当たり終了演出時間が経過している場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第 1 はずれ連続予告実行中フラグ、第 1 リーチ連続予告実行中フラグ、または第 1 当たり連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS 8 8 7）。ステップS 8 8 7 の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第 2 特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第 2 特別図柄の変動表示結果が当たりとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予

10

20

30

40

50

告演出を終了するように制御される。

【0381】

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

【0382】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、特定演出の内容を説明する説明演出を実行する構成であって、特定演出を実行しないと決定した場合よりも特定演出を実行すると決定した場合に、高い割合で説明演出を実行すると決定するように構成されている。そのような構成によれば、特定演出の内容の説明（説明演出）と特定演出の出現とを関連付けることにより、特定演出の内容の説明が行われるか否か（説明演出が実行されるか否か）に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0383】

また、この実施の形態によれば、特定演出の内容を説明する説明演出を実行する構成であって、大当たりとしない旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合よりも、大当たりとする旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合に、高い割合で説明演出を実行すると決定するように構成されている。そのような構成によっても、特定演出の内容の説明（説明演出）と特定演出の出現とを関連付けることにより、特定演出の内容の説明が行われるか否か（説明演出が実行されるか否か）に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0384】

20

また、この実施の形態では、特定演出における同一の内容を説明する説明演出の態様（説明演出パターン）として複数種類の態様（パターンA～C）が設けられ、特定演出を実行しないと決定した場合よりも特定演出を実行すると決定した場合に、特定の態様（例えばパターンC）の説明演出を高い割合で実行すると決定するように構成されている。そのような構成によれば、説明演出が実行されるか否かに加えて、説明演出の態様（説明の仕方など）に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0385】

また、この実施の形態では、特定演出における同一の内容を説明する説明演出の態様（説明演出パターン）として複数種類の態様（パターンA～C）が設けられ、大当たりとしない旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合よりも、大当たりとする旨の決定にもとづいて特定演出を実行すると決定した場合に、特定の態様（例えばパターンC）の説明演出を高い割合で実行すると決定するように構成されている。そのような構成によっても、説明演出が実行されるか否かに加えて、説明演出の態様（説明の仕方など）に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0386】

実施の形態2.

上記の実施の形態1では、リーチ予告演出や大当たり予告演出、確変示唆演出に対する説明演出を実行するように構成していたが、この実施の形態2では、連続予告演出に対する説明演出も実行するものであってもよい。

【0387】

40

このような構成を実現するため、例えば、演出制御用CPU101は、図47のステップS1703を実行した後、連続予告演出を実行すると決定したか否かを確認し、連続予告演出を実行すると決定した場合は、説明演出パターン決定用の乱数（SR2-3と同じ乱数であっても異なる乱数であってもよい）にもとづいて、連続予告演出の説明演出を実行するか否かを決定する。連続予告演出の説明演出は、例えば「連続予告の回数が多いほど大当たりの信頼度が高い！」というような説明を表示する。

【0388】

このような実施の形態2の構成によれば、複数の保留記憶により行う複数回の可変表示に亘って説明演出が実行されるか否かの興味を持たせることができる。

【0389】

50

実施の形態 3 .

上記の実施の形態 1 では、同内容の説明演出（例えば、リーチ予告演出の説明演出）を連続して実行すると、遊技者はリーチ予告演出の内容を既に理解しているため煩わしくなる。そこで、この実施の形態 3 では、同内容の説明演出を連続して決定することを禁止するように構成されていてもよい。

【0390】

このような構成を実現するため、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 1703 , S 1706 , S 1709 , S 1711 にて決定された説明演出が実行されたことを示す説明演出実行フラグがセットされているか否かを確認し、説明演出実行フラグがセットされていなければ、ステップ S 1701 移行の処理（ステップ S 1701 ~ S 1711 の処理）を実行する。演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 1703 , S 1706 , S 1709 , S 1711 にていずれかの種類の説明演出が決定されて実行されたことを示す説明演出実行フラグがセットされている場合には、当該セットされている説明演出実行フラグに対応した説明演出を決定する処理をスキップする。例えば、確変示唆演出に対する説明演出の実行を示す説明演出実行フラグがセットされている場合は、ステップ S 1701 ~ S 1703 の処理をスキップし、リーチ予告演出に対する説明演出に対応した説明演出の実行を示す説明演出実行フラグがセットされている場合は、ステップ S 1704 ~ S 1706 の処理をスキップする。

【0391】

このような実施の形態 3 の構成によれば、同一種類の説明演出が何回も連続して実行されることによる説明演出に対する興味の低下を防止することができる。

【0392】

なお、上記の実施の形態 1 ~ 3 では、説明演出が説明する演出として、予告演出（リーチ予告演出、大当たり予告演出、連続予告演出）および確変示唆演出としていたが、このような演出に限られず、昇格演出の説明演出を実行するようにしてもよい。この場合も、昇格演出の出現と説明演出の出現を関連付けて昇格演出の内容の説明が行われるか否か（説明演出が実行されるか否か）によって確変昇格に対する期待度を变化させるように構成するのが好ましい。

【0393】

また、図 23 のステップ S 229 , S 230 によって、CPU 56 は、変動パターン種別を判定し、判定した変動パターン種別の情報を指定する入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用 CPU 101 に送信するが、演出制御用 CPU 101 は、その入賞時判定結果指定コマンドで指定される変動パターン種別からリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）を認識し、リーチ種類についての説明演出を決定して実行するように構成されていてもよい。

【0394】

また、図 23 のステップ S 229 , S 230 によって、CPU 56 は、変動パターン種別を判定し、判定した変動パターン種別の情報を指定する入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用 CPU 101 に送信するが、演出制御用 CPU 101 は、その入賞時判定結果指定コマンドで指定される変動パターン種別からリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）を認識し、リーチ種類に応じたリーチ予告演出を先に（当該リーチ演出が実行される変動よりも前の変動において）決定し、決定したリーチ予告演出に対する説明演出を決定して実行するように構成されていてもよい。

【0395】

また、実施の形態 2 に説明したような連続予告演出についての説明演出については、同じ種類の説明演出を繰り返し実行するように構成されていてもよい（実施の形態 3 では、同じ種類の説明演出が連続して実行されるのを禁止しているが、連続予告演出についての説明演出については禁止しないようにする）。

【0396】

なお、この実施の形態では、大当たり遊技状態中や高ベース状態中である場合に入賞時判

定を行わないようにする（ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 6 A ことによって、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には先読み予告（連続予告演出）を行わないようにして、大当りとなる可能性を認識できないようにする場合を示したが、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合であっても入賞時判定を行って入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で大当り遊技状態中や高ベース状態中であるか否かを判断するようにし、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

【 0 3 9 7 】

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 8 0、音声出力基板 7 0 およびランプドライバ基板 3 5 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 2 7 R , 2 7 L 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。

【 0 3 9 8 】

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 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 5 6 0 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 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 3 5 に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 8 0 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 7 0、ランプドライバ基板 3 5、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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 5 6 0 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 7 0、ランプドライバ基板 3 5 または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【産業上の利用可能性】

【 0 3 9 9 】

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

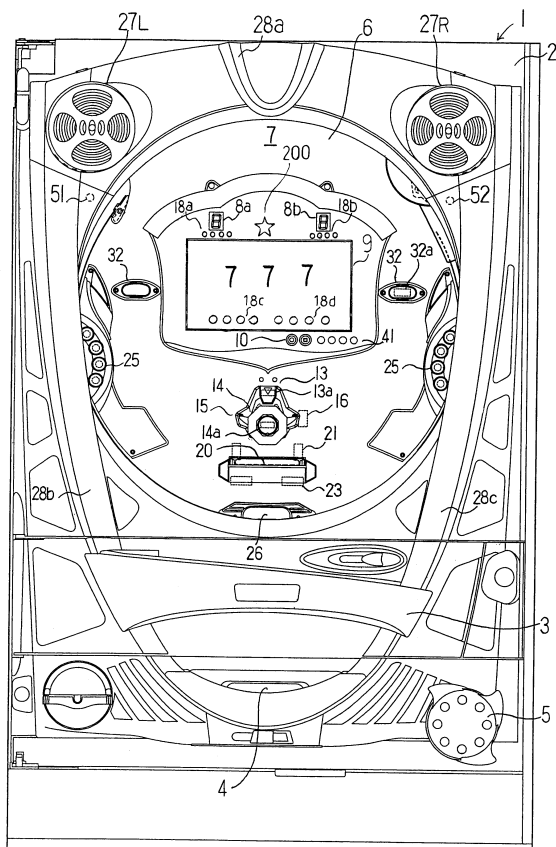
【符号の説明】

【 0 4 0 0 】

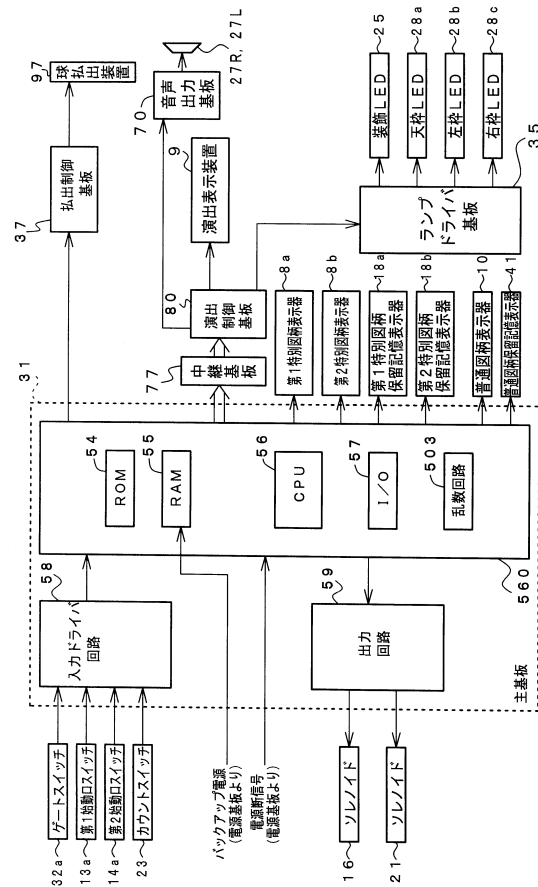
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板

- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
 101 演出制御用CPU
 109 VDP

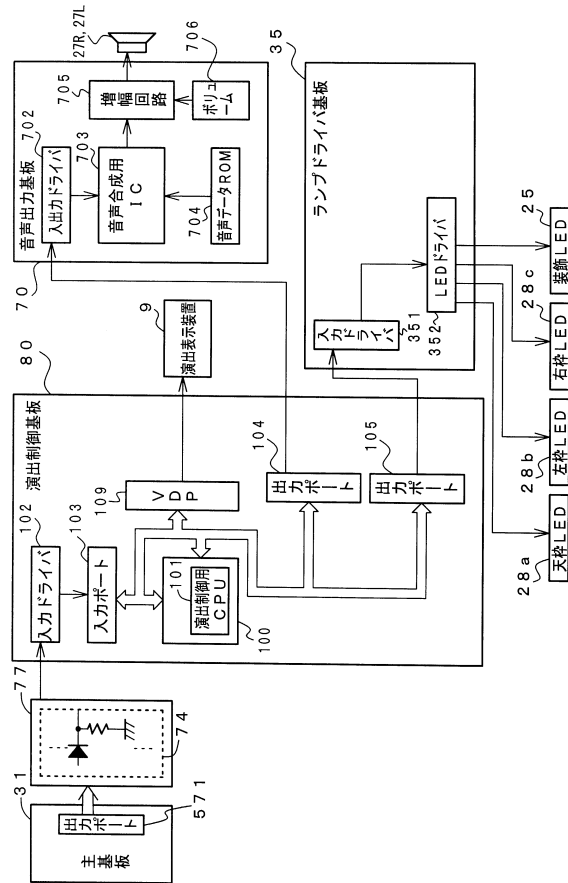
【図1】



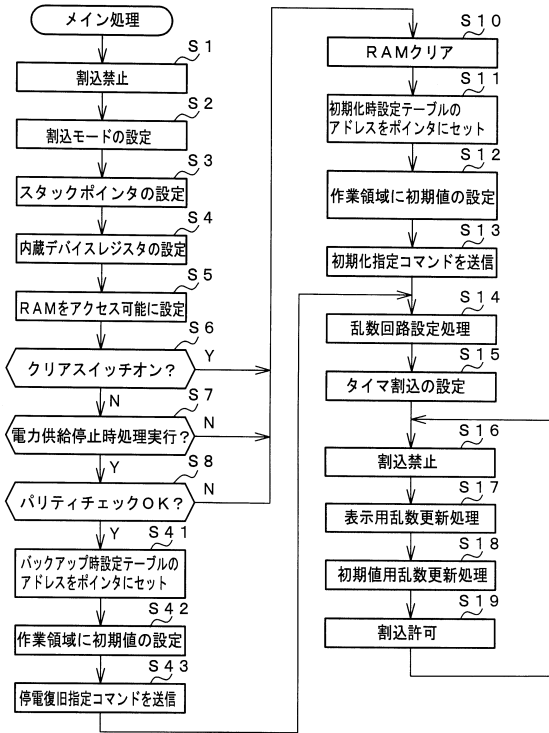
【図2】



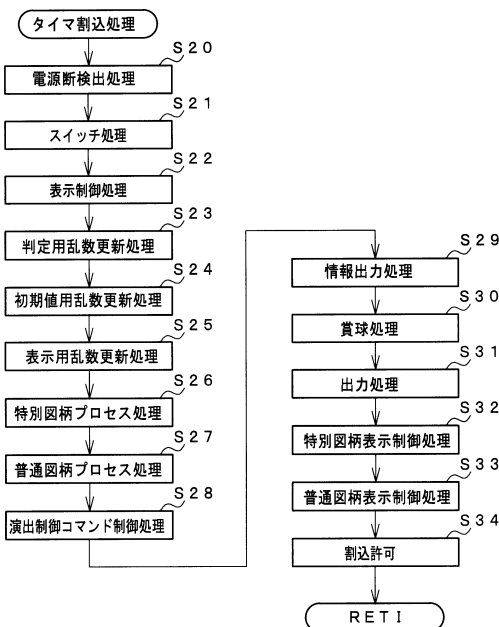
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

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

(E)

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-4
通常大当り	1~74	75~149	150~251

132A

(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	スーパーCA3-4
確変大当り	1~38	39~79	80~149	150~251

132B

(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CA4-2
突確 (時短あり)	1~241

132C

(D)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132D

(E)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~241

132E

【図 10】

(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CA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

135A

(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CA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~199	200~214	215~229	230~251

135B

【図 11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4
スーパーCA3-4	1~268	スーパーPA3-3
	269~560	スーパーPA3-4
	561~900	スーパーPB3-3
	901~997	スーパーPB3-4

137A

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

137B

【図 12】

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	1～500	非リーチPA1-3
	501～997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1～997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1～560	ノーマルPA2-1
	561～997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1～997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1～997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1～268	スーパーPA3-1
	269～560	スーパーPA3-2
	561～900	スーパーPB3-1
	901～997	スーパーPB3-2

138A

【図 14】

表示系予告種別決定テーブル

変動パターン	表示系 予告なし	表示系予告種別	
		キャラクタ 表示CAY1	ステップアップ 表示CAY2
PA1-3,PA2-1, PA2-2	1～377		
PA1-2	1～350	351～365	366～377
PA1-1	1～330	331～357	358～377
PA2-3	1～310	311～347	348～377
PA3-1,PA3-2	1～200	201～330	331～377
PA4-1,PA4-2	1～180	181～320	321～377
PA4-3,PA4-4	1～120	121～310	311～377
PA3-3,PA3-4, PA3-5,PA3-6	1～100	101～300	301～377
上記以外	1～30	31～200	201～377

140

【図 13】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1～377	表示系予告種別決定用
SR2-1	1～643	表示系予告パターン決定用
SR2-2	1～779	確変示唆演出パターン決定用
SR2-3	1～15	説明演出パターン決定用
SR3	1～99	昇格演出決定用

【図 15】

表示系予告パターン決定テーブル(CAY1)

変動パターン	決定値(SR2-1)	表示系予告パターン
PA1-1,PA1-2	1～643	YAP1-1
PA2-3	1～620	YAP1-1
	621～643	YAP1-2
PA3-1,PA3-2	1～470	YAP1-1
	471～570	YAP1-2
	571～643	YAP1-3
PA3-3,PA3-4	1～600	YAP1-3
	601～643	YAP1-4
PA3-5,PA3-6	1～420	YAP1-3
	421～620	YAP1-4
	621～643	YAP1-5
PA4-1,PA4-2	1～400	YAP1-1
	401～643	YAP1-2
PA4-3,PA4-4	1～400	YAP1-1
	401～550	YAP1-2
	551～643	YAP1-3
PB1-1,PB1-2	1～300	YAP1-1
	301～500	YAP1-2
	501～643	YAP1-3
PB1-3,PB1-4	1～300	YAP1-3
	301～643	YAP1-4
PB1-5,PB1-6	1～200	YAP1-3
	201～400	YAP1-4
	401～643	YAP1-5
PB2-1,PB2-2	1～200	YAP1-1
	201～643	YAP1-2
PB2-3,PB2-4	1～100	YAP1-1
	101～350	YAP1-2
	351～643	YAP1-3
PC1-1,PC1-2	1～300	YAP1-1
	301～643	YAP1-2

141

【図 16】

表示系予告パターン決定テーブル(CAY2)

変動パターン	決定値(SR2-1)	表示系予告パターン
PA1-1,PA1-2	1～643	YAP2-1
PA2-3	1～610	YAP2-1
	611～643	YAP2-2
PA3-1,PA3-2	1～450	YAP2-1
	451～550	YAP2-2
	551～643	YAP2-3
PA3-3,PA3-4	1～550	YAP2-3
	551～643	YAP2-4
PA3-5,PA3-6	1～400	YAP2-3
	401～600	YAP2-4
	601～643	YAP2-5
PA4-1,PA4-2	1～360	YAP2-1
	361～643	YAP2-2
PA4-3,PA4-4	1～380	YAP2-1
	381～500	YAP2-2
	501～643	YAP2-3
PB1-1,PB1-2	1～300	YAP2-1
	301～480	YAP2-2
	481～643	YAP2-3
PB1-3,PB1-4	1～250	YAP2-3
	251～643	YAP2-4
PB1-5,PB1-6	1～150	YAP2-3
	151～300	YAP2-4
	301～643	YAP2-5
PB2-1,PB2-2	1～150	YAP2-1
	151～643	YAP2-2
PB2-3,PB2-4	1～50	YAP2-1
	51～300	YAP2-2
	301～643	YAP2-3
PC1-1,PC1-2	1～200	YAP2-1
	201～643	YAP2-2

142

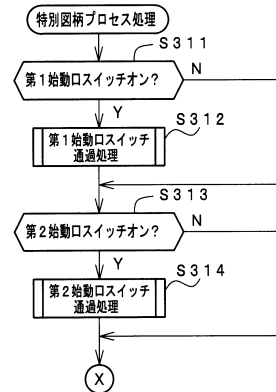
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (X X=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突確大当り (時短あり) 指定)	突確大当り (時短あり) に決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (突確大当り (時短なし) 指定)	突確大当り (時短なし) 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	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突確大当り開始指定	小当り又は突確大当りのファンファール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	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突確大当り終了指定	小当り終了画面 (突確大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

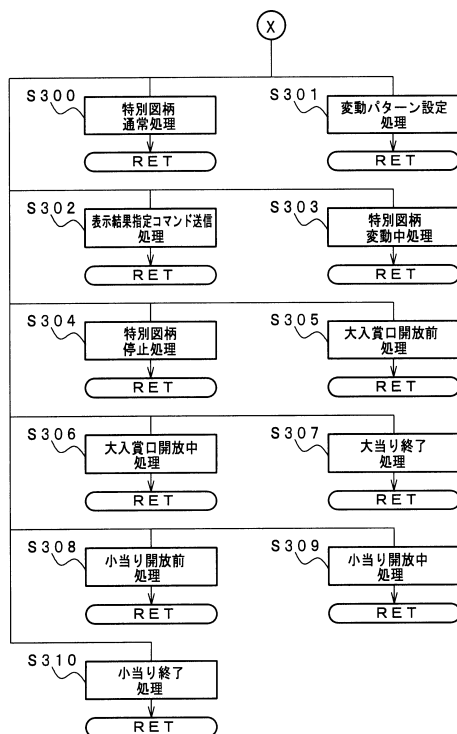
【図 18】

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

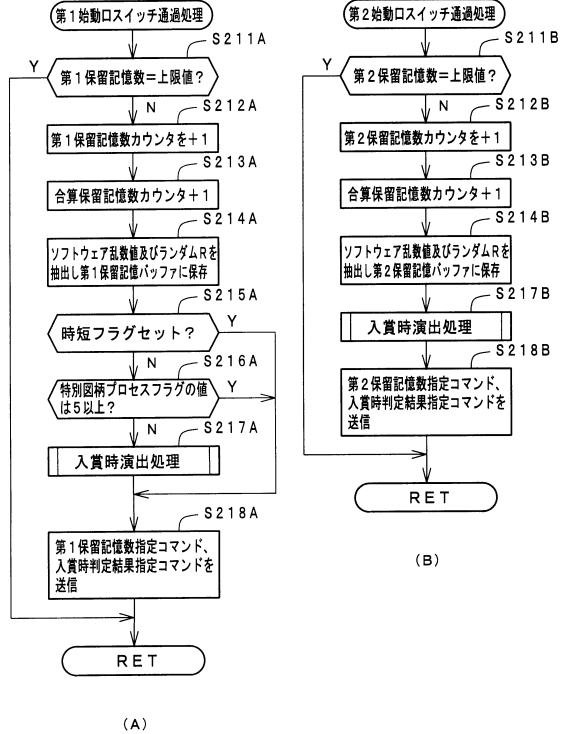
【図 19】



【図 20】



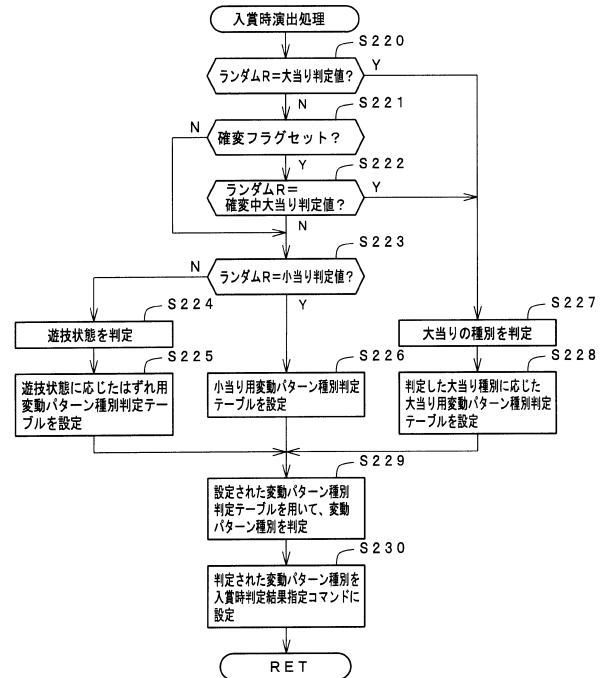
【図 21】



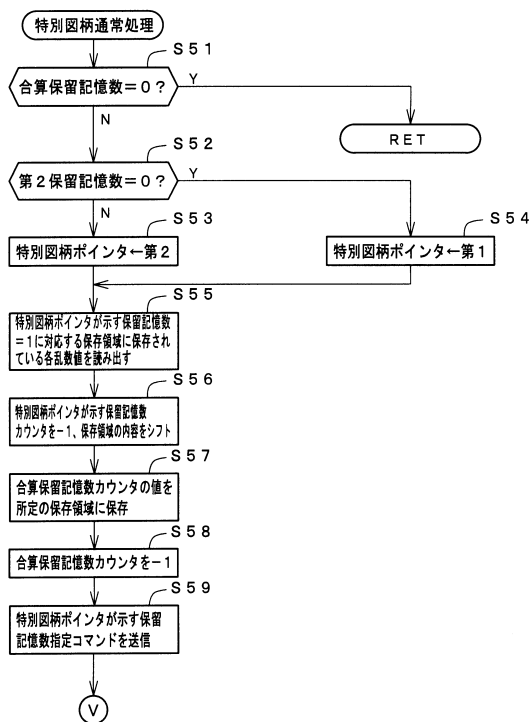
【図 22】

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

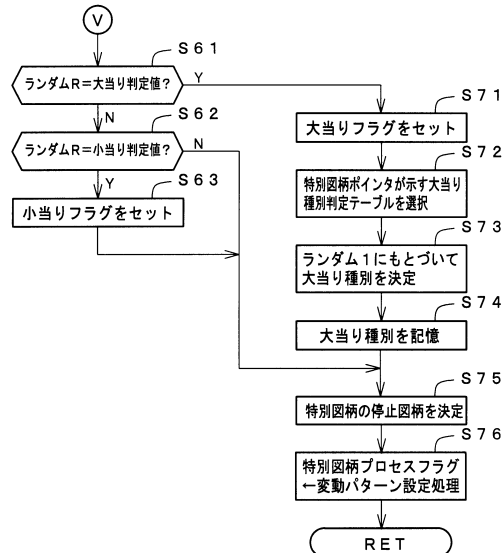
【図 23】



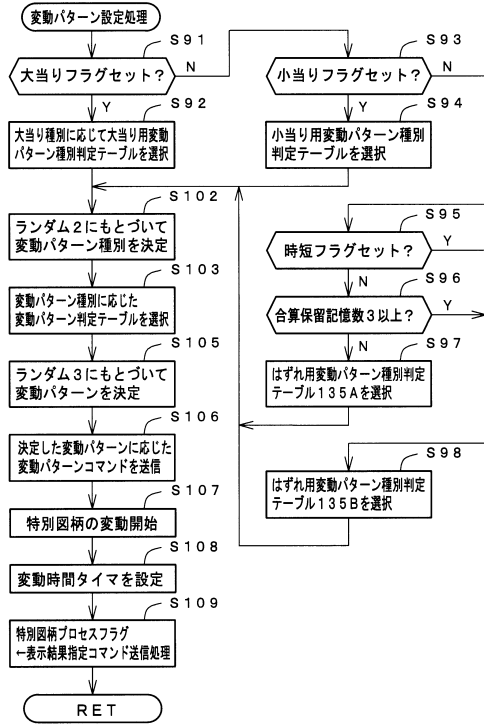
【図 24】



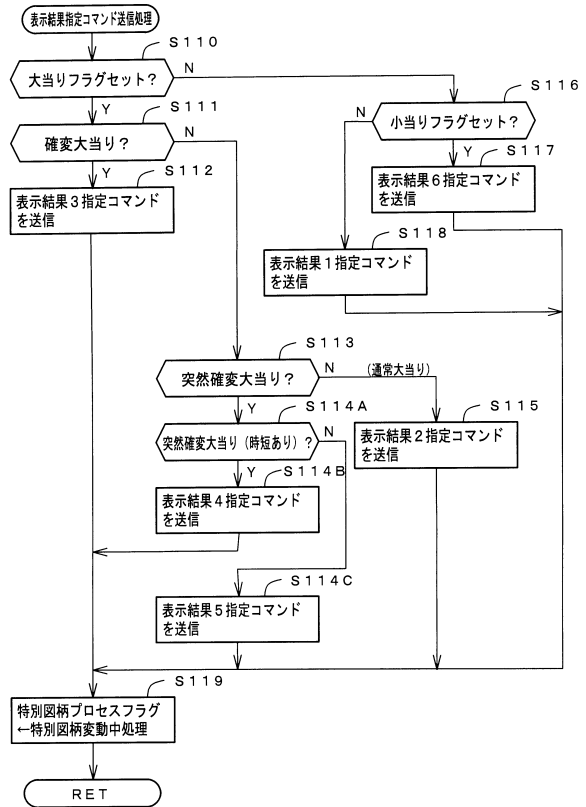
【図 25】



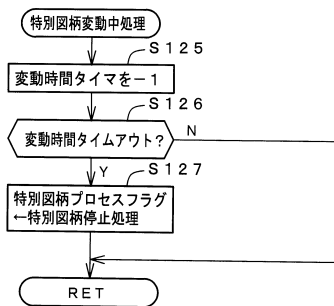
【図 26】



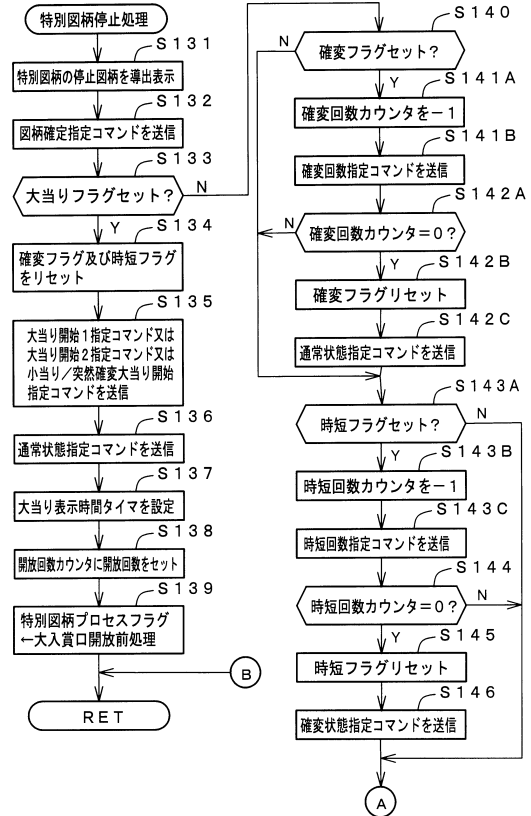
【図 27】



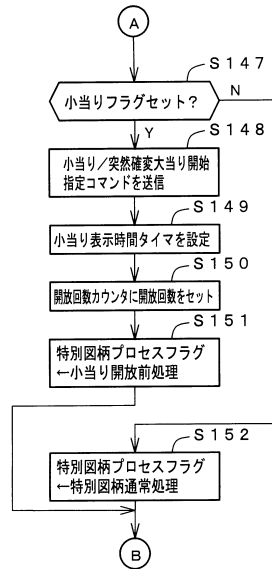
【図 28】



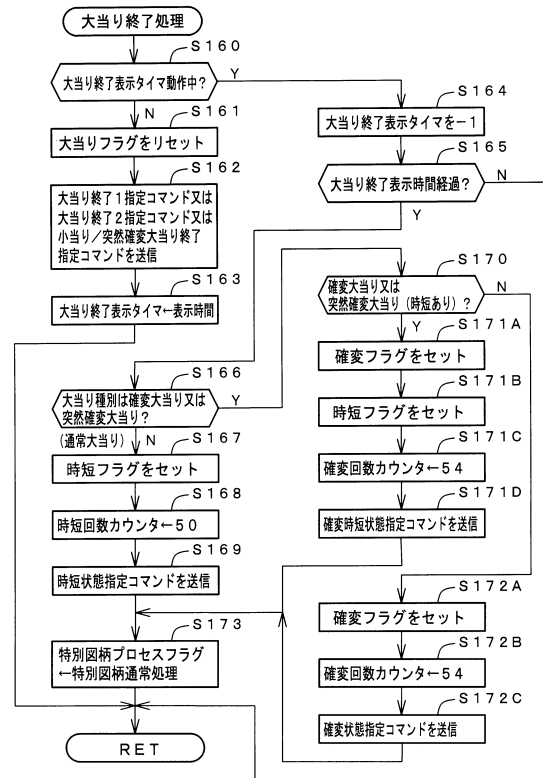
【図 29】



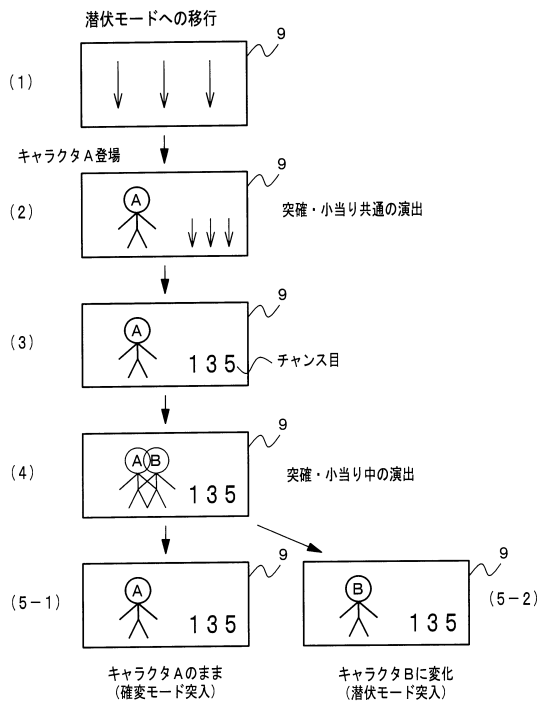
【図 30】



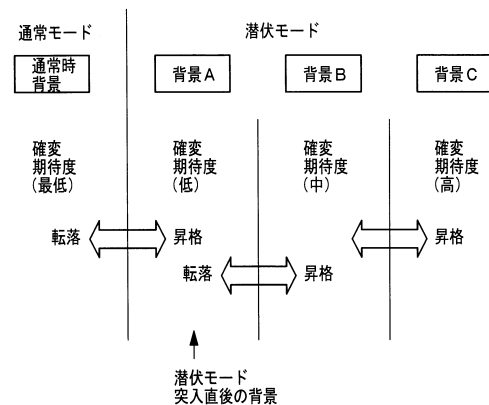
【図 31】



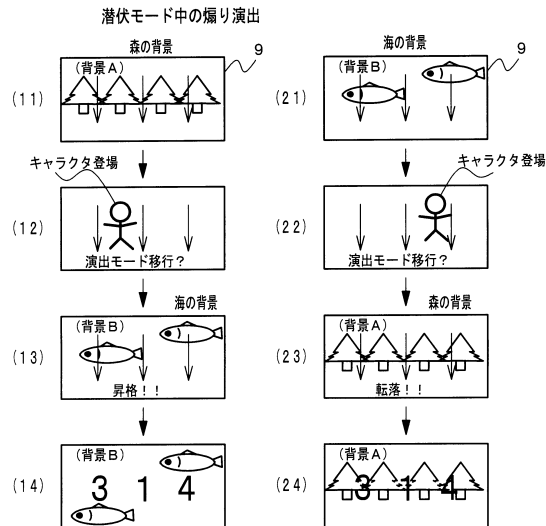
【図 32】



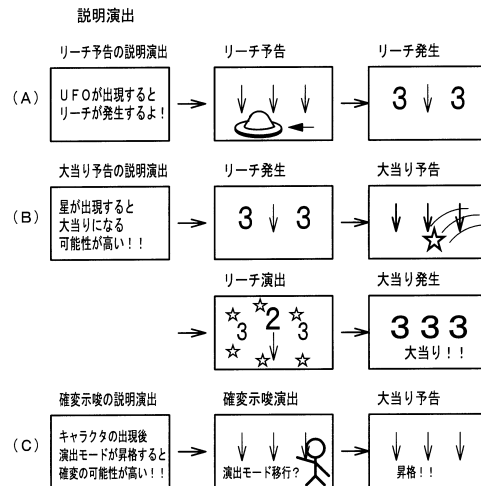
【図 33】



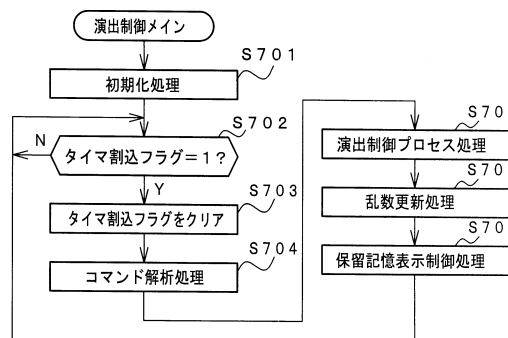
【 図 3 4 】



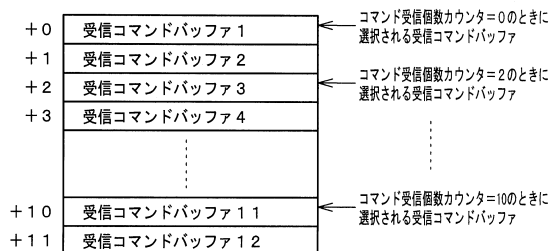
【 図 3 5 】



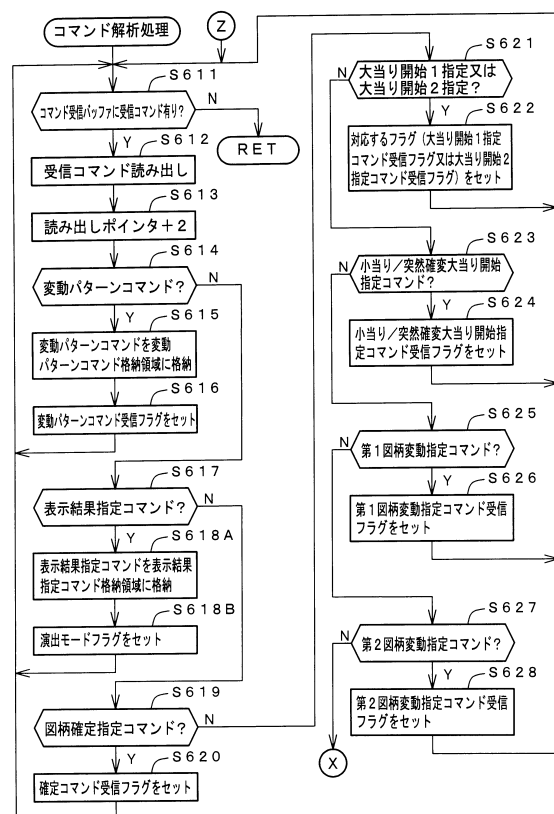
【 図 3 6 】



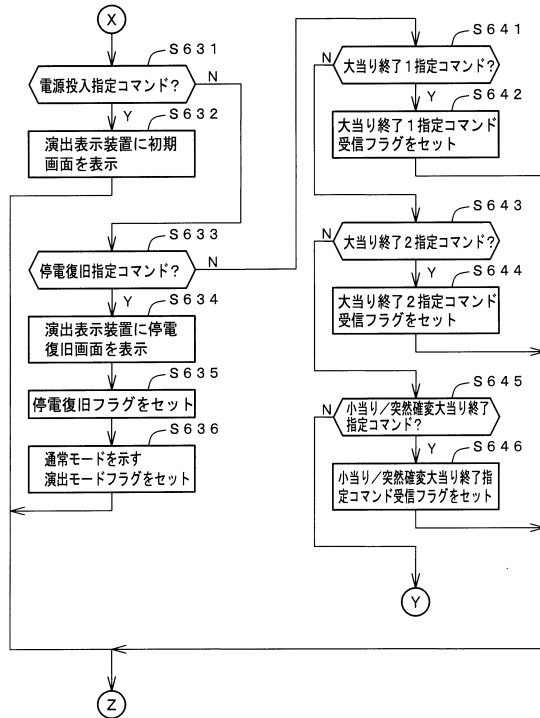
【 図 3 7 】



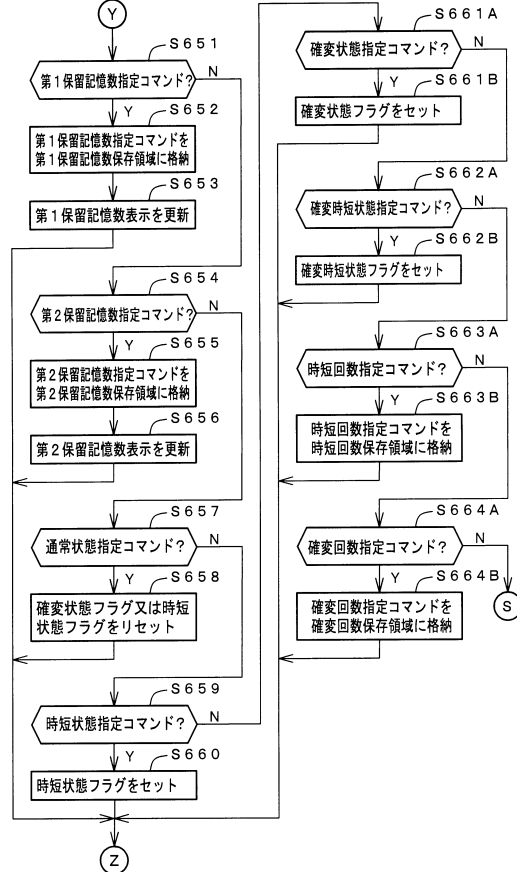
【 図 3 8 】



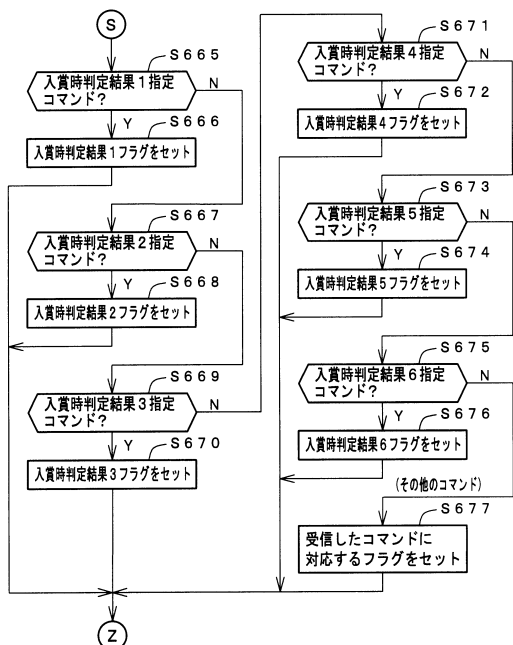
【図 39】



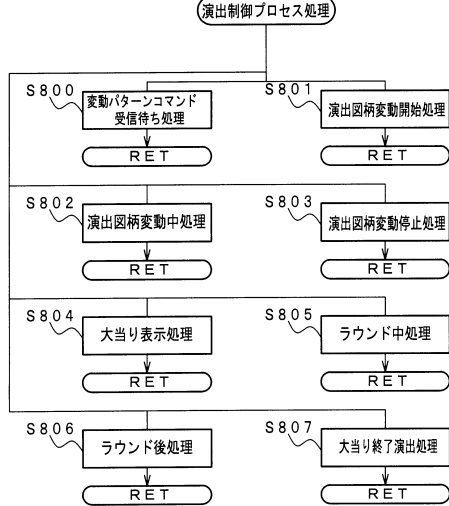
【図 40】



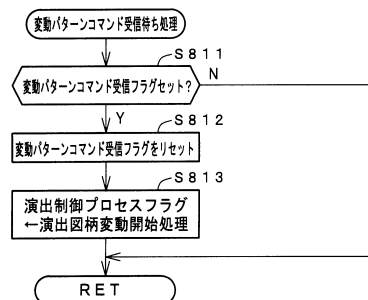
【図 41】



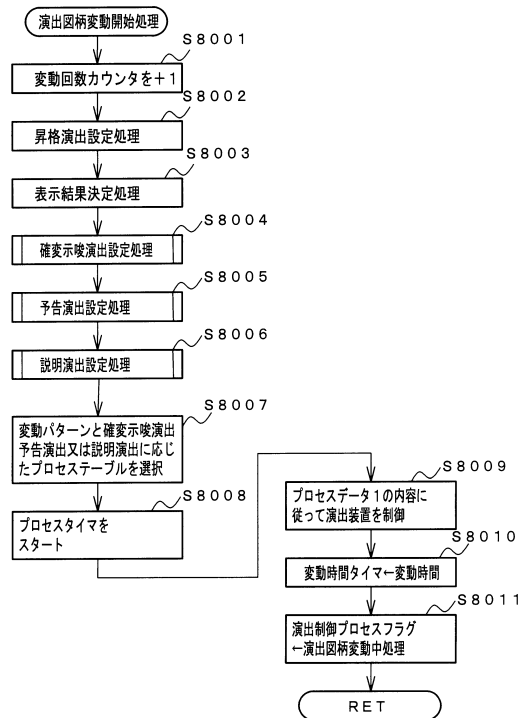
【図 42】



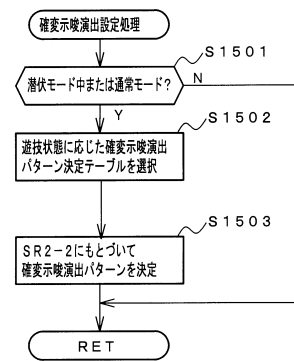
【図 43】



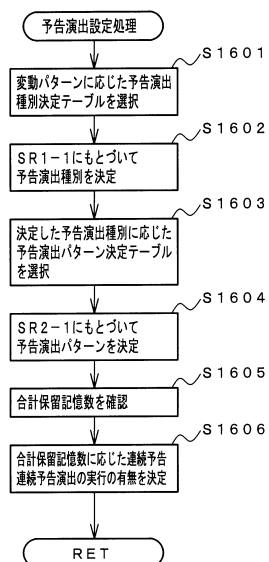
【図 44】



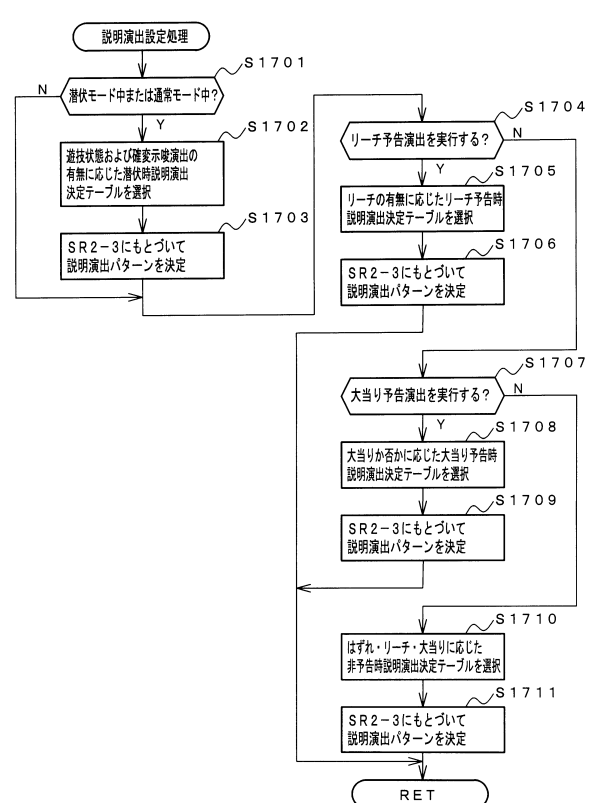
【図 45】



【図 46】



【図 47】



【図 4 8】

(A) 潜伏時説明演出決定テーブル

確定示唆演出の実行（通常状態）

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～2
パターンB	3～5
パターンC	6～9
なし	10～15

確定示唆演出の実行（確変状態）

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～3
パターンB	4～7
パターンC	8～13
なし	14～15

確定示唆演出の非実行（通常状態）

説明演出パターン	乱数
パターンA	1
パターンB	2
パターンC	3
なし	4～15

確定示唆演出の非実行（確変状態）

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～2
パターンB	3～4
パターンC	5～6
なし	7～15

【図 4 9】

(B) リーチ予告時説明演出決定テーブル

リーチ有

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～2
パターンB	3～4
パターンC	5～6
なし	7～15

リーチ無

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～2
パターンB	3
パターンC	4
なし	5～15

(C) 大当り予告時説明演出決定テーブル

大当り

説明演出パターン	乱数
パターンA	1～3
パターンB	4～7
パターンC	8～14
なし	15

非大当り

説明演出パターン	乱数
パターンA	1
パターンB	2～3
パターンC	4～5
なし	6～15

(D) 非予告時説明演出決定テーブル

大当り

説明演出パターン	乱数
パターンA	1
パターンB	2
パターンC	3
なし	4～15

リーチ

説明演出パターン	乱数
パターンA	1
パターンB	2
パターンC	—
なし	3～15

はずれ

説明演出パターン	乱数
パターンA	1
パターンB	—
パターンC	—
なし	2～15

【図 5 0】

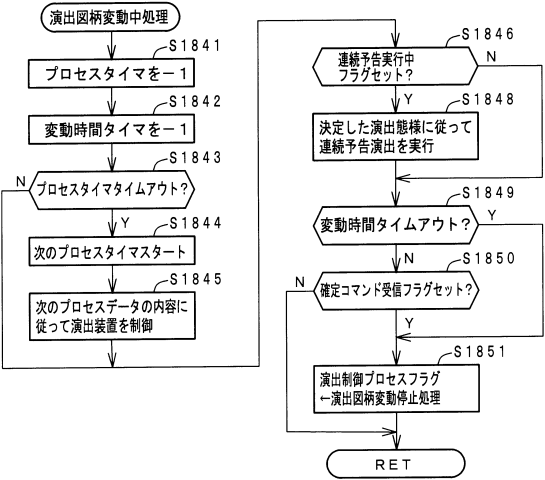
表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

【図 5 1】

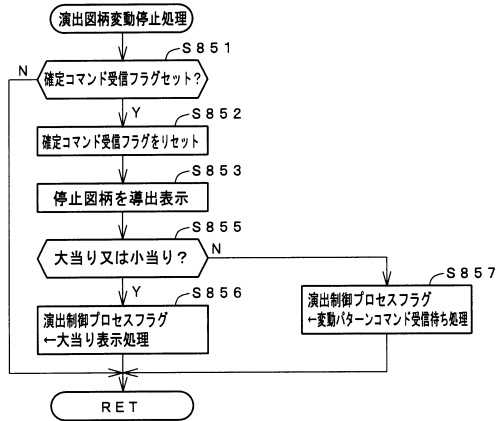
(プロセステーブル)

プロセスタイム設定値	プロセスデータ 1
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	
プロセスタイム設定値	プロセスデータ 2
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	
音番号データ 2	
...	...
プロセスタイム設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

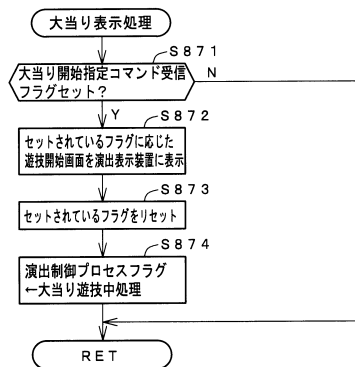
【図 5 2】



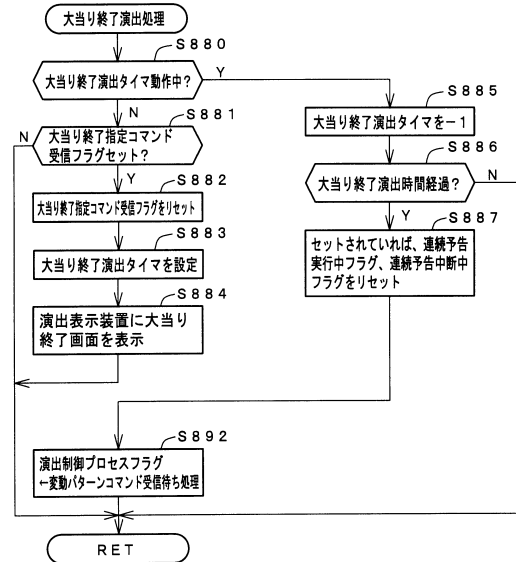
【図 53】



【図 54】



【図 55】



フロントページの続き

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

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