

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5335953号
(P5335953)

(45) 発行日 平成25年11月6日 (2013. 11. 6)

(24) 登録日 平成25年8月9日 (2013. 8. 9)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 127 頁)

(21) 出願番号	特願2012-67443 (P2012-67443)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年3月23日 (2012. 3. 23)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-207282 (P2008-207282) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成20年8月11日 (2008. 8. 11)	(74) 代理人	110001195 特許業務法人深見特許事務所
(65) 公開番号	特開2012-139537 (P2012-139537A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成24年7月26日 (2012. 7. 26)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
審査請求日	平成24年3月23日 (2012. 3. 23)		
		審査官	秋山 斉昭
			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】

始動条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段は、第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、を含んでおり、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第1保留情報として記憶可能な第1保留記憶手段と、

前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第2保留情報として記憶可能な第2保留記憶手段と、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第1の識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第1保留記憶手段に記憶された第1保留情報に基づいて前記第1の識別情報の可変表示を実行し、前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第2の識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第2保留記憶手段に記憶された第2保留情報に基づいて前記第2の識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

特別条件が成立したことに基づいて、通常遊技状態に比べ前記特定遊技状態になりやす

10

20

い特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記第1始動条件が成立したときに、該成立によって前記第1保留記憶手段に記憶される第1保留情報に基づく可変表示により前記特定遊技状態となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段と、

前記第2始動条件が成立したときに、該成立によって前記第2保留記憶手段に記憶される第2保留情報に基づく可変表示により前記特定遊技状態となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段と、

前記第1始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第2始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定遊技状態となることを示唆する先読み予告演出を、該判定対象の可変表示が開始されるまでに実行する予告演出実行手段と、
を備え、

前記予告演出実行手段は、

前記特別遊技状態に制御されている期間においては第1保留情報に基づく可変表示を対象とした先読み予告演出を実行せず、

前記通常遊技状態に制御されている期間においては第2保留情報に基づく可変表示を対象とした先読み予告演出を実行しない、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、たとえば、パチンコ遊技機やコイン遊技機等で代表される遊技機に関し、詳しくは、遊技媒体が流下可能な遊技領域へ遊技媒体を打込むことにより遊技が行なわれ、遊技媒体が第1始動領域を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する第1可変表示手段、および遊技媒体が第2始動領域を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する第2可変表示手段を備え、前記第1または第2可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものに、たとえば、パチンコ遊技機のように、遊技媒体の第1始動領域の通過により可変表示の第1実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する可変表示の第1開始条件（変動開始可能な状態）の成立に基づいて複数種類の識別情報（図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する第1可変表示部（たとえば、画像表示装置）、および遊技媒体の第2始動領域の通過により可変表示の第2実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する可変表示の第2開始条件の成立に基づいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する第2可変表示部を備え、第1または第2可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御するものがあった。

【0003】

そして、前述の特定表示結果の中には、特定遊技状態の発生確率が向上するように定められた特別表示結果（確変図柄）が含まれており、その特別表示結果となったときに、特定遊技状態が発生してそれが終了した後、特定遊技状態の発生確率が向上した確率変動状態（確変状態）に制御される。

【0004】

このような遊技機としては、第1または第2始動領域への遊技媒体の通過時に乱数を抽出して表示結果が特定表示結果になるか否かを判定するとともにその抽出乱数等を特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報として保留記憶し、特定表示結果になるとの判定に基づいて特定遊技状態が発生することを予告報知するもの（たとえば、特許文献1）があった。

10

20

30

40

50

【0005】

これにより、第1始動領域への遊技媒体の通過および第2始動領域への遊技媒体の通過のいずれにおいても保留記憶に対応する乱数を先読みして予告報知することで、遊技の興趣を向上させようとしていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2006-14850号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0007】

しかしながら、この従来の遊技機においては、著しく射幸心を煽るという不都合が生ずる。

【0008】

本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、過度の射幸性を抑制することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

(1) 始動条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

20

前記可変表示手段は、第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、を含んでおり、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第1保留情報として記憶可能な第1保留記憶手段と、

前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第2保留情報として記憶可能な第2保留記憶手段と、

30

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第1の識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第1保留記憶手段に記憶された第1保留情報に基づいて前記第1の識別情報の可変表示を実行し、前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第2の識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第2保留記憶手段に記憶された第2保留情報に基づいて前記第2の識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（図16のS300～S304、図58のS800～S803）と、

特別条件が成立したことに基づいて、通常遊技状態に比べ前記特定遊技状態になりやすい特別遊技状態（確変）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図8（A）、S61、S71、S158、S161、S162、）と、

前記第1始動条件が成立したときに、該成立によって前記第1保留記憶手段に記憶される第1保留情報に基づく可変表示により前記特定遊技状態となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段と、

40

前記第2始動条件が成立したときに、該成立によって前記第2保留記憶手段に記憶される第2保留情報に基づく可変表示により前記特定遊技状態となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段と、

前記第1始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第2始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定遊技状態となることを示唆する先読み予告演出を、該判定対象の可変表示が開始されるまでに実行する予告演出実行手段（図57、図63のS675～S685、図64、図65、図68）と、を備え、

前記予告演出実行手段は、

50

前記特別遊技状態に制御されている期間においては第1保留情報に基づく可変表示を対象とした先読み予告演出を実行せず、

前記通常遊技状態に制御されている期間においては第2保留情報に基づく可変表示を対象とした先読み予告演出を実行しない（予告演出の実行を禁止する状態となる所定条件の成立として、図71のS218bとS229b）。

【0010】

このような構成によれば、射幸性が過度に高まる不都合を防止できる。

【0011】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記第1および第2保留記憶手段に保留記憶情報が記憶されている場合は、前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報にもとづいた前記第1可変表示手段の可変表示よりも前記第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報にもとづいた前記第2可変表示手段の可変表示を優先して実行させ（図19(A)、S52、S54）、

10

前記遊技領域に設けられ、遊技媒体が前記第2始動領域に進入しないまたはしにくい第1状態と遊技媒体が当該第2始動領域に進入しやすい第2状態とに変化可能な可変入賞装置（可変入賞球装置15）と、

前記可変入賞装置が前記第2状態になりやすい制御状態である高ベース状態または前記第2状態になりにくい制御状態である低ベース状態のいずれかに制御する状態切手段（S1225、S1245～S1247、図37）とを有し、

前記予告禁止手段は、前記高ベース状態において前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止する（予告演出の実行を禁止する状態となる所定条件の成立として、図17のS218aとS229a）

20

。

【0012】

このような構成によれば、次のような効果が奏される。たとえば、第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた可変表示を優先して成立させるとともに第1保留記憶手段および第2保留記憶手段の両記憶手段に記憶されている保留記憶とともに先読み予告演出を行なうものにおいては、高ベース中に第2保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた遊技を優先して実行する際、第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた先読み予告演出が実行されることになり、第1保留記憶手段の保留記憶で特定遊技状態を確定させたまま第2保留記憶手段の保留記憶を用いて可変表示の遊技が可能になるので、実質的に特定遊技状態が連続的に発生すること（連チャン）を予告報知する状態となる。その結果、射幸性が著しく高くなる不都合が生ずる。

30

【0013】

このような不都合を防止するべく、第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出を禁止するようにしたため、特定遊技状態が連続的に発生すること（連チャン）を予告報知する状態を回避し、過度の射幸性の向上を抑制することが可能となる。

【0014】

(3) 上記(1)の遊技機において、特別条件が成立したことに基づいて、通常遊技状態に比べ前記特定表示結果になりやすい特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（S161）をさらに備え、

40

前記予告禁止手段は、

前記通常遊技状態においては前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止せず、前記特別遊技状態において前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止する（予告演出の実行を禁止する状態となる所定条件の成立として、図72のS218c）。

【0015】

このような構成によれば、通常遊技状態においては第1保留記憶手段および第2保留記憶手段の保留記憶情報内に特定遊技状態になるものが複数発生する可能性が低い。このよ

50

うな場合には、第1および第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた予告演出実行手段による予告演出を実行したとしても保留記憶情報内に特定遊技状態となるものが複数発生する可能性が低い反面、予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止することにより予告演出が殆ど実行されなくなる不都合が生じる。よって、通常遊技状態においては、予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止しないことにより予告演出が殆ど実行されなくなる不都合を防止した。また、保留記憶情報内に特定遊技状態となるものが複数発生しやすい特別遊技状態においては第1保留記憶手段の保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行を禁止して、保留記憶情報内に複数特定遊技状態となるものが発生して特定遊技状態が連続的に発生すること（連チャン）を予告報知する不都合を防止し、過度の射幸性の向上を抑制できる。

10

【0016】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記予告禁止手段は、前記予告演出実行手段が、前記第1または第2保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報に基づいて表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行した場合、当該予告演出を実行した可変表示よりも後に実行される可変表示において前記予告演出が実行されることを禁止する後順予告演出禁止手段(図17のS218あるいはS229でYES、図57のS661でYES)を備えた。

【0017】

このような構成によれば、特定表示結果となることを予告する予告演出がすでに実行されているにも関わらず、当該予告演出を実行した可変表示よりも後に実行される可変表示において予告演出を重複して実行することにより遊技者の射幸心を極端に煽るような不都合の発生、および予告の対象となる保留記憶情報が複数になり遊技者を混乱させてしまう不都合の発生を未然に防止することができる。

20

【0018】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記後順予告演出禁止手段は、前記特定遊技状態が終了したことに基いて前記予告演出の実行を禁止を解除する(図28のS449aで先読み大当りフラグをリセットし、図16のS309で先読み小当りフラグをリセットする)。

【0019】

このような構成によれば、特定遊技状態の終了により、予告演出の実行の禁止が解除されて、予告演出の実行を望む遊技者に対して再び予告演出の実行が可能な状態にでき、興趣を向上させることができる。

30

【0020】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、実行する可変表示パターンを選択する可変表示パターン選択手段として、

前記可変表示パターンの種別を複数種別の中から選択する第1段階パターン選択手段(図22のS101)と、

該第1段階パターン選択手段が選択した種別に属する複数種類の可変表示パターンの中から可変表示パターンを選択する第2段階パターン選択手段(図22のS105)とを含む。

40

【0021】

このような構成によれば、可変表示パターン選択手段が、第1段階パターン選択手段と第2段階パターン選択手段とを含むため、たとえば、第1段階パターン選択手段における振り分けを変更せずに、第2段階パターン選択手段における振り分けを変更するだけで、可変表示パターンを選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、可変表示パターンの設計変更を容易化することができる。

【0022】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示の実行中に当該可変表示において導出表示される表示結果が前記特定表示結果となることを予告する通常予告

50

演出を実行可能であり（図４７および図４８、図６３のＳ６７６、Ｓ６７７、Ｓ６８１、Ｓ６８２）、

前記予告演出および前記通常予告演出を含む予告に用いる予告演出態様を予め定めた複数種類の中から選択する予告演出態様選択手段（図６３のＳ６７６、Ｓ６７７）を備え、
該予告演出態様選択手段は、

前記複数種類の予告演出態様を複数に分類した複数種類の中から一の種別を選択する第１段階演出態様選択手段（図６３のＳ６７６）と、

該第１段階演出態様選択手段が選択した種別に属する複数種類の予告演出態様の中から予告演出態様を選択する第２段階演出態様選択手段（図６３のＳ６７７）とを含む。

【００２３】

10

このような構成によれば、予告演出態様選択手段が、第１段階演出態様選択手段と第２段階演出態様選択手段とを含むため、たとえば、第１段階演出態様選択手段における振り分けを変更せずに、第２段階演出態様選択手段における振り分けを変更するだけで、予告演出態様を選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、予告演出態様の設計変更を容易化することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２４】

【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。

20

【図４】遊技制御用マイクロコンピュータにおける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】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図７】各乱数を示す説明図である。

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

【図９】当たり種別に応じた当たり遊技中の大入賞口の開放態様を示す説明図である。

【図１０】大当たり種別が「１６Ｒ確変Ａ」、「１６Ｒ確変Ｂ」、「１６Ｒ確変Ｃ」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。

30

【図１１】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】変動パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。

【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１５】始動入賞指定コマンドを具体的に説明するための図である。

【図１６】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図１８】第１先読み処理を示すフローチャートである。

【図１９】保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。

40

【図２０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２３】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図２４】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図２５】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２６】ラウンド開始前処理を示すフローチャートである。

【図２７】ラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図２８】ラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図２９】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 3 0】演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 1】演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 2】演出図柄の変動表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 3】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】普通図柄の変動時間および可変入賞球装置の開放パターンの一例を示す説明図である。
- 【図 3 8】普通電動役物作動処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 9】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 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】保留記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】演出側保留記憶特定情報記憶領域（演出側保留特定領域）の構成例を示す説明図である。
- 【図 4 4】飾り図柄の変動表示の態様の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
- 【図 4 6】予告演出の一例として先読み予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。 20
- 【図 4 7】予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 8】予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 9】予告演出が実行される場合に表示される背景画像の種類を説明するための図である。
- 【図 5 0】非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 1】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。 30
- 【図 5 3】大当たり時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】変動表示結果が「1 6 R 確変大当たり」となる場合の表示動作の一例を示す説明図である。
- 【図 5 5】擬似連実行時の仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 6】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 5 7】保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】演出設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 2】通常変動（非リーチ）により変動表示が行なわれた場合と、当該通常変動（非リーチ）が擬似連の変動パターンに変更された場合とを対比して説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 6 3】予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】予告種別決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 5】予告パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 6 7】プロセステーブルの内容にしたがって実行される演出を説明するための説明図である。
- 【図 6 8】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。 50

【図 6 9】操作演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】始動口スイッチ通過処理の他の実施形態を示すフローチャートである。

【図 7 2】始動口スイッチ通過処理のされに他の実施形態を示すフローチャートである。

【図 7 3】保留表示の予告態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、遊技媒体の始動領域の通過により可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立に基づいて複数種類の変動表示パターンのうちのいずれかで複数種類の識別情報を変動表示させた後に表示結果を導出表示する変動表示部を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であればよい。

10

【0026】

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。

【0027】

パチンコ遊技機 1 は、遊技用媒体としての遊技球を遊技領域 7 に打込んで所定の遊技が行なわれる遊技機である。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、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取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。

20

【0028】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。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。

30

【0029】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域がある。演出表示装置 9 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄の変動表示を行なう変動表示装置（変動表示部）に相当する。演出図柄表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の識別情報を変動表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R があるが、図柄表示エリア 9 A の位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

40

【0030】

50

遊技盤 6 における下部の左側には、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ～ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ～ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。

10

【0031】

小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。また、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（たとえば、ともに 0 ～ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、たとえば、00 ～ 99 の数字（または、2 桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【0032】

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

20

【0033】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件（遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したこと）または第 2 始動条件（遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）が成立した後、可変表示の開始条件（たとえば、大当り遊技中でなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。すなわち、可変表示の実行条件は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにより成立する。また、可変表示の開始条件は、大当り遊技中でなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する変動表示が終了することにより成立する。実行条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで保留記憶データとして保留して記憶される。具体的に、保留記憶データは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の R A M 5 5 の所定領域に記憶される。

30

【0034】

換言すれば、第 1 特別図柄表示器 8 a は、遊技媒体が第 1 始動領域（第 1 始動入賞口 1 3）を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する。第 2 特別図柄表示器 9 a は、遊技媒体が第 2 始動領域（第 2 始動入賞口 1 4）を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a において識別情報の可変表示の実行中に遊技媒体が第 1 始動領域（第 1 始動入賞口 1 3）を通過したときに、特定遊技状態（大当り状態）に制御するか否かを特定するための情報が所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶される。また、第 2 特別図柄表示器 9 a において識別情報の可変表示の実行中に遊技媒体が第 2 始動領域（第 2 始動入賞口 1 4）を通過したときに、特定遊技状態（大当り状態）に制御するか否かを特定するための情報が所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶される。

40

【0035】

なお、入賞とは、入賞口等の予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）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。

【0036】

50

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の変動表示を行なう第1飾り図柄表示器9aが設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aは、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器9a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。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の変動表示を行なう第2飾り図柄表示器9bが設けられている。第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器9b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。

10

【0037】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがある。また、第1飾り図柄表示器9aと第2飾り図柄表示器9bとを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0038】

飾り図柄の変動（変動表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第1飾り図柄表示器9aにおける第1飾り図柄の変動表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、第2飾り図柄表示器9bにおける第2飾り図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点が同じであって、変動表示の期間が同じであることをいう。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には、第1飾り図柄表示器9aにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。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、第2飾り図柄表示器9bにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの機能を、演出表示装置9で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄および第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として変動表示されるように制御してもよい。

20

【0039】

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。

30

【0040】

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（第2始動口）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（第1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は、遊技者にとって不利な状態（第2状態）であり、遊技球が第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。また、後述するように、高ベース状態では第2始動入賞口14の入賞率は高くなる。その場合には、第2始動入賞口14の入賞率は、第1始動入賞口13の入賞率よりも高い。よって、遊技領域6に打込まれた所定数の遊技球数に対する景品遊技球の払出数の割合（ベース）は高い。つまり、高ベース状態である。一般的に、発射球数に対する入賞による払出球数の割

40

50

合は、「ベース」と呼ばれる。たとえば、100球の打込球数に対して40球の払出球数があったときには、ベースは40(%)となる。

【0041】

具体的には、高ベース状態では、普通図柄当り判定用乱数の値と一致すると当りとする
ことに決定される判定値の数が、通常状態に比べて多い。普通図柄について当りに決定さ
れると、上述したように、普通図柄の変動表示の表示結果(停止図柄)が当り図柄とされ
、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間(開放時間)だけ開状態になり、ベースが上
がる。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに代えて
、または、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めるに加えて、
可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放
回数および開放時間を多くしたりしてもよい。本実施の形態では、後述する図37に示す
ように、高ベース状態では、低ベース状態と比べて、可変入賞球装置15の開放回数およ
び開放時間が多くなるように制御される。このように可変入賞球装置15の開放回数およ
び開放時間が多くなるように制御されることによっても、本実施の形態ではベースが上
がる。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに代えて、
または、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めるに加えて、普
通図柄表示器10の変動表示時間を、低ベース状態よりも短くする時短状態に制御するこ
とにより高ベース状態となるようにしてもよい。時短状態は、非時短状態と比べて、普
通図柄の変動表示時間が短縮されることに基づいて、普通図柄の保留記憶の消化が促進さ
れるので、通常遊技状態と比べて一定期間中に可変入賞球装置15が開放状態となる頻度
が増加する。したがって、時短状態では、第2始動入賞口14への入賞が生じやすくなるた
め、遊技領域7へ打込んだ遊技球数に対して、入賞に応じた賞球として払出される遊技球
数の割合が、通常遊技状態と比べて多くなる。また、高ベース状態としては、可変入賞球
装置15の開放回数または開放時間を多くする制御と、普通図柄表示器10の停止図柄が
当り図柄になる確率を高める制御と、普通図柄表示器10の変動時間を短縮する制御との
いずれか1つ、いずれか2つ、または、これら3つすべてを組合せた制御をすることによ
り高ベース状態となるようにしてもよい。

【0042】

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。

【0043】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわ
ち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4
つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1
減らす。

【0044】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわ
ち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが
設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯
する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される
毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0045】

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

。

【0046】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような特定表示結果としての演出図柄の組合せが停止表示される。

10

【0047】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、上側には、回転動作をする星形状の可動部材84が設けられている。可動部材84は、演出表示装置9の周囲の飾り部というような遊技者に視認可能な位置に設けられ、後述する可動部材予告のような所定の演出に応じて動作する部材である。より具体的に、可動部材84は、モータ88の回転軸に取付けられ、モータ88が回転することにしたがって駆動され、回転動作をする。可動部材84は、擬似連の演出が実行されるとき等、予め定められた動作条件が成立したときに動作させられる。

【0048】

20

演出表示装置9の周囲の飾り部において、右側には、上演演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cが設けられている。上演演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cは、後述する擬似連の再変動演出（1回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む。）に関連して実行されるような演出）が実行されるときに点滅する。ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見える演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【0049】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見えるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左、中、右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。たとえば、再変動の繰返し実行回数（初回変動およびその後の再変動を含む合計の変動回数であり、擬似連の変動回数ともいう）が多い程、大当たりとなる信頼度（大当たりとなる時とはずれとなる時を含むすべての選択割合に対して大当たりとなる時に選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当たりと決定された時に選択される割合が高くなる。本実施の形態では、擬似連の変動パターンによる変動表示が実行された場合であってもリーチにならない場合が生じ得る（図12（A）の1回擬似連（非リーチ）参照）例について説明するが、擬似連の変動パターンによる変動表示が実行された場合には必ず最終の再変動においてリーチが成立するようにしてもよい。さらに、再変動の繰返し実行回数（擬似連における変動回数）によって演出の発生割合が変化するものでもよい。たとえば、再変動の実行回数が3回（初回変動を含めると4回変動される擬似連）まで行くと「リーチ確定」、または「スーパーリーチ確定」となるようなものでもよい。また、再変動の実行回数が所定回に達したときに、「大当たり確定」となるようなものでもよい。

30

40

【0050】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。可動部材78は、擬似連の演出が実行されるときに動作する。

【0051】

50

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と、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。

【0052】

遊技領域6には、遊技球の入賞に基づいて予め決められている所定数の景品遊技球の払出を行なうための入賞口（普通入賞口）29、30、33、39も設けられている。入賞口29、30、33、39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aで検出される。

【0053】

遊技盤6の右側方には、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（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

【0054】

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の表示の変動表示が開始される。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変動表示が行なわれ、たとえば、変動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LEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数とが高められる。

【0055】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられている。遊技盤6の遊技領域7の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26が設けられている。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0056】

打球供給皿3の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機1の遊技機用枠における所定位置には、押下操作等により遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。なお、操作ボタン30は、押下操作が可能なものに限定されず、たとえば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、たとえば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

【0057】

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

10

【0058】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、第2飾り図柄表示器9bにおいて第2飾り図柄の変動表示が開始され、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄、第2飾り図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

20

【0059】

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

30

【0060】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。

40

【0061】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたが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。

【0062】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定する

50

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。

【0063】

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、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39a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からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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（後述する演出制御用マイクロコンピュータ100）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を変動表示する第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの表示制御と、演出図柄を変動表示する演出表示装置9の表示制御とを行なう。また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段は、操作ボタン30からの操作検出信号が入力され、その信号に応じて、後述する予告演出等の各種演出を行なう。

【0067】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、遊技盤に設けられている装飾LED25、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行なうとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行なう。

【0068】

図3は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図3に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

【0069】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムにしたがって動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドに基づいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行なわせる。

【0070】

また、操作ボタン30からの操作信号が、入力ポート107を介して演出制御用マイク

10

20

30

40

50

ロコンピュータ100に入力される。演出制御用マイクロコンピュータ100は、後述するように、操作ボタン30からの操作信号に基づいて、たとえば予告演出等の遊技の演出を行なう。

【0071】

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の表示制御を行なうVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

10

【0072】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドにしたがってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータを予め格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0073】

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

20

【0074】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材84を動作させるためにモータ88を駆動する。

【0075】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

30

【0076】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号に基づいて枠LED28等の枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25、上演出LED85a、中演出LED85bおよび下演出LED85cに電流を供給する。

【0077】

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

40

【0078】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対し

50

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る。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS（以下、単にSと呼ぶ）1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行なう。

【0079】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化等）を行なった後（S4）、RAM55をアクセス可能状態に設定する（S5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

10

【0080】

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

【0081】

20

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

【0082】

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

30

【0083】

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（S41～S43の処理）を行なう。

40

【0084】

また、CPU56は、電力供給復旧時のコマンドとしての停電復旧指定コマンドを演出制御基板80に送信する（S43）。そして、S14に移行する。

【0085】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行なう（S10）。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（S11）、初期化時設定テーブルの内容を順次RAM55における作業領域に設定する（S12）。

【0086】

50

S 1 1 および S 1 2 の処理によって、特別図柄プロセスフラグ等制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。

【0087】

また、C P U 5 6 は、サブ基板（主基板 3 1 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 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）を演出制御基板 8 0 に送信する（S 1 3）。たとえば、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、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なう。なお、初期化処理において、C P U 5 6 は、客待ちデモンストレーション指定（デモ指定）コマンドも送信する。

10

【0088】

また、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S 1 4）。

【0089】

そして、C P U 5 6 は、所定時間（たとえば 2 m s）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 5 6 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行なう（S 1 5）。すなわち、初期値としてたとえば 2 m s 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、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

20

【0090】

初期化処理の実行（S 1 0～S 1 5）が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（S 1 7）および初期値用乱数更新処理（S 1 8）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（S 1 6）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（S 1 9）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等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、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。

30

【0091】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 5 に示す S 2 0～S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。電源断信号は、たとえば電源基板に搭載されている電源監視回路 9 2 0 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、C P U 5 6 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 R A M 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 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3、および入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なうスイッチ処理を実行する（S 2 1）。

40

【0092】

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

50

【0093】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の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判定用乱数更新処理を行なう（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初期値用乱数更新処理（S24）および表示用乱数更新処理（S25）を実行する。

【0094】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行なう（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したが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

【0095】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（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したが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。

【0096】

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演出制御コマンド制御処理を行なう（S28）。

【0097】

20

さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S29）。

【0098】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S30）。具体的にCPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aのいずれかがオンしたことに基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

【0099】

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出力処理を実行する（S31）。

【0100】

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な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なう（S32）。CPU56は、たとえば、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、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特別図柄の変動表示を実行する。

40

【0101】

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な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なう（S33）。CPU56は、たとえば、普通図柄の

50

変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切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（たとえば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切替える。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、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。

【0102】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。

始動入賞を契機として、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（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示が開始された後、所定時間（変動時間）が経過すると、特別図柄の変動表示結果である停止図柄を停止表示（導出表示）する。大当りにすることに決定されている場合には、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示される。小当りにすることに決定されている場合には、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示される。はずれにすることに決定されている場合には、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示される。大当り図柄が導出表示された場合には、遊技状態が、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、小当り図柄が導出表示された場合には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。

【0103】

この実施の形態では、特別図柄として、「1」～「8」の8種類の数字が設定されている。「1」～「8」の特別図柄のうち、「1」が16R確変A大当り図柄に、「2」が16R確変B大当り図柄に、「3」が16R確変C大当り図柄に、「4」が15R確変大当り図柄に、「5」が15R非確変大当り図柄に、「6」が2R確変大当り図柄に、「7」が小当り図柄に、「8」がはずれ図柄に、各々設定されている。なお、“R”は、ラウンドを示す。よって、たとえば、16Rとは、ラウンド回数が16であることを示す。

【0104】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに、15R大当りの図柄（「4」、「5」）が停止表示された場合には、可変入賞球装置20における開閉板が、所定期間（たとえば、29秒間）または所定個数（たとえば、10個）の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる単位ラウンドが開始される。15R大当り状態では、ラウンドの回数は15回である。

【0105】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに16R大当りの図柄（「1」～「3」）が停止表示された場合には、大当り図柄の種類に応じて、可変入賞球装置20における開閉板が、所定期間（たとえば、5秒間）または所定個数（たとえば、10個）の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる動作を所定回数（たとえば、1～3回）行なう単位ラウンドが開始される。16R大当り状態では、後述するように、大当り図柄の種類に応じて、1ラウンドにおいて開閉板の開放回数が異なるように設定されている。16R大当り状態では、ラウンドの回数は16回である。

【0106】

また、第1特別図柄表示器8aに2R確変大当りの図柄（「6」）が停止表示された場合には、ラウンドの回数が2回である大当り遊技状態（2R大当り状態）に移行する。また、2R大当り状態では、各ラウンドの開閉板の開時間は、15R大当り状態や16R大当り状態であるときよりも短い期間（たとえば、0.5秒間）になる。

【0107】

また、大当り遊技状態が終了した後、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態では、通常状態（確変状態や時短状態ではない状態）に比べて特別図柄の変動表示における特別図柄の変動時間が短縮される。時短状態は、たとえば、所定回数（たとえば、100回

）の特別図柄の変動表示が実行されること、および、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。なお、大当たり状態が終了した後に、時短状態にせずに通常状態になるようにしてもよい。

【0108】

遊技状態を確変状態に制御することに決定されている場合には、大当たり遊技状態が終了した後、遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、たとえば、次に変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されるまで継続する。

【0109】

2R大当たり状態が終了した後も、遊技状態が確変状態（高確率状態）に制御される。2R大当たり状態が終了した後に制御される確変状態を、突然確変（突確）状態ともいう。

10

【0110】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄（「7」）が停止表示された場合には、遊技状態が、大当たり遊技状態とは異なる小当たり遊技状態に制御される。小当たり遊技状態では、2R大当たり状態と同様に、可変入賞球装置20における開閉板が所定期間（たとえば、0.5秒間）開放状態になって大入賞口が開放される。開放状態になる回数は2回である。ただし、2R大当たり状態とは異なり、遊技状態は変更されない。すなわち、小当たり遊技状態に制御される前の遊技状態が継続する。

【0111】

また、確変状態では、低確率状態（通常状態）に比べて、大当たり決定される確率が高くなっている。たとえば、10倍になっている。具体的には、確変状態では、予め定められた大当たり判定値の数が、通常状態に比べて10倍になっている。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められている。すなわち、始動入賞口13が開放しやすくなって、始動入賞が生じやすくなっている。具体的には、確変状態は、予め定められた普通図柄当り判定値の数が、通常状態に比べて多い。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに加えて、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。また、時短状態でも、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めたり、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。この実施の形態では、確変状態において、大当たり決定される確率が高くなることに加えて、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められる例を示した。しかし、確変状態においては、少なくとも、大当たり決定される確率が高くなればよい。

20

30

【0112】

演出表示装置9の表示領域において、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の変動表示に対応して、演出図柄の変動表示が行なわれる。すなわち、演出表示装置9の表示領域では、開始条件が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄の変動が開始され、たとえば、「左」→「右」→「中」の順序で演出図柄の停止図柄が停止表示（導出表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて所定順序で演出図柄を停止表示してもよいし、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて同時に停止図柄を停止表示してもよい。

40

【0113】

演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて停止図柄が導出表示されるまでの期間（変動表示期間＝変動時間）で、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。

50

【0114】

また、演出図柄の変動表示中に、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が大当たり図柄になる可能性があることを、演出図柄の変動表示態様等によって遊技者に報知するための演出が実行されることがある。この実施の形態では、「すべり」、「擬似連」といった演出が実行可能である。

【0115】

「すべり」の演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を変動させてから、2つ以上の図柄表示エリア（たとえば、「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9R）において演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した図柄表示エリアのうち所定数（たとえば、「1」または「2」）の図柄表示エリア（たとえば、「左」の図柄表示エリア9Lと「右」の図柄表示エリア9Rのいずれか一方または双方、本実施の形態においては「右」の図柄表示エリア9R）において演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行なわれる。なお、仮停止表示において揺れ変動表示したり、短時間の仮停止の後に演出図柄を再変動させること等によって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定（最終停止）しない旨を報知することが好ましい。また、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を仮停止させてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

10

【0116】

「擬似連」の演出では、特別図柄の可変表示の開始条件が1回成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を変動（初回変動）させてから、すべての図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、すべての図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を再び変動（再変動）させる演出表示を所定回（たとえば、最大3回まで）行なう。

20

【0117】

図6は、擬似連チャンス目を示す説明図である。「擬似連」の演出では、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、図6（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア9Lに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア9Cに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア9Rに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように、擬似連チャンス目が仮停止されることにより、遊技者に擬似連の発生（継続）をアピールすることができる。

30

【0118】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示態様を、変動表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチはずれ」（「通常はずれ」、「通常変動」ともいう）の変動表示態様という。

40

【0119】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、リーチになる所定の演出図柄の組合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果を、変動表示結果が「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）の変動表示態様という。

【0120】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり

50

図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動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、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【0121】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「2」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の変動表示態様が「突確」である場合と同様に演出図柄の変動表示が行なわれた後、所定の非リーチの組合せ（たとえば、「左」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 R における停止図柄が一致していないこと）となる停止図柄が停止表示されたり、所定のリーチの組合せとなる停止図柄が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「2」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、「小当り」の変動表示態様という。

10

【0122】

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。ランダム R は、大当りにするか否か、および小当りにするか否かを判定する、当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、10 MHz で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 65535 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

【0123】

ランダム 2-1 は、大当りの種類（16 R 確変 A 大当り、16 R 確変 B 大当り、16 R 確変 C 大当り、15 R 確変大当り、15 R 非確変大当り、2 R 確変大当り）を決定する大当り種別判定用のランダムカウンタである。ランダム 2-1 は、2 msec 毎に 1 ずつ加算され、0 から加算更新されてその上限である 9 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

20

【0124】

ランダム 2-2 は、リーチとするか否か決定するリーチ判定用のランダムカウンタである。ランダム 2-2 は、2 msec 毎および割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算され、0 から加算更新されてその上限である 239 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

【0125】

ランダム 3 は、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のランダムカウンタである。ランダム 3 は、2 msec 毎および割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算され、0 から加算更新されてその上限である 241 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

30

【0126】

ランダム 4 は、変動パターン（変動時間）を決定する変動パターン判定用のランダムカウンタである。ランダム 4 は、2 msec 毎および割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算され、0 から加算更新されてその上限である 251 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

【0127】

ランダム 5 は、普通図柄に基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のランダムカウンタである。ランダム 5 は、2 msec 毎および割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算され、3 から加算更新されてその上限である 13 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

40

【0128】

ランダム 6 は、ランダム 5 の初期値を決定するランダム 5 初期値決定用のランダムカウンタである。ランダム 6 は、2 msec 毎および割り込み処理の余り時間に 1 ずつ加算され、3 から加算更新されてその上限である 13 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。

【0129】

図 5 に示された遊技制御処理における S23 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5

50

60は、(2-1)の大当り種別判定用乱数、および(5)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行なう。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2-2、ランダム3、ランダム4)または初期値用乱数(ランダム6)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、ランダムRの値とする当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。

【0130】

図8は、当り判定を行なうときに用いるテーブルを示す説明図である。図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。図8(B)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。図8(C)は、第1特図用大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8(D)は、第2特図用大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。図8(A)および(B)に示すテーブルは、ランダムRと比較される判定値が設定されているテーブルである。

10

【0131】

図8(A)に示す大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値に設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値に設定されている。大当り判定は、ランダムRから抽出した値が、遊技状態に応じて設定されている大当り判定値と一致するか否かを判定することにより行なわれる。一致すると判定したときには、上記の16R確変A、16R確変B、16R確変C、15R確変、15R非確変、2R確変のうちいずれかの大当り遊技状態に制御される。

20

【0132】

図8(A)に示されるように、確変時であるときの方が、通常時であるときよりも、大当り判定値が多く設定されている。なお、ランダムRから抽出した値が「1020~1080」または「13320~13477」であるときには、確変時であるか否かに関わらず、大当りと判定される。「1020~1080」または「13320~13477」の範囲内の判定値は、確率状態に関わらず、共通の大当り判定値である。

30

【0133】

図8(B)に示す小当り判定テーブルには、第1特別図柄用の小当り判定に用いられる第1特図用判定テーブルと、第2特別図柄用の小当り判定に用いられる第2特図用判定テーブルとがある。第1特図用判定テーブルには、図8(B)の左欄に記載されている各数値が小当り判定値に設定され、第2特図用判定テーブルには、図8(B)の右欄に記載されている各数値が小当り判定値に設定されている。小当り判定は、ランダムRから抽出した値が、遊技状態に応じて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ことにより行なわれる。一致すると判定したときには、小当り遊技状態に制御される。図8(B)に示されるように、第1特別図柄用の方が、第2特別図柄用よりも、小当り判定値が多く設定されている。

40

【0134】

図8(A)、(B)に記載されている数値が大当り判定値または小当り判定値である。なお、以下、ランダムRの値に対応する大当り判定値と小当り判定値とを、「当り判定値」とまとめて表現することがある。また、ランダムRの値に対応する大当り判定と小当り判定とを、「当り判定」とまとめて表現することがある。

【0135】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値をランダムRの値とするのであるが、ランダムRの値が図8(A)、(B)に示すいずれかの判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りまたは小当りにすることに決定する。なお、図

50

8 (A), (B) に示す「確率」は、各々、大当たりまたは小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりまたは小当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄または小当たりにするか否か決定するということでもある。

【0136】

図8(C)は、第1特図用大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。第1特図用大当たり種別判定テーブルは、第1特別図柄の変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム2-1）に基づいて、大当たりの種別を「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」、「2R確変」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。第1特図用大当たり種別判定テーブルには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」、「2R確変」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム2-1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

10

【0137】

図8(D)は、第2特図用大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。第2特図用大当たり種別判定テーブルは、第2特別図柄の変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム2-1）に基づいて、大当たりの種別を「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」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。第2特図用大当たり種別判定テーブルには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」、「15R確変」、「15R非確変」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム2-1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

20

【0138】

なお、第2特図用大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別のうち、「2R確変」が割振られていないが、「15R確変」の判定値数が第1特図用大当たり種別判定テーブルよりも多く設定されている。また、第2特図用大当たり種別判定テーブルには、「16R確変A」の判定値数が第1特図用大当たり種別判定テーブルよりも多く設定されている。2R確変大当たりおよび小当りは、後述するように、開閉板開放時間が極めて短く設定されているため、実質的に賞球が得られない当りである。よって、時短中においては、第2始動入賞口14への入賞が増えるが、2R確変大当たりおよび小当たりの発生する割合が低減され、かつ、16R確変A大当たりの発生する割合が向上する。このため、たとえば、確変大当たりが連続した場合の遊技者にとっての有利度合いを高くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0139】

また、第1特別図柄について「確変」の大当たり種別が選択される割合と、第2特別図柄について「確変」の大当たり種別が選択される割合とが等しくなるように設定されている。

40

【0140】

図9は、当り種別に応じた当り遊技中の大入賞口の開放態様を示す説明図である。図9(A)は、大当たり種別に応じたラウンド数および開放態様を示す説明図である。図9(B)は、小当たりに応じた開放回数および開放態様を示す説明図である。図9で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。

【0141】

図9(A)を参照して、大当たり種別が「16R確変A」であるときには、1ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより一旦閉鎖した後、再度開放する動作が3回繰り返される。大当たり種別が「16R確変B」であるときには、

50

1 ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより一旦閉鎖した後、再度開放する動作が2回繰り返される。大当り種別が「16R確変C」であるときには、1 ラウンドの開放態様として、大入賞口が5秒開放するか所定数入賞することにより閉鎖して終了する。そして、16Rの大当り遊技状態では、大当り種別に応じた1 ラウンドの開放態様が、16ラウンド、すなわち16回繰り返し行なわれる。

【0142】

また、大当り種別が「15R確変」または「15R非確変」であるときには、1 ラウンドの開放態様として、大入賞口が29秒開放するか所定数入賞することにより閉鎖される。15Rの大当り遊技状態では、1 ラウンドの開放態様が、15ラウンド、すなわち15回繰り返し行なわれる。

10

【0143】

また、大当り種別が「2R確変」であるときには、1 ラウンドの開放態様として、大入賞口が0.5秒開放した後に閉鎖して終了する。2Rの大当り遊技状態では、1 ラウンドの開放態様が、2ラウンド、すなわち2回繰り返し行なわれる。

【0144】

次に、図9(B)を参照して、当り種別が「小当り」であるときには、「2R確変」であるときと同様に、1回開放時の開放態様として、大入賞口が0.5秒開放した後に閉鎖して終了する。小当り遊技状態では、1回開放時の開放態様が、2回繰り返し行なわれる。

【0145】

20

ここで、「小当り」となったときと「2R確変」となったときとの開放態様を対比すると、「小当り」となったときには、「2R確変」となったときと実質的に同じ態様で当り遊技が行なわれる。このため、遊技者は、当り遊技の開放態様から、小当りであったのか2R確変であったのかを特定することができない。その結果、小当りとなって当り遊技が行なわれたときにも、遊技者に対して2R確変が発生したかのような印象を抱かせることができる。すなわち、小当りを2R確変のいわゆる偽(ガセ)の当りとして用いることができる。また、「小当り」は、大入賞口の開放態様から「2R確変」であるのか「小当り」であるのか見分けが付かない。このため、当り遊技の開放態様から、確変になったのか否か特定できないような状態(いわゆる隠れ確変状態)を作ることができる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0146】

なお、第2特別図柄表示機8bでは、2R確変が発生しないため(図8(D)参照)、第2特別図柄表示機8bにおいては小当りが発生しないように制御してもよい。

【0147】

このような「小当り」となる確率は、図8(B)に示すように、第2特別図柄側よりも第1特別図柄側の方が高くなるように設定されている。また、「小当り」となる確率と対応させて、図8(C)および(D)に示すように、大当りの種別として、第1特別図柄側においては「2R確変」が選択されるのに対し、第2特別図柄側においては「2R確変」が選択されないように設定されている。すなわち、「2R確変」となる確率は、第2特別図柄側よりも第1特別図柄側の方が高くなるように設定されている。たとえば、「2R確変」となる確率が低い第2特別図柄側における「小当り」の確率を、第1特別図柄側と同程度に設定した場合には、第2特別図柄側において2回開放の当りとなったときの当り種類が「小当り」である割合が高まり、遊技者に「小当り」であることが予想されてしまうため、上記のような隠れ確変状態を作りにくくなり、遊技の興趣低下につながる虞がある。よって、本実施の形態においては、遊技者に「小当り」であることが予想されにくいようにし、上記のような隠れ確変状態を作りやすくするために、第2特別図柄側においては、「2R確変」となる確率を低減させるとともに、「小当り」の確率についても低くなるように設定されている。

40

【0148】

次に、図10を参照して、大当り種別が「16R確変A」、「16R確変B」、「16

50

R確変C」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作について説明する。図10は、大当たり種別が「16R確変A」、「16R確変B」、「16R確変C」各々の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。

【0149】

図10(A)は、大当たり種別が「16R確変A」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(A)に示すように、大当たり種別が「16R確変A」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、一旦閉鎖する動作を3回繰り返して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰り返すことにより行なわれる。よって、「16R確変A」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $3 \times 16 = 48$ 回開放される。

10

【0150】

図10(B)は、大当たり種別が「16R確変B」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(B)に示すように、大当たり種別が「16R確変B」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、一旦閉鎖する動作を2回繰り返して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰り返すことにより行なわれる。よって、「16R確変B」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $2 \times 16 = 32$ 回開放される。

【0151】

図10(C)は、大当たり種別が「16R確変C」の大当たり遊技中における大入賞口の開閉動作を示すタイミングチャートである。図10(C)に示すように、大当たり種別が「16R確変C」の大当たり遊技中においては、大入賞口が所定時間開放された後、閉鎖して1ラウンドが終了し、当該大入賞口の動作を16回繰り返すことにより行なわれる。よって、「16R確変C」の大当たり遊技中においては、大入賞口が $1 \times 16 = 16$ 回開放される。

20

【0152】

以上より、16R大当たりの種別のうち、「16R確変A」が遊技者にとって最も有利度合いが高い大当たり種別といえ、「16R確変B」、「16R確変C」の順に遊技者にとっての有利度合いが低くなるといえる。このように、同じラウンド数でありながら開放態様が異なることにより遊技者にとっての有利度合いが異なる大当たり遊技に制御される大当たりを、本実施の形態ではチャンスボーナス(CB)と称することとする。

30

【0153】

図10に示されるように、16R確変C大当たりが終了するタイミングAまでは、大入賞口の開放態様からどの種類の16R確変大当たりに制御されているのか特定することができない。同様に、16R確変B大当たりが終了するタイミングBまでは、大入賞口の開放態様から16R確変A大当たりに制御されているのか16R確変B大当たりに制御されているのか特定することができない。このため、遊技者側においては、タイミングAを越えることにより16R確変Aまたは16R確変Bの大当たりに制御されていることを特定でき、タイミングBを越えることにより16R確変Aの大当たりに制御されていることを特定できる。その結果、あるタイミングを判断基準として、大当たりが発展していくかのような印象を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0154】

図11は、当たり判定によりはずれと判定されたときであってリーチを発生させるか否かのリーチ判定を行なうときに用いるリーチ判定テーブルを示す説明図である。なお、リーチ判定テーブルとランダム2-2から抽出した値とを用いて、リーチありか否かを判定することを、リーチ判定という。

【0155】

図11で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。図11に示すテーブルは、ランダム2-2と比較される判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態における、リーチ判定に用いる判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定されている。

50

【0156】

保留記憶数が「0～2」であるときで、ランダム2－2から抽出した値が、「1～30」であるときにはリーチありと判定され、「31～239」であるときにはリーチなしと判定される。

【0157】

保留記憶数が「3～5」であるときで、ランダム2－2から抽出した値が、「1～25」であるときにはリーチありと判定され、「26～239」であるときにはリーチなしと判定される。

【0158】

保留記憶数が「6～8」であるときで、ランダム2－2から抽出した値が、「1～20」であるときにはリーチありと判定され、「21～239」であるときにはリーチなしと判定される。

10

【0159】

以上のように、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数が多いほど、当該変動表示においてリーチになる確率が低くなり、当該保留記憶数が少ないほど当該変動表示においてリーチになる確率が高くなるように、リーチ判定テーブルの判定値が設定されている。これにより、保留記憶数が多いときの平均変動時間を短縮させることができ、保留記憶数が上限であるために保留記憶されないような無効始動の発生を低減することができる。

【0160】

20

なお、リーチ判定値のうち「1～20」の判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に関わらず、必ずリーチありと判定される、共通のリーチ判定値である。

【0161】

図11のテーブルで示す保留記憶数は、判定対象となる保留記憶を含めない数をいう。すなわち、保留記憶がされる直前における保留記憶数を示している。このため、図11に示すように保留記憶数の上限数を“8”とすると、判定対象となる保留記憶を含めた場合に保留記憶数の上限数は、実質的に“9”まで記憶することが可能となる。しかし、これは、図16のS300（図20のS58）において合算保留記憶数を1減算する処理を行ってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえてリーチ判定を行なうことができるように構成されている。

30

【0162】

図12は、変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態においては、変動パターン種別により、リーチの種類、擬似連の有無、擬似連における変動回数など、変動パターンの大分類（種別）が特定される。

【0163】

なお、図12で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。また、図12に示すテーブルは、ランダム3と比較される判定値が設定されているテーブルである。また、変動パターン種別判定に用いる判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なるように設定されている。

40

【0164】

図12（A）は、当り判定においてははずれと判定されかつリーチ判定においてリーチなしと判定されたときに参照される非リーチはずれ用の変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0165】

保留記憶数が「0～2」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～230」であるときには通常変動に決定され、「231～241」であるときには1回擬似連（非リーチ）に決定される。

【0166】

通常変動とは、変動中においてリーチにならずにはずれとなる変動パターン種別をいう

50

。1回擬似連（非リーチ）とは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチにならずはずれとなる変動パターン種別をいう。本実施の形態においては、非リーチはずれとなる場合であっても、変動パターン種別として、通常変動以外に擬似連のような特殊な変動パターンを選択可能に設定されている。このため、演出のバリエーションを増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0167】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～235」であるときには通常変動に決定され、「236～241」であるときには1回擬似連（非リーチ）に決定される。

10

【0168】

図12（A）のテーブルにおいては、保留記憶数が多いほど変動パターンの種別として通常変動が決定されやすいように判定値数が設定されている。また、図12（A）のテーブルにおいては、変動パターンの種別として1回擬似連よりも通常変動の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0169】

図12（B）は、当り判定においてはずれと判定されかつリーチ判定においてリーチありと判定されたときに参照されるはずれリーチ用の変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0170】

20

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「24～199」であるときにはノーマルリーチに決定され、「18～23、200～220」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「13～17、221～225」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「9～12、226～230」であるときには1回擬似連aに決定され、「6～8、231～234」であるときには1回擬似連bに決定され、「4、5、235～237」であるときには2回擬似連aに決定され、「3、238、239」であるときには2回擬似連bに決定され、「2、240」であるときには3回擬似連aに決定され、「1、241」であるときには3回擬似連bに決定される。

【0171】

ノーマルリーチとは、変動中にリーチになるものの特別なリーチ演出が行なわれることなく停止する変動パターン種別をいう。なお、前述した通常変動およびノーマルリーチは、図61を参照して後述するように、所定の条件が成立しているときに、擬似連の変動パターン種別に変更可能な変動パターン種別である。

30

【0172】

スーパーリーチ1とは、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ1用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。スーパーリーチ2とは、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ2用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。

【0173】

1回擬似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。1回擬似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。2回擬似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。2回擬似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が2回行なわれて、2回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。3回擬似連aとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パター

40

50

ン種別をいう。3回擬似連bとは、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が3回行なわれて、3回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ2と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。なお、1回擬似連a、1回擬似連b、2回擬似連a、2回擬似連b、3回擬似連a、および3回擬似連bを、まとめて擬似連の変動パターン種別ともいう。また、前述したノーマルリーチ、スーパーリーチ1、およびスーパーリーチ2を、まとめて非擬似連の変動パターン種別ともいう。

【0174】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～199」であるときにはノーマルリーチに決定され、「200～220」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「221～225」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「226～230」であるときには1回擬似連aに決定され、「231～234」であるときには1回擬似連bに決定され、「235～237」であるときには2回擬似連aに決定され、「238、239」であるときには2回擬似連bに決定され、「240」であるときには3回擬似連aに決定され、「241」であるときには3回擬似連bに決定される。

10

【0175】

図12(B)のテーブルにおいては、保留記憶数が多いほど変動パターンの種別としてノーマルリーチが決定されやすいように判定値数が設定されている。これにより、保留記憶数が多いときの平均変動時間を短縮させることができ、無効始動の発生を低減することができる。また、図12(B)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として擬似連よりも非擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

20

【0176】

図12(C)は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において16R確変B、16R確変C、および15R非確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0177】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときにはノーマルリーチに決定され、「14～35」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「45～100」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「8、9、101～113」であるときには1回擬似連aに決定され、「36～38、114～127」であるときには1回擬似連bに決定され、「10、11、128～150」であるときには2回擬似連aに決定され、「39～41、151～174」であるときには2回擬似連bに決定され、「12、13、175～207」であるときには3回擬似連aに決定され、「42～44、208～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

30

【0178】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときにはノーマルリーチに決定され、「8～35」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「36～100」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「101～113」であるときには1回擬似連aに決定され、「114～127」であるときには1回擬似連bに決定され、「128～150」であるときには2回擬似連aに決定され、「151～174」であるときには2回擬似連bに決定され、「175～207」であるときには3回擬似連aに決定され、「208～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

40

【0179】

図12(C)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0180】

図12(D)は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において16R確変A、および15R確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

50

【0181】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であるときにはノーマルリーチに決定され、「13～28」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「41～90」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「4～6、91～95」であるときには1回擬似連aに決定され、「29～32、96～110」であるときには1回擬似連bに決定され、「7～9、111～120」であるときには2回擬似連aに決定され、「33～36、121～150」であるときには2回擬似連bに決定され、「10～12、151～180」であるときには3回擬似連aに決定され、「37～40、181～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

【0182】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム3から抽出した値が、「1～3」であるときにはノーマルリーチに決定され、「4～28」であるときにはスーパーリーチ1に決定され、「29～90」であるときにはスーパーリーチ2に決定され、「91～95」であるときには1回擬似連aに決定され、「96～110」であるときには1回擬似連bに決定され、「111～120」であるときには2回擬似連aに決定され、「121～150」であるときには2回擬似連bに決定され、「151～180」であるときには3回擬似連aに決定され、「181～241」であるときには3回擬似連bに決定される。

【0183】

図12(D)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0184】

ここで、図12(A)および(B)のはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、はずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、非擬似連による変動が行なわれたときよりも、擬似連による変動が行なわれたときの方が、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。言い換えると、再変動表示パターンは、識別情報の表示結果が非特定表示結果となるときよりも特定表示結果となるときの方が実行される割合が高くなるように選択割合が設定されている。このため、非擬似連による変動が行なわれたときよりも、擬似連による変動が行なわれたときの方が、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0185】

また、図12(A)および(B)のはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、はずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定される場合に、変動回数が多い擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、擬似連による変動が行なわれるときであっても、さらに変動回数が多いほど、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、擬似連による変動が行なわれるときであっても、さらに変動回数が多いほど、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0186】

また、図12(B)のリーチはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比すると、リーチはずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、リーチ種類としてスーパーリーチ1が行なわれる変動パターン種別よりもスーパーリーチ2が行なわれる変動パターン種別が決定されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、スーパーリーチ1による変動が行なわれたときよりも、スーパーリーチ2による変動が行なわれたときの方が、大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、スーパーリーチ1による変動が行なわれたときよりも、スーパーリーチ2による変動が行なわれたときの方が、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0187】

また、図12(C)のテーブルと、図12(D)のテーブルとを対比すると、図12(C)のテーブルよりも図12(D)のテーブルの方が、変動パターンの種別として疑似連が決定されやすいような判定値数が設定されており、かつ再変動する回数が多い疑似連が選択されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、非疑似連による変動が行なわれたときよりも疑似連による変動が行なわれたときの方が、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。また、疑似連において再変動される回数が多いほど、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、非疑似連による変動が行なわれたときよりも疑似連による変動が行なわれたときの方が、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、疑似連において再変動される回数が多いほど、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

10

【0188】

また、図12(C)のテーブルと、図12(D)のテーブルとを対比すると、図12(C)のテーブルよりも図12(D)のテーブルの方が、変動パターンのリーチの種類としてスーパーリーチ2が決定されやすいような判定値数が設定されている。すなわち、スーパーリーチ1によるリーチ演出が行なわれたときよりもスーパーリーチ2によるリーチ演出が行なわれたときの方が、16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、スーパーリーチ1によるリーチ演出が行なわれたときよりもスーパーリーチ2によるリーチ演出が行なわれたときの方が、遊技者に16R確変A大当たりまたは15R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

20

【0189】

図12(E)は、当たり判定において小当たりと判定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0190】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム3から抽出した値が、「1～7」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「14～35」であるときには特殊スーパーリーチ1に決定され、「45～100」であるときには特殊スーパーリーチ2に決定され、「8、9、101～113」であるときには特殊1回疑似連aに決定され、「36～38、114～127」であるときには特殊1回疑似連bに決定され、「10、11、128～150」であるときには特殊2回疑似連aに決定され、「39～41、151～174」であるときには特殊2回疑似連bに決定され、「12、13、175～207」であるときには特殊3回疑似連aに決定され、「42～44、208～241」であるときには特殊3回疑似連bに決定される。

30

【0191】

特殊ノーマルリーチとは、前述したノーマルリーチとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別であって、変動中にリーチになるものの特別なリーチ演出が行なわれることなく停止する変動パターン種別をいう。特殊スーパーリーチ1とは、前述したスーパーリーチ1とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ1用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。特殊スーパーリーチ2とは、前述したスーパーリーチ2とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、変動中にリーチになり、リーチ演出としてスーパーリーチ2用のキャラクタを出現させる変動パターン種別をいう。

40

【0192】

特殊1回疑似連aとは、前述した1回疑似連aとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ1と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊1回疑似連bとは、前述した1回疑似連bとたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が1回

50

行なわれて、当該再変動においてリーチになりスーパーリーチ 2 と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。

【0193】

特殊 2 回擬似連 a とは、前述した 2 回擬似連 a とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が 2 回行なわれて、2 回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ 1 と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊 2 回擬似連 b とは、前述した 2 回擬似連 b とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が 2 回行なわれて、2 回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ 2 と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊 3 回擬似連 a とは、前述した 3 回擬似連 a とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が 3 回行なわれて、3 回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ 1 と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。特殊 3 回擬似連 b とは、前述した 3 回擬似連 b とたとえば変動時間が異なる変動パターン種別で、かつ、初回変動が行なわれて一旦停止された後に、再変動が 3 回行なわれて、3 回目の再変動においてリーチになりスーパーリーチ 2 と同様の演出が行なわれる変動パターン種別をいう。なお、特殊 1 回擬似連 a、特殊 1 回擬似連 b、特殊 2 回擬似連 a、特殊 2 回擬似連 b、特殊 3 回擬似連 a、および特殊 3 回擬似連 b を、まとめて擬似連の変動パターン種別ともいう。また、前述した特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ 1、および特殊スーパーリーチ 2 を、まとめて非擬似連の変動パターン種別ともいう。

【0194】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム 3 から抽出した値が、「1～7」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「8～35」であるときには特殊スーパーリーチ 1 に決定され、「36～100」であるときには特殊スーパーリーチ 2 に決定され、「101～113」であるときには特殊 1 回擬似連 a に決定され、「114～127」であるときには特殊 1 回擬似連 b に決定され、「128～150」であるときには特殊 2 回擬似連 a に決定され、「151～174」であるときには特殊 2 回擬似連 b に決定され、「175～207」であるときには特殊 3 回擬似連 a に決定され、「208～241」であるときには特殊 3 回擬似連 b に決定される。

【0195】

図 12 (E) のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0196】

図 12 (F) は、当り判定において大当りと判定されかつ大当り種別判定において 2 R 確変に決定されたときに参照される変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【0197】

保留記憶数が「0～2」であるとき、ランダム 3 から抽出した値が、「1～3」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「13～28」であるときには特殊スーパーリーチ 1 に決定され、「41～90」であるときには特殊スーパーリーチ 2 に決定され、「4～6、91～95」であるときには特殊 1 回擬似連 a に決定され、「29～32、96～110」であるときには特殊 1 回擬似連 b に決定され、「7～9、111～120」であるときには特殊 2 回擬似連 a に決定され、「33～36、121～150」であるときには特殊 2 回擬似連 b に決定され、「10～12、151～180」であるときには特殊 3 回擬似連 a に決定され、「37～40、181～241」であるときには特殊 3 回擬似連 b に決定される。

【0198】

保留記憶数が「3～8」であるときで、ランダム 3 から抽出した値が、「1～3」であるときには特殊ノーマルリーチに決定され、「4～28」であるときには特殊スーパーリーチ 1 に決定され、「29～90」であるときには特殊スーパーリーチ 2 に決定され、「91～95」であるときには特殊 1 回擬似連 a に決定され、「96～110」であるとき

には特殊1回擬似連bに決定され、「111～120」であるときには特殊2回擬似連aに決定され、「121～150」であるときには特殊2回擬似連bに決定され、「151～180」であるときには特殊3回擬似連aに決定され、「181～241」であるときには特殊3回擬似連bに決定される。

【0199】

図12(F)のテーブルにおいては、変動パターンの種別として非擬似連よりも擬似連の方が決定されやすいように判定値数が設定されている。

【0200】

以上のように、当たり種別が「2R確変」になる場合と「小当り」になる場合とで、共通の複数種類の変動パターン種別のうちから選択される。これにより、変動パターン種別から「2R確変」であるか「小当り」であるかについて、遊技者が特定できないように構成されている。また、前述したように、当たり遊技状態の開放態様からも「2R確変」であるか「小当り」であるかについて、遊技者が特定できないように構成されている。その結果、小当りを2R確変のいわゆる偽（ガセ）の当たりとして用いることができる。

【0201】

これに対し、図12(E)のテーブルよりも図12(F)のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されており、かつ再変動する回数が多い擬似連が選択されやすいように判定値数が設定されている。すなわち、擬似連において再変動される回数が多いほど、2R確変大当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、擬似連において再変動される回数が多いほど、遊技者に2R確変大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0202】

なお、図12で示した(A)～(F)のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される判定値に含まれている。

【0203】

また、図12で示した(A)～(F)のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1（擬似連および非擬似連を含む）に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1に決定される判定値に含まれている。

【0204】

また、図12で示した(A)～(F)のテーブルでは、保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2（擬似連および非擬似連を含む）に決定される全判定値が、保留記憶数「0～2」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2に決定される判定値に含まれている。

【0205】

このため、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうち擬似連に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらず、常に擬似連に決定される。同様に、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ1に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらず、リーチ演出が常にスーパーリーチ1に決定される。同様に、ランダム3の抽出値が保留記憶数「3～8」に対応して設定されている判定値のうちスーパーリーチ2に決定される判定値と一致するときには、保留記憶数に関わらずリーチ演出が常にスーパーリーチ2に決定される。

【0206】

なお、図12で示すテーブルについても、図11で示したテーブルと同様に、図16のS300（図20のS58）において合算保留記憶数を1減算する処理を行なってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえて変動パターン種別を決定することができるように構成されている。

【0207】

図13は、図12で決定された変動パターン種別に属する複数種類の変動パターンから1の変動パターンを選択するために用いる変動パターン選択テーブルの一例を示す説明図である。本実施の形態においては、変動パターンにより、すべり演出の有無、およびリーチになった後にはずれとなる場合には左右図柄と中図柄とのずれコマ数など、具体的な変動パターンが特定される。なお、図13で示すテーブルは、ROM54に記憶されている。また、図13に示すテーブルは、ランダム4と比較される判定値が設定されているテーブルである。

【0208】

図13(A)は、変動パターン種別として通常変動が決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。ランダム4から抽出した値が、「1~210」であるときには右図柄のすべりが無い変動パターンに決定され、「211~251」であるときには右図柄のすべりがある変動パターンに決定される。

10

【0209】

図13(B)は、変動パターン種別としてはずれでノーモルリーチが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。

【0210】

ランダム4から抽出した値が、「1」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「2~10」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「11~30」であるときには右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定され、「150」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「151~155」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「156~165」であるときには右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定される。

20

【0211】

なお、図13(B)では、ランダム4から抽出され得る値の一部(1~30、150~165)について決定される変動パターンを説明したが、図示していない値(31~149、166~251)についても同様に一の変動パターンが決定されるように設定されている。

30

【0212】

図13(C)は、変動パターン種別として大当たり(この場合、16R確変A、B、C、15R確変、15R非確変を含む)でノーモルリーチが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。ランダム4から抽出した値が、「1~50」であるときには右図柄のすべりが無い変動パターンに決定され、「51~251」であるときには右図柄のすべりがある変動パターンに決定される。

【0213】

図13(D)は、変動パターン種別としてはずれで2回疑似連aが決定されているときの変動パターン選択テーブルを示す説明図である。

40

【0214】

ランダム4から抽出した値が、「1~20」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「21~30」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「31~37」であるときには最終変動において右図柄のすべりがなくかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定され、「91~130」であるときには最終変動において右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが1コマずれとなる変動パターンに決定され、「131~155」であるときには最終変動において右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが2コマずれとなる変動パターンに決定され、「156~165」であるときには最終変動におい

50

て右図柄のすべりがありかつ左右図柄と中図柄とが3コマずれとなる変動パターンに決定される。

【0215】

なお、図13(D)では、ランダム4から抽出され得る値の一部(1~37、91~165)について決定される変動パターンを説明したが、図示していない値(38~90、166~251)についても同様に一の変動パターンが決定されるように設定されている。

【0216】

ここで、図13(A)~(D)のテーブル各々を比較すると、非リーチはずれとなるときよりもはずれリーチになるときの方がすべりありの変動パターンが選択される割合が高くなり、かつはずれリーチになるときよりも当たりとなるときの方がすべりありの変動パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されている。すなわち、すべりなしの変動表示が行なわれたときよりも、すべりありの変動表示が行なわれたときの方が、当たりとなる信頼度が高くなるように判定値数が設定されている。このため、すべりなしの変動表示が行なわれたときよりも、すべりありの変動表示が行なわれたときの方が、当たりとなる期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0217】

また、図13(B)および(D)のテーブル各々を比較すると、擬似連ではなくリーチになるときよりも擬似連でリーチになるときの方が、左右図柄と中図柄とのずれコマ数がより小さくなる変動パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されている。このため、擬似連でない変動表示が行なわれたときよりも、擬似連の変動表示が行なわれたときの方が、左右図柄と中図柄とのずれコマ数がより小さくなり、当たりとなる期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

【0218】

なお、図13では、図12で示した変動パターン種別のうち、一部の変動パターン種別に属する変動パターンを図示して説明したが、他の変動パターン種別についても同様に変動パターン選択テーブルが設けられており、複数種類の変動パターンから一の変動パターンが決定されるように構成されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、決定した変動パターンに対応する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に送信するための制御を行なう。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した変動パターンコマンドに基づき、たとえば、はずれかつすべりなしの非リーチ通常変動パターンであるか、はずれかつすべりなしで左右と中とが1コマずれのノーマルリーチパターンであるか、大当たりかつすべりなしのノーマルリーチパターンであるか、はずれかつすべりなしで左右と中とが2コマずれの2回擬似連aパターンであるかなど、複数種類の変動パターンのうちいずれであるかを特定することができる。

30

【0219】

また、図13では、複数種類の変動パターンとして、右図柄のすべりの有無、リーチになった後にはずれとなる場合には左右図柄と中図柄とのずれコマ数が異なる例について説明した。しかし、複数種類の変動パターンは、上記の点が異なるものに限るものではない。複数種類の変動パターンは、たとえば、リーチとなったときに出現するキャラクタの種類が異なるもの、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9R各々の停止順序や停止タイミングが異なるもの、変動時間が異なるものであってもよい。

40

【0220】

なお、図13で示すテーブルについても、図11および図12で示したテーブルと同様に、保留記憶数に応じた判定値にしたがい変動パターンを決定するように構成してもよい。この場合、保留記憶数は、0~8の範囲で場合分けするように構成してもよい。これにより、図16のS300(図20のS58)において合算保留記憶数を1減算する処理を行なってから、S301においてリーチ判定が行なわれるまでの間に、始動入賞する場合も予想され、このような状況における始動入賞をも踏まえて変動パターンを選択することができるように構成することができる。

50

【0221】

なお、図12および図13で示したテーブルでは、変動パターン種別および変動パターンが、現在の遊技状態に関わらず、決定される例について説明した。しかし、これに限らず、変動パターン種別および変動パターンが、現在の遊技状態に応じたテーブルを用いて、決定されるようにしてもよい。たとえば、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態各々に応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するためのテーブルが設けられているものであってもよい。

【0222】

なお、図12に示すテーブルにおいて、変動パターン種別として擬似連に決定されたときには、図13に示すテーブルにおいて、変動パターンとして擬似連の変動パターンが選択される例について説明した。すなわち、変動パターン種別を決定することにより、擬似連となるか否かが決定される例について説明した。しかし、擬似連の有無は、変動パターン種別決定のみでは確定せず、さらに変動パターン選択まで行なって特定されるように構成してもよい。

10

【0223】

たとえば、一の変動パターン種別は、擬似連（再変動回数が異なる複数種類の擬似連を含む）および擬似連以外の変動（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1など）を含む複数種類のパターンを特定するものであってよい。そして、変動パターンとして、擬似連の変動パターンが選択されるか否かにより、擬似連の有無を特定するように構成してもよい。

【0224】

また、変動パターン種別の区分けは、リーチ状態となったときのスーパーリーチの種類が同じもの（スーパーリーチ1など）を1つの種別としてもよい。そして、変動パターンとして、擬似連の変動パターンが選択されるか否かにより、擬似連の有無を特定するように構成してもよい。

20

【0225】

このように構成した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、先読み処理において変動パターン種別を判定し、さらに当該変動パターン種別に属する変動パターンを判定するように構成し、当該変動パターンの判定結果を含む始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するように構成してもよい。

【0226】

図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動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）。言い換えると、図12および図13に示されたテーブルを用いて決定される変動パターンのそれぞれに対して一意な変動パターンコマンドが予め設定されている。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。したがって、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、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄変動表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

30

40

【0227】

コマンド8C01(H)～8C08(H)は、当たりとするか否か、および当たりの種別（はずれ、16R確変A、16R確変B、16R確変C、15R確変、15R非確変、2R確変、小当たり）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)～8C08(H)の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C08(H)を表示結果指定コマンドという。

【0228】

図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別

50

図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の変動表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した飾り図柄の変動表示（変動）とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示に伴って演出を行なう演出表示装置 9 等の演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0 2 2 9】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第 1 図柄変動指定コマンド）である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示（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 特別図柄の変動表示を開始するのか第 2 特別図柄の変動表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0 2 3 0】

なお、コマンド 8 D 0 1 (H)（第 1 図柄変動指定コマンド）およびコマンド 8 D 0 2 (H)（第 2 図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の変動表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の変動表示を行なう第 1 飾り図柄表示器 9 a において飾り図柄の変動を行なうのか、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の変動表示時間中に第 2 飾り図柄の変動表示を行なう第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄の変動を行なうのかを判定するために使用される。

【0 2 3 1】

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

【0 2 3 2】

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

【0 2 3 3】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【0 2 3 4】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小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または小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または小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たり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／突確開始指定コマンドがある。コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【0 2 3 5】

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、非確変大当たり(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、小当たり遊技の終了または突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突確終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。

【0236】

コマンドC0XX(H)は、上位バイト(MODE)である「C0」により第1始動入賞があったことを指定し、下位バイト(EXT)である「XX」により先読み判定結果を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC1XX(H)は、上位バイト(MODE)である「C1」により第2始動入賞があったことを指定し、下位バイト(EXT)である「XX」により先読み判定結果を指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0237】

先読みとは、変動を開始するときに乱数の抽出値に基づいて各種遊技制御に関わる判定を行なうタイミングに先立って、乱数の抽出値を読み出し、読み出した抽出値に基づいて後に判定されるであろう判定結果を先読みすることをいう。また、先読み判定結果とは、先読みによって得た判定結果をいう。本実施の形態では、始動入賞時に抽出した乱数の値に基づいて、始動入賞時に早々と、当り判定、リーチ判定および変動パターン種別を先読みして先読み判定結果を得るための制御が実行される。先読み判定結果は、始動入賞指定コマンドの下位バイトである「XX」により判定結果が特定されるように構成されている。本実施の形態においては、後述するように当該始動入賞指定コマンドに基づき、当該始動入賞による変動表示開始前の段階から予告が実行される。

【0238】

コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を特定するための合算保留記憶数指定コマンドを送信して指定するようにしてもよい。

【0239】

以上説明した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、こ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。たとえば、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。

【0240】

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。

【0241】

また、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14に示された内容に応じて演出表示装置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。

【0242】

たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、有効な始動入賞に基づいて保留表示を行なう場合に、始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に前述した先読みを行なった場合には、当該先読み判定結果に応じた始動入賞指定コマンドを送信する。

10

【0243】

図15は、始動入賞指定コマンドを具体的に説明するための図である。前述したように、始動入賞指定コマンドの上位バイトとしては、第1始動入賞口13への入賞が第1始動口スイッチ13aによって検出された場合に「C0」が設定され、第2始動入賞口14への入賞が第2始動口スイッチ14aによって検出された場合に「C1」が設定される。

【0244】

始動入賞指定コマンドの下位バイトとしては、たとえば、すでに大当たりとなることが先読み判定されているときなど、先読みの禁止状態に設定されているときで当該始動入賞に対する先読みが行なわれなかった場合に判定なしを特定する「00」が設定され、先読み判定結果がはずれで通常変動と判定されたときに「01」が設定され、先読み判定結果が16R確変Aで1回擬似連aと判定されたときに「0F」が設定される。その他の先読み判定結果についても同様に、一の先読み判定結果が特定されるように予め定められているデータが、始動入賞指定コマンドの下位バイトとして設定される。

20

【0245】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、当該始動入賞指定コマンドに基づき、保留表示するための処理、先読み予告を実行するか否かを判定するための処理、および先読み予告種別を選択するための処理などを行なう。先読み予告とは、先読み判定結果に関する情報を、当該始動入賞に起因する変動表示開始前の段階から報知する演出をいう。

【0246】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の変動表示を開始する度に、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。演出制御用マイクロコンピュータ100は、当該変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドに基づき、飾り図柄変動表示を開始するように制御するとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

30

【0247】

図16は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（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または第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、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（S311、S312）。そして、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。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、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。

40

【0248】

S300～S310の処理は、以下のような処理である。

50

特別図柄通常処理（S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の変動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（合計保留記憶数）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計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、合計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特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否かや小当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。また、小当たりとする場合には小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S 3 0 1に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグや小当たりフラグは、大当たり遊技または小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

10

【0249】

変動パターン設定処理（S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（変動表示時間：変動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）を特別図柄の変動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S 3 0 2に対応した値（この例では2）に更新する。

【0250】

表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信するための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS 3 0 3に対応した値（この例では3）に更新する。

20

【0251】

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

【0252】

特別図柄停止処理（S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動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ための制御を行なう。そして、大当たりフラグまたは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S 3 0 5またはS 3 0 8に対応した値（この例では5または8）に更新する。大当たりフラグも小当たりフラグ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S 3 0 0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において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

30

【0253】

ラウンド開始前処理（S 3 0 5）：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。ラウンド開始前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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、タイマによってラウンド中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS 3 0 6に対応した値（この例では6）に更新する。なお、ラウンド開始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、ラウンド開始前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、当該大当たり遊技状態となったときの状態が確変状態であり、確変フラグがセットされていたときには、確変フラグがリセットされる（当該大当たりが確変となる大当たりであるか否かに関わらずリセットされる）。

40

50

【0254】

ラウンド中処理（S306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当り遊技状態中または小当り遊技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に送信するための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なう。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S305に対応した値（この例では5）に更新する。また、すべ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S307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0255】

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

【0256】

小当り開放前処理（S308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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を開放する時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS309に対応した値（この例では9）に更新する。

【0257】

小当り開放中処理（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。小当り遊技状態中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に送信するための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なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残り開放回数がある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、すべての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

【0258】

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

【0259】

図17は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちのいずれか一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する（S211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56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（S212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、S222に移行する。

【0260】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S213）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S214）。

【0261】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、

10

20

30

40

50

第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合)には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合)には「第2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

【0262】

図19(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。図19(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。なお、図19(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図19(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保され、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。また、保留特定領域は、後述するように、演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMにも形成され、演出制御用CPU101は、主制御基板560から送信されてきたコマンドに基づいて、図19(A)に示す保留特定領域に記憶されるデータと同じデータを演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMに記憶させている。その状態が図43に示されている。この図43に示す演出側の保留特定領域については後述する。

【0263】

図19(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図19(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。また、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、後述するように、演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMにも形成され、演出制御用CPU101は、主制御基板560から送信されてきたコマンドに基づいて、図19(B)に示す保存領域に記憶されるデータと同じデータを演算制御用マイクロコンピュータ100のRAMに記憶させている。

【0264】

なお、保留記憶方式は、上記のように、保有特定領域および保存領域など、複数の領域を用いるものに限らず、一の所定領域を用いて記憶されるものであってもよい。保留記憶方式は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々への入賞に起因して抽出される乱数を、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々に定められた上限数(たとえば4)まで、入賞順を特定可能に記憶される方式であれば、どのような方式であってもよい。たとえば、一の領域を用いて、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のうちいずれへの入賞かを特定するためのデータと当該入賞に起因して抽出される乱数を特定するためのデータとを対応付けて、入賞順に、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14各々に定められた上限数(たとえば4)まで記憶する方式であってもよい。

【0265】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S215)。なお、S215の処理では、ランダムR(大当たり判定用乱数)およびソフトウェア乱数であるランダム2-1、2-2、3、4(

図7参照)が、保存領域に格納される。

【0266】

次いで、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(S216)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値が「1」であるか否か、すなわち当該始動入賞よりも先に記憶された保留記憶が存在するか否かを判定する(S217)。合算保留記憶数カウンタの値が「1」でないと判定されたときには、後述する先読み処理においてセットされる先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされているか否か、すなわち大当りまたは小当りとなる保留記憶が存在するか否かを判定する(S218)。

【0267】

先読み大当りフラグと先読み小当りフラグとのいずれもセットされていないときには、低ベース時であるか否かを判断する(S218a)、この判断は、時短フラグがセットされているか否かに基づいて行なう。時短フラグがセットされていないならば低ベース時と判断してS219へ移行する。一方、時短フラグがセットされておれば、低ベース時でないと判断してS221へ移行する。

【0268】

S219においては、先読み大当りフラグも先読み小当りフラグもセットされていないときには、後述する第1先読み処理を行ない、S220に移行する。第1先読み処理においては、今回の第1始動入賞により抽出した乱数値に基づき、当りになるか否かおよび変動パターン種別がどの種別であるかを先読みする処理が行なわれる。

【0269】

S220においては、第1先読み処理における先読み判定結果に応じた第1始動入賞指定コマンドをセットする。セットされたコマンドは、演出制御コマンド制御処理(図5のS28)において、送信する処理が行なわれる。

【0270】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、後述するように、先読み判定結果に応じた始動入賞指定コマンド始動入賞に基づき、保留表示を行なうとともに、先読み予告を実行するか否かの決定を行なう。

【0271】

S218において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされていると判定されたときには、大当りまたは小当りになる保留記憶が存在するために、当該始動入賞について先読み処理を行なうことなく、S221に移行する。なお、S218や後述するS229においては、先読み大当りフラグのみについて設定されているか否かを判定し、大当りになる保留記憶が存在するときにだけ、当該始動入賞について先読み処理を行わないようにしてもよい。

【0272】

S221においては、判定結果なしの第1始動入賞指定コマンドをセットする。これにより、始動入賞に基づく保留表示が行なわれる。

【0273】

一方、S217において合算保留記憶数カウンタの値が「1」とであると判定されたときには、当該始動入賞に基づく変動表示をすぐに開始できる状態であるため、第1先読み処理や始動入賞指定コマンド送信処理を行なうことなく、S222に移行する。

【0274】

S222～S232については、S211～S221で示した処理とほぼ同様に、第2始動口スイッチ14aがオンしたことを条件として、保留特定領域に「第2」をセットし抽出した乱数を第2保留記憶数バッファに保存し(S225、S226)、合算保留記憶数カウンタの値および先読み大当りフラグなどに基づいて第2先読み処理が行なわれたときには該先読み判定結果に応じた第2始動入賞指定コマンドをセットし(S231)、第2先読み処理が行なわれなかったときには判定結果なしの第2始動入賞指定コマンドをセットする(S232)処理が行なわれる。

【0275】

S 2 1 1～S 2 2 1で示した処理との相違点は、S 2 2 9 aにおいて、高ベース時であるか否かの判断を行なう点である。この判断は、前述と同様に時短フラグがセットされているか否かに基づいて行なう。時短フラグがセットされているときには、高ベース時と判断してS 2 3 0へ移行する。時短フラグがセットされていないときには、高ベース時でないと判断してS 2 3 2へ移行する。

【0276】

このように、低ベース時には第1先読み処理（S 2 1 9）が実行される一方第2先読み処理（S 2 3 0）の実行が禁止され、逆に高ベース時には第1先読み処理（S 2 1 9）の実行が禁止される一方第2先読み処理（S 2 3 0）が実行されることとなる。その結果、低ベース時には第1始動入賞口13への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出が許容される一方第2始動入賞口14への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される。また、高ベース時には、第1始動入賞口13への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される一方第2始動入賞口14への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が許容される。

【0277】

なお、S 2 1 3～2 2 1の処理とS 2 2 4～2 3 2の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）を選択する。このようにS 2 1 3～2 1 8の処理とS 2 2 4～2 2 8の処理とを1つの共通ルーチンで実現する場合には、図19に示す保留記憶バッファを、第1保留記憶（第1特別図柄）と、第2保留記憶（第2特別図柄）とで共通使用してもよい。具体的には、そのような共通の保留記憶バッファにおいて、各保存領域に、入賞が生じた順に、「第1」、「第2」のどちらの保留記憶であるかという情報、および、抽出した乱数値（ランダムR、ランダム2-1、2-2、3、4など）を示す情報を格納していき、「第2」の方を優先して読出して変動表示に用いるようにすればよい。そして、前述した実施形態の場合と同様に、「第1」、「第2」の各保留記憶については、別個に保留記憶数の最大値を管理すればよい。また、時短フラグのセット状態に応じて先読み処理を行なうか否かの制御に関しては、「第1」、「第2」のどちらの保留記憶であるかを判断した上で、時短フラグがセットされているか否かを判断し、「第1」で時短フラグがセットされている場合には第1先読み処理を実行し、「第2」で時短フラグがセットされていない場合には第2先読み処理を実行するように制御する。

【0278】

図18は、S 2 1 9の第1先読み処理を示すフローチャートである。CPU 56は、S 2 1 5において抽出したランダムRの値が通常時の大当たり判定値（図8（A）における通常時の判定値（共通の大当たり判定値））であるか否かを判定する（S 2 4 0）。このように、先読み処理での大当たり判定においては、通常時の大当たり判定値（共通の大当たり判定値）が用いられる。このため、実際に変動表示を開始するときの遊技状態が確変状態であるか否かまで先読みすることなく、先読み処理において大当たりと判定されたにも関わらず実際の変動表示においてははずれになるといった不都合の発生を防止することができる。

【0279】

S 2 4 0において、通常時の大当たり判定値であると判定されたときには、大当たりとなることを示す先読み大当たりフラグをセットする（S 2 4 1）。また、CPU 56は、図8（C）で示した第1特図用大当たり種別判定テーブルを選択し（S 2 4 2）、S 2 1 5においてランダム2-1から抽出した値に基づいて大当たり種別を判定する（S 2 4 3）。そして、S 2 4 3で判定された大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン種別判定テーブル（図12（C）、（D）、（F））を選択し（S 2 4 4）、S 2 1 5において保留記憶数が3

～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する（S252）。

【0280】

一方、S240において通常時の大当たり判定値でないと判定されたときには、小当たり判定値（図8（B）、第1特図の場合には左欄の判定値参照）であるか否かを判定する（S245）。小当たり判定値であると判定されたときには、小当たりとなることを示す先読み小当たりフラグをセットする（S246）。そして、図12（E）に示す小当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S247）、S252に移行して保留記憶数が3～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する。

【0281】

S245において小当たり判定値でないと判定されたときには、図11に示すリーチ判定テーブルを参照し、保留記憶数が6～8の判定値（共通のリーチ判定値）とS215において抽出したランダム2-2からの値とに応じてリーチの有無を判定する（S248）。このように、先読み処理でのリーチ判定においては、保留記憶数が6～8の判定値（共通のリーチ判定値）が用いられる。このため、たとえば、先読み処理においてリーチと判定されたにも関わらず実際の変動表示においてリーチにならないといった不都合の発生を防止することができる。

【0282】

S248による判定の結果、リーチにするか否かを判定し（S249）、リーチにすると判定されたときには、図12（B）に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S250）、リーチにしないと判定されたときには、図12（A）に示す非リーチはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択し（S251）、S252に移行して保留記憶数が3～8の判定値にしたがいランダム3から抽出した値に基づいて変動パターン種別を判定する。

【0283】

S252のように、先読み処理での変動パターン種別判定においては、保留記憶数が3～8の判定値が用いられる。このため、先読みで擬似連の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においても擬似連の変動パターンにより変動表示が行なわれる。また、先読みでリーチ演出がスーパーリーチ1の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においてもスーパーリーチ1のリーチ演出が行なわれる。また、先読みでリーチ演出がスーパーリーチ2の変動パターン種別と判定されたときには、実際の変動表示においてもスーパーリーチ2のリーチ演出が行なわれる。その結果、たとえば、先読み処理において擬似連と判定されたにも関わらず実際の変動表示において擬似連にならないといった不都合の発生や、先読み処理においてリーチ種類がスーパーリーチ1と判定されたにも関わらず実際の変動表示においてスーパーリーチ1にならないといった不都合の発生を防止することができる。

【0284】

図18において第1先読み処理について説明したが、第2先読み処理においても、第1先読み処理と同様に、第2始動入賞に基づき抽出した乱数値に基づき所定のテーブルを参照して先読み判定を行なう処理が行なわれる。

【0285】

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

【0286】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図19（A）参照）に「第2」が記憶されているか否かの判断を行なう（S52）。つまり、図19の（A）に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいた保留記憶特定情報である「第2」が記憶されているか否かの判断が行なわれる。

10

20

30

40

50

そして、「第2」が記憶されていないときに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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（S53）。一方、「第2」が記憶されている場合には、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（S54）。

【0287】

このS53の処理とともに、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に記憶されている保留特定領域のうち、領域1に記憶されている「第1」の保留特定領域を消去して保留特定領域2以降の領域に記憶されている各保留記憶特定情報を保留特定領域1の方向に1つつシフトする処理を行なう。CPU56は、S54の処理とともに、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に記憶されている「第2」の保留記憶特定情報のうち、一番古い保留記憶特定情報（一番若い番号の保留特定領域に記憶されている保留記憶特定情報）を消去する処理を行なう。そして、その消去された領域以降の保留記憶特定情報を消去された保留特定領域側へ1つつシフトする処理を行なう。

10

【0288】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶が1つでも存在すれば、その第2保留記憶に基づいた第2特別図柄表示器8bおよび第2飾り図柄表示器9bの変動表示が第1保留記憶に優先して実行される。

【0289】

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

20

【0290】

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

30

【0291】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

40

【0292】

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。

【0293】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（S57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（S58）。なお、CPU56は、カウント値が1減

50

算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0294】

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

10

【0295】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、当り判定を実行する（S61、S62）。当り判定では、遊技状態に応じて予め決められている大当り判定値（図8（A）、（B）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または小当りとすることに決定する処理を実行する。なお、変動開始時における当り判定では、現在の遊技状態に対応する判定値が用いられる。このため、先読み時の遊技状態に対応する判定値で判定しても判定の結果が異なり、先読み時において当りでないと判定されたときであっても変動開始時において当りと判定される場合が生じ得る。その結果、前述した先読み予告が行なわれていないときであっても、当りになることに対し遊技者に期待感を抱かせることができる。

20

【0296】

当り判定では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態）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、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態であるときは、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なう。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。S61において大当りとすることに決定した場合には、S71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0297】

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なわれる。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、確変フラグは、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定されたときに、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、次の大当りが発生したときの大当り遊技の開始時においてリセットされる（次の大当りが確変となる大当りであっても、大当り遊技の開始時に一旦リセットされる）。

40

【0298】

ランダムRの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ランダムRの値が小当り判定値のいずれかと一致するか否か確認する（S62）。一致した場合には、小当りフラグをセットする（S63）。そして、S75に移行する。小当り判定値に一致しない場合には、そのままS75に移行する。

【0299】

50

S 7 1では、C P U 5 6は、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、第1特別図柄を対象とする場合には図8 (C) に示すテーブルを選択し、第2特別図柄を対象とする場合には図8 (D) に示すテーブルを選択する (S 7 2)。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 2 - 1) の値と一致する値に対応した種別 (「1 6 R 確変 A」、 「1 6 R 確変 B」、 「1 6 R 確変 C」、 「1 5 R 確変」、 「1 5 R 非確変」、 「2 R 確変」) を大当りの種別に決定する (S 7 3)。また、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 (S 7 4)。たとえば、大当り種別が 「1 6 R 確変 A」 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 「1 6 R 確変 B」 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 「1 6 R 確変 C」 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 「1 5 R 確変」 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、大当り種別が 「1 5 R 非確変」 の場合には大当り種別を示すデータとして 「0 5」 が設定され、大当り種別が 「2 R 確変」 の場合には大当り種別を示すデータとして 「0 6」 が設定される。

10

【0 3 0 0】

次いで、C P U 5 6は、特別図柄の停止図柄を決定する (S 7 5)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグが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。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「2」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」、「5」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「2 R 確変」に決定した場合には、2 R 大当り図柄となる「8」を特別図柄の停止図柄に決定する。「1 6 R 確変 A」に決定した場合には「1」を、「1 6 R 確変 B」に決定した場合には「3」、「1 6 R 確変 C」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、「1 5 R 確変」に決定した場合には「5」を、「1 5 R 非確変」に決定した場合には「9」を、特別図柄の停止図柄に決定する。

20

【0 3 0 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 (S 3 0 1) に対応した値に更新する (S 7 6)。

30

【0 3 0 2】

図 2 2 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 (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 (S 9 1)。

【0 3 0 3】

大当りフラグがセットされている場合には、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、S 7 4 で記憶される大当り種別に基づいて図 1 2 (C)、(D)、(F) のうちいずれかのテーブルを選択する (S 9 2)。そして、S 1 0 1 に移行する。

【0 3 0 4】

大当りフラグがセットされていない場合には、小当りフラグがセットされているか否か確認する (S 9 3)。小当りフラグがセットされている場合 (S 9 3 で Y の場合) には、図 1 2 (E) に示すテーブルを選択する (S 9 4)。そして、S 1 0 1 に移行する。

40

【0 3 0 5】

S 9 3 で小当りフラグがセットされていない場合 (S 9 3 で N の場合)、すなわち、大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合には、図 1 1 に示すリーチ判定テーブルを参照して、現在の保留記憶数と乱数バッファ領域に格納されたリーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) の値とに応じて、リーチ状態にするか否かを決定する (S 9 7)。

【0 3 0 6】

そして、S 9 7 による決定において、リーチ状態にすることに決定したか否かを判定す

50

る（S 9 8）。リーチ状態にすることに決定した場合には、図 1 2（B）に示すテーブルを選択する（S 9 9）。一方、リーチ状態にしないことに決定した場合には、図 1 2（A）に示すテーブルを選択する（S 1 0 0）。そして、S 1 0 1に移行する。

【0 3 0 7】

S 1 0 1では、C P U 5 6は、S 9 2、S 9 4、S 9 9、およびS 1 0 0のうちいずれかにより選択されたテーブルのうち現在の保留記憶数に対応する判定値にしたがい、乱数バッファ領域に格納された変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値に基づいて、変動パターン種別を決定する。なお、変動開始時におけるリーチ判定および変動パターン種別判定では、現在の保留記憶数に対応する判定値が用いられる。このため、先読み時においてリーチでないと判定されたときであっても変動開始時においてリーチと判定される場合や、先読み時において擬似連でないと判定されたときであっても変動開始時において擬似連と判定される場合が生じ得る。その結果、前述した先読み予告が行なわれていないときであっても、リーチや擬似連になることに対し遊技者に期待感を抱かせることができる。

10

【0 3 0 8】

次いで、C P U 5 6は、S 1 0 1で決定された変動パターン種別に応じた変動パターン判定テーブル（図 1 3 参照）を選択する（S 1 0 3）。また、C P U 5 6は、S 1 0 3により選択されたテーブルを参照して、乱数バッファ領域に格納された変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）の値に基づいて、変動パターンを決定する（S 1 0 5）。

【0 3 0 9】

20

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）をセットする（S 1 0 6）。これにより、変動パターンコマンドが図 5 の S 2 8 において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。

【0 3 1 0】

また、特別図柄の変動を開始する（S 1 0 7）。たとえば、S 3 3 の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、R A M 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（S 1 0 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）に対応した値に更新する（S 1 0 9）。

【0 3 1 1】

30

図 2 3 は、表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）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、C P U 5 6 は、決定されている大当りの種別、小当り、はずれに応じて、表示結果 1 指定～表示結果 8 指定のいずれかの演出制御コマンド（図 1 4 参照）を送信するための制御を行なう。具体的には、C P U 5 6 は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（S 1 1 0）。大当りフラグがセットされている場合には、大当りの種別に応じた表示結果指定コマンドをセットする（S 1 1 1）。これにより、表示結果指定コマンドが図 5 の S 2 8 において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。

【0 3 1 2】

40

S 1 1 0 において、大当りフラグがセットされていない場合には、S 1 1 6 に移行し、小当りフラグがセットされているか否か確認する。C P U 5 6 は、S 1 1 6 の処理で小当りフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果 8 指定コマンドをセットする（S 1 1 7）。小当りフラグがセットされていないときには、表示結果 1 指定コマンドをセットする（S 1 1 8）。これにより、セットされた表示結果指定コマンドが図 5 の S 2 8 において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。

【0 3 1 3】

そして、合算保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを送信する（S 1 1 9）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、C P U 5 6 は、送信した表示結果指定コマンドを R A M 5 5 における演出図柄種類格納領域に保存して

50

おく。

【0314】

その後、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（S303）に対応した値に更新する（S120）。

【0315】

図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（S303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（S125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（S126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新する（S127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

【0316】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（S304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、S32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行なう（S131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドをセットする（S132）。これにより、図柄確定指定コマンドが図5のS28において、演出制

20

【0317】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（S134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドをセットする（S135）。これにより、大当たり開始指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。具体的には、大当たりの種別が確変大当たり（16R確変大当たり、15R確変大当たりを含む）である場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突確開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当たり開始1指定コマンドを送

30

【0318】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことをたとえば、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（S136）。なお、大当たり発生時には、大当たり表示時間タイマと同じ値が大入賞口制御タイマに設定される。以降、ラウンド開始前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。

【0319】

また、大当たり種別に応じた開放態様をセットする（S137）。開放態様としては、図9（A）で説明したラウンド数および1ラウンドの開放態様を特定するためのデータが設定される。たとえば、大当たり種別が「16R確変A」であるときには、ラウンド数が16R、1ラウンド開放回数が3回、1回開放時間が5秒であることを特定するためのデータがセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド開始前処理（S305）に対応した値に更新する（S138）。

40

【0320】

S139では、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確認する。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（S140）。そして、時短回数

50

カウンタの値が0になったか否かを確認し（S141）、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短フラグをリセットする（S142）。そして、小当りフラグがセットされているか否か確認する（S143）。小当りフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突確開始指定コマンドをセットする（S144）。これにより、小当り／突確開始指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。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たとえば、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（S145）。なお、小当り発生時には、小当り表示時間タイマと同じ値が大入賞口制御タイマに設定される。以降、小当り開始前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放開始される。

10

【0321】

また、小当りに応じた開放態様をセットする（S146）。小当りに応じた開放態様とは、図9（B）に示すように、たとえば、開放回数が2回、1回開放時間が0.5秒であることを特定するためのデータがセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（S308）に対応した値に更新する（S147）。小当りフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S148）。

【0322】

図26は、特別図柄プロセス処理におけるラウンド開始前処理（S305）を示すフローチャートである。ラウンド開始前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（S401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（S402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

20

【0323】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））をセットする（S403）。これにより、大入賞口開放中指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのラウンド数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行なうとともに（S404）、開放態様として設定されているラウンド数カウンタの値を-1する（S405）。

30

【0324】

また、大入賞口制御タイマに1回開放において大入賞口が開放可能な最大時間に応じた1回開放時間が設定され、大入賞口制御回数に1ラウンド開放回数を設定する（S406）。たとえば、大当り種別が「16R確変A」であるときには、大入賞口制御タイマに1回開放時間である5秒が設定され、大入賞口制御回数に1ラウンド開放回数である3回が設定される。そして、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド中処理（S306）に応じた値に更新する（S407）。

【0325】

40

図27および図28は、特別図柄プロセス処理におけるラウンド中処理（S306）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、1ラウンド内において再度大入賞口を開放させるまでの待ち時間を示すラウンド内開放待タイマの値が0以上であるか否か、すなわちラウンド中の開放待ち状態であるか否かが判定される（S410）。ラウンド内開放待タイマが0以上でないと判定されたとき、すなわち、ラウンド内の開放待ち状態でなく大入賞口開放中であると判定されたときには、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（S411）。

【0326】

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（S412）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオン

50

したか否か確認し（S 4 1 3）、カウントスイッチ 2 3 がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ 2 3 がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（S 4 1 4）。そして、CPU 5 6 は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば 1 0）になっているか否か確認する（S 4 1 5）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S 4 1 2 と S 4 1 3 の判定順は逆でもよい。

【0 3 2 7】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU 5 6 は、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行なう（S 4 1 6）。 10

【0 3 2 8】

次いで、CPU 5 6 は、大入賞口制御回数を 1 減算し（S 4 1 7）、大入賞口制御回数が「0」になったか否か、すなわち 1 ラウンド開放回数だけ大入賞口を開放したか否かを確認する（S 4 1 8）。大入賞口制御回数が「0」になっていないときには、ラウンド内開放待タイマの値に所定の待ち時間に相当する値を設定しラウンド中処理を終了する。

【0 3 2 9】

ラウンド内開放待タイマの値は、前述したように S 4 1 0 で判定される。ラウンド内開放待タイマの値が 0 以上であると判定されたときには、ラウンド内開放待タイマの値を 1 減算し（S 4 2 1）、0 に達したか否かを判定する（S 4 2 2）。ラウンド内開放待タイマの値が 0 であると判定されたときには、再度大入賞口を開放させるために大入賞口制御タイマに 1 回開放時間が再び設定され（S 4 2 3）、ソレノイド 2 1 を再び駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置 2 0）を開放する制御を行ない（S 4 2 4）、ラウンド中処理を終了する。これにより、所定の待ち時間が経過した後に、再度大入賞口を開放するための処理が行なわれる。一方、ラウンド内開放待タイマの値が 0 でないと判定されたときには、そのままラウンド中処理を終了する。これにより、ラウンド内の開放待ち状態が継続される。 20

【0 3 3 0】

なお、本実施の形態の S 4 2 0 においては、所定の待ち時間として図 2 8 の S 4 4 0 で示すラウンド間のインターバル期間と同じ時間が設定される。これにより、ラウンド内の待ち時間と、ラウンド間のインターバル時間とが同じとなるため、大入賞口の開放態様からは、ラウンドが終了したのか、ラウンド中なのか遊技者に特定不能とすることができる。その結果、たとえば 1 6 R 確変大当たりとなったときには、図 1 0 を参照して説明したようにあるタイミングに達するまでどの種類の 1 6 R 確変大当たりとなっているのか特定することができず、当該タイミングを越えて大当たりが継続することへの期待感を抱かせることができるとともに、大当たりが発展していくかのような印象を遊技者に抱か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 3 3 1】

一方、S 4 1 8 において、大入賞口制御回数が「0」になったと判定されたときには、入賞個数カウンタの値をクリアし（0 にし）（S 4 1 9）、ラウンド数カウンタの値を確認する（S 4 3 8）。ラウンド数カウンタの値が 0 でない場合には、CPU 5 6 は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 X X（H））をセットする（S 4 3 9）。これにより、大入賞口開放後指定コマンドが図 5 の S 2 8 において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（S 4 4 0）、特別図柄プロセスフラグの値をラウンド開始前処理（S 3 0 5）に応じた値に更新する（S 4 4 1）。 40

【0 3 3 2】

ラウンド数カウンタの値が 0 である場合には、CPU 5 6 は、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータであるときに、大当たり終了 2 指定コマンドをセットする（S 4 50

42, S447)。これにより、大当り終了2指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、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し（S449）、大当りフラグおよび先読み大当りフラグをリセットされ（S449a）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（S307）に応じた値に更新する（S450）。先読み大当りフラグがリセットされることにより、以降の始動入賞に対して先読み処理が実行可能な状態となる（図17のS218、S219、S229、S230）。なお、先読み大当りフラグがリセットされるタイミングは、予告の対象となる変動表示が終了してから大当りが終了するまでの期間中であればよい。たとえば、先読み大当りフラグがリセットされるタイミングを予告の対象となる変動表示が終了したときにリセットするように構成した場合には、大当り遊技中に入賞した始動入賞について先読み判定を行なうことができるため、当該大当りが終了したときから先読み判定結果に基づく先読み予告演出を行なうことができる。

10

【0333】

CPU56は、大当り種別を示すデータが確変大当りを示すデータでなく、突然確変大当りを示すデータである場合には、小当り／突確終了指定コマンドをセットする（S443, S444）。これにより、小当り／突確終了指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。大当り種別を示すデータが確変大当りを示すデータでもないときには、大当り終了1指定コマンドをセットする（S445）。これにより、大当り終了1指定コマンドが図5のS28において、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、S449に移行する。

20

【0334】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（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の値を1減算する（S154）。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タイマが0になったか否か確認する（S155）。大当り終了表示タイマが0になっていなければ処理を終了する。大当り終了表示タイマが0になっていれば、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであったか否か確認する（S158）。

【0335】

大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、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（S161）。そして、S162に移行する。一方、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りでなかった場合には、そのままS162に移行する。そして、S162では、時短フラグをセットし（S162）、時短回数カウンタにたとえば100をセットする（S163）。これにより、大当り遊技状態の終了後には、必ず時短状態に制御されることとなる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新する（S164）。

30

【0336】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、S308の小当り開放前処理はS305の大当り開放前処理と同様の処理であり、S309の小当り開放中処理はS306のラウンド中処理と同様の処理であり、S310の小当り終了処理はS307の大当り終了処理と同様の処理である。ただし、小当り終了処理においては、大当り終了処理の場合と異なり、確変フラグおよび時短フラグのセットは行なわれない。したがって、小当りのときには、確変フラグおよび時短フラグのセット／リセットは行なわれない。なお、小当りフラグおよび先読み小当りフラグがセットされている場合には、小当り終了処理においてリセットされる。なお、先読み小当りフラグがリセットされるタイミングは、予告の対象となる変動表示が終了してから小当りが終了するまでの期間中であればよい。たとえば、先読み小当りフラグがリセットされるタイミングを予告の対象となる変動表示が終了したときにリセットするように構成した場合には、小当り遊技中に入賞した始動入賞について先読み判定を行なうことができるため、当該小当りが終了したときから先読み判定結果に基

40

50

づく先読み予告演出を行なうことができる。

【0337】

次に、変動表示中に実行される演出の具体例を、図30～図32の説明図を参照して説明する。なお、図30～図32においては、演出表示装置9の表示画面を示す。

【0338】

図30は、変動パターンが「通常変動のすべりなし」である場合、「1回擬似連（非リーチ）のすべりなし」である場合、および、「通常変動のすべりあり」である場合各々についての、演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。

【0339】

変動パターン指定コマンドによって、「通常変動のすべりなし」の変動パターンが指定されたときには、図30（C1）、（C2）に示すように、特別な演出は実行されない。

「通常変動のすべりあり」の変動パターンが指定されたときには、図30（E1）～（E4）に示すような「すべり」の演出が実行される。「1回擬似連（非リーチ）のすべりなし」の変動パターンが指定されたときには、図30（D1）～（D6）に示すような「すべり」の演出が実行されることなく「擬似連」の演出が実行される。なお、図30（D1）～（D6）には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【0340】

図30（A）に示す例は、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図30（B）に示すように、「左」の図柄表示エリア9Lで「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0341】

なお、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に「すべり」の演出が実行される変動パターンであれば、「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる「すべり」の演出が実行される。

【0342】

その後、たとえば、図30（C1）に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図30（C2）に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき、「右」の図柄表示エリア9Rや「中」の図柄表示エリア9Cで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄FZ1-2や中最終停止図柄FZ1-3として決定される。

【0343】

「擬似連」の演出が実行される場合には、たとえば、図30（D1）に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図30（D2）に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「6」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）することによって、図6で示した擬似連チャンス目GC6となる演出図柄が停止表示される。これにより、初回変動が終了する。

【0344】

なお、変動パターンの種類が擬似連ですべりありの場合には、図30（D1）の表示状態になる直前において、一旦「右」の図柄表示エリア9Rで「6」の演出図柄を停止表示（仮停止表示）してリーチにさせて擬似連に発展しないかのような演出を行なった後、「すべり」の演出が行なわれて図30（D1）に示すような表示状態にする演出が行なわれる。なお、このような「すべり」の演出のパターンは、複数種類設けられているものであってもよい。たとえば、リーチにならない図柄を停止させた後に「すべり」の演出を行なうパターンや、右図柄を停止させた後に「左」の図柄表示エリア9Lに停止されている演出図柄をすべらせてチャンス目となり得る組合せにする演出を行なうパターンなどを含む。変動パターンの種類が擬似連ですべりありの場合には、これら複数種類の中から選択した「すべり」の演出のパターンが実行される。

【0345】

その後、図30(D3)に示すようにすべての図柄表示エリア9L、9C、9Rで演出図柄を再び変動させて、再変動が行なわれる。その後、たとえば、図30(D4)～(D6)に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「6」、「7」、「4」の演出図柄を順次に停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

【0346】

「すべり」の演出が実行される場合には、たとえば、図30(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「5」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図30(E2)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図30(E3)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図30(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで仮停止表示される演出図柄は、たとえば、決定された右最終停止図柄FZ1-2に基づいて決定される(図50参照)。その後、たとえば、図30(E4)に示すように、「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

10

【0347】

図31～図32は、変動表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図31(A)に示す例では、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図31(B)に示すように、「左」の図柄表示エリア9Lで「6」の演出図柄が停止表示(仮停止表示)される。

20

【0348】

そして、たとえば、「すべり」の演出が実行される変動パターンである場合には、図31(C1)～(C3)に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rで演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行なわれる。また、たとえば、「擬似連」の演出が実行される変動パターンである場合には、図31(D1)～(D5)に示すように、すべての図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を仮停止表示させた後、すべての図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて演出図柄を再び変動(擬似連変動)させる演出表示が行なわれる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rで「6」の演出図柄が揃って停止表示(仮停止表示)されることによって、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になる。

30

【0349】

図31(C3)や図31(D5)に示すようリーチ状態となった場合には、図32(A)に示すように、「中」の図柄表示エリア9Cにおける演出図柄の変動速度が低下する。そして、変動パターンの種別がノーマルリーチであるとき等には、図32(B)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「6」を示す数字が「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rと揃って停止表示(仮停止表示)される「ノーマル」のリーチ演出が行なわれる。なお、図32(B)に示す例では、変動表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組合せを構成する演出図柄が停止表示されているが、変動表示結果が「はずれ」となる場合には、たとえば、図32(G)に示すように「5」を示す数字が「中」の図柄表示エリア9Cで停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の図柄表示エリア9Cで「5」を示す数字の演出図柄を停止表示させるといった「中」の図柄表示エリア9Cで「6」を示す数字以外の演出図柄を停止表示させること等によって、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の変動表示を終了すればよい。

40

【0350】

50

また、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 2 が実行される場合には、図 3 2 (C) に示すように、低下していた「中」の図柄表示エリア 9 C における演出図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。

【0351】

スーパーリーチ 1 のリーチ演出では、図 3 2 (D) に示すようなキャラクタ画像 C H 1 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【0352】

また、スーパーリーチ 2 のリーチ演出では、図 3 2 (E) に示すようなキャラクタ画像 C H 2 が表示された後、図 3 2 (F) に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、図 3 2 (G) および (H) に示すように、2 段階目の演出表示に進む。

10

【0353】

図 3 2 (H) に示すように 2 段階目の演出表示が進行すると、図 3 2 (I) に示すように、2 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。なお、変動表示結果が「はずれ」になる場合には、表示されている演出図柄が変更されず、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の変動表示を終了させる。

【0354】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (C P U 5 6) が実行する普通図柄プロセス処理 (S 2 7) について説明する。図 3 3 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、ゲート 3 2 を遊技球が通過してゲートスイッチ 3 2 a がオン状態となったことを検出すると (S 1 2 1 1)、ゲートスイッチ通過処理 (S 1 2 1 2) を実行する。そして、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて S 1 2 0 0 ~ S 1 2 0 3 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

20

【0355】

ゲートスイッチ通過処理 (S 1 2 1 2) : C P U 5 6 は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を +1 する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄保留記憶表示器 4 1 の L E D が点灯される。そして、C P U 5 6 は、普通図柄当り判定用乱数（ランダム 4）の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行なう。

30

【0356】

普通図柄通常処理 (S 1 2 0 0) : C P U 5 6 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（たとえば普通図柄プロセスフラグの値が S 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 1 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 1 0 に当り図柄が導出表示されたことに基づく可変入賞球装置 1 5 の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理 (S 1 2 0 1) を示す値（具体的には「1」）に更新する。

40

【0357】

普通図柄変動処理 (S 1 2 0 1) : C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動を停止し、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理 (S 1 2 0 2) を示す値（具体的には「2」）に更新する。

【0358】

普通図柄停止処理 (S 1 2 0 2) : C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマがタイムア

50

ウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S 1 2 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせる。また、現在の遊技状態が高ベース状態（時短フラグセット時）であるか否かを確認し、高ベース状態であれば、高ベース状態のときの普通電動役物（可変入賞球装置15）の開放パターンを選択し、低ベース状態（時短フラグ非セット時）であれば、低ベース状態のときの普通電動役物（可変入賞球装置15）の開放パターンを選択し、選択した開放パターンを設定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（S 1 2 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

10

【0359】

普通電動役物作動処理（S 1 2 0 3）：CPU 56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていないことを条件に、普通電動役物（可変入賞球装置15）への遊技球の入賞個数（第2始動入賞口14への入賞個数）をカウントする普通電動役物入賞カウント処理を実行し、また、設定された開放パターンで普通電動役物の開放を行なう（可変入賞球装置15の開閉動作を実行する）普通電動役物開放パターン処理を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S 1 2 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0360】

20

図34は、普通図柄通常処理（S 1 2 0 0）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU 56は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（S 1 2 2 1）。ゲート通過記憶数が0であれば（S 1 2 2 1のY）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ（S 1 2 2 1のN）、CPU 56は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用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（S 1 2 2 2）。そして、CPU 56は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S 1 2 2 3）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過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普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

30

【0361】

次いで、CPU 56は、乱数格納バッファから普通図柄当り判定用乱数（ランダム5）を読み出し（S 1 2 2 4）、読み出した乱数値に基づいて当りとするかはずれとするかを決定する（S 1 2 2 5）。具体的には、普通図柄当り判定用乱数（ランダム5）の値が当り判定値と一致するか否かが判定され、一致する当り判定値があれば当りと決定される。たとえば、時短フラグがセットされているとき、すなわち高ベース状態（時短状態）のときには、当り判定値を1～10のいずれかとし、低ベース状態のときには、当り判定値を3または7としている。普通図柄当り判定用乱数が0～10の数値範囲で更新されるとすると、高ベース状態のときの当選確率は10/11となり、低ベース状態のときの当選確率は2/11となる。このように、高ベース状態のときは高確率で当りとなり、低ベース状態のときは低確率でしか当りとならない。

40

【0362】

次いで、CPU 56は、普通図柄プロセスタイマに普通図柄変動時間をセットし（S 1 2 2 6）、普通図柄表示器10における普通図柄の変動を開始させる（S 1 2 2 7）。なお、この実施の形態では、図37に示すように、低ベース時の普通図柄の変動時間は30.0秒とされ、高ベース時の普通図柄の変動時間は1.0秒とされている。そして、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（S 1 2 0 1）を示す値（具

50

体的には「1」)に更新する(S1228)。

【0363】

図35は、普通図柄変動処理(S1201)を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたかどうかを確認する(S1231)。普通図柄プロセスタイマがタイムアップしていなければ(S1231のN)、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する(S1235)。

【0364】

普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは(S1231のY)、CPU56は、普通図柄表示器10における普通図柄の変動を停止させる(S1232)。そして、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止時間をセットする(S1233)。そして、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理(S1202)を示す値(具体的には「2」)に更新する(S1234)。

【0365】

図36は、普通図柄停止処理(S1202)を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたかどうかを確認する(S1241)。普通図柄プロセスタイマがタイムアップしていなければ(S1241のN)、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する(S1242)。

【0366】

普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたとき、すなわち、普通図柄停止時間が経過したときは(S1241のY)、CPU56は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか(S1225で当りと判定されたかどうか)を確認する(S1243)。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、たとえば、S1225で当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【0367】

普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは(S1243のY)、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットする(S1244)。普通電動役物作動時間は、普通電動役物(可変入賞球装置15)が動作可能な最大時間である。普通電動役物作動時間は、高ベース状態のときの方が低ベース状態のときよりも長い時間に設定されている。

【0368】

次いで、CPU56は、時短フラグがセットされているか否かを確認する(S1245)。

【0369】

時短フラグがセットされているとき(高ベース状態のとき)は(S1245のY)、CPU56は、普通電動役物の開放パターンとして図37の下段に示す高ベース時テーブルに設定されている開放パターンを選択する(S1246)。一方、時短フラグがセットされていないとき(低ベース状態であるとき)は(S1245のN)、CPU56は、普通電動役物の開放パターンとして図37の上段に示す低ベース時テーブルに設定されている開放パターンを選択する(S1247)。図37に示す例では、低ベース時テーブルには、開放時間が0.5秒で、開放回数が1回の開放パターンのデータが設定されている。また、高ベース時テーブルには、開放時間が2.5秒で、開放回数が2回の開放パターンのデータが設定されている。

【0370】

そして、CPU56は、S1246またはS1247で選択した開放パターンを開放パターンバッファにセットする(S1248)。なお、開放パターンを開放パターンバッファにセットする際に、普通電動役物開放パターンタイマ(普通電動役物の開放時間および

閉鎖時間を計測するタイマ)に開放パターン時間(ここでは可変入賞球装置15が最初に開放されるまでの閉鎖時間)をセットする処理も行なわれる。その後、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理(S1203)を示す値(具体的には「3」)に更新する(S1249)。

【0371】

S1243において、普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは(S1243のN)、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(S1200)を示す値(具体的には「0」)に更新する(S1250)。

【0372】

図38は、普通電動役物作動処理(S1203)を示すフローチャートである。普通電動役物作動処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたかどうかを確認する(S1261)。この普通図柄プロセスタイマは、前述のS1244でセットされた普通電動役物作動時間である。普通図柄プロセスタイマがタイムアップしていなければ(S1261のN)、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する(S1262)。

【0373】

そして、CPU56は、スイッチオンバッファをレジスタにロードする(S1263)。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合にそのスイッチの対応ビットにおいて1が設定され、スイッチのオフが検出された場合にそのスイッチの対応ビットにおいて0が設定されるバッファである。

【0374】

CPU56は、第2始動口スイッチ入力ビット(第2始動口スイッチ14aの対応ビット)において1がセットされているかどうかを確認する(S1264)。つまり、第2始動口スイッチ14aがオンになったかどうか(第2始動入賞口14に遊技球が入賞したかどうか)を確認する。第2始動口スイッチ入力ビットにおいて1がセットされていないければ(S1264のN)、S1268の処理に移行する。第2始動口スイッチ入力ビットにおいて1がセットされていれば(S1264のY)、第2始動口スイッチ14aがオンしたことになるので、CPU56は、普通電動役物(可変入賞球装置15)に入賞した遊技球の個数をカウントする普通電動役物入賞個数カウンタを+1する(S1265)。そして、CPU56は、普通電動役物入賞個数カウンタの値が8未満であるかどうかを確認する(S1266)。普通電動役物入賞個数カウンタの値が8未満でない場合(S1266のN)、つまり8以上である場合は、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値をクリア(0に)する(S1267)。このS1267では、普通図柄プロセスタイマの値をクリア(0に)することによって、普通電動役物(可変入賞球装置15)を閉鎖する。このような処理によって、普通電動役物作動処理が終了することになる(S1261のY、S1272参照)。このように、この実施の形態では、普通電動役物作動時間内において8個以上の遊技球が可変入賞球装置15に入賞したときは、普通電動役物作動処理を終了して可変入賞球装置15を閉鎖するようにしている。なお、普通電動役物作動時間内において8個以上の遊技球が可変入賞球装置15に入賞したときは、S1267により普通図柄プロセスタイマの値をクリア(0に)するとともに、普通電動役物(可変入賞球装置15)を閉鎖した後、普通電動役物作動処理を終了させてから次のS1261を経てS1272に進む処理を行わず、S1267から直接的にS1272に進むようにしてもよい。

【0375】

次に、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマの値を-1する(S1268)。そして、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマの値が0であるかどうか、すなわち、普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップしたかどうかを確認する(S1269)。タイムアウトしていなければ(S1269のN)、そのまま処理を終了する。タイムアウトしていれば(S1269のY)、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間をセットする(S1270)。そして、CPU56は、ソレノ

10

20

30

40

50

イド16を駆動して普通電動役物（可変入賞球装置15）を開放または閉鎖する（S1271）。

【0376】

具体的には、可変入賞球装置15が閉状態のときに普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップすると、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間として開放時間をセットし、出力ポートバッファ（ソレノイドバッファ）の普通電動役物ソレノイド出力ビットを反転させて可変入賞球装置15を開放する。可変入賞球装置15が開状態のときに普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップすると、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間として閉鎖時間をセットし、出力ポートバッファ（ソレノイドバッファ）の普通電動役物ソレノイド出力ビットを反転させて可変入賞球装置15を閉鎖する。

10

【0377】

以上のS1268～S1271の処理によって、低ベース状態のときの開放パターンと高ベース状態のときの開放パターンとが実現される。遊技状態が低ベース状態のときは、開放時間が0.5秒であり開放回数が1回となる開放パターンであるので、たとえば、普通電動役物作動処理が開始されてから1.0秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開状態となり、その後に0.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となる。また、遊技状態が高ベース状態のときは、開放時間が2.5秒であり開放回数が2回となる開放パターンであるので、たとえば、普通電動役物作動処理が開始されてから2.5秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開状態となり、その後に2.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となり、再び2.5秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開状態となり、さらに2.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となる。

20

【0378】

S1261において、普通図柄プロセスタイマ（S1244でセットされた普通電動役物作動時間）がタイムアップしたときは（S1261のY）、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（S1200）を示す値（具体的には「0」）に更新する（S1272）。

【0379】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図39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（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行な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（S703）、S704～S710の演出制御処理を実行する。

30

40

【0380】

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するコマンド解析処理を行なう（S704）。次に、受信してコマンドに基づいて図19（A）の保留特定領域と同様の情報をRAMに記憶させる保留記憶処理を行なう（S705）。次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S706）。また、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S707）。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

50

出表示装置 9 の表示制御を実行する。

【0381】

次いで、第 1 飾り図柄表示制御処理を行なう (S708)。第 1 飾り図柄表示制御処理では、第 1 飾り図柄表示器 9 a の表示制御を実行する。また、第 2 飾り図柄表示制御処理を行なう (S709)。第 2 飾り図柄表示制御処理では、第 2 飾り図柄表示器 9 b の表示制御を実行する。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタ (ランダムカウンタ) のカウント値を更新する乱数更新処理を実行する (S710)。その後、S702 に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行する特別図柄プロセス処理のように、第 1 飾り図柄表示制御処理と第 2 飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

10

【0382】

図 40 および図 41 は、コマンド解析処理 (S704) の具体例を示すフローチャートである。主基板 31 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 101 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。

【0383】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、RAM に形成されてい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か否か確認する (S611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 101 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読出す (S612)。なお、読出したら読出ポインタの値を +2 しておく (S613)。+2 するのは 2 バイト (1 コマンド) ずつ読出すからである。

20

【0384】

コマンド受信バッファとして、たとえば、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。したがって、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 12 の 12 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 11 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【0385】

遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号に基づく割込処理で受信され、コマンド受信バッファに保存されている。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、予め定められたコマンドのうち、どのコマンド (図 14 参照) であるのか解析する。

【0386】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば (S614)、演出制御用 CPU 101 は、その変動パターンコマンドを、RAM に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する (S615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする (S616)。

40

【0387】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば (S617)、演出制御用 CPU 101 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 指定コマンドのいずれか) を、RAM に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する (S618)。

【0388】

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 (S621)、演出制御用

50

CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（S622）。

【0389】

受信した演出制御コマンドが大当り開始1指定コマンドまたは大当り開始2指定コマンドであれば（S623）、演出制御用CPU101は、大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグをセットする（S624）。受信した演出制御コマンドが小当り／突確開始指定コマンドであれば（S625）、演出制御用CPU101は、小当り／突確開始指定コマンド受信フラグをセットする（S626）。

【0390】

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（S627）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（S628）。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（S629）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（S630）。

10

【0391】

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（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なう（S632）。初期画面には、予め決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0392】

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（S633）、予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なう（S634）。

20

【0393】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドまたは大当り終了2指定コマンドであれば（S641）、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグまたは大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（S642）。受信した演出制御コマンドが小当り／突確終了指定コマンドであれば（S643）、演出制御用CPU101は、小当り／突確終了指定コマンド受信フラグをセットする（S644）。

【0394】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（S645）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（S646）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（S647）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（S648）。

30

【0395】

受信した演出制御コマンドが始動入賞指定コマンドであれば（S649）、演出制御用CPU101は、その始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞指定コマンド格納領域に格納するとともに、保留表示処理が未だなされていない始動入賞数を示す未処理数カウンタを1加算する（S650）。後述するように、未処理数カウンタの値に基づき、保留が加算表示される。

【0396】

受信した演出制御コマンドが始動入賞指定コマンドでなく保留記憶数減算指定コマンド（図14のC300）である場合には（S651）、演出制御用CPU101は、保留表示を減算更新させるための保留減算カウンタを1加算する処理を行なう（S652）。この保留減算カウンタの値に基づき、後述するように保留が減算表示される（S669～S671参照）。

40

【0397】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに対応する処理を実行し（S653）、S611に移行する。対応する処理とは、たとえば、受信したコマンドに対応するフラグをセットする処理が行なわれる。また、対応する処理としては、受信した演出制御コマンドが保留記憶数減算指定コマンドであれば、保留表示を減算更新させるための保留減算カウンタを1加算する処

50

理が該当する。後述するように、保留減算カウンタの値に基づき、保留が減算表示される。

【0398】

図42は、S705の保留記憶処理の具体的制御内容を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、未処理数カウンタが「1」以上であるか否か判定する（S594）。この未処理数カウンタは、始動入賞指定コマンドを受信する度にS650で「1」加算され、後述する保留記憶表示制御処理（図57）のS660～S667が実行される毎に「1」減算されるものである。未処理数カウンタが「1」以上でない場合にはS601へ移行するが「1」以上である場合には、処理数カウンタを「1」加算し（S595）、始動入賞指定コマンド格納領域に格納されている始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドか否か判定する（S569）。この始動入賞指定コマンドは、S650により始動入賞指定コマンド格納領域に格納されるものであり、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されてきた第1始動入賞指定または第2始動入賞指定が始動入賞指定コマンド格納領域に格納される。第1始動入賞指定コマンドであった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに形成されている演出側保留特定領域に「第1」（00）を記憶する処理が行なわれる（S597）。演出側保留特定領域は、図19（A）で説明した保留特定領域と同様に8個の記憶領域を有している（図43参照）。各記憶領域は2ビットの記憶容量を有している。そして、始動入賞指定コマンドの受信順に「第1」または「第2」であることを示す演出側保留記憶特定情報が記憶される。この演出側保留記憶特定情報は、2ビットのデータで構成されており、上位ビットが「1」の場合は「第1」を示し、上位ビットが「0」の場合は「第2」を示す。なお、後述するように、下位ビットが「1」の場合にはその演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されたことを示し（S666参照）、下位ビットが「0」の場合にはその演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されていないことを示している。

【0399】

S596の判定結果が、第2始動入賞指定コマンドであった場合には、演出側保留特定領域に「第2」（10）を記憶する処理が行なわれる（S598）。次に、未処理数カウンタと処理数カウンタとの値が等しいか否か判定する（S599）。通常は、始動入賞指定コマンドを1回受信した状態でこの保留記憶処理が実行されるために未処理数カウンタの値は「1」となっており、未処理数カウンタと処理数カウンタとの値が等しいと判定されてS600へ移行する。しかし、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに同時に遊技球が入賞した場合には、未処理数カウンタの値が「2」となり、S599でNOの判断がなされ、S595～S599の処理をもう1度繰り返す。この同時始動入賞に伴う2つの始動入賞指定コマンドの連続的な受信時に備えて、始動入賞指定コマンド格納領域は、2つの始動入賞指定コマンドを格納できるようになっている。

【0400】

次に、演出制御用CPU101は、処理数カウンタを「0」にクリア（初期化）する（S600）。

【0401】

次に、演出制御用CPU101は、保留減算カウンタが「1」以上であるか否かの判断を行なう（S601）。この保留減算カウンタは、保留記憶数減算指定コマンドが送信されてきたことによりS652により「1」加算されるものである。この保留減算カウンタが「1」以上である場合には、演出制御用CPU101は、RAMに記憶されている演出側保留特定領域の記憶データを消去してシフトする処理を行なう。その際に、前述したように、第2保留記憶データに基づいた変動表示の方が優先して実行されるために、第2保留記憶データの方を優先的に消去する必要がある。

【0402】

具体的には、演出制御用CPU101は、RAM内の演出側保留特定領域に「第2」（00または01）が記憶されているか否か判断する（S602）。「第2」が記憶されている場合には、その「第2」の記憶データのうち一番古いものを消去して演出側保留特定

領域の内容をその消去した領域の方向にシフトする処理を行なう（S 6 0 3）。一方、演出側保留特定領域に「第 2」が記憶されていない場合すなわちすべて「第 1」（1 0 または 1 1）であった場合には、一番古い記憶データ（「第 1」のデータ）を消去して演出側保留特定領域の内容をその消去した領域の方向にシフトする処理を行なう（S 6 0 4）。

【0 4 0 3】

このような保留記憶処理の結果、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 内の演出側保留特定領域には、図 1 9（A）の保留特定領域に記憶されているデータと同じデータが記憶されることとなる。

【0 4 0 4】

その演出側保留特定領域を図 4 3 に示す。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 内に形成されている演出側保留特定領域は、保留メモリカウンタの上限値（8）に対応する記憶領域が確保されている。この記憶領域には、発生した始動入賞が第 1 始動入賞か第 2 始動入賞かを特定するための演出側保留記憶特定情報が記憶される。この記憶情報は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信されてきた第 1 始動入賞指定コマンド（C 0 × ×）、第 2 始動入賞指定コマンド（C 1 × ×）に従って定まる。なお保留メモリカウンタは、発生した始動入賞のうち未だ変動表示に用いられていない始動入賞個数をカウントするものであり、後述する S 6 6 6、S 6 6 7 により「1」ずつ加算され、S 6 7 1 により「1」ずつ減算される。

【0 4 0 5】

図 4 3 の（A）は、その保留メモリカウンタの値が「5」の場合を示しており、保留メモリカウンタの値が若い順すなわち始動入賞の発生の古い順に、第 1（1 0）、第 1（1 0）、第 2（0 0）、第 1（1 0）、第 2（0 0）の演出側保留記憶特定情報が記憶されている。この演出側保留特定領域の各領域には、2 ビットの記憶領域が確保されており、上位ビットが「1」のときには「第 1」、上位ビットが「0」のときには「第 2」が特定される。なお、下位ビットは、その演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されているか否かを示すビットであり、その下位ビットが「1」の場合には当該演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されており、下位ビットが「0」の場合には当該演出側保留記憶特定情報が先読み予告の対象に指定されていないことを示している。

【0 4 0 6】

図 4 3 の（B）は、保留メモリカウンタが「6」の場合を示しており、特に、保留メモリカウンタが「6」の値に相当する記憶領域に第 2（0 1）が記憶されている。これは、下位ビットが「1」であるため、当該演出側保留記憶特定情報が、先読み予告の対象に指定されていることが特定される。

【0 4 0 7】

図 4 3 の（C）は、保留メモリカウンタが「4」の場合を示しており、（B）の状態から、何ら始動入賞が発生することなく変動表示が 2 回実行されて演出側保留記憶特定情報が 2 個消去された状態が示されている。前述したように、第 2 保留記憶の方を優先して変動表示に用いるために、（B）の保留メモリカウンタ「3」に対応する記憶領域に記憶されている第 2（0 0）の情報がまず削除され、保留メモリカウンタ「4」と「5」と「6」との各演出側保留記憶特定情報が、削除された記憶領域側に 1 つシフトされ、次にシフト後における保留メモリカウンタ「4」に対応する記憶領域に記憶されている「第 2（0 0）」の演出側保留記憶特定情報が削除され、その削除された記憶領域側に「第 2（0 1）」の演出側保留記憶特定情報がシフトされる。その状態が、図 4 3 の（C）に示されている。

【0 4 0 8】

この図 4 3 の（C）の状態では、次に変動表示に用いられる演出側保留記憶特定情報が、保留メモリカウンタ「4」に対応する記憶領域に記憶された「第 2（0 1）」であるために、先読み対象となっている演出側保留記憶特定情報に基づいた変動表示が開始されることとなる。

【0 4 0 9】

10

20

30

40

50

図44は、飾り図柄（第1飾り図柄および第2飾り図柄）の変動表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。そして、図44に示すように、所定時間（たとえば、0.5秒）毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のLEDが点灯している状態にする（図44（A）参照）。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のLEDが点灯している状態にする（図44（B）参照）。

【0410】

図45は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図45に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、すべり時仮停止図柄決定用の乱数SR3、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1、擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2、予告種別決定用の乱数SR7、擬似連予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR8、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9、および背景決定用の乱数SR10を用いる。乱数SR1-1～SR10は、予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出される。

【0411】

なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。なお、SR7～SR9のような予告演出に関する乱数値の上限値が、すべて同じとなる例について説明したが、これに限らず、SR7～SR10各々の上限値が異なるように設定してもよい。また、SR7～SR10各々の上限値が素数となるように設定してもよい。このようにすれば、異なる振分けで予告演出の実行態様を決定することができる。

【0412】

すべり仮停止図柄決定用の乱数SR3は、「すべり」の演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおけるすべてまたは一部（本実施の形態においては「右」の図柄表示エリア9R）において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0413】

次に、擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1および擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR4-2について説明する。本実施の形態においては、擬似連中における各変動の残り回数に応じて、乱数SR4-1および乱数SR4-2のうちいずれかから抽出した値を用いて仮停止表示する演出図柄の組合せを決定する。

【0414】

擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1は、初回変動において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0415】

擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR4-2は、初回変動終了後に開始される1回目の再変動において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0416】

なお、1回目の再変動が終了した後に開始される2回目の再変動における仮停止表示させる演出図柄は、初回変動において仮停止表示させる演出図柄または1回目の再変動において仮停止表示させる演出図柄が所定の乱数抽選により設定される。

【0417】

予告種別決定用の乱数SR7は、予告を実行する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である。予告種別としては、擬似連となることを予告する擬似連予告、当りとなることを予告する当り予告、擬似連予告および当り予告と異なる予告としてボタン予告、およびステップアップ予告など、複数種類の種別が設けられている。予告演出は、複数種類の種別から1つ選択して実行される。

【0418】

このように複数種類の予告演出の種別から1つの予告演出を選択して実行する理由は、次の通りである。複数種類の予告演出は、同時に実行すると、表示されるタイミングおよび表示される場所（表示領域）が重複するものであり、重複して表示されることにより演出が雑然としてしまうので、そのように演出が雑然とするのを防止するために、予告演出として、複数種類の予告演出の種別から選択した1つの予告演出を実行するようにしたのである。また、実行する予告演出を複数種類の予告演出の種別から選択することにより、予告演出制御に関して、予告演出の発生割合の設計変更を容易化することができる。また、選択された種別の予告演出についてのみ演出態様を決定する処理を実行すればよいので、予告演出に関する制御プログラムの処理量を低減することができる。

10

【0419】

このように、予告演出としては、擬似連予告、当り予告、ボタン予告、およびステップアップ予告のうちいずれか一つが実行される。なお、予告演出は、これに限らず、擬似連予告、当り予告、ボタン予告、およびステップアップ予告各々が別のタイミングまたは別の表示領域で実行する別の予告として独立的に設け、実行するか否かを別個に判断するようにしてもよい。

【0420】

擬似連予告とは、擬似連が実行される旨を示すキャラクタを出現させる演出をいう。当り予告とは、当りとなる旨を示すキャラクタを出現させる演出をいう。ボタン予告とは、変動表示中において操作ボタンが操作されたことを条件として、所定のメッセージを表示する演出をいう。ステップアップ予告は、予告の態様を複数段階でステップアップさせる演出をいう。ステップアップ予告では、ステップアップする段階数により大当り（リーチ）となる信頼度が異なる。段階数は、選択される予告パターンの種類により異なるように設定されている。

20

【0421】

予告演出は、予告の対象となる保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶に基づく変動表示中において実行される先読み予告演出と、予告の対象となる変動表示中において実行される通常予告演出とを含む。

【0422】

先読み予告演出は、予告の対象となる保留記憶および当該保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶（以下、予告実行保留記憶ともいう）各々に基づく変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される。たとえば、予告の対象となる保留記憶よりも先に3つ保留記憶されているときには、当該3つの保留記憶および予告の対象となる保留記憶に基づく4回の変動表示において先読み予告演出が行なわれる。

30

【0423】

予告実行保留記憶に基づく変動表示として擬似連の変動表示が実行される場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降に開始される各再変動各々において、予告演出が所定タイミングで所定期間に亘り実行される。このため、たとえば、先読み予告演出として擬似連予告が行なわれている場合には、予告の対象となる変動表示よりも先に開始される各変動表示において擬似連予告を行なうことができる。さらに、予告の対象となる変動表示において擬似連に突入した後、さらに擬似連が継続することを擬似連の変動回数に相当する回数分予告することができる。これにより、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計上限数（たとえば8）よりも多い変動表示回数に亘り擬似連予告を行なうことが可能となる。その結果、保留記憶の合計上限数を越えた先の変動表示を対象として予告を行なっているかのような印象を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0424】

また、擬似連予告の対象となる変動表示が開始されるまでも、擬似連の変動表示が行なわれる場合もある。この場合には、予告の対象となる変動表示に加えて、それ以前に開始される擬似連の変動表示においても、当該擬似連の変動回数に相当する回数分擬似連予

50

告を行なうことができる。その結果、予告の対象が合計上限数を遥かに超えた先の変動表示であるかのような印象を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0425】

通常予告演出は、予告の対象となる変動表示中において所定タイミングで所定期間に亘り実行される。当該変動表示が擬似連である場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降に開始される各変動各々において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される。たとえば、擬似連の変動表示においては、初回変動および初回変動以降に開始される再変動各々において通常予告演出が行なわれる。

【0426】

擬似連予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR8は、擬似連予告において出現させるキャラクタの種類を決定するために用いられる乱数である。当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9は、当り予告において出現させるキャラクタの種類を決定するために用いられる乱数である。

【0427】

予告種別決定用の乱数SR7の値に基づき決定された予告種別が擬似連予告である場合には、擬似連予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR8の値に基づいて予告パターンが決定される。また、予告種別決定用の乱数SR7の値に基づき決定された予告種別が当り予告である場合には、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9の値に基づいて予告パターンが決定される。なお、予告種別決定用の乱数SR7の値に基づき決定された予告種別がボタン予告およびステップアップ予告である場合には、図示を省略するが、擬似連予告や当り予告と同様に、所定の乱数の値に基づき予告パターンが決定される。

【0428】

背景決定用の乱数SR10は、予告演出が実行される場合における演出表示装置9の背景の種類を決定するために用いられる乱数である。本実施の形態では、予告演出が実行される変動において、選択された背景画像に変更されて予告演出を含む変動表示が行なわれる。

【0429】

次に、変動表示中に実行される予告の具体例を図46～図49を参照して説明する。

図46は、予告演出の一例として先読み予告演出が実行されたときの演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。図46では、先読み予告演出として、当り予告、擬似連予告が実行されたときの表示状態について説明する。

【0430】

図46(A)は、特別図柄の変動停止に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で確定演出図柄が停止表示されて変動表示が終了している状態を示している。

【0431】

図46(B)は、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rのすべてで演出図柄の変動が開始された状態を示している。

【0432】

図46(C)は、図46(B)で開始した変動中に始動入賞して保留表示が加算された状態を示している。図46(C)では、保留記憶が3個である旨が表示されている。なお、図46(C)で加算された保留表示は、すでに記憶されている保留表示の通常態様（たとえば白丸）と異なる態様（予告態様、たとえば黒丸）で表示されている。これは、図57で後述するように、通常態様と異なる態様で表示されている保留記憶を対象として、先読み予告が行なわれることを示している。

【0433】

図46(D)は、特別図柄の変動停止に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rのすべてで確定演出図柄が停止表示されて変動表示が終了してい

10

20

30

40

50

る状態を示している。

【0434】

図46(E1)および(E2)は、特別図柄の変動開始に対応して新たに開始された演出図柄の変動中であって、いずれの図柄表示エリアにも演出図柄が停止されていないときに、先読み予告として当り予告が実行されたときの表示状態を示している。図46(E1)および(E2)は、ともに、“メモリの中に当りあるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタが出現することにより、当り予告が実行されている。

【0435】

なお、図46(E1)の当り予告と、(E2)の当り予告とは、出現するキャラクタの種類が異なっている。出現するキャラクタの種類は、図65(B)で後述するように、当りの種別に応じて選択される。当り予告では、図46(E1)で示すキャラクタまたは(E2)で示すキャラクタを出現させる演出が行なわれる。これにより、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が開始される前段階から当りとなることを報知することができる。

10

【0436】

なお、先読み予告演出が実行されて予告の対象となる変動表示となったとき、あるいは通常予告演出が実行されるときには、当り予告として、“当りかも”といった異なるメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。

【0437】

図46(F1)および(F2)は、特別図柄の変動開始に対応して新たに開始された演出図柄の変動中であって、いずれの図柄表示エリアにも演出図柄が停止されていないときに、先読み予告として擬似連予告が実行されたときの表示状態を示している。図46(F1)および(F2)は、ともに、“メモリの中に擬似連あるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタが出現することにより、擬似連予告が実行されている。

20

【0438】

なお、図46(F1)の擬似連予告と、(F2)の擬似連予告とは、出現するキャラクタの種類が異なっている。出現するキャラクタの種類は、図65(A)で後述するように、擬似連の変動回数の種類に応じて選択される。擬似連予告では、図46(F1)で示すキャラクタまたは(F2)で示すキャラクタを出現させる演出が行なわれる。これにより、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が開始される前段階から擬似連となることを報知することができる。

30

【0439】

また、少なくとも予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示においては、複数回変動が実行される。このため、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計上限数(たとえば8)よりも多い変動表示回数に亘り擬似連予告を行なうことが可能となる。その結果、保留記憶の合計上限数を越えた先の変動表示を対象として予告を行なっているかのような印象を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0440】

なお、先読み予告演出が実行されて予告の対象となる変動表示となったとき、あるいは通常予告演出が実行されるときには、擬似連予告として、“擬似連中に当るかも”といった異なるメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。

40

【0441】

図46(G1)および(G2)は、当り予告の変形例について説明するための図である。当り予告を行なう場合であって、当りの種別が16R確変A~16R確変Cのいずれかであるときには、図46(G1)および(G2)で示す態様で当り予告を行なうようにし、当りの種別が16R確変A~16R確変C以外の当りである場合には図46(E1)および(E2)で示す態様で当り予告を行なうようにしてもよい。図46(G1)および(G2)は、ともに、“メモリの中にチャンスボーナスあるかも”といったメッセージが記

50

されたプラカードを持ったキャラクターが出現することにより、16R確変当り予告が実行されている。

【0442】

なお、図46（G1）の16R確変当り予告と、（G2）の16R確変当り予告とは、出現するキャラクターの種類が異なっている。キャラクターの種類により、16R確変A～Cのうちいずれの当りとなるかの信頼度を異ならせている。言い換えると、キャラクターの種類により16R確変Aの予告を行なっている。16R確変当り予告では、図46（G1）で示すキャラクターまたは（G2）で示すキャラクターを出現させる演出が行なわれる。これにより、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が開始される前段階から16R確変当りとなることを報知することができる。

10

【0443】

なお、先読み予告演出が実行されて予告の対象となる変動表示となったとき、あるいは通常予告演出が実行されるときには、16R確変当り予告として、“チャンスボーナスかも”といった異なるメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクターを出現させるようにしてもよい。

【0444】

なお、先読み予告演出は、前述したように、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示まで、繰り返し実行される。

【0445】

図47および図48は、予告演出の一例として通常予告演出が実行されたときの演出表示装置9における表示動作例を示す説明図である。図47では、通常予告演出として、ボタン予告が実行されたときの表示状態について説明する。図48では、通常予告演出として、ステップアップ予告が実行されたときの表示状態について説明する。

20

【0446】

まず、図47を参照して、（A）、（B）に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。ボタン予告を実行することが決定されたときには、その後、（C）に示すように、いずれの図柄表示エリアにも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、封筒を示す画像（以下、封筒画像と呼ぶ）9Pが表示されるとともに、操作ボタンを示す画像（以下、操作ボタン画像と呼ぶ）9Qと、「ボタンを押してください」という操作要求メッセージを示す画像（以下、操作要求メッセージ画像）9Sとが表示される。これら封筒画像9P、操作ボタン画像9Q、および操作要求メッセージ画像9Sの表示は、遊技者による操作ボタン30の操作を促すために実行される。以下では、封筒画像9P、操作ボタン画像9Q、および操作要求メッセージ画像9Sの表示を、ボタン操作促進演出という。

30

【0447】

ボタン操作促進演出のうち封筒画像9Pは、ボタン予告演出後に当りまたは擬似連となる割合に応じて封筒の色が選択されることにより（たとえば、「第1色表示（白色）」、「第2色表示（青色）」、および、「第3色表示（黄色）」の順に、ボタン予告後に当りまたは擬似連となる信頼度（以下、単に信頼度ともいう）が高いことを示すように色が選択される（信頼度の関係は、第1色表示<第2色表示<第3色表示）。）、大当りの信頼度を示す表示が行なわれる。これにより、ボタン予告が行なわれる前に信頼度が封筒の色によって示されるので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者による操作ボタン30の操作を促進することができる。このような信頼度を示す表示は、色信頼度表示と呼ばれる。

40

【0448】

なお、封筒画像9Pの色により、ボタン予告後に信頼度を報知する例について説明した。しかし、ボタン予告後に信頼度は、ボタン操作促進演出の態様により報知するものであればよく、たとえば、封筒画像9Pの大きさ、種類、形状などにより報知するものであってもよく、また、ボタン操作促進演出のうち封筒画像9Pの態様に限らず、操作ボタン画

50

像 9 Q、または操作要求メッセージ画像 9 S の態様や、封筒画像 9 P、操作ボタン画像 9 Q、および操作要求メッセージ画像 9 S 各々の態様の組合せにより報知するものであってもよい。

【0449】

ボタン操作促進演出の開始から終了までの期間は、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間である。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングで、(D) に示すように、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、予め定められた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様で当りまたは擬似連となることについての予告が行なわれる。具体的には、封筒画像 9 P において封筒を開封し、内容物としての書面に書かれた予告メッセージを見せる演出が行なわれる。複数種類の演出態様として、書面に書かれた予告メッセージが異なる複数の演出態様が予め定められており、これらのうち、いずれかの演出態様が選択され、選択された演出態様にしたかった予告メッセージが表示される。

10

【0450】

予告メッセージとしては、たとえば、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」というメッセージを含み、いずれか 1 つのメッセージが選択されて表示される。予告メッセージは、予告演出後に当りまたは擬似連となる割合が異なるように選択割合が設定されている。この実施の形態では、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示において当りまたは擬似連となる割合の程度を、信頼度と呼ぶ。たとえば、「・・・」という予告メッセージよりも、それ以外の予告メッセージの方が信頼度が高く設定されている。また、「CHANCE」よりも、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」という予告メッセージの方が信頼度が高く設定されている。また、「REACH」は、予告演出後にリーチとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。また、「FEVER」は、予告演出後に大当たりとなるときにのみ選択可能となるように設定されている。(C)、(D) に示すように、第 1 予告演出としてのボタン予告は、演出表示装置 9 の比較的広い表示領域を用いて行なわれる。

20

【0451】

このように、ボタン予告においては、遊技者により操作ボタン 30 が操作されると、信頼度に応じた予告メッセージが表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【0452】

(D) に示すようなボタン予告の表示が終了した後、(F) に示すように「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R で、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

【0453】

一方、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されなかったときには、(D) のようなボタン予告に関する表示は行なわれず、(E)、(F) に示すように、そのままの表示態様で変動表示が継続され、演出図柄が、仮停止状態（まだ再変動が残っている場合）または完全停止状態（最後の変動である場合）となるように表示制御が行なわれる。

40

【0454】

次に、図 48 を参照して、(A)、(B) に示すように、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄の変動が開始される。ステップアップ予告を実行することが決定されたときには、その後、図 48 (B) ~ (D) に示すように、いずれの図柄表示エリアでも演出図柄が停止されていない変動中の状態において、複数段階のステップにより構成される予告が実行される。

【0455】

50

具体的に、ステップアップ予告においては、当りや擬似連となることを示す予告が複数段階のステップ（たとえば、ステップ1～ステップ3の3段階）に分けて示される。ステップアップ予告については、各変動表示（擬似連における初回変動および各再変動を含む）において、最大限、ステップ1～ステップ3の3つの予告ステップが実行される。ステップ1～ステップ3のそれぞれの予告ステップについては、色が異なる3つの人型のキャラクターを示す画像（以下、キャラクタ画像と呼ぶ）91T、92T、93Tが用意されている。

【0456】

ステップアップ予告は、原則的に、第1の色（たとえば、黒色）が付された第1のキャラクタ画像91Tが表示されるステップ1、第2の色（たとえば緑色）が付された第2のキャラクタ画像92Tが表示されるステップ2、および、第3の色（たとえば、赤色）が付された第3のキャラクタ画像93Tが表示されるステップ3の順序にしたがって複数段階でステップアップする態様で表示される。したがって、たとえば、予告ステップがステップアップするごとにキャラクタ画像が切替えられて表示される。

10

【0457】

ステップアップ予告を構成するステップ1～ステップ3については、ステップ1<ステップ2<ステップ3の順序で、表示されたときにその後に当りまたは擬似連となる割合が高くなるように信頼度が設定されている。これにより、遊技者からの見た目では、第1のキャラクタ画像91T<第2のキャラクタ画像92T<第3のキャラクタ画像93Tの順序で、表示されたときにその後に当りまたは擬似連となる割合が高くなるように信頼度が設定されている。

20

【0458】

図48（B）に示すように、ステップアップ予告における第1のステップであるステップ1では、第1のキャラクタ画像91Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。そして、ステップアップ予告における第2のステップであるステップ2では、（C）に示すように、第2のキャラクタ画像92Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。さらに、ステップアップ予告における第3のステップであるステップ3では、（D）に示すように、第3のキャラクタ画像93Tが表示される（たとえば、画面端部から登場する）。

【0459】

このように、ステップアップ予告においては、ステップ1～ステップ3のうちすべてのステップにおいて、異なる色のキャラクタ画像が順次表示される場合がある。

30

【0460】

また、ステップアップ予告の各ステップにおいて表示されるキャラクタ画像には、予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示において当りまたは擬似連となる割合が異なるように選択割合が設定された複数種類の模様から1つの模様が選択されて付されている（たとえば、「第1模様表示（ベタ塗り）」、「第2模様表示（縞模様）」、および、「第3模様表示（斑点模様）」の順に、基本発展予告後に当りまたは擬似連となる信頼度が高いことを示すように模様表示が選択される（当りまたは擬似連となる信頼度の関係は、第1模様表示<第2模様表示<第3模様表示）。これにより、基本発展予告においては、各ステップで信頼度に応じた模様がキャラクタ画像に付されて表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0461】

そして、予告演出後に大当たりとなるときには、（E）に示すように、最後の変動表示が行なわれるときに、変動表示中において表示されたすべてのキャラクタ画像が表示される（たとえば、画面端部から登場する）。なお、ステップアップ予告については、予告ステップとして、（E）のような表示を行なう第4のステップ（ステップ4）を設けてもよい。

【0462】

このように、ステップアップ予告においては、変動表示が行なわれるごとに信頼度がス

50

テップアップする態様でキャラクタ画像が表示されることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0463】

以上説明したように、予告種別は、図46(E1)、(E2)、(G1)、および(G2)に示す当り予告、図46(F1)および(F2)に示す擬似連予告、図47(C)および(D)に示すボタン予告、および図48(B)～(E)に示すステップアップ予告が設けられている。予告演出を実行する場合には、これら複数種類の種別から1つの予告種別を選択して、前述した先読み予告演出または通常予告演出として実行される。

【0464】

なお、図46～図48では、背景画像を図示していない。しかしながら、予告演出が実行される場合には、選択された種類の背景画像が表示される。図49は、予告演出が実行される場合に表示される背景画像の種類を説明するための図である。背景画像の種類は、図65(C)で後述するように、リーチの種類に応じて選択される。

10

【0465】

図49(A)は、背景Aの表示態様を説明するための図である。背景Aが選択されたときには、図49(A)に示すように、海の態様(海を想起させる画像(たとえば、魚、海草、水など))を表示する態様)に変更される。

【0466】

図49(B)は、背景Bの表示態様を説明するための図である。背景Bが選択されたときには、図49(B)に示すように、山の態様(山を想起させる画像(たとえば、山、鳥、雲など))を表示する態様)に変更される。

20

【0467】

図49(C)は、背景Cの表示態様を説明するための図である。背景Cが選択されたときには、図49(C)に示すように、夜空の態様(夜空を想起させる画像(たとえば、月、星など))を表示する態様)に変更される。

【0468】

先読み予告演出である場合には、先読み予告演出が実行される変動表示が開始されてから、先読み予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が終了するまで(リーチ演出が実行される期間を除く)、当該選択された種類の背景が表示される。また、通常予告演出である場合には、今回の変動表示が開始されてから終了するまで(リーチ演出が実行される期間を除く)、当該選択された種類の背景が表示される。

30

【0469】

次に、停止図柄を決定するときに用いるテーブルについて説明する。図50は、非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図51は、左右出目判定テーブルを示す説明図である。図52は、リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。図53は、大当たり時の最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。

【0470】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチはずれの組合せを決定するためのテーブルとして、たとえば、図50(A)～(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Cが含まれている。

40

【0471】

図50(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数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。最終停止図柄決定テーブル160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0472】

図50(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチはずれの組

50

合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9 Rにおいて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄F Z 1-2を、左最終停止図柄F Z 1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数S R 1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Bは、左最終停止図柄F Z 1-1として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数S R 1-2の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄F Z 1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0 4 7 3】

図5 0（C）に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Cは、所定の非リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9 Cにおいて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄F Z 1-3を、左最終停止図柄F Z 1-1や右最終停止図柄F Z 1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数S R 1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0 4 7 4】

また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるROMに記憶されている判定テーブルには、図5 1に示すような左右出目判定テーブル1 6 1が含まれている。左右出目判定テーブル1 6 1では、左最終停止図柄F Z 1-1と右最終停止図柄F Z 1-2との組合せから、左右出目タイプD C 1-1がL R 0、L R 1 1～L R 1 8、L R 3 1～L R 3 8のいずれに該当するかの判定が行なわれる。最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Cは、左右出目タイプD C 1-1がL R 0、L R 1 1～L R 1 8、L R 3 1～L R 3 8のいずれに

20

【0 4 7 5】

図5 0（B）に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Bでは、左最終停止図柄F Z 1-1となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄F Z 1-2となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数S R 1-2の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチはずれの組合せになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチの組合せや大当たり組合せにならないようにすることができる。

30

【0 4 7 6】

また、図5 0（C）に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Cでは、左最終停止図柄F Z 1-1、右最終停止図柄F Z 1-2、中最終停止図柄F Z 1-3の組合せが割当てられておらず、予め定められた演出図柄の組合せになる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数S R 1-3の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。たとえば、リーチの組合せや大当たり組合せ以外であっても、図6に示す擬似連チャンス目G C 1～G C 8となる部分や、チャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せ（たとえば、「2 2 1」、「3 3 2」など）となる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数S R 1-3の値と比較される数値（判定値）が割当てられていない。このような割当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目G C 1～G C 8や、チャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せにならないようにすることができる。

40

【0 4 7 7】

また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるROMに記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図5 2に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 2 Aが含まれている。

【0 4 7 8】

図5 2に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 2 Aは、リーチはずれの組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9 Lにおいて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄F Z 2-1と、「右」の図柄表示エリア9 Rにおいて停止表示される確

50

定演出図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数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。最終停止図柄決定テーブル162Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄FZ2-1および右最終停止図柄FZ2-2として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0479】

リーチはずれ組合せを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、図12（B）で示したように、変動パターンから特定される左右図柄と中図柄とのずれコマ数により特定される。すなわち、「中」の図柄表示エリア9Cに停止表示される中最終停止図柄FZ2-3は、左右最終停止図柄FZ2-1およびFZ2-2の演出図柄から、変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄に決定される。たとえば、左右最終停止図柄FZ2-1およびFZ2-2の演出図柄が「8」に決定され、変動パターンから特定されるずれコマ数が「5」である場合には、中最終停止図柄FZ2-3の演出図柄として「3」が決定されるものであってもよい。

【0480】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている判定テーブルには、大当たり組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図53に示す最終停止図柄決定テーブル163A、163B、163Cが含まれている。図53（A）に示す最終停止図柄決定テーブル163Aは、15R確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数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。

【0481】

最終停止図柄決定テーブル163Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0482】

図53（B）に示す最終停止図柄決定テーブル163Bは、15R非確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数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。

【0483】

最終停止図柄決定テーブル163Bは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0484】

図53（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cは、16R確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「左」、「右」の各図柄表示エリア9L、9Rにおいて停止表示される左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2を、第1最終停止図柄決定用の乱数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。

【0485】

最終停止図柄決定テーブル163Cは、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値と比較される数値（判定値）であって、左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

【0486】

なお、16R確変大当たり図柄となる確定演出図柄として、「中」の図柄表示エリア9L、9Rにおいて停止表示される中最終停止図柄FZ3-2は、16R確変大当たりとなるときにのみ表示される「CB」図柄に決定される。

【0487】

図54は、変動表示結果が「16R確変大当たり」となる場合の表示動作の一例を示す説明図である。図54(A)および(B)では、たとえば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始等に対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。

【0488】

その後、図54(C)に示すように「左」の図柄表示エリア9Lで「7」の演出図柄が停止表示され、図54(D)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄が停止表示されて、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になる。リーチ状態になった場合には、図54(E)に示すように、“リーチ”といったメッセージが表示されて、リーチ状態である旨が報知される。

【0489】

リーチ状態となった場合には、図54(F)に示すように、「中」の図柄表示エリア9Cにおける演出図柄の変動速度が低下する。そして、変動パターンの種別がノーマルリーチであるとき等には、図54(G)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「6」を示す数字が仮停止表示された後、図54(H)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで上方から「CB」図柄が落下する演出が行なわれ、図54(I)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「CB」を示す図柄が停止表示される。このように、左右図柄が同じ図柄でかつ中図柄に「CB」図柄となる組合せが、16R確変大当たりの図柄組合せとして設定されている。16R確変大当たりの図柄組合せが停止表示された後は、図54(J)に示すように、“チャンスボーナス”といったメッセージが表示されて、16R確変大当たりとなった旨が報知される。

【0490】

図53～図54を用いて、15R大当たりおよび16R大当たりとなる図柄組合せは、SR1-1から抽出した値に基づいてランダムに決定される例について説明した。これと同様に、2R確変大当たりおよび小当たりの図柄組合せについては、SR1-1などから抽出した値に基づいて複数種類定められた特定の図柄組合せ(たとえば、135、139など)からランダムに決定されるように構成してもよい。また、2R確変大当たりおよび小当たりとなる図柄組合せは、非リーチはずれ時と同様に、SR1-1～SR1-3から抽出した値に基づいてランダムに決定されるように構成してもよい。

【0491】

図55は、疑似連実行時の仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMに記憶されている決定テーブルには、「疑似連」の演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、たとえば、図55(A)～(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167A～167Cが含まれている。

【0492】

各仮停止図柄決定テーブル167A～167Cは、「疑似連」の演出が実行される場合に、変動パターンが1回疑似連(非リーチ)、1回疑似連a、1回疑似連b、特殊1回疑似連a、および特殊1回疑似連b(以下、まとめて1回疑似連ともいう)のいずれかであるか、2回疑似連a、2回疑似連b、3回疑似連a、3回疑似連b、特殊2回疑似連a、特殊2回疑似連b、特殊3回疑似連a、特殊3回疑似連b(以下、まとめて複数回疑似連ともいう)のいずれかであるかや、何回目の変動であるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0493】

仮停止図柄決定テーブル167Aは、変動パターンの種別が前述した1回疑似連であるときに、初回変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブ

10

20

30

40

50

ル167Aが参照されたときには、左最終停止図柄に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1～GC8のうち擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、初回変動の仮停止図柄として決定される。

【0494】

また、仮停止図柄決定テーブル167Bは、変動パターンの種別が前述した複数回擬似連であるときに、初回変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブル167Bが参照されたときには、左最終停止図柄に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1～GC8のうち擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、初回変動の仮停止図柄として決定される。

10

【0495】

また、仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンの種別が前述した複数回擬似連であるときに、初回変動が終了した後に開始される1回目の再変動の仮停止図柄を決定するためのテーブルである。仮停止図柄決定テーブル167Cが参照されたときには、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて決定された擬似連チャンス目に応じて定められた判定値にしたがい、擬似連チャンス目GC1～GC8のうち擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR4-2から抽出した値が属する擬似連チャンス目が、1回目の再変動の仮停止図柄として決定される。

【0496】

図56は、擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。1回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Aを用いて初回変動の仮停止図柄が決定される。2回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Bおよび167Cを用いて初回変動の仮停止図柄が決定され、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて1回目の再変動の仮停止図柄が決定される。

20

【0497】

なお、図示を省略したが、3回擬似連では、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて初回変動の仮停止図柄が決定され、仮停止図柄決定テーブル167Bおよび167Cを用いて1回目の再変動の仮停止図柄が決定される。そして、3回擬似連の2回目の再変動の仮停止図柄は、前述したように、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄のうちいずれか一方に決定される。

30

【0498】

この場合、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄のうちいずれか一方が、大当たりにならないときよりも大当たりになるときのほうが高い割合で決定されるように構成してもよい。これにより、2回目の再変動の仮停止図柄と、初回変動の仮停止図柄または1回目の再変動の仮停止図柄との組合せに応じて、大当たりになる期待感を異ならせることができる。

【0499】

以上のように、仮停止図柄決定テーブル167A～167Cを用いて仮停止図柄を決定することによって、擬似連演出における初回変動および再変動の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部において仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

40

【0500】

図57は、S706の保留記憶表示制御処理を示すフローチャートである。まず、S650により加算される未処理数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する(S660)。未処理数カウンタの値が「1」以上であると判定されたときには、保留表示を行なうための処理が実行される。

【0501】

S661においては、先読み予告実行中フラグ、または先読み予告フラグがセットされているか否かを判定する(S661)。先読み予告実行中フラグとは、先読み予告が既に

50

実行されている旨を示すフラグであり、後述する図 6 3 の S 6 7 9 でセットされる。先読み予告フラグとは、先読み予告演出を行なうことが決定されている旨を示すフラグであり、図 5 7 の S 6 6 5 でセットされる。

【0502】

S 6 6 1 において先読み予告実行中フラグまたは先読み予告フラグがセットされていると判定されたときには、保留記憶数を特定するための保留メモリカウンタの値を 1 加算した後、図 4 6 の (A) および (B) で示す通常態様で保留表示（たとえば、白丸の保留表示）を行なう（S 6 6 7）。保留メモリカウンタの値に基づいて、演出表示装置 9 の表示画面に保留メモリの表示が行なわれる。

【0503】

一方、S 6 6 1 において先読み予告実行中フラグおよび先読み予告フラグのいずれもセットされていないと判定されたときには、対応する始動入賞指定コマンドが擬似連を示すコマンドであるかまたは当り（ここでは、1 6 R 大当り、1 5 R 大当りをいう）を示すコマンドであるかが判定される（S 6 6 2）。始動入賞指定コマンドが擬似連を示すコマンドであるかは、たとえば、図 1 5 に示す、先読み判定結果の変動パターン種別関連が擬似連を示すコマンドであるか否かを判定することにより行なわれる。また、始動入賞指定コマンドが当りを示すコマンドであるかは、たとえば、図 1 5 に示す、先読み判定結果が当りを示すコマンドであるか否かを判定することにより行なわれる。

【0504】

S 6 6 2 において擬似連を示すコマンドでもなく当りを示すコマンドでもないと判定されたときには、S 6 6 7 へ移行する。S 6 6 2 において擬似連または当りを示すコマンドであると判定されたときには、演出側保留記憶特定情報（図 4 3 (A) (B) (C) 参照）に基づいて、未だ変動表示が開始されていない変動表示回数（先読み予告回数）を算出する処理を行なう（S 6 6 3）。前述したように、演出制御用 CPU 1 0 1 は、主制御基板 5 6 0 から送信されてきたコマンドに基づいて、図 4 3 (A) (B) (C) に示す演出側保留記憶特定情報を演算制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の RAM に記憶させている（図 4 2 参照）。S 6 6 3 の処理は、その RAM のに記憶された演出側保留記憶特定情報（図 4 3 (A) (B) (C) 参照）を利用して行なう。たとえば、図 4 3 (A) の演出側保留特定領域を参照して、演出側保留記憶特定情報が 1 ～ 5 の記憶領域に図示されているように記憶されている状態で、たとえば第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞したときには、第 2 始動入賞に基づいた変動表示の方が優先して実行されるために、先読み予告回数は、演出側保留特定領域「3」と「5」に記憶されている「第 2」で特定される演出側保留記憶特定情報に基づいた変動表示が実行された次の回数となり、「3」となる。一方、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合には、1 ～ 5 のすべての演出側保留特定領域の演出側保留記憶特定情報で特定される保留記憶に基づいた変動表示が終了した次の回となるために、先読み予告回数は「6」となる。

【0505】

S 6 6 4 においては、S 6 6 3 により算出された先読み予告回数が「2」以上であるか否かが判断される。2 以上であると判定されたときには、今回の始動入賞に基づく変動表示以外に未だ変動表示が開始されていない変動表示がある状況であり先読み予告を実行可能であるため、当該始動入賞指定コマンドの下位バイトのデータが先読み予告フラグとしてセットされる（S 6 6 5）。これにより、先読み予告フラグに基づき、図 1 5 で示した先読み判定結果のいずれかを特定することができる。たとえば、先読み予告フラグに基づき、変動パターン種別が擬似連であるか、擬似連である場合には再変動回数が何回であるか、当りであるか、当りである場合にはいずれの種別であるか、およびリーチの種類がいずれであるかなどを特定することができる。

【0506】

S 6 6 4 において 2 以上でないと判定されたとき、すなわち今回の始動入賞に起因する変動表示が次に行なわれるときであり、先読み予告演出を行なわれなくするため、S 6 6 7 へ移行する。

10

20

30

40

50

【0507】

S666においては、保留メモリカウンタの値を1加算した後、図46(C)で示す予告態様(たとえば黒丸)で保留表示をする。これにより、先読み予告演出の対象となる保留記憶を遊技者にわかりやすく報知することができる。また、S666においては、さらに、先読み予告の対象となる演出側保留特定領域の下位ビットを「1」にする処理を行なう(図43(B)の保留メモリカウンタ「6」に対応する記憶領域の「第2(01)」参照)。次いで、未処理数カウンタの値を1減算し(S668)、再びS660へ移行する。

【0508】

S660において未処理数カウンタの値が「1」以上でないと判定されたとき、すなわち未処理数が0であると判定されたときには、S651において加算される保留減算カウンタの値が「1」以上であるか否かが判定される(S669)。1以上でないと判定されたときには、そのまま保留記憶表示制御処理を終了する。1以上であると判定されたときには、保留メモリカウンタの値を減算した後、保留表示を減算更新(1つシフト)する処理を行なう(S670)。次いで、保留減算カウンタの値を1減算し(S671)、保留記憶表示制御処理を終了する。

10

【0509】

図58は、図39に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(S707)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800~S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

20

【0510】

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

【0511】

演出図柄変動開始処理(S801)：演出図柄および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(S802)に対応した値に更新する。

30

【0512】

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

【0513】

演出図柄変動停止処理(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)を受信したことに基づいて、演出図柄(および飾り図柄)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なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(S804)または変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)に対応した値に更新する。

40

【0514】

大当り表示処理(S804)：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りまたは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(S805)に対応した値に更新する。

【0515】

ラウンド中処理(S805)：ラウンド中の表示制御を行なう。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立した

50

ら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【0 5 1 6】

ラウンド後処理（S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行なう。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 5 1 7】

大当り終了演出処理（S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。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（S 8 0 0）に対応した値に更新する。

10

【0 5 1 8】

図 5 9 は、図 5 8 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（S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（S 8 1 2）。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（S 8 0 1）に応じた値に更新する（S 8 1 3）。

【0 5 1 9】

20

図 6 0 は、図 5 8 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（S 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、はずれとすることに決定されているか否か確認する（S 5 0 1）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。なお、はずれとすることに決定されているか否かは、大当りとするか否かを特定可能な変動パターンコマンドに基づいて、確認するようにしてもよい。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれ変動パターン（通常変動、1 回擬似連（非リーチ）など）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（S 5 0 2）。非リーチはずれ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

30

【0 5 2 0】

非リーチはずれ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（S 5 0 4）。S 5 0 4 の処理では、図 5 0（A）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を使用テーブルとして選択する。次いで、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することによって左最終停止図柄 F Z 1 - 1 になる演出図柄を決定する。次に、図 5 0（B）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を使用テーブルとして選択する。続いて、第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 2 の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を参照することによって右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せに基づいて、図 5 1 に示された左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照することによって、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図 5 0（C）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を使用テーブルとして選択する。また、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 3 の値と左右出目タイプ D C 1 - 1 とに基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を参照することによって中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定する。

40

【0 5 2 1】

50

S 5 0 4 の処理では、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ~ 1 6 0 C や左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1 - 1 ~ F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組合せや大当りの組合せにしない。また、リーチの組合せや大当りの組合せ以外であっても、図 6 に示された擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や前述したチャンス目に類似する特定の非リーチはずれの組合せになることもない。

【0 5 2 2】

S 5 0 1 において、はずれと判定されなかったときには、図 5 3 で示したテーブルを参照して、当り図柄を構成する演出図柄の停止図柄を決定し (S 5 0 3)、S 5 1 6 a に移行する。S 5 0 3 の処理では、図 5 3 に示された当りの種別に応じた最終停止図柄決定テーブルを使用テーブルとして選択する。また、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値に基づいて、当りの種別に応じた最終停止図柄決定テーブルを参照することによって当り種別に対応した演出図柄 F Z 3 - 1, 2, 3 を決定する。

10

【0 5 2 3】

また、S 5 0 2 において、非リーチ変動ではない、すなわちリーチ変動であると判定したときには、S 5 0 5 において、図 5 2 で示したテーブルを参照して、リーチの組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し (S 5 0 5)、S 5 1 6 a に移行する。S 5 0 5 の処理では、図 5 2 に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を使用テーブルとして選択する。また、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値に基づいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を参照することによって左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる同一の演出図柄を決定する。次に、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄と変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄を決定する。

20

【0 5 2 4】

以上のように、S 5 0 5 の処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C 以外の「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄を決定する。次いで、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる演出図柄は、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄と、はずれリーチとなる変動パターンから特定されるずれコマ数となる演出図柄に決定される。

30

【0 5 2 5】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出パターンを設定するための演出設定処理を実行し (図 6 0 の S 5 1 6)、予告パターンを設定するための予告設定処理を実行する (図 6 0 の S 5 1 6 a)。S 5 1 6 a の予告設定処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する (S 5 1 7)。演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、S 5 1 6 の処理で決定した演出パターン、S 5 1 6 a の処理で決定した予告パターンなどにより指定された各種演出制御 (演出動作) パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

40

【0 5 2 6】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置 9 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連またはすべりの演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0 5 2 7】

50

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替タイミング等が設定されている。なお、図柄変動制御パターンテーブルとしては、演出を含む演出図柄の演出動作を制御するための制御データよりなる図柄制御パターンテーブルと、演出図柄の演出動作とは別の予告演出の演出動作を制御するための制御データよりなる予告制御パターンテーブルとを設け、これら演出図柄の演出動作を制御するための制御データと、予告演出の演出動作を制御するための制御データとを組合せて用いることにより、1つの図柄変動制御パターンテーブルにより図柄の演出動作と予告の演出動作とを実行する場合と同様の演出動作を実行するように構成してもよい。

10

【0528】

次いで、演出制御用CPU101は、S517で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する(S518)。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(演出設定プロセスタイマ)をスタートさせる(S519)。

【0529】

演出制御用CPU101は、S519の処理を実行したら、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、可動部材制御データ1)にしたがって演出装置(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、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78)の制御を開始する(S520)。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像(演出図柄を含む。)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/消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、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。また、可動部材制御データにしたがって、可動部材78を動作させるための駆動信号を出力する。

20

【0530】

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(S521)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S802)に対応した値にする(S522)。

30

【0531】

図61は、S516の演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、擬似連予告が開始されるまたは実行中で、かつ先読み予告対象となっている保留記憶(下位ビットが「1」となっている演出側保留記憶特定情報)の1つ前の変動表示であるか否か、すなわち擬似連予告の対象が次の変動表示であるか否かを判定する(S1551)。擬似連予告が開始されるか否かは、擬似連に対応する先読み予告フラグがセットされているか否かにより判定される。擬似連予告が実行中であるか否かは、擬似連予告の先読み予告実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。また、先読み予告対象となっている保留記憶の1つ前の変動表示であるか否かは、前述したRAMの保留特定領域に記憶されている情報(図19(A)参照)に基づいて判断される。

40

【0532】

S1551において擬似連予告が開始されるまたは実行中でかつ予告の対象が次回変動であると判定されたときには、今回の変動パターンの種類が擬似連に代替可能な通常変動(非リーチ)またはノーマルリーチであるか否かを判定する(S1552)。今回の変動パターンの種類が通常変動(非リーチ)またはノーマルリーチであると判定されたときには、今回の演出図柄の変動パターンとして、通常変動(非リーチ)またはノーマルリーチのうち今回の変動パターンから特定される変動時間と同じで擬似連の演出を実行する代替

50

擬似連パターンを選択し（S 1 5 5 3）、S 1 5 5 6 へ移行する。

【0 5 3 3】

通常変動（非リーチ）と変動時間が同じ代替擬似連パターンとしては、変動回数が異なる複数種類の擬似連の変動パターン（たとえば、1 回擬似連パターン、2 回擬似連パターン）が設けられている。ノーマルリーチと変動時間が同じ代替擬似連パターンについても同様に複数種類の擬似連の変動パターン（たとえば、1 回擬似連パターン、2 回擬似連パターン）が設けられている。S 1 5 5 3 では、所定の乱数抽選により複数種類の代替擬似連パターンから一の代替擬似連パターンを選択する。なお、予告の対象となる変動表示が大当たりとなる場合には、大当たりとならない場合よりも高い確率で、変動回数の多い代替擬似連パターンを選択するようにしてもよい。

10

【0 5 3 4】

一方、S 1 5 5 1 において擬似連予告中でかつ予告の対象が次回変動であると判定されなかったとき、または S 1 5 5 2 において今回の変動パターンの種類が通常変動（非リーチ）またはノーマルリーチであると判定されなかったときには、変動パターンコマンドから特定される通常パターンを選択し（S 1 5 5 3 a）、S 1 5 5 6 へ移行する。通常パターンとは、たとえば、変動パターンコマンドから、通常変動（非リーチ）が特定される場合には通常変動（非リーチ）パターンをいい、ノーマルリーチが特定される場合にはノーマルリーチパターンをいう。なお、今回の演出図柄の変動表示は、S 1 5 5 3 または S 1 5 5 3 a で選択された変動パターンで実行される。

【0 5 3 5】

20

なお、本実施の形態においては、擬似連予告が開始されるまたは実行中でかつ予告の対象が次回変動であると判定されたときで、今回の変動パターンの種類が通常変動（非リーチ）またはノーマルリーチであるときに、代替擬似連パターンを選択し、そうでないときにコマンド通りの通常パターンを選択する例について説明した。しかし、擬似連予告が開始されるまたは実行中でかつ予告の対象が次回変動であると判定されたときに、当該変動を擬似連にする制御方法としては、これに限らず、まず受信したコマンド通りのパターンを選択し、その後に S 1 5 5 1 および S 1 5 5 2 と同様の判定処理を行ない、いずれにおいても Y E S と判定されたときに、一旦選択した変動パターンを代替擬似連パターンに変更するように構成してもよい。

【0 5 3 6】

30

次いで、S 1 5 5 6 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、「すべり」の演出である場合に、すべり時仮停止図柄決定用の乱数 S R 3 の値を抽出して、抽出した乱数 S R 3 の値に基づいて仮停止図柄を決定する。

【0 5 3 7】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、「擬似連」の演出である場合には、擬似連の変動回数に応じて、擬似連第 1 変動時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 1 や擬似連第 2 変動時仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 2 から値を抽出して、図 5 5 のテーブルを参照して初回変動および初回変動以降の各再変動の仮停止図柄の組合せを決定する。なお、S 1 5 5 3 において変更された「擬似連」の演出である場合には、次回変動において擬似連になるため、仮停止図柄の組合せに加えて最終停止図柄の組合せについても、擬似連チャンス目から決定される。

40

【0 5 3 8】

ここで、図 6 2 を参照して、S 1 5 5 3 において、たとえば通常変動（非リーチ）に代えて選択され得る擬似連の変動パターン（代替擬似連パターン）について説明する。図 6 2 は、通常変動（非リーチ）により変動表示が行なわれた場合と、当該通常変動（非リーチ）に代えて代替擬似連パターンが選択されて変動表示が行なわれた場合とを対比して説明するためのタイミングチャートである。

【0 5 3 9】

図 6 2 (A) は、通常変動（非リーチ）により変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング 1 は、変動が開始されたときのタイミングを示している。タ

50

イミング2は、タイミング1から時間Tが経過して、確定演出図柄が停止表示されたときのタイミングを示している。タイミング3は、予告の対象となる変動表示が開始されたときのタイミングを示している。

【0540】

図62(B)は、通常変動(非リーチ)に代えて1回擬似連の代替擬似連パターンが選択されて変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング1~2の間に示すように、初回変動が行なわれてチャンス目が停止された後、再変動が行なわれて再度チャンス目が停止されている。

【0541】

図62(C)は、通常変動(非リーチ)に代えて2回擬似連の代替擬似連パターンが選択されて変動表示が行なわれた場合のタイミングチャートである。タイミング1~2の間に示すように、初回変動が行なわれてチャンス目が停止され、1回目の再変動が行なわれて再度チャンス目が停止され、さらに2回目の再変動が行なわれてチャンス目が停止されている。

【0542】

また、通常変動(非リーチ)に代えて代替擬似連パターンが選択されて変動表示が行なわれた場合は、擬似連予告の先読み予告フラグまたは先読み予告実行中フラグがセットされているときである。また、擬似連の変動表示中に予告演出が実行される場合には、図63のS677またはS683において後述するように、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において当該予告演出が実行される。このため、タイミング1~2の間において、変動回数に応じて、(A)では1回、(B)では2回、(C)では3回、予告演出が実行されることになる。

【0543】

また、タイミング3以降に示すように、次回変動が擬似連変動になるため、少なくとも初回変動および再変動においてチャンス目が停止表示される。このため、擬似連の最大変動回数(たとえば3回)を超えて、変動が行なわれているかのような印象を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0544】

図63は、S516aの予告設定処理を示すフローチャートである。まず、先読み予告フラグがセットされているか否かを判定する(S675)。先読み予告フラグは、S665においてセットされる。先読み予告フラグがセットされていると判定されたときには、後述するフラグセット時予告種別決定テーブルを用いて予告種別を決定する(S676)。S676の処理においては、予告種別決定用の乱数SR7の値を抽出して、図64を用いて後述するテーブルにしたがい、予告種別を決定する。なお、S676においては、図61のS1553またはS1553aで選択された変動パターンにしてがって予告種別が決定される。

【0545】

また、S677においては、決定された予告種別に応じた予告パターンを決定する。S677の処理においては、擬似連予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR8、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9、および背景決定用の乱数SR10のうち予告種別に応じた乱数の値を抽出して、図65を用いて後述するテーブルのうち予告種別に応じたテーブルにしたがい、予告種別に対応する予告パターンを決定する。たとえば、擬似連予告の種別が決定されたときには、擬似連予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR8、背景決定用の乱数SR10の値を抽出して、図65の(A)および(C)のテーブルにしたがい、擬似連予告に対応する予告パターンを決定する。また、当り予告の種別が決定されたときには、当り予告の出現キャラクタ決定用の乱数SR9、背景決定用の乱数SR10の値を抽出して、図65の(B)および(C)のテーブルにしたがい、当り予告に対応する予告パターンを決定する。なお、S677においては、図61のS1553またはS1553aで選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、該決定された予告パターンによる予告演出を実行す

10

20

30

40

50

るためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

【0546】

また、S678においては、先読み予告フラグをリセットする。S679においては、予告種別（擬似連予告、当り予告、ボタン予告、ステップアップ予告）に対応する先読み予告実行中フラグをセットする。

【0547】

一方、S675において先読み予告フラグがセットされていないと判定されたときには、S679においてセットされる先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S680）。先読み予告実行中フラグがセットされていると判定されたときには、今回の変動表示中においても前回の変動表示と同じ予告を行なうために、前回変動と同じ予告パターンに決定する（S683）。これにより、先読み予告の対象となる変動表示が終了するまで、先読み予告演出を繰り返し実行することができる。なお、S683においては、図61のS1553またはS1553aで選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、該決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

【0548】

S684においては、今回の変動表示が、先読み予告の対象となっている保留記憶に基づいた変動表示であるか否かが判定される。この判定方法としては、図43（A）（B）（C）に示された演出側保留特定領域に記憶されている演出側保留記憶特定情報のうち下位ビットが「1」のものが、今回の変動表示に用いられるか否により判定する。S684の判定結果がYESの場合には、先読み予告実行中フラグをセットする（S685）。

【0549】

S680において、先読み予告実行中フラグがセットされていないときには、先読み予告が開始される予定もなくかつ実行中でもないときであるため、後述するフラグ非セット時予告種別決定テーブルを用いて予告演出を実行するか否かおよび予告種別を決定する（S681）。S681で決定される予告は、いまから開始される変動表示のみにおいて実行される通常予告演出である。これにより、先読み予告演出が行なわれていなかったときでも通常予告演出が実行されるため、遊技者に期待感を抱かせることができる。なお、S681では、前述したS676と同様の処理が行なわれる。S682においては、決定された予告種別に応じた予告パターンを決定し、予告設定処理を終了する。なお、S682においては、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される。

【0550】

以上、S677、S682、S683各々において、選択された変動パターンが擬似連である場合に、当該擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、決定された予告パターンによる予告演出を実行するためのプロセスデータが設定される例について説明した。これにより、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、S677、S682、S683各々で決定された同じ予告パターンによる予告演出が実行される。しかし、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、S677、S682、S683各々で決定された同じ予告パターンによる予告演出が

実行されるものに限らず、たとえば、擬似連である場合に、初回変動および各再変動各々において、実行する予告パターンを決定し、各変動において決定された予告パターンによる予告演出を実行するように構成してもよい。また、擬似連である場合には、さらに、初回変動および各再変動各々において、予告演出を実行するか否か決定し、各変動のうち予告演出を実行する変動において決定された予告パターンによる予告演出を実行するように構成してもよい。これにより、擬似連である場合の、予告演出のバリエーションを増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0551】

また、S676、S681各々において擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定された場合には、S677、S682、S683各々において擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作を有効に受け付ける操作有効期間を設定するためのプロセスデータが設定される例について説明した。これにより、擬似連における初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作が可能となる。

【0552】

図64は、予告種別決定テーブルを示す説明図である。予告種別決定テーブルは、予告を実行するか否かおよび実行する予告種別を決定するために、図63のS676およびS681において参照されるテーブルである。

【0553】

予告種別決定テーブルは、先読み予告フラグがセットされているときに参照され先読み予告演出の種別を決定するためのフラグセット時予告種別決定テーブルと、先読み予告フラグおよび先読み予告実行中フラグがセットされていないときに参照され通常予告演出の種別を決定するためのフラグ非セット時予告種別決定テーブルとを含む。フラグセット時予告種別決定テーブルおよびフラグ非セット時予告種別決定テーブルは、各々、受信した変動パターンコマンドの種類に応じて、判定値が設定されている。なお、受信した変動パターンコマンドの種類とは、変動パターンコマンドに基づいて、S1553またはS1553aで選択される変動表示パターンをいう。

【0554】

なお、本実施の形態においては、受信した変動パターンコマンドが、図62に示すいずれのパターンに属するかに応じて、パターン毎に定められた判定値にしたがって、予告種別を決定する例について説明する。すなわち、No1に示すはずれかつ非リーチパターン（非リーチ通常変動、非リーチ1回擬似連を包括していう）、No2に示すはずれかつ擬似連以外のリーチパターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2、特殊ノーマルリーチ、特殊スーパーリーチ1、特殊スーパーリーチ2を包括していう）、No3に示すはずれかつ1回擬似連パターン（1回擬似連a、1回擬似連b、特殊1回擬似連a、特殊1回擬似連b、代替擬似連パターンの1回擬似連を包括していう）、No4に示すはずれかつ2回擬似連パターン（2回擬似連a、2回擬似連b、特殊2回擬似連a、特殊2回擬似連b、代替擬似連パターンの2回擬似連を包括していう）、No5に示すはずれかつ3回擬似連パターン（3回擬似連a、3回擬似連b、特殊3回擬似連a、特殊3回擬似連bを包括していう）、No6に示す当りかつ擬似連以外のリーチパターン、No7に示す当りかつ1回擬似連パターン、No8に示す当りかつ2回擬似連パターン、No9に示す当りかつ3回擬似連パターンの複数種類のパターン各々に対応して予告種別を決定するための判定値が設定されており、いまから開始しようとする変動表示パターンが属するパターンに対応して定められた判定値にしたがい予告種別を決定する処理が行なわれる。

【0555】

なお、本実施の形態において同じパターンに属する場合には、リーチとなる擬似連以外の変動パターンのリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2）、擬似連のリーチ種類（スーパーリーチ1となる擬似連a、スーパーリーチ2となる擬似連b）、すべりの有無、はずれとなる変動パターンのずれコマ数、および特殊の変動パターンであるか否かなどに関わらず、同じ振分にしたがって予告種別を決定する例について

説明するが、これに限らず、同じパターンに属する場合であっても、リーチとなる擬似連以外の変動パターンのリーチ種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2）、擬似連のリーチ種類（スーパーリーチ 1 となる擬似連 a、スーパーリーチ 2 となる擬似連 b）、すべりの有無、はずれとなる変動パターンのずれコマ数、および特殊の変動パターンであるか否かの少なくともいずれかに応じて異なる振分に仕掛けて予告種別を決定するようにしてもよい。

【0556】

フラグセット時予告種別決定テーブルが参照されたときには、ランダム S R 7 から抽出した値に基づき、擬似連予告または当り予告、ボタン予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。なお、擬似連予告または当り予告が決定されたときであって、先読み予告フラグから擬似連が特定されたときには擬似連予告に決定され、先読み予告フラグから当りが特定されたときには当り予告に決定される。擬似連予告および当り予告は、先読み予告演出として選択され得るが、通常予告演出としては選択されないように構成されている。

10

【0557】

たとえば、いまから開始しようとする変動表示パターン（S 1 5 5 3 または S 1 5 5 3 a で選択されたパターン）が、N o 1 に示す、はずれかつ非リーチパターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～80」であるときには擬似連予告または当り予告に決定され、「81～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

20

【0558】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 2 に示す、はずれかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～70」であるときには擬似連予告または当り予告に決定され、「71～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0559】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 3 に示す、はずれかつ 1 回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～60」であるときには擬似連予告または当り予告に決定され、「61～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

30

【0560】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 4 に示す、はずれかつ 2 回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～50」であるときには擬似連予告または当り予告に決定され、「51～70」であるときにはボタン予告に決定され、「71～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0561】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 5 に示す、はずれかつ 3 回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～40」であるときには擬似連予告または当り予告に決定され、「41～65」であるときにはボタン予告に決定され、「66～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

40

【0562】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 6 に示す、当りかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～60」であるときにはボタン予告に決定され、「61～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0563】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、N o 7 に示す、当りかつ 1 回擬似連パターンである場合には、ランダム S R 7 から抽出した値が、「1～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決

50

定される。

【0564】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No 8に示す、当たりかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0565】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No 9に示す、当たりかつ3回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～90」であるときにはボタン予告に決定され、「91～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

10

【0566】

フラグセット時予告種別決定テーブルは、非リーチパターンによる変動表示がいまから開始される場合、すなわち今回の変動表示において大当たり期待度が比較的低い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合には、高確率で擬似連予告または当たり予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当たり期待度が低い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合であっても、擬似連予告や当たり予告が行なわれることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0567】

一方、非擬似連以外のリーチパターンや1回～3回擬似連パターンによる変動表示がいまから開始される場合、すなわち今回の変動表示において大当たり期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれる場合には、擬似連予告または当たり予告よりも、高い確率でボタン予告またはステップアップ予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当たり期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれるにも関わらず、先読み予告演出としてしか選択されることがない擬似連予告や当たり予告が行なわれることにより、今回の変動表示において大当たりになる可能性が低いと思わせてしまうような不都合の発生を低減させることができる。

20

【0568】

また、擬似連パターンによる変動表示がいまから開始される場合で、再変動回数が多い擬似連パターンであるほど、擬似連予告または当たり予告よりも、高い確率でボタン予告またはステップアップ予告が予告種別として決定されるように判定値が設定されている。これにより、大当たり期待度が比較的高い変動パターンによる変動表示が行なわれるにも関わらず、先読み予告演出としてしか選択されることがない擬似連予告や当たり予告が行なわれることにより、今回の変動表示において大当たりになる可能性が低いと思わせてしまうような不都合の発生を低減させることができる。

30

【0569】

また、フラグセット時予告種別決定テーブルは、当たりとなる変動表示がいまから開始される場合には、擬似連予告または当たり予告が予告種別として決定されず、ボタン予告やステップアップ予告が決定されるように判定値が設定されている。これにより、先読み予告演出としてしか選択されることがない擬似連予告や当たり予告が開始されたにも関わらず、今回の変動表示において大当たりとなるような不自然な予告が行なわれることを防止することができる。

40

【0570】

さらに、はずれとなるときよりも、当たりとなるときの方が、ステップアップ予告よりも高い確率でボタン予告が決定されるように判定値が設定されている。これにより、ボタン予告が行なわれたときに、今回の変動表示において大当たりとなることに対し高い期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0571】

図64のフラグセット時予告種別決定用のテーブルを用いて、擬似連予告または当たり予告に決定された場合には、先読み予告フラグに基づいて擬似連であること（当たりを含む）

50

が特定されたときに擬似連予告が実行され、擬似連ではなく当りが特定されたときに当り予告が実行される。

【0572】

次に、フラグ非セット時予告種別決定テーブルが参照されたときについて説明する。フラグ非セット時予告種別決定テーブルが参照されたときには、ランダムSR7から抽出した値に基づき、予告なし、ボタン予告、ステップアップ予告のうちいずれかに決定される。このように、通常予告演出としては、擬似連予告および当り予告が選択されないように構成されている。

【0573】

たとえば、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No1に示す、はずれかつ非リーチパターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～80」であるときには予告なしに決定され、「81～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

10

【0574】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No2に示す、はずれかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～70」であるときには予告なしに決定され、「71～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0575】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No3に示す、はずれかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～60」であるときには予告なしに決定され、「61～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

20

【0576】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No4に示す、はずれかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～50」であるときには予告なしに決定され、「51～70」であるときにはボタン予告に決定され、「71～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0577】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No5に示す、はずれかつ3回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～40」であるときには予告なしに決定され、「41～65」であるときにはボタン予告に決定され、「66～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

30

【0578】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No6に示す、当りかつ擬似連以外のリーチパターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～15」であるときには予告なしに決定され、「16～75」であるときにはボタン予告に決定され、「76～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0579】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No7に示す、当りかつ1回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～10」であるときには予告なしに決定され、「11～80」であるときにはボタン予告に決定され、「81～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

40

【0580】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No8に示す、当りかつ2回擬似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～5」であるときには予告なしに決定され、「6～85」であるときにはボタン予告に決定され、「86～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0581】

また、いまから開始しようとする変動表示パターンが、No9に示す、当りかつ3回擬

50

似連パターンである場合には、ランダムSR7から抽出した値が、「1～2」であるときには予告なしに決定され、「3～89」であるときにはボタン予告に決定され、「90～100」であるときにはステップアップ予告に決定される。

【0582】

フラグ非セット時予告種別決定テーブルは、当たりとなる変動表示がいまから開始される場合には、ボタン予告やステップアップ予告が決定されやすいように判定値が設定されている。これにより、今回の変動表示において当たりとなる場合に予告演出が行なわれやすくなるため、予告演出により遊技の興趣を向上させる機会を増加させることができる。

【0583】

さらに、はずれとなるときよりも、当たりとなるときの方が、ステップアップ予告よりも高い確率でボタン予告が決定されるように判定値が設定されている。これにより、ボタン予告が行なわれたときに、今回の変動表示において大当たりとなることに對し高い期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0584】

図65は、予告パターン決定テーブルを示す説明図である。図65(A)は、擬似連予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。擬似連予告の予告パターンとは、たとえば、擬似連予告中に出現させるキャラクタの種類をいう。擬似連予告の予告パターン決定テーブルは、予告の対象となる擬似連の変動回数の種類に応じて定められた判定値にしたがい、SR8から抽出した値に基づき出現させるキャラクタの種類が決定されるように構成されている。なお、予告の対象となる擬似連の変動回数の種類は、前述した先読み予告フラグにより特定される。

20

【0585】

予告の対象となる擬似連の種類が1回擬似連である場合で、ランダムSR8から抽出した値が、「1～90」であるときにはキャラクタA（たとえば、図46(F1)に示すキャラクタ）が決定され、「91～100」であるときにはキャラクタB（たとえば、図46(F2)に示すキャラクタ）が決定される。

【0586】

予告の対象となる擬似連の種類が2回擬似連である場合で、ランダムSR8から抽出した値が、「1～50」であるときにはキャラクタAが決定され、「51～100」であるときにはキャラクタBが決定される。

30

【0587】

予告の対象となる擬似連の種類が3回擬似連である場合で、ランダムSR8から抽出した値が、「1～10」であるときにはキャラクタAが決定され、「11～100」であるときにはキャラクタBが決定される。

【0588】

以上のように、図65(A)で示した擬似連予告の予告パターン決定テーブルは、予告の対象となる擬似連の変動回数の種類、すなわち変動回数別に定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定されるように構成されている。このため、予告パターンは、擬似連の変動回数別に定められた割合にしたがって決定される。また、図65(A)に示す擬似連予告の予告パターン決定テーブルは、予告の対象となる擬似連の変動回数が少ないほどキャラクタAが決定されやすく、予告の対象となる擬似連の変動回数が多いほどキャラクタBが決定されやすくなるように判定値が設定されている。

40

【0589】

なお、図12(A)および(B)のはずれ時用のテーブルと、図12(C)および(D)の大当たり時用のテーブルとを対比して説明したように、はずれ時用のテーブルよりも大当たり時用のテーブルの方が、変動パターンの種別として擬似連が決定される場合に、変動回数が多い擬似連が決定されやすいように判定値数が設定されている。このため、キャラクタAが出現したときよりも、キャラクタBが出現したときの方が、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0590】

50

なお、図 6 5 (A) では、変動回数別に定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定される例について説明したが、これに限らず、変動回数に応じて定められた判定値にしたがい予告パターンが決定されるものであればよい。たとえば、変動回数が 1 回および 2 回のとき用に定められた判定値にしたがい予告パターンを決定し、3 回のとき用に定められた判定値にしたがい予告パターンを決定するものであってもよい。

【0591】

図 6 5 (B) は、当り予告の予告パターン決定テーブルを示す説明図である。当り予告の予告パターンとは、たとえば、当り予告中に出現させるキャラクタの種類をいう。当り予告の予告パターン決定テーブルは、予告対象の当りの種別に応じて定められた判定値にしたがい、SR9 から抽出した値に基づき出現させるキャラクタの種類が決定されるように構成されている。なお、予告対象の当りの種別は、前述した先読み予告フラグにより特定される。

10

【0592】

当りの種別が 15R 大当りである場合で、ランダム SR9 から抽出した値が、「1~90」であるときにはキャラクタ A (たとえば、図 4 6 (E1) に示すキャラクタ) が決定され、「91~100」であるときにはキャラクタ B (たとえば、図 4 6 (E1) に示すキャラクタ) が決定される。

【0593】

当りの種別が 16R 大当りである場合で、ランダム SR9 から抽出した値が、「1~10」であるときにはキャラクタ A が決定され、「11~100」であるときにはキャラクタ B が決定される。

20

【0594】

以上のように、図 6 5 (B) に示す当り予告の予告パターン決定テーブルは、当りの種別が、15R 大当りであるほどキャラクタ A が決定されやすく、16R 大当りであるほどキャラクタ B が決定されやすくなるように判定値が設定されている。

【0595】

なお、当りの種別を確変当りであるか否かに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により確変大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。また、当りの種別を 15R 大当り、16R 確変 B 大当り、16R 確変 C 大当りであるか、16R 確変 A 大当りであるかに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により遊技者にとって有利な 16R 確変 A 大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。

30

【0596】

なお、当り予告として、小当りまたは 2R 大当りを予告するようにしてもよい。この場合には、当りの種別が小当りまたは 2R 大当りであるか、15R 大当りまたは 16R 大当りであるか否かに応じて定められた判定値にしたがい、キャラクタの種類が決定されるように構成してもよい。この場合には、キャラクタの種類により遊技者が獲得する利益が大きな 15R 大当りまたは 16R 大当りであることに対する信頼度を異ならせることができる。

40

【0597】

図 6 5 (C) は、予告演出を実行する変動表示における背景を決定するための予告時背景決定テーブルを示す説明図である。背景決定テーブルは、予告の対象となる変動表示のリーチ種類 (非リーチを含む) に応じて定められた判定値にしたがい、SR10 から抽出した値に基づき背景の種類が決定されるように構成されている。なお、予告対象の変動表示のリーチ種類は、前述した先読み予告フラグにより特定される。

【0598】

リーチの種類が非リーチまたはノーマルリーチである場合で、ランダム SR10 から抽出した値が、「1~70」であるときには背景 A (たとえば、図 4 9 (A) に示す背景) が決定され、「71~85」であるときには背景 B (たとえば、図 4 9 (B) に示す背景

50

）が決定され、「86～100」であるときには背景C（たとえば、図49（C）に示す背景）が決定される。

【0599】

リーチの種類がスーパーリーチ1である場合で、ランダムSR10から抽出した値が、「1～15」であるときには背景Aが決定され、「16～85」であるときには背景Bが決定され、「86～100」であるときには背景Cが決定される。

【0600】

リーチの種類がスーパーリーチ2である場合で、ランダムSR10から抽出した値が、「1～15」であるときには背景Aが決定され、「16～30」であるときには背景Bが決定され、「31～100」であるときには背景Cが決定される。

10

【0601】

以上のように、図65（C）で示した背景決定テーブルは、予告の対象となる変動表示におけるリーチ種類に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定されるように構成されている。このため、予告パターンは、予告の対象となる変動表示におけるリーチ種類に応じて定められた割合にしたがって決定される。また、図65（C）に示す背景決定テーブルは、リーチの種類が、非リーチまたはノーマルリーチであるときほど背景Aが決定されやすく、スーパーリーチ1であるときほど背景Bが決定されやすく、スーパーリーチ2であるときほど背景Cが決定されやすくなるように判定値が設定されている。

【0602】

なお、図12（B）のリーチはずれ時用のテーブルと、図12（C）および（D）の当たり時用のテーブルとを対比して説明したように、リーチはずれ時用のテーブルよりも当たり時用のテーブルの方が、リーチ種類としてスーパーリーチ1よりもスーパーリーチ2が決定されやすいように判定値数が設定されている。このため、背景Aまたは背景Bにより予告されたときよりも、背景Cにより予告されたときの方が、大当りに対する期待感を高めることができる。

20

【0603】

なお、図65（C）では、リーチ種類に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定される例について説明したが、これに限らず、たとえば、図65（C）においてさらに非リーチであるとき、およびノーマルリーチであるとき各々に対応して判定値を設定し、リーチ種類別に応じて定められた判定値にしたがい、予告パターンが決定されるように構成してもよい。

30

【0604】

なお、予告していないときには、背景のデフォルトとしてたとえば背景Aが表示される。

【0605】

擬似連予告として、図65（A）で示すようにキャラクタで「擬似連の有無および擬似連の変動回数」を、図65（C）で示すように背景で「擬似連後のリーチ種類」を予告するように、複数の表示内容の組合せで予告するものを開示したが、たとえば1つの表示内容（たとえば、キャラクタのみ、背景のみ）にて「擬似連の有無および擬似連の変動回数」および「擬似連後のリーチ種類」を予告するようにしてもよい。

40

【0606】

また、当たり予告として、図65（B）で示すようにキャラクタで「大当りの有無および大当りの種別」を、図65（C）で示すように背景で「大当りとなる変動におけるリーチ種類」を予告するように、複数の表示内容の組合せで予告するものを開示したが、たとえば1つの表示内容（たとえば、キャラクタのみ、背景のみ）にて「大当りの有無および大当りの種別」および「大当りとなる変動におけるリーチ種類」を予告するようにしてもよい。

【0607】

また、予告に用いる表示内容の数、種類、組合せは、図65で例示したものに限るものではない。また、予告は、画像などの表示内容に限らず、音、ランプ（LED）、または

50

これらの組合せにより行なわれるものであってもよい。

【0608】

なお、本実施の形態においては、背景を、擬似連予告と当り予告など、複数の予告で兼用して、予告の対象となる変動において実行される「リーチ種類」を予告する例について説明したが、擬似連予告のときにのみリーチ種類特定用のキャラクタを出現可能にし、当該リーチ種類特定用のキャラクタにより「擬似連後のリーチ種類」を予告するように構成してもよい。

【0609】

以上、図65では、擬似連予告および当り予告についての予告パターンを決定するためのテーブルについて説明したが、ボタン予告やステップアップ予告についても同様に複数種類の予告パターンから一の予告パターンが決定されるように構成されている。たとえば、ステップアップ予告が予告種別として決定されたときには、ステップアップする段階数により大当り（リーチ）となる信頼度が異なるように、段階数が異なる複数種類の予告パターンから一の予告パターンが決定される。

【0610】

図66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したがって演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。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、音番号データおよび可動部材制御データの組合せが複数集まったデータとしてのプロセスデータにより構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の変動表示の変動表示時間（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（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）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、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行なう。また、演出制御用CPU101は、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。また、演出制御用CPU101は、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材78を制御する。

【0611】

プロセステーブルにおいては、たとえば、前述した擬似連およびすべりのような演出図柄の演出動作ごとに異なるプロセスデータが設定されており、さらに、前述のような予告を行なうか否かおよび予告パターンの演出動作に応じて異なるプロセスデータが設定されている。したがって、たとえば、ある変動パターンに基づく変動表示において予告演出を実行することが決定されたことに応じて、当該変動パターンにおいて決定された予告パターンによる予告演出を実行可能なプロセスデータが選択されることとなる。

【0612】

図66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、各演出制御パターンに応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、たとえば、前述した図柄変動制御パターンテーブルおよび各種演出制御パターンテーブルなどを、より具体的に示したものに相当する。

【0613】

図67は、プロセステーブルの内容にしたがって実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用CPU101は、プロセステーブルにおける演出制御実行データにしたがって表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データにしたが

って、演出表示装置 9、LED等の発光体、スピーカ 27、および可動部材 78を制御する処理を繰返すことによって、1回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（たとえば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

【0614】

図 68は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S802）を示すフローチャートである。図 69は、演出制御プロセス処理において実行される操作演出処理（S846）を示すフローチャートである。

【0615】

演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（S841）、変動時間タイマの値を1減算する（S842）。そしてプロセスタイマがタイムアウトしているか否かを判断する（S843）。 10

【0616】

プロセスタイマがタイムアウトするまで（S843N）は、S846に進む。S843においてプロセスタイマがタイムアウトしたと判断したときは（S843Y）、プロセスデータの切替を行なう（S844）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（S844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データ等のプロセスデータに基づいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S845）。これにより、決定された予告パターンによる予告演出を実行することができる。 20

【0617】

S846においては、操作演出処理を実行する。ここでは、先に操作演出処理の処理内容を説明した後、演出図柄変動中処理のその他の処理内容を説明する。図 69は、操作演出処理を示すフローチャートである。

【0618】

操作演出処理においては、まず、プロセスデータとして、ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されているか否かを判断する（S8431）。これにより、ボタン予告演出を行なうことが可能な変動表示時であるか否かを確認することができる。ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていないと判断したときは、操作演出処理を終了する。一方、ボタン予告演出を行なうプロセスデータが設定されていると判断したときは、現在が前述のボタン予告演出における操作有効期間中であるか否かを確認する（S8432）。ボタン予告演出の操作有効期間については、変動表示の開始時から所定のタイミング（図柄の導出表示が開始される前の所定タイミング）が経過した時が操作有効期間の開始時として設定されている。これにより、ボタン予告演出の操作有効期間の開始時および終了時は、変動表示の開始時から計数を開始する変動時間タイマの計時値に基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ100が認識することができる。したがって、ボタン予告演出における操作有効期間中であるか否かは、変動時間タイマの計時値に基づいて判断される。なお、擬似連の変動表示中にボタン予告演出を行なうことが決定されている場合には、S677、S682、S683各々において、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において操作有効期間が設定される。このため、擬似連の初回変動および初回変動以降の各再変動において、ボタン操作が有効となり、ボタン操作することにより予告演出が実行される。 30 40

【0619】

操作有効期間中であると判断したときは、操作有効期間中において操作ボタン30が操作されたときにセットされる操作済フラグがセットされているか否かを確認する（S8433）。操作済フラグがセットされていないと判断したときは、操作ボタン30から入力される操作検出信号のレベルに基づいて、操作ボタン30が操作されたか否かを判断する（S8434）。

【0620】

操作ボタン30が操作されていると判断したときは、ボタン予告演出の実行を開始させ（S8435）、操作演出処理を終了する。

【0621】

一方、S8432で操作有効期間中ではないと判断したとき、S8433で操作済フラグがセットされていると判断したとき、または、S8434で操作ボタン30が操作されていないと判断したときは、操作演出処理を終了する。

【0622】

図68に戻り、S847で、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値に基づいて、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（S847）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば（S847でY）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S803）に応じた値に更新する（S849）。一方、変動時間タイマがタイムアウトしていないときは（S847でN）、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るか否かを確認する（S848）。確定コマンド受信フラグがセットされていないときは（S848でN）、演出図柄変動中処理が終了する。一方、確定コマンド受信フラグがセットされているときは（S848でY）、S849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（S848でN）、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、たとえば、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。

【0623】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターンに基づいてS841～S845の処理を実行する部分は、再変動演出を実行する再変動演出制御処理に相当する。

【0624】

図70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（S803）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、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（S870）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、S877に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、S876で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。したがって、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、S871～S876の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、S877に移行する。

【0625】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動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）を受信したことを示す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（S871）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行なう（S872）。

【0626】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、遊技制御用マイクロコンピュータ560から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行なうが、変動時間タイマがタイムアップしたことに基いて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0627】

次に、S872の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示したか否かを確認する（S873）。S872の処理で小当り図柄また大当り表示図柄を表示しなかったと判断した場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）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（S800）に応じた値に

更新する（S 8 7 4）。

【0 6 2 8】

一方、S 8 7 2 の処理で小当り図柄また大当り図柄を停止表示したと判断した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（S 8 7 6）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り開始 2 指定コマンド受信フラグ）または小当り／突確開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突確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（S 8 7 7）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（S 8 7 8）、ファンファーレ演出に応じた
10

【0 6 2 9】

なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突確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、セットされていたフラグをリセットする。また、S 8 7 9 の処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、当り種別に対応するファンファーレ演出などのプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（S 8 8 0）、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、可動部材制御データ 1）にしたがって演出装置（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、演出用部品としてのスピーカ 2 7、および演出用部品としての可動部材 7 8）の制御を実行する（S 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 8 2）。
20

【0 6 3 0】

図 7 1 は、図 1 7 に示した始動口スイッチ通過処理の他の実施形態を示すフローチャートである。図 1 7 との相違点を説明する。

【0 6 3 1】

C P U 5 6 は、S 2 1 8 において先読み大当りフラグと先読み小当りフラグとのいずれもセットされていないと判断したときには、確変フラグがセットされているか否か判断する（S 2 1 8 b）、確変フラグがセットされていなければ S 2 1 9 へ移行する。一方、確変フラグがセットされておれば S 2 2 1 へ移行する。
30

【0 6 3 2】

また、S 2 2 9 において、先読み大当りフラグと先読み小当りフラグとのいずれもセットされていないと判断したときには、確変フラグがセットされているか否か判断する（S 2 2 9 b）、確変フラグがセットされていれば S 2 3 0 へ移行する。一方、確変フラグがセットされていなければ S 2 3 2 へ移行する。

【0 6 3 3】

このように、確変フラグがセットされていない非確変時には第 1 先読み処理（S 2 1 9）が実行される一方第 2 先読み処理（S 2 3 0）の実行が禁止され、確変フラグがセットされている確変時には第 1 先読み処理（S 2 1 9）の実行が禁止される一方第 2 先読み処理（S 2 3 0）が実行されることとなる。その結果、非確変時には第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出が許容される一方第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される。また、確変時には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される一方第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が許容される。
40

【0 6 3 4】

図 7 2 は、図 1 7 に示した始動口スイッチ通過処理のされに他の実施形態を示すフローチャートである。図 1 7 との相違点を説明する。

【0 6 3 5】

C P U 5 6 は、S 2 1 8 において先読み大当りフラグと先読み小当りフラグとのいずれ
50

もセットされていないと判断したときには、確変フラグがセットされているか否か判断する（S 2 1 8 c）、確変フラグがセットされていなければ S 2 1 9 へ移行する。一方、確変フラグがセットされておれば S 2 2 1 へ移行する。

【0 6 3 6】

このように、確変フラグがセットされていない非確変時には第 1 先読み処理（S 2 1 9）と第 2 先読み処理（S 2 3 0）との両方が実行される。一方、確変フラグがセットされている確変時には第 1 先読み処理（S 2 1 9）の実行が禁止されて第 2 先読み処理（S 2 3 0）だけが実行されることとなる。その結果、非確変時には第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞による保留記憶および第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出が許容される。また、確変時には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行が禁止されて第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞による保留記憶に基づいた先読み予告演出の実行だけが許容される。

10

【0 6 3 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 等）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。

20

【0 6 3 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（たとえば、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 等、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／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／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、またはたとえば、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なうのと同様に、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5 または音／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なうことができる。

30

【0 6 3 9】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１） 図 1 7 の S 2 1 8 a と S 2 2 9 a または図 7 1 の S 2 1 8 b と S 2 2 9 b または図 7 2 の S 2 1 8 c で説明したように、第 1 および第 2 保留記憶バッファ（図 1 9 （B）参照）のいずれか一方に記憶されている保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行が禁止されるために、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 の両方への遊技媒体の通過に伴う保留記憶に基づいた先読み予告演出を常に実行する場合に比べて、遊技者の興味が先読み予告演出に偏り過ぎる不都合および過度の射幸性の不都合を防止でき、先読み予告演出に対する遊技者の興味と現在の変動表示に対する遊技者の興味とのバランスを良好に保つことができ、メリハリのある遊技を楽しめる。

40

【0 6 4 0】

（２） 図 1 9 （A）、S 5 2、S 5 4 で説明したように、第 1 および第 2 保留記憶バッファ（図 1 9 （B）参照）のいずれにも保留記憶情報が記憶されているときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報にもとづいた第 2 可変表示手段（第 2 特別図

50

柄表示器 9 a、演出表示装置 9) の可変表示を優先して実行させる。そして、図 17 の S 2 1 8 a と S 2 2 9 a で説明したように、高ベース状態（時短フラグセット時）において第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される。その結果、次のような効果が奏される。

【0641】

たとえば、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた変動表示を優先して成立させるとともに第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファの両方に記憶されている保留記憶とともに先読み予告演出を行なうものにおいては、第 1 保留記憶バッファの保留記憶情報中に特定遊技状態が発生するものが存在してその先読み予告演出を実行している状態において、高ベース状態で第 2 始動領域への遊技媒体の通過が頻発した場合には、第 2 保留記憶バッファに保留記憶情報が次々と記憶される一方、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた変動表示が優先して成立して次々と第 2 可変表示手段（第 2 特別図柄表示器 9 a、演出表示装置 9) の可変表示が実行される状態となり、第 1 開始条件が殆ど成立しない状態となった第 1 保留記憶バッファの保留記憶情報に基づいた先読み予告演出が延々と継続される状態となる。このような状態において、第 2 保留記憶バッファの保留記憶情報中に特定遊技状態となるものが発生する可能性があり、その第 2 保留記憶バッファの保留記憶情報中に特定遊技状態となるものが発生してそれを先読み予告演出した場合には、以前から実行されている第 1 保留記憶バッファの保留記憶情報に基づいた先読み予告演出と第 2 保留記憶バッファの保留記憶情報に基づいた先読み予告演出との両方が実行される状態となり、実質的に特定遊技状態が連続的に発生すること（連チャン）を先読み予告報知する状態となる。その結果、射幸性が著しく高くなる不都合が生ずる。

【0642】

このような不都合を防止するべく、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出を禁止するようにしたため、大当たりが連続的に発生すること（連チャン）を先読み予告報知する状態を回避し、過度の射幸性の向上を抑制することが可能となる。

【0643】

(3) 図 7 1 の S 2 1 8 b と S 2 2 9 b で説明したように、確変状態では第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行が禁止され、確変状態以外の遊技状態では第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行が禁止されるため、先読み予告演出の対象となる保留記憶情報に対応する可変表示手段の数が変わらず、先読み予告演出に対する遊技者の興味と現在の可変表示に対する遊技者の興味とをバランスよく分散させることができる。

【0644】

(4) 図 7 2 の S 2 1 8 c で説明したように、確変状態以外の遊技状態においては先読み予告演出の実行を禁止せず、確変状態において第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行が禁止される。その結果、次のような効果が奏される。

【0645】

確変状態以外の遊技状態においては第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファの保留記憶情報内に大当たり状態になるものが複数発生する可能性が低く、このような場合には先読み予告演出の実行を禁止しないことにより先読み予告演出が殆ど実行されなくなる不都合を防止するとともに、保留記憶情報内に大当たり状態となるものが複数発生しやすい確変状態においては第 1 保留記憶バッファの保留記憶情報に基づいた先読み予告演出の実行を禁止して、保留記憶情報内に複数特定遊技状態となるものが発生して大当たり状態が連続的に発生すること（連チャン）を先読み予告報知する不都合を防止し、過度の射幸性の向上を抑制できる。

【0646】

(5) 図 5 7 の S 6 6 1 で示すように、始動入賞指定コマンドを受信したときであっ

ても、先読み予告演出が実行されているあるいは開始される予定であるときには、当該始動入賞に基づく先読み予告演出を実行するための処理が行なわれない。これにより、先読み予告演出が重複して実行されることにより遊技者の射幸心を極端に煽るような不都合の発生、および複数の保留記憶を対象として先読み予告演出が実行されることにより遊技者を混乱させてしまう不都合の発生を未然に防止することができる。

【0647】

さらに、図17のS218およびS229で示したように、すでに先読み処理において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合には、当該大当りまたは小当りが終了して当該フラグがリセットされるまで、先読み処理自体を行なわないように構成されている。このため、先読み予告演出が重複して実行される虞があるような場合に、無駄に先読み処理が行なわれないため、遊技制御用マイクロコンピュータ560の制御負担を軽減することができる。

10

【0648】

(6) 前述したように、図28のS449aで先読み大当りフラグをリセットし、図16のS309で先読み小当りフラグをリセットするために、大当り状態の終了により、先読み予告演出の実行の禁止が解除されて、先読み予告演出の実行を望む遊技者に対して再び先読み予告演出の実行が可能な状態にでき、興趣を向上させることができる。

【0649】

(7) 図12、図13、および図22のS101、S105で示したように、変動パターンを決定する方式として、まず、変動パターン種別を決定し、次に、当該変動パターン種別に応じて変動パターンを決定する段階的決定方式を採用している。このため、たとえば、変動パターン種別の決定に用いる判定値の振り分けを変更せずに、変動パターンを決定するために用いる判定値の振り分けを変更するだけで、変動パターンを選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、変動パターンの設計変更を容易化することができる。

20

【0650】

(8) 図64、図65、および図63のS676、S677で示したように、先読み予告演出を決定する方式として、まず、予告種別を決定し、次に、当該予告種別に応じて予告パターンを決定する段階的決定方式を採用している。このため、たとえば、予告種別の決定に用いる判定値の振り分けを変更せずに、予告パターンを決定するために用いる判定値の振り分けを変更するだけで、先読み予告演出を選択するための設定を変更する設計変更が可能となるので、先読み予告演出の設計変更を容易化することができる。

30

【0651】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態においては、擬似連予告が行なわれたときに必ず擬似連になり、当り予告が行なわれたときに必ず当りになる例について説明した。しかし、予告通りにならないように、いわゆる偽（ガセ）予告が行なわれるように構成してもよい。たとえば、図57のS662において、擬似連または当りでないと判定されたときでも所定確率で擬似連予告や当り予告が行なわれるように構成してもよい。これにより、先読み予告演出として偽予告が行なわれることで、先読み予告演出が実行される機会を増加させることができるとともに、予告通りになることに対する期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0652】

また、前述した実施の形態においては、図57のS662において、擬似連あるいは当りと判定されたときには、必ず、先読み予告演出が行なわれる例について説明した。しかし、擬似連あるいは当りと判定されたときであっても、所定の確率で先読み予告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。これにより、先読み予告演出が行なわれていないときであっても、擬似連あるいは当りになることに期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0653】

50

(2) 前述した実施の形態においては、始動入賞時に先読み処理が行なわれたか否かに関わらず、図21および図22に示すように変動開始時に当り判定、リーチ判定、および変動パターン種別判定を行なう例について説明した。しかし、先読み処理において判定した判定結果を記憶し、変動開始時には当該判定結果を用いて当りにするか否か、リーチにするか否か、変動パターン種別をいずれにするかを特定するように構成してもよい。これにより、始動入賞時の判定結果を変動開始時にそのまま用いることができるため、処理負担を軽減することができる。

【0654】

なお、前述した実施の形態では、遊技状態が確変状態であるかや保留記憶数がいくつあるかによって、先読み処理時と変動開始時とで判定結果が必ずしも一致しない。このため、上記のように、変動開始時に先読み処理における判定結果を用いるように構成する場合には、先読み処理時に当該始動入賞の変動開始時の遊技状態が確変状態であるか否かを先読みして当該判定結果に基づく確率で当り判定を行なうように構成するとともに、保留記憶数によってリーチ判定や変動パターン種別判定に用いる判定値が変化しないように構成してもよい。

【0655】

(3) 前述した実施の形態では、図46(C)および図57のS666で説明したように、先読み予告演出の対象となる保留表示を黒丸の態様で表示する例について説明した。しかし、先読み予告演出の対象となる保留表示の態様は、これに限らず、通常態様（たとえば、白丸）と異なる態様であればよい。たとえば、図73に示す態様で表示するものであってもよい。図73は、保留表示の予告態様を説明するための図である。

【0656】

図73(A)および(B)は、擬似連予告の対象となる保留表示の予告態様を説明するための図である。図73(A)に示すように、予告の対象となる擬似連の変動回数を報知する態様で保留表示してもよい。たとえば、保留表示の予告態様は、予告の対象となる擬似連が、1回擬似連である場合には白丸の中に1回に対応する“1”を表示し、2回擬似連である場合には白丸の中に2回に対応する“2”を表示し、3回擬似連である場合には白丸の中に3回に対応する“3”を表示する態様であってもよい。これにより、保留表示の態様により、擬似連になることおよび擬似連の変動回数を予告することができる。

【0657】

また、図73(B)に示すように、予告の対象となる擬似連の変動回数の多少を報知する態様で保留表示してもよい。たとえば、保留表示の予告態様は、予告の対象となる擬似連が、1回擬似連である場合には四角で表示し、3回擬似連である場合には星印で表示し、2回擬似連である場合には四角または星印のうち抽選により選択された形で表示する態様であってもよい。これにより、保留表示の態様により、擬似連になることおよび擬似連の変動回数が多いか少ないかを予告することができる。

【0658】

図73(C)は、当り予告の対象となる保留表示の予告態様を説明するための図である。当り予告の対象となる保留表示の予告態様は、当りの種別を予告できるものであってもよい。たとえば、図73(C)に示すように、予告の対象となる当りの種別を報知する態様で保留表示してもよい。保留表示の予告態様は、予告の対象となる当り種別が、16R確変Cである場合には四角で表示し、16R確変Aである場合には星印で表示し、その他の当り種別についても予め定められた形で表示する態様であってもよい。これにより、保留表示の態様により、当りになることおよび当りの種別を予告することができる。

【0659】

(4) 前述した実施の形態では、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器9aとのいずれか1方が変動表示している最中には他方の変動が停止しているものを示した。しかし、これに限らず、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器9aとが同時に変動するように制御してもよい（両者の変動時期が少なくとも一部重複するように制御してもよい）。

【0660】

(5) 前述した実施の形態における第1先読み処理および第2先読み処理では、図18に示すように、当り判定(S240、S245)、当り種別判定(S243)、リーチ判定(S248)、および変動パターン種別判定(S252)を行ない、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信する例について説明した。しかし、第1先読み処理および第2先読み処理では、さらに、図22のS103およびS105と同様の処理、すなわち変動パターン判定を行ない、変動パターンをも含む判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。これにより、先読み処理において変動パターンまで判定されるため、変動パターンの種類に基づく先読み予告演出を行なうことが可能となる。

10

【0661】

なお、前述した実施の形態においては、図7で示すように、ランダム2-2、ランダム3、およびランダム4を設け、これらより抽出した値に基づいて変動パターンを決定する例について説明したが、ランダム2-2やランダム3を設けることなく、ランダム4から抽出した値に基づいて変動パターン(リーチの有無を含む)を決定するように構成してもよい。この場合には、第1先読み処理および第2先読み処理では、当り判定(S240、S245)、当り種別判定(S243)、変動パターン判定を行ない、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。

【0662】

(6) 前述した実施の形態における第1先読み処理および第2先読み処理では、図18に示すように、当りか否か、当りの種別がいずれであるか、リーチであるか、リーチの種類がいずれであるか、擬似連であるか否か、擬似連の変動回数の種類がいずれであるか、などを判定し、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信して、演出制御用マイクロコンピュータ100により先読み予告演出を実行するための処理を行なう例について説明した。しかし、第1先読み処理および第2先読み処理では、上記の項目について判定するものに限らず、次の項目のいずれかあるいは複数判定し、これらの判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信して、演出制御用マイクロコンピュータ100により先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

20

【0663】

判定する項目として、たとえば、当りの種別として当り終了後に時短状態に制御される時短付き当りと時短状態に制御されない時短無し当りとが設定されている場合には時短付き当りであるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0664】

また、当りとなったときに、当該当り遊技状態中または当り遊技状態終了後にいわゆる昇格演出を実行可能な遊技機においては、当りと判定されたときにさらに昇格演出を行なうか否かを判定するようにしてもよい。昇格演出とは、たとえば、非確変大当りとした後に確変大当りへ昇格するか否かに関わる演出、時短無し当りとした後に時短付き当りへ昇格するか否かに関わる演出、16R確変大当りCとした後に16R確変大当りAまたはBへ昇格するか否かに関わる演出など、遊技者にとって有利度合いが比較的低い当りとした後に、当該当りよりも有利度合いが高い当りに昇格するか否かに関わる演出をいう。

40

【0665】

さらに、前述した実施の形態においては、先読み判定結果に応じた第1始動入賞指定コマンドなどは先読み処理(S219、S230)したときと同じタイミングで送信しているが、それに限らず、次の変動表示の開始時にまとめて送信する等のように、先読み処理(S219、S230)したときと同じタイミングで送信しなくてもよい。

【0666】

(7) 前述した実施の形態における始動入賞指定コマンドは、保留表示を加算表示させる情報と、先読み判定結果に関わる情報とを含む例について説明した。しかし、先読み判定結果に関わる情報を示すコマンドを、保留表示を加算表示させる情報を示すコマンドとは別コマンドとして送信するようにしてもよい。また、保留表示を加算表示させる情報

50

を示すコマンドを送信することなく、先読み判定結果に関わる情報を示すコマンドのみを送信するように構成してもよい。

【0667】

(8) 図17のS218およびS229で示したように、すでに先読み処理において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合には、当該大当りまたは小当りが終了して当該フラグがリセットされるまで、先読み処理自体を行なわない例について説明した。しかし、先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合であっても、先読み処理を行ない、当該先読み判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信しない（具体的には判定なしの始動入賞指定コマンドを送信する）ように構成してもよい。

10

【0668】

また、図17のS218およびS229で示す処理を行なうことなく、先読み処理を行ない当該先読み判定結果に基づく始動入賞指定コマンドを送信するように構成してもよい。この場合であっても、図57のS661で説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ100側において当該始動入賞指定コマンドが無視されて新たな先読み予告演出を実行するための処理が行なわれないため、先読み予告演出が重複して実行されることを未然に防止することができる。

【0669】

さらに、前述の実施の形態では、予告演出の実行を禁止する予告禁止手段（図17のS218aとS229aまたは図71のS218bとS229bまたは図72のS218c）は、全ての予告（図64に示す擬似連予告／当り予告、ボタン予告、ステップアップ予告の全て）を禁止するものを示したが、それに代えて、一部の予告のみを禁止するように制御してもよく、また、図64に示す各種予告のうちの或る組合せのみを禁止するように制御してもよい。

20

【0670】

(9) 前述した実施の形態においては、先読み予告演出が重複して実行されないように、図17のS218およびS229の処理や、図57のS661の処理を行なう例について説明した。しかし、先読み予告演出の種類に優先度を設定して、後の判定結果が優先度の高い判定結果であるときには、先読み予告演出を重複して実行するように構成してもよい。たとえば、擬似連予告よりも当り予告の方が優先度を高く設定し、擬似連予告を実行しているときであっても、先読み判定結果が当りであるときには、擬似連予告を継続して実行するとともに、当り予告を並行して実行するように構成してもよい。擬似連予告と当り予告とを並行して実行する場合には、たとえば、“メモリの中に擬似連と当りあるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。また、擬似連の変動が終了した後は、たとえば、“メモリの中に当りあるかも”といったメッセージが記されたプラカードを持ったキャラクタを出現させるようにしてもよい。なお、このように先読み予告演出が重複して実行されるように構成する場合であっても、当り予告については、射幸性を高めすぎないようにするために、重複して実行されないようにしてもよい。

30

【0671】

(10) 前述した実施の形態において、先読み予告演出が開始されてから該予告の対象となる変動まで、図63のS676およびS677で決定された先読み予告演出が繰り返し実行される例について説明した。しかし、図63のS676およびS677で決定された先読み予告演出が繰り返し実行されるものに限らず、たとえば、予告の対象となる変動までの各変動ごとに予告パターンを決定して当該予告パターンで先読み予告演出を実行するように構成してもよい。これにより、先読み予告演出が開始されてから該予告の対象となる変動までに実行される先読み予告演出のバリエーションが増えるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0672】

また、前述した実施の形態においては、先読み予告演出を、予告の対象となる保留記憶

50

および当該保留記憶よりも先に記憶されている保留記憶（予告実行保留記憶）各々に基づく変動表示において実行する例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出を実行するか否かを予告実行保留記憶に基づく各変動表示において所定確率に抽選し、当選したときに当該変動表示において先読み予告演出を実行するように構成してもよい。

【0673】

また、前述した実施の形態においては、先読み予告演出を、擬似連の各変動において実行する例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出を実行するか否かを擬似連の各変動において所定確率に抽選し、当選したときに当該変動において先読み予告演出を実行するように構成してもよい。

【0674】

10

なお、先読み予告演出を実行するか否かは、予告の対象となる変動表示が大当たりになるか否かに応じて異なる確率にしたがい抽選するように構成してもよい。たとえば、予告の対象となる変動表示が大当たりになるときのほうが、はずれになるときよりも高い確率で当選するように構成した場合には、先読み予告演出が連続して実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0675】

（11） 前述した実施の形態では、先読み予告演出の種別および予告パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100側で決定する例について説明した。しかし、先読み予告演出の種別および予告パターンは、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定するようにしてもよく、また先読み予告演出の種別を遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定して当該種別に応じた予告パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100側で決定するように構成してもよい。

20

【0676】

（12） 前述した実施の形態においては、有効な始動入賞が確認されたときに、先読み処理を行なう例について説明した。しかし、先読み処理は、始動入賞時に限らず、当該始動入賞に基づく変動表示が開始される以前の段階であればどのようなタイミングで行なわれるものであってもよい。たとえば、先読み処理は、最も古い保留記憶に基づく変動表示が開始されるときに行なわれるものであってもよい。この場合、たとえば、前回の変動表示が開始されてから今回の変動表示が開始されるまで、すなわち前回先読み処理が行なわれてから今回先読み処理が行なわれるまでに確認されたすべての始動入賞について先読み判定を行なうように構成してもよい。このように構成した場合にも、大当たりまたは小当たりと判定されたときには、以降の始動入賞について先読み処理を行なわないように構成してもよい。

30

【0677】

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

40

【0678】

（14） 上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（たとえば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを

50

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、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 および飾り図柄表示器 9 a, 9 b を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。

【0679】

(15) 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 からの変動パターンコマンドに基づいて、演出用部品としての演出表示装置 9 で、図柄変動指定コマンドで特定される特別図柄表示器に対応した予告演出を実行するように構成されているので、2つの特別図柄表示器（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 a、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 b）が設けられていても、遊技者に、遊技の進行状況（いずれの変動表示手段における変動表示に対応する演出が行なわれているのか等）を把握させやすくすることができるとともに、遊技のバリエーションを豊富にすることができる。

10

【0680】

(16) 上記の各実施の形態では、飾り図柄表示器として2つのLEDからなる表示器が用いられていたが、飾り図柄表示器は、そのような構成のものに限られない。たとえば、1つ以上の7セグメントLEDで構成してもよい。また、飾り図柄表示器が設けられていない遊技機も、本発明を適用可能である。

20

【0681】

(17) 前述した実施の形態は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0682】

また、前述した実施の形態は、いわゆる1種と2種とが混合した遊技機にも適用することができる。1種と2種とが混合した遊技機とは、たとえば、以下の構成を備える遊技機であってもよい。

30

【0683】

遊技領域に遊技球を打ち込むことにより遊技が行なわれ、遊技球を受入れやすい遊技者にとって有利な第1の状態と該第1の状態に比べて遊技球を受入れにくい遊技者にとって不利な第2の状態とに変化する可変入賞球装置（いわゆる役物）と、前記遊技領域に設けられた始動領域（始動口）に遊技球が進入した後、可変表示の開始条件の成立に基づいて複数種類の変動表示パターンのうちのいずれかで複数種類の識別情報を変動表示させた後に表示結果を導出表示する変動表示部とを備え、前記変動表示部に所定表示結果（小当り図柄）が導出されたときに所定の始動態様で前記可変入賞球装置を前記第2の状態から前記第1の状態に制御し、前記可変入賞球装置に進入した遊技球が特定進入領域（いわゆるVゾーン）に進入したことに基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技状態（いわゆる大当り）に制御し、前記変動表示部に特定表示結果（大当り図柄）が導出されたときに前記前記特定進入領域への遊技球の進入によることなく前記特定遊技状態（直撃大当り）に制御する遊技機であって、

40

前記複数種類の変動表示パターンは、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに全ての識別情報の変動表示を一旦停止させて非特定表示結果を導出表示させた後に全ての識別情報の変動表示を再開させる再変動表示を所定回数実行する再変動表示パターン（擬似連の変動パターン）を含み、当該再変動表示パターンは、前記識別情報の表示結果が非特定表示結果となるときよりも前記特定表示結果となるときの方が実行される割合が高く、

始動領域に遊技球が進入したが可変表示の開始条件が成立していないときに、前記特定

50

遊技状態に制御するか否かおよび所定の始動態様で前記可変入賞球装置を前記第2の状態から前記第1の状態に制御するか否かを特定するための情報および実行する変動表示パターンを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶情報のうち最も早い時期に記憶された保留記憶情報に基づいて、前記複数種類の識別情報の変動表示を開始させた後に表示結果を導出表示する変動表示制御を実行する変動表示制御実行手段と、

前記再変動表示パターンを示す再変動表示パターン情報が前記保留記憶手段に保留記憶情報として保留記憶されているときに、当該保留記憶情報に基づく可変表示の開始条件成立前に、前記再変動表示パターンによる変動表示制御の実行を所定の予告演出態様で予告する予告演出実行手段を備える、遊技機。

10

【0684】

このような遊技機においては、たとえば、先読み処理において始動入賞時に直撃大当たり判定、小当たり判定、変動パターン種別判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

【0685】

なお、上記の遊技機において、さらに、複数の始動態様のうちから前記可変入賞球装置の始動態様（役物開放回数、役物開放時間、役物開放タイミングなど）を決定する始動態様決定手段（いわゆる開放態様判定）を備える場合には、先読み処理において始動入賞時にさらに開放態様判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

20

【0686】

(18) 前述した実施の形態においては、演出表示装置9において表示する演出図柄を、特別図柄に対応させて変動させる例について説明した。しかし、これに限らず、演出表示装置9において表示する演出図柄を、普通図柄に対応させて変動させるようにし、表示結果を導出するまでの変動パターンに前述した擬似連に相当する変動パターンが含まれるように構成してもよい。この場合、可変表示の実行条件は、遊技球がゲート32を通過したことにより成立する。また、可変表示の開始条件は、第2始動入賞口14が開放中（普通図柄当たり中）でなくかつ先にゲート通過した保留記憶に起因する普通図柄の変動表示が終了することにより成立する。このように構成した場合、たとえば、先読み処理において遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されたときに当たり判定、変動パターン種別判定を行ない、当該先読み判定結果に基づき先読み予告演出を実行するための処理を行なうように構成してもよい。

30

【0687】

(19) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

【0688】

50

(20) なお、前述したように特別図柄プロセス処理において始動口スイッチ通過処理を第1特別図柄用の処理と第2特別図柄用の処理とに分けて設けるときには、たとえば先読み処理や大当たり判定をする処理等の一部の処理については、共通の処理ルーチンを実行することにより共通化するようにしてもよい。

【0689】

(21) 前述した実施の形態においては、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを同じ種類の表示器(7セグメントLED)で構成する例を示した。しかし、これに限らず、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、異なる種類の表示器で構成するようにしてもよい。具体的には、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方をドットマトリックス表示器で構成してもよい。また、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとは、一方を7セグメント表示器で構成し、他方を前述の飾り図柄表示器9a、9bのようなLED表示器で構成してもよい。

10

【0690】

(22) 前述した実施の形態においては、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに変動表示される普通図柄表示器10における変動表示の表示結果が所定の表示結果(当たり図柄)となったときに可変入賞球装置15が開状態に制御される例を示した。しかし、これに限らず、普通図柄表示器10を設けず、遊技球がゲート32を通過したことが検出されたときに、表示可変入賞球装置15が、開状態に制御されるようにしてもよい。

20

【0691】

(23) 前述した実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が擬似連の変動回数を決定する例を示したが、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ100が擬似連の変動回数を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、擬似連を実行するか否かを特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が、擬似連を実行することが特定された変動パターンコマンドを受信したときに、擬似連の変動回数を決定する。

【0692】

(24) 前述した予告演出としては、画像を用いた予告演出を例にして説明したが、これに限らず、音のみを用いた予告演出、可動部材のみを用いた予告演出、画像と音とを用いた予告演出、画像と可動部材とを用いた予告演出、音と可動部材とを用いた予告演出、および、画像と音と可動部材とを用いた予告演出のうち、どのような予告演出のパターンを用いてもよい。また、予告演出は、これらの予告パターンのうちから予め定められた順番で選択して実行してもよく、これらの予告パターンのうちからランダムに選択して実行してもよい。

30

【0693】

(25) 突然確変(突確)については、擬似連で大当たりとならないときのように、リーチにもならない状態で一旦はずれの図柄を表示してから突然確変(突確)の当たりとなる演出を行なうようにしてもよい。

【0694】

40

(26) 前述したチャンス目は、突確の大当たりの表示結果となるときに表示させてもよく、確変大当たりか通常大当たりかを問わず表示させるようにしてもよい。

【0695】

(27) 前述の予告種別は、同時に予告演出を実行すると演出表示装置9の表示画面上で演出が重複する予告演出をグループ分けし、互いに重複する予告演出の中から1つのみを選択して、表示画面上で演出が重複する不都合を未然に防ぐためのものである。しかし、これに限らず、同時に予告演出を実行すると演出表示装置9の表示画面上で演出が重複するか否かは問わず、単に予告の種類としてグループ化されたもの等であってもよい。

【0696】

(28) 前述した実施の形態における先読み予告演出は、予告の対象となる保留記憶

50

および当該保留記憶よりも先に実行される変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行される例について説明した。しかし、これに限らず、先読み予告演出は、たとえば、予告の対象となる保留記憶よりも先に実行される変動表示において、所定タイミングで所定期間に亘り実行されるように構成してもよい。

【0697】

(29) 前述の実施の形態においては、予告禁止手段(図17のS218aとS229aまたは図71のS218bとS229bまたは図72のS218c)による予告演出の実行を禁止する所定条件は、高ベース、低ベース、高確率、低確率などに基づいて成立し、先読み予告を行なう対象となる保留記憶の切換えを行なうように制御していたが、それに加えて、たとえば、小当りになったか否か、突然確変(突確)になったか否か、変動回数が所定回数になったか否か等の種々の条件で所定条件が成立して、先読み予告を行なう対象となる保留記憶の切換えるようにしてもよい。

10

【0698】

(30) 前述の実施態様においては、S218やS229において先読み大当りフラグまたは先読み小当りフラグがセットされている場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が先読み処理(S219、S230)を実行しないものを示したが、それに代えて、遊技制御用マイクロコンピュータ560がS219、S230の先読み処理は実行するが、演出制御用マイクロコンピュータ100において先読み予告を実行しないように制御してもよい。

【0699】

20

(31) 図7に示すランダムRでランダム2-1を兼用し、ランダムRの抽出値で、大当りや小当りの判定を行なうとともに大当り種別の判定をも行なうようにしてもよい。このようにすることにより、ランダムRの抽出値に基づいて当たりになるか否かばかりでなくその当りの種別(確変当りか否か)も判別でき、先読み予告を実行するにおいて、先読み対象の変動開始時が確変中か非確変中(通常中)なのか、さらには先読み対象が非確変中(通常中)で大当りになるのか否かあるいは確変中で大当りになるのか否かまで、予測することができ、正確な予測演出が可能となる。

【0700】

(32) 前述した実施の形態においては、確変となる特別条件が、大当りが発生する図柄のうち確変が発生する予め定められた図柄(確変図柄)が確定表示されて大当りが発生し該大当りが終了することにより成立し、確変となるが、それに限らず、例えば、1回大当りが発生すれば必ず3回確変(大当りが3回発生するまで継続する確変)が発生するリミッター付のものでもよい。このリミッター付のものの場合の確変となる特別条件は、確定停止図柄の種類如何にかかわらず大当りが発生し該大当りが終了することにより成立する。

30

【0701】

(33) 前述した実施の形態においては、第2始動入賞口(第2始動口)14を有する可変入賞球装置15を設けて、該可変入賞球装置15の入賞口により第2始動入賞口(第2始動口)14を構成していた。しかし、それに限らず、第2始動入賞口(第2始動口)14の少し上方位置に可変入賞球装置15を設け、可変入賞球装置15を通過した遊技球が下方に落下するようにし、その落下位置に第2始動入賞口(第2始動口)14が配設されているものでもよい。また、可変入賞球装置15に限らず、遊技球が第2始動入賞口(第2始動口)14に進入しないまたはしにくい第1状態と遊技球が第2始動入賞口(第2始動口)14に進入しやすい第2状態とに変化可能な装置であればどのようなものであってもよく、例えば、間隔が開いたり閉じたりする障害釘等の障害部材であってもよい。

40

【0702】

(34) 前述した実施の形態においては、以下の遊技機が開示されている。

各々を識別可能な複数種類の識別情報(図柄)の可変表示を行ない表示結果を導出表示する可変表示装置(演出表示装置9)を備え、表示結果が特定表示結果(大当り図柄)となったとき遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り)に移行する遊技機(パチンコ遊

50

技機 1) 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ために使用される数値データを所定の数値範囲で更新する数値データ更新手段(乱数回路 503、図 7 のランダム R)と、

始動領域を遊技媒体が通過したことを検知する検知手段(第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a)と、

前記検知手段において遊技媒体を検知したときに始動情報として前記数値データ更新手段から数値データを取得する情報取得手段(S215、S226)と、

前記情報取得手段が取得した前記始動情報について保留記憶する保留記憶手段(図 19 の第 1 保留記憶バッファと第 2 保留記憶バッファ、S215、S226)と、

前記保留記憶された始動情報に基づいて前記識別情報の可変表示を開始するときに、当該始動情報が特定判定データ(大当たり判定値)と合致していれば前記特定遊技状態に制御することを決定する事前決定手段(S61)と、

前記保留記憶された 1 の始動情報に基づく前記識別情報の可変表示について、前記 1 の始動情報よりも前に保留記憶された始動情報に基づく可変表示の表示結果が導出表示されるまで前記 1 の始動情報を前記保留記憶手段により保留記憶し、当該表示結果が導出表示された後に、前記 1 の始動情報に基づく前記識別情報の可変表示を開始させ、前記 1 の始動情報についての前記事前決定手段の決定に基づいて表示結果を導出表示させる可変表示制御を実行する可変表示制御手段(S215、S226、S52~S55、S61~S76、S91~S109、S110~S120、S801~S803)と、

前記始動情報が前記情報取得手段で取得されたときに、前記始動情報が前記特定判定データと合致するか否かを判定する取得時判定手段(S219、S230)と、

前記取得時判定手段において判定された始動情報よりも前に保留記憶された始動情報に基づいて前記識別情報が可変表示されているときに、当該取得時判定手段の判定結果に基づいて遊技機に設けられている演出装置を用いて予告演出を実行する予告演出実行手段(図 54、図 60 の S675~S680、図 61、図 62、図 65)と、

所定の移行条件が成立したことに基づいて、通常状態であるときに比べて前記事前決定手段が前記特定遊技状態に制御することを決定する確率の高い特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段(S133、S134、S139~S142、S158、S161~S163)と、を備えていることを特徴とする、遊技機。

【0703】

(35) 遊技媒体が流下可能な遊技領域(遊技領域 7)へ遊技媒体を打込むことにより遊技が行なわれ、遊技媒体が第 1 始動領域(第 1 始動入賞口 13)を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段(第 1 特別図柄表示器 8a、演出表示装置 9)、および遊技媒体が第 1 始動領域(第 2 始動入賞口 14)を通過したことにもとづいて各々が識別可能な識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段(第 2 特別図柄表示器 9a、演出表示装置 9)を備え、前記第 1 または第 2 可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり図柄)となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり)に制御する遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

前記遊技媒体が第 1 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報(ランダム R から抽出した値、当り判定結果)を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶可能な第 1 保留記憶手段(図 17 の S215)と、

前記遊技媒体が第 2 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報(ランダム R から抽出した値、当り判定結果)を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶可能な第 2 保留記憶手段(図 17 の S226)と、を備え、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第 1 可変表示手段において前記識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第 1 保留記憶手段に記憶された保留記憶情報にもとづいて前記第 1 可変表示手段の可変表示を実行し、前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ、前記第 2 可変表示手段において前記識別情報の可変表示が実行されていないときに前記第 2 保留記憶手段に記憶された保留記憶情報にもとづいて前記第 2 可変表

10

20

30

40

50

示手段の可変表示を実行する可変表示制御実行手段（図16のS300～S304、図58のS800～S803）と、

前記特定遊技状態に制御する旨を示す保留記憶情報が前記第1保留記憶手段に記憶されているときに、当該保留記憶情報に基づく可変表示の開始以前に、表示結果を導出表示する可変表示において、当該保留記憶情報に基づく表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行し、前記特定遊技状態に制御する旨を示す保留記憶情報が前記第2保留記憶手段に記憶されているときに、当該保留記憶情報に基づく可変表示の開始以前に、表示結果を導出表示する可変表示において、当該保留記憶情報に基づく表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（図57、図63のS675～S685、図64、図65、図68）と、

10

所定条件の成立により前記第1および第2保留記憶手段のいずれか一方に記憶されている保留記憶情報に基づいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止する予告禁止手段（図17のS218aとS229aまたは図71のS218bとS229bまたは図72のS218c）とを備える。

【0704】

このような構成によれば、所定条件の成立により第1および第2保留記憶のいずれか一方に記憶されている保留記憶情報に基づいた予告演出実行手段による先読み予告演出の実行が禁止される。その結果、第1始動領域および第2始動領域の両方への遊技媒体の通過に伴う保留記憶に基づいた先読み予告演出を常に実行する場合に比べて、現在の可変表示に遊技者の興味がなくなる不都合を防止できるとともに、保留記憶内に発生した複数の特定遊技状態を先読み予告することによる射幸性が過度に高まる不都合を防止でき、予告演出に対する遊技者の興味と現在の可変表示に対する遊技者の興味とのバランスを良好に保つことができ、メリハリのある遊技を楽しめる。

20

【0705】

（36） 特別条件が成立したことに基づいて、通常遊技状態に比べ前記特定表示結果になりやすい特別遊技状態（確変）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（図8（A）、S61、S71、S158、S161、S162、）をさらに備え、

前記予告禁止手段は、前記特別遊技状態では前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止し、前記通常遊技状態では第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づいた前記予告演出実行手段による予告演出の実行を禁止する（予告演出の実行を禁止する状態となる所定条件の成立として、図71のS218bとS229b）。

30

【0706】

このような構成によれば、特別遊技状態と通常遊技状態とのいずれの状態においても、先読み予告演出の対象となる保留記憶情報に対応する可変表示部の数が変わらないために、先読み予告演出に対する遊技者の興味と現在の可変表示に対する遊技者の興味とをバランスよく分散させることができる。

【0707】

（37） 前述した実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに図19（A）に示した保留特定領域と同様のデータを記憶させておき、そのデータを利用して、先読み予告を行なうか否かの判断（S663、S664）、第1回疑似連パターンを選択するか否かの判断（S1551）、先読み予告を終了させるか否かの判断（S684）を行なっている。しかし、保留特定領域の記憶データを利用した判断に限定されるものではなく、第1始動入賞指定コマンドに基づいた第1始動入賞をカウントする第1始動入賞カウンタと第2始動入賞指定コマンドに基づいた第2始動入賞をカウントする第2始動入賞カウンタとを設けるとともに、保留記憶数減算指定コマンドの受信に基づいてカウンタの値を減算する際に第2始動入賞カウンタの方から優先的に減算するようにし、それら両カウンタの値を利用して、S664、S1551、S684の判断を行なうようにしてもよい。

40

【0708】

50

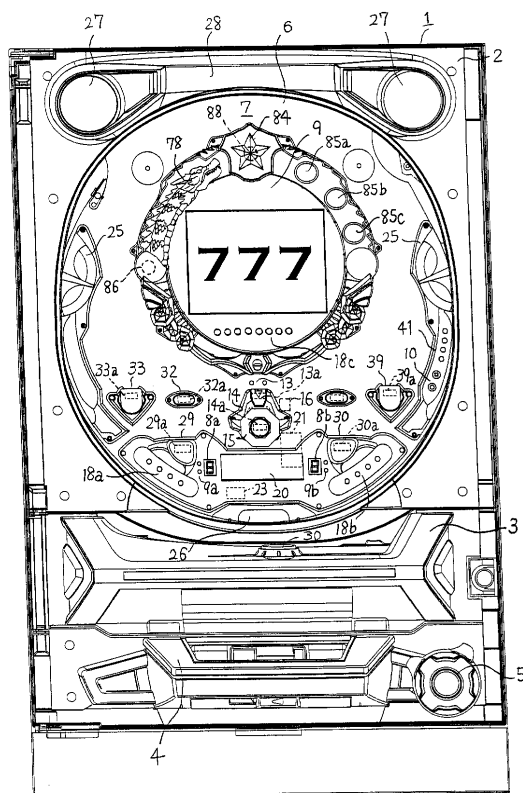
なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

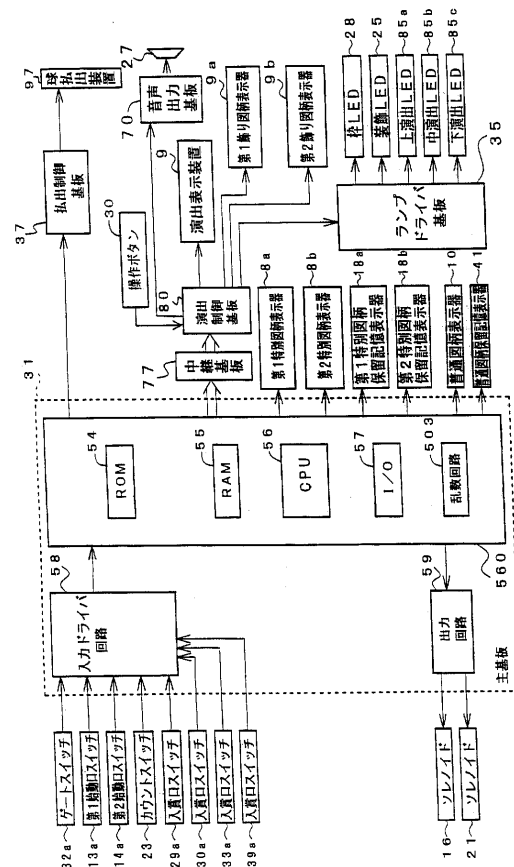
【0709】

9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ。

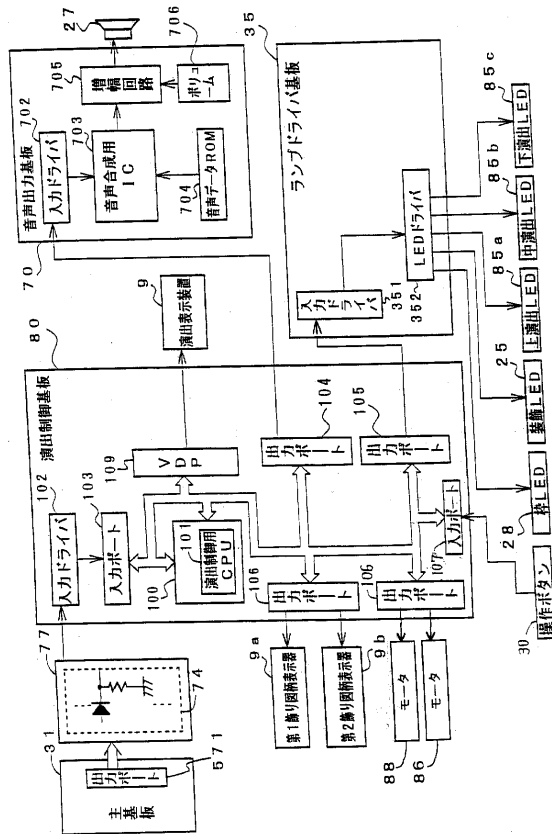
【図1】



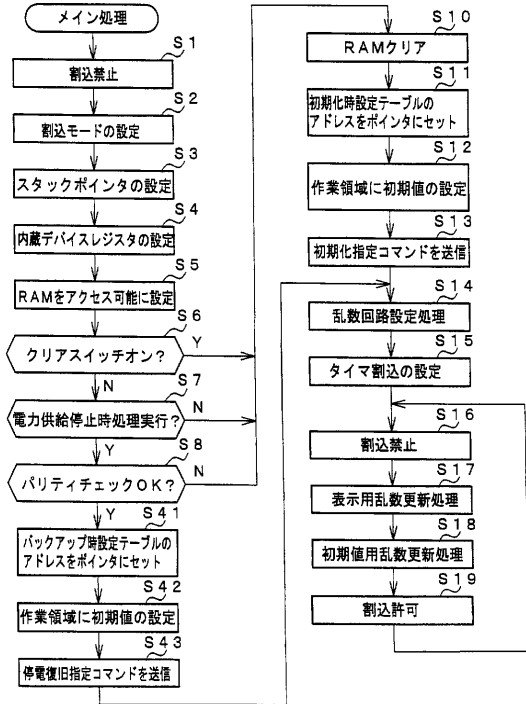
【図2】



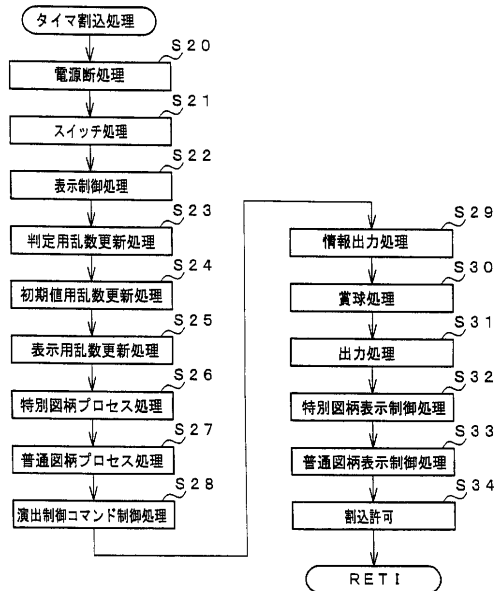
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダムR	0~65535	大当り判定用 小当り判定用	10MHzで1更新
ランダム2-1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1~239	リーチ判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	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6	3~13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

(A) 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
1020~1080, 13320~13477(確率: 約1/300)	1020~1519, 13320~15004(確率: 約1/30)
(B) 小当り判定テーブル	
小当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較される)	
第1特図用	第2特図用
54000~54217(確率: 約1/300)	54000~54072(確率: 約1/900)

(C) 第1特図用大当り種別判定テーブル					
第1特図用大当り種別判定値(ランダム2-1と比較される)					
16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変	2R確変
0	1,2	3	4	5~8	9

(D) 第2特図用大当り種別判定テーブル					
第2特図用大当り種別判定値(ランダム2-1と比較される)					
16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変	2R確変
0,1	2	3	4,5	6~9	-

【図 6】

擬似運チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

【図 9】

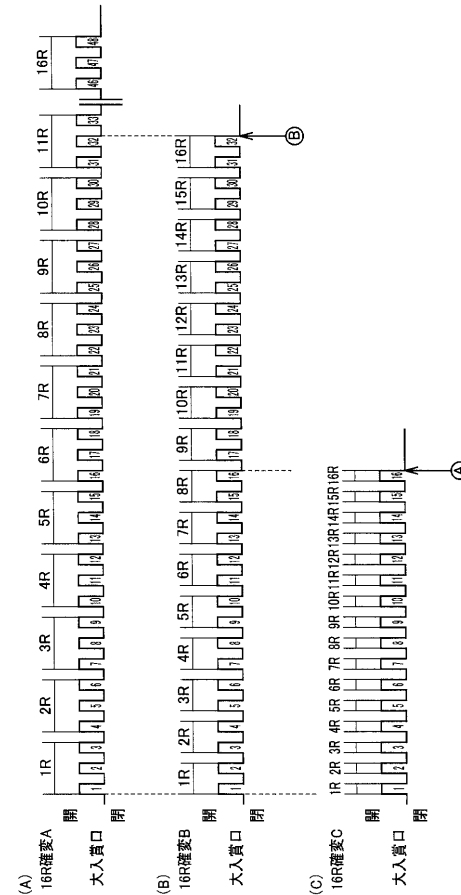
(A) 大当たり種別に応じたラウンド数および開放態様

大当たり種別	16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変	2R確変
ラウンド数	16R	16R	16R	15R	15R	2R
1ラウンドの開放態様	5s×3回	5s×2回	5s×1回	29s×1回	29s×1回	0.5s×1回

(B) 小当たり時の開放回数および開放態様

開放回数	2回
1回開放時の開放態様	0.5s×1回

【図 10】



【図 11】

リーチ判定テーブル

保留記憶数	リーチ判定値(ランダム2)	
	リーチあり	リーチなし
0~2	1~30	31~239
3~5	1~25	26~239
6~8	1~20	21~239

【図 12】

変動パターン種別判定テーブル

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
通常変動(リーチ)	1~239	1~239
1回解放変動(リーチ)	231~241	238~241

(B) はずれリーチ用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	24~199	1~199
スーパリーチ1	18~23, 200~220	200~220
スーパリーチ2	13~17, 221~225	221~225
1回解放変動a(スーパリーチ1)	8~12, 226~230	226~230
1回解放変動b(スーパリーチ2)	6~8, 231~234	231~234
2回解放変動a(スーパリーチ1)	4, 6, 235~237	235~237
2回解放変動b(スーパリーチ2)	3, 238, 239	238, 239
3回解放変動a(スーパリーチ1)	2, 240	240
3回解放変動b(スーパリーチ2)	1, 241	241

(C) 16R確変B、C、および16R非確変用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	1~7	1~7
スーパリーチ1	14~35	8~35
スーパリーチ2	46~100	36~100
1回解放変動a(スーパリーチ1)	8, 9, 101~113	101~113
1回解放変動b(スーパリーチ2)	36~38, 114~127	114~127
2回解放変動a(スーパリーチ1)	10, 11, 128~150	128~150
2回解放変動b(スーパリーチ2)	39~41, 151~174	151~174
3回解放変動a(スーパリーチ1)	12, 13, 175~207	175~207
3回解放変動b(スーパリーチ2)	42~44, 208~241	208~241

(D) 16R確変A、および16R非確変用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
ノーマルリーチ	1~3	1~3
スーパリーチ1	13~28	4~28
スーパリーチ2	41~90	29~90
1回解放変動a(スーパリーチ1)	4~6, 91~95	91~95
1回解放変動b(スーパリーチ2)	29~32, 96~110	96~110
2回解放変動a(スーパリーチ1)	7~9, 111~120	111~120
2回解放変動b(スーパリーチ2)	33~36, 121~150	121~150
3回解放変動a(スーパリーチ1)	10~12, 151~180	151~180
3回解放変動b(スーパリーチ2)	37~40, 181~241	181~241

(E) 小当たり用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
特殊ノーマルリーチ	1~7	1~7
特殊スーパリーチ1	14~35	8~35
特殊スーパリーチ2	46~100	36~100
特殊1回解放変動a(スーパリーチ1)	8, 9, 101~113	101~113
特殊1回解放変動b(スーパリーチ2)	36~38, 114~127	114~127
特殊2回解放変動a(スーパリーチ1)	10, 11, 128~150	128~150
特殊2回解放変動b(スーパリーチ2)	39~41, 151~174	151~174
特殊3回解放変動a(スーパリーチ1)	12, 13, 175~207	175~207
特殊3回解放変動b(スーパリーチ2)	42~44, 208~241	208~241

(F) 2R確変用

変動パターン種別	ランダム3	
	保留0~2	保留3~8
特殊ノーマルリーチ	1~3	1~3
特殊スーパリーチ1	13~28	4~28
特殊スーパリーチ2	41~90	29~90
特殊1回解放変動a(スーパリーチ1)	4~6, 91~95	91~95
特殊1回解放変動b(スーパリーチ2)	29~32, 96~110	96~110
特殊2回解放変動a(スーパリーチ1)	7~9, 111~120	111~120
特殊2回解放変動b(スーパリーチ2)	33~36, 121~150	121~150
特殊3回解放変動a(スーパリーチ1)	10~12, 151~180	151~180
特殊3回解放変動b(スーパリーチ2)	37~40, 181~241	181~241

【図 13】

変動パターン種別から変動パターンを選択する際に用いるテーブルの一例

(A)通常変動(非リーチ)用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン
通常変動(非リーチ)	1~210	なし
	211~251	あり

(B)はずれノーマルリーチ用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン	
		右図柄のすべり	左右図柄と中図柄とのすべり
はずれノーマルリーチ	1	なし	1コマずれ
	2~10	なし	2コマずれ
	11~30	なし	3コマずれ
	.	.	.
	150	あり	1コマずれ
	151~155	あり	2コマずれ
	156~165	あり	3コマずれ
	.	.	.

(C)大当りノーマルリーチ用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン
大当りノーマルリーチ	1~50	なし
	51~251	あり

(D)はずれ2回疑似連用

変動パターン種別	ランダム4	変動パターン	
		右図柄のすべり	左右図柄と中図柄とのすべり
はずれ2回疑似連	1~20	なし	1コマずれ
	21~30	なし	2コマずれ
	31~37	なし	3コマずれ
	.	.	.
	91~130	あり	1コマずれ
	131~155	あり	2コマずれ
	156~165	あり	3コマずれ
	.	.	.
	.	.	.
	.	.	.

【図 14】

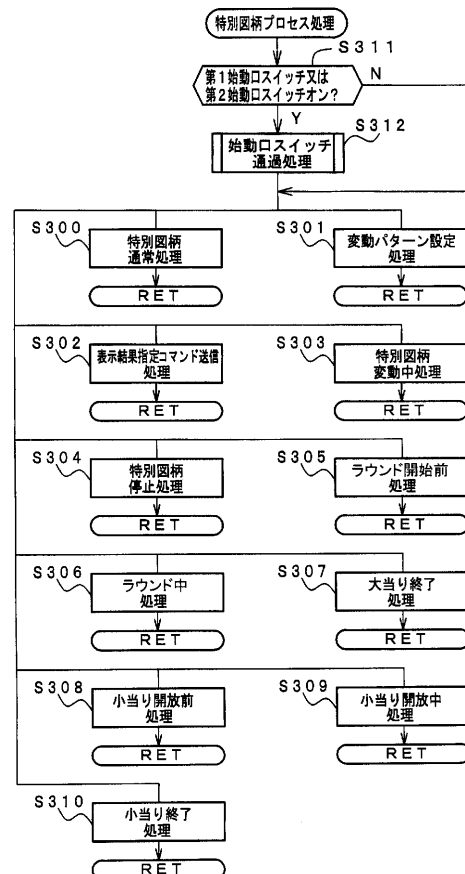
MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
80	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
80	02	表示結果2指定(16R確変A指定)	16R確変A大当りに決定されていることの指定
80	03	表示結果3指定(16R確変B指定)	16R確変B大当りに決定されていることの指定
80	04	表示結果4指定(16R確変C指定)	16R確変C大当りに決定されていることの指定
80	05	表示結果5指定(15R確変指定)	15R確変大当りに決定されていることの指定
80	06	表示結果6指定(15R非確変指定)	15R非確変大当りに決定されていることの指定
80	07	表示結果7指定(2R確変指定)	2R確変大当りに決定されていることの指定
80	08	表示結果8指定(小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
80	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始する(第1飾り図柄の変動開始指定)
80	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始する(第2飾り図柄の変動開始指定)
80	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	03	小当り/突確開始指定	小当り又は突確大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A3	01	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A3	02	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A3	03	小当り/突確終了指定	小当り終了画面(突確終了画面と兼用)を表示することの指定
C0	XX	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことおよび先読み判定結果
C1	XX	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことおよび先読み判定結果
C3	00	保留記憶数減算指定	保留記憶数を1減算することの指定

【図 15】

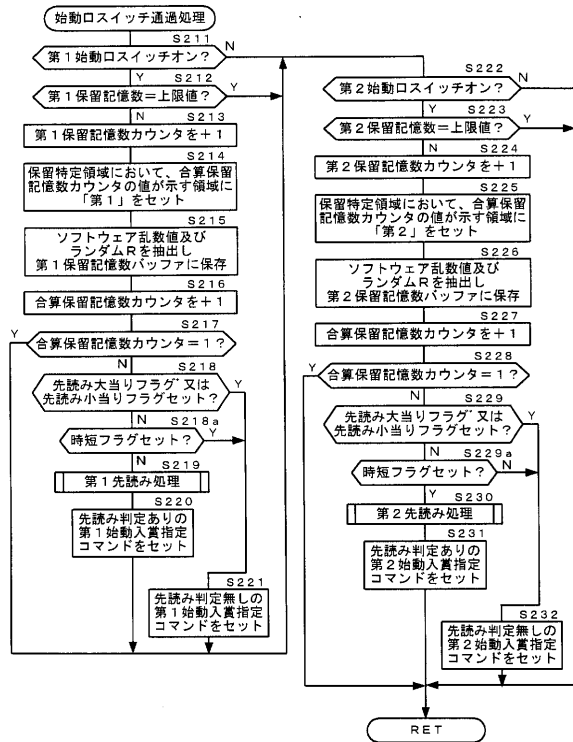
始動入賞指定コマンド

MODE	EXT	保留関連内容	先読み判定結果
C0	00	当り関連	変動パターン種別関連
	01	判定なし	通常変動(非リーチ)
	02	はずれ	1回疑似連(非リーチ)
	03	.	ノーマルリーチ
	04	.	スーパーリーチ1
	05	.	スーパーリーチ2
	06	.	1回疑似連a(スーパーリーチ1)
	07	.	1回疑似連b(スーパーリーチ2)
	08	.	2回疑似連a(スーパーリーチ1)
	09	.	2回疑似連b(スーパーリーチ2)
	0A	.	3回疑似連a(スーパーリーチ1)
	0B	.	3回疑似連b(スーパーリーチ2)
	0C	.	16R確変A
	0D	.	ノーマルリーチ
	0E	.	スーパーリーチ1
	0F	.	スーパーリーチ2
	10	演出記憶情報1を1加算	1回疑似連a(スーパーリーチ1)
	11	.	1回疑似連b(スーパーリーチ2)
	12	.	2回疑似連a(スーパーリーチ1)
	13	.	2回疑似連b(スーパーリーチ2)
C1	00	判定なし	通常変動(非リーチ)
	01	はずれ	1回疑似連(非リーチ)
	02	.	ノーマルリーチ
	03	.	スーパーリーチ1
	04	.	スーパーリーチ2
	05	.	1回疑似連a(スーパーリーチ1)
	06	.	1回疑似連b(スーパーリーチ2)
	07	.	2回疑似連a(スーパーリーチ1)
	08	.	2回疑似連b(スーパーリーチ2)
	09	.	3回疑似連a(スーパーリーチ1)
	0A	.	3回疑似連b(スーパーリーチ2)
	0B	.	16R確変A
	0C	.	ノーマルリーチ
	0D	.	スーパーリーチ1
	0E	.	スーパーリーチ2
	0F	.	1回疑似連a(スーパーリーチ1)
	10	演出記憶情報2を1加算	1回疑似連b(スーパーリーチ2)
	11	.	2回疑似連a(スーパーリーチ1)
	12	.	2回疑似連b(スーパーリーチ2)
	13	.	3回疑似連a(スーパーリーチ1)
	14	.	3回疑似連b(スーパーリーチ2)
	15	.	16R確変B
	16	.	ノーマルリーチ
	17	.	16R確変C
	18	.	ノーマルリーチ
	19	.	15R確変
	1A	.	ノーマルリーチ
	1B	.	15R非確変
	1C	.	ノーマルリーチ
	1D	.	2R確変
	1E	.	特殊ノーマルリーチ
	1F	.	小当り
	20	.	特殊ノーマルリーチ

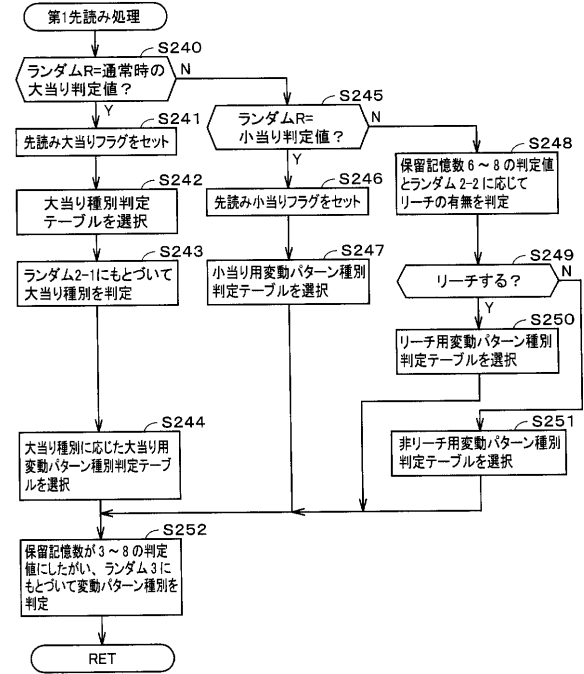
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

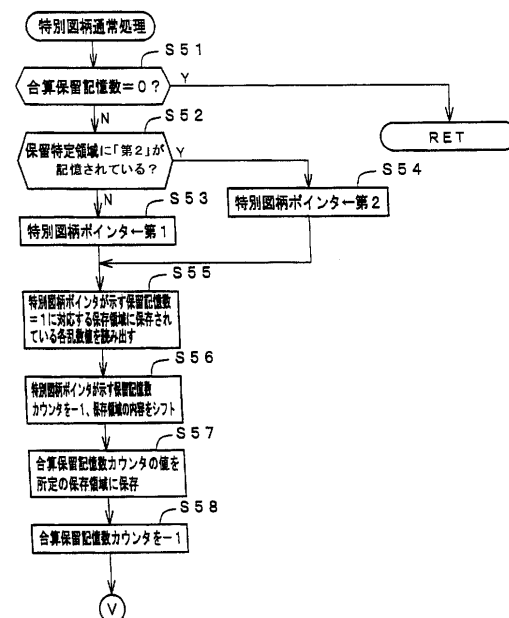
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

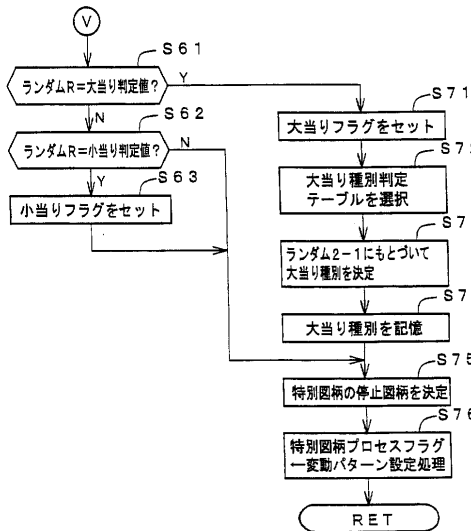
第1保留記憶数バッファ				第2保留記憶数バッファ			
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第1保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

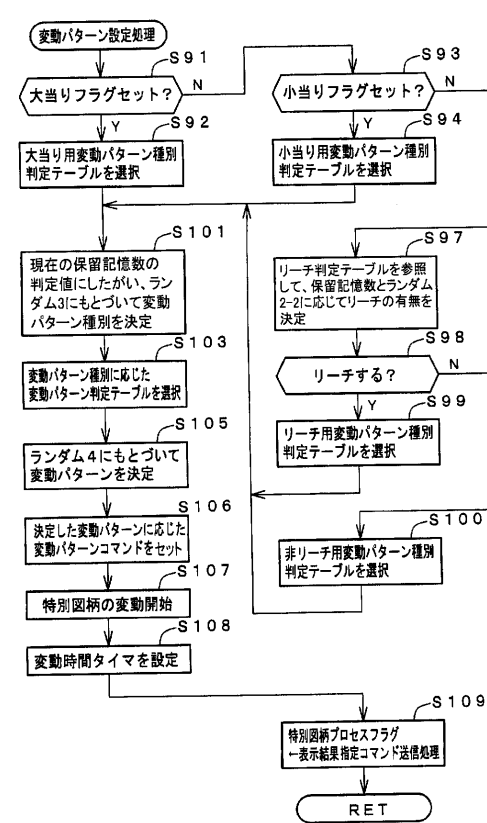
【図 20】



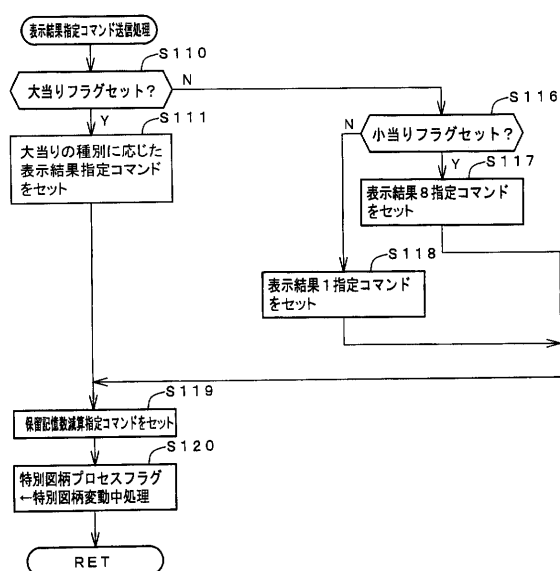
【図 2 1】



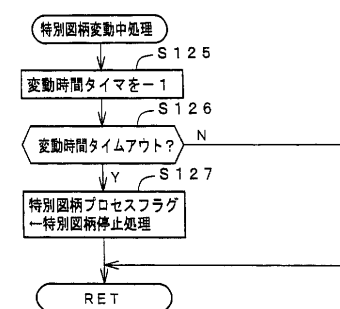
【図 2 2】



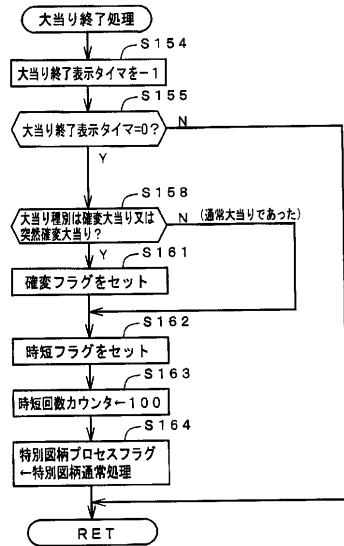
【図 2 3】



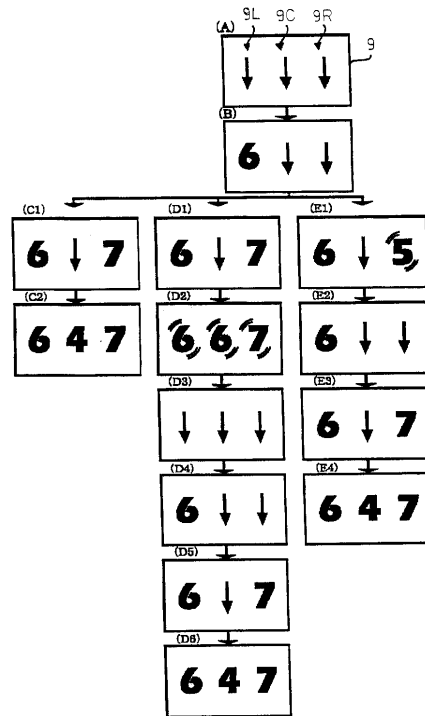
【図 2 4】



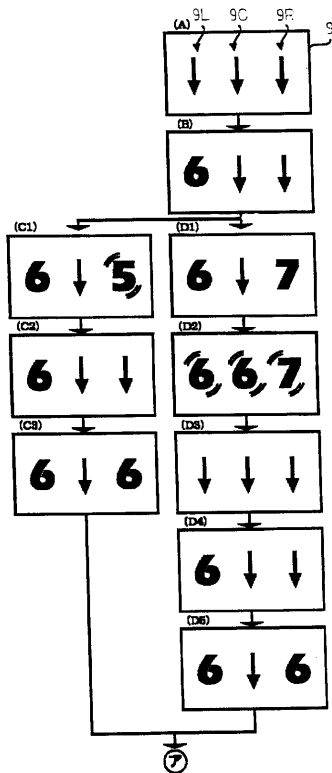
【図 29】



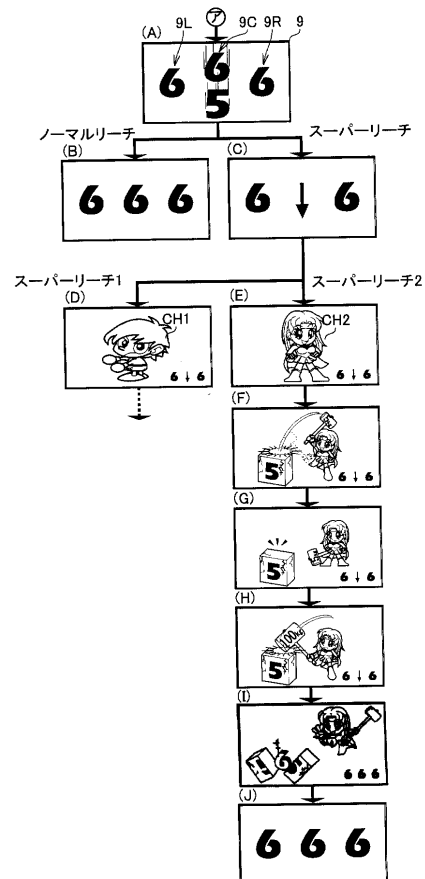
【図 30】



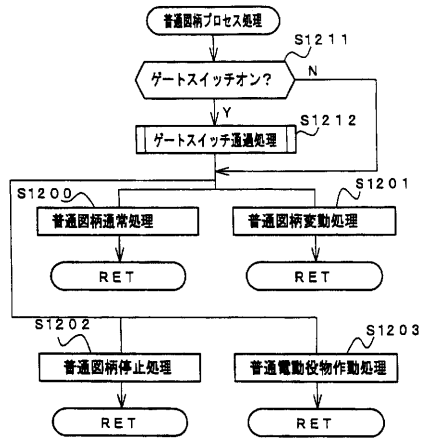
【図 31】



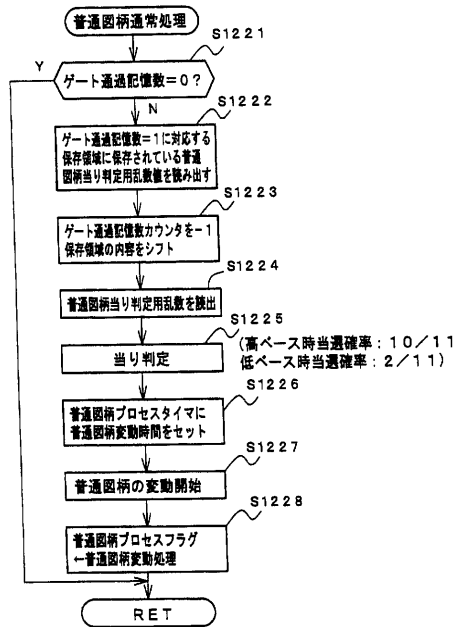
【図 32】



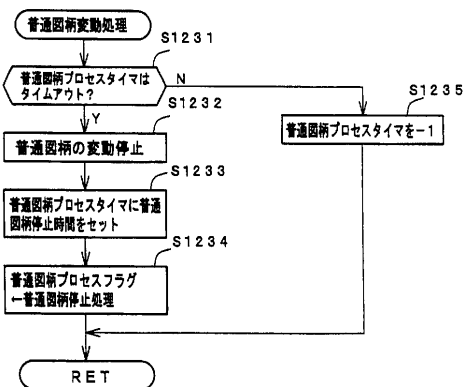
【図 33】



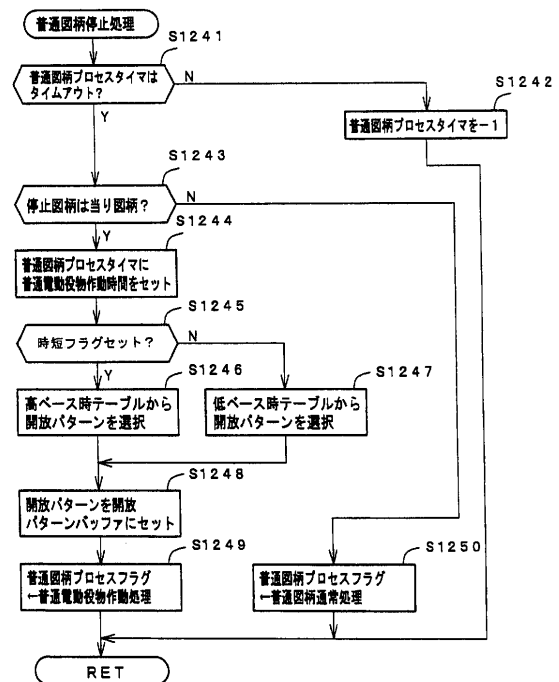
【図 34】



【図 35】



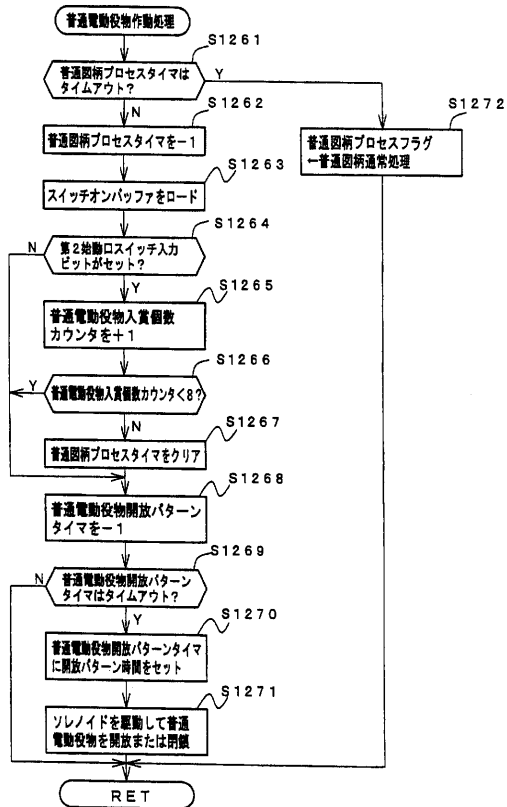
【図 36】



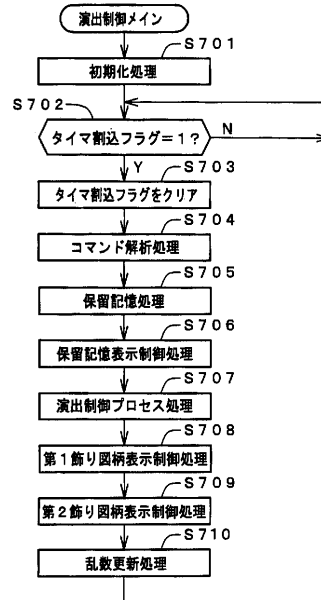
【図 37】

遊技状態	変動時間	開放時間	開放回数
低ベース	30.0 (秒)	0.5 (秒)	1
高ベース	1.0 (秒)	2.5 (秒)	2

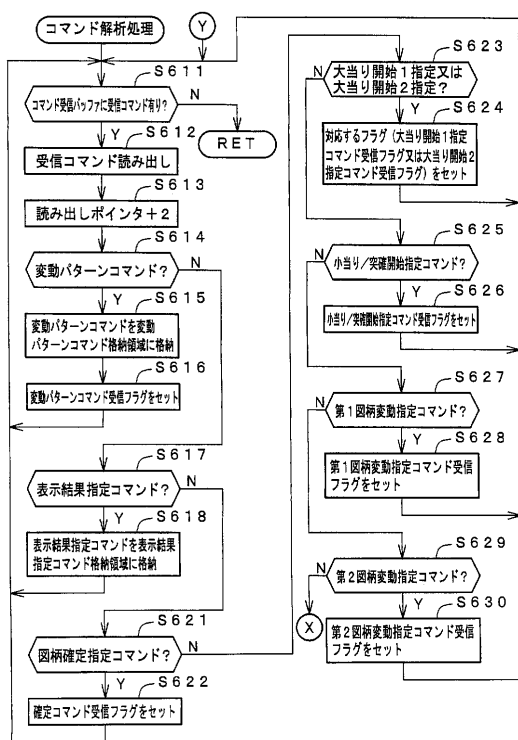
【図 38】



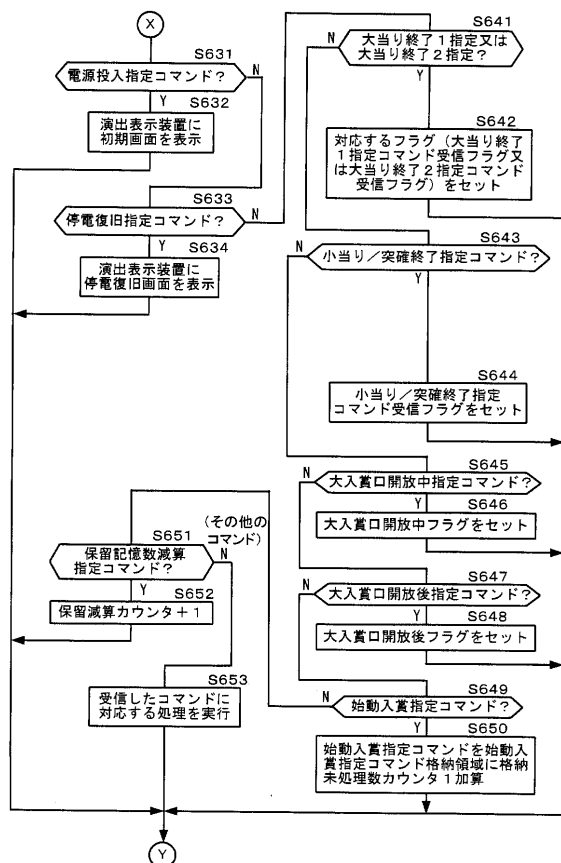
【図 39】



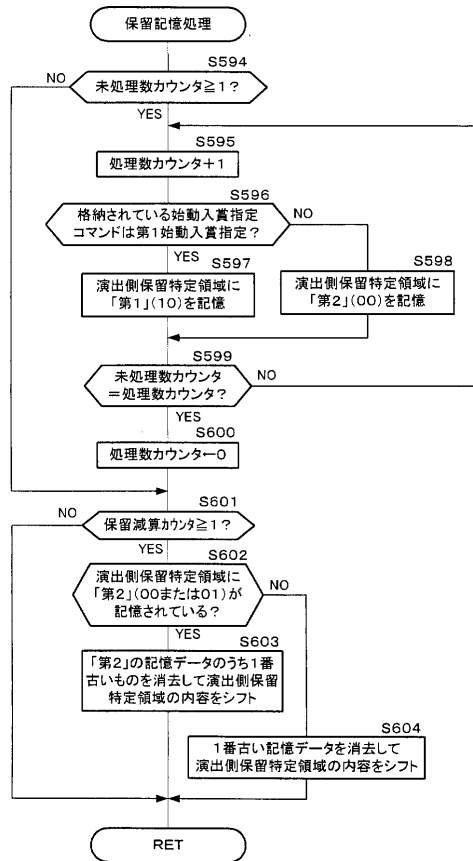
【図 40】



【図 41】



【図 4 2】



【図 4 3】

演出側保留記憶特定情報記憶領域(演出側保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1(10)	第1(10)	第2(00)	第1(10)	第2(00)	—	—	—

(A) 保留メモリカウンタ=5 の場合の例

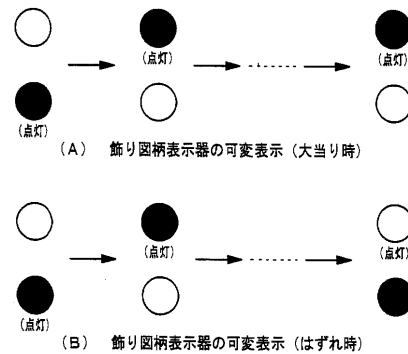
演出側保留記憶特定情報記憶領域(演出側保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1(10)	第1(10)	第2(00)	第1(10)	第2(00)	第2(01)	—	—

(B) 保留メモリカウンタ=6 の場合の例

演出側保留記憶特定情報記憶領域(演出側保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1(10)	第1(10)	第1(10)	第2(01)	—	—	—	—

(C) 保留メモリカウンタ=4 の場合の例

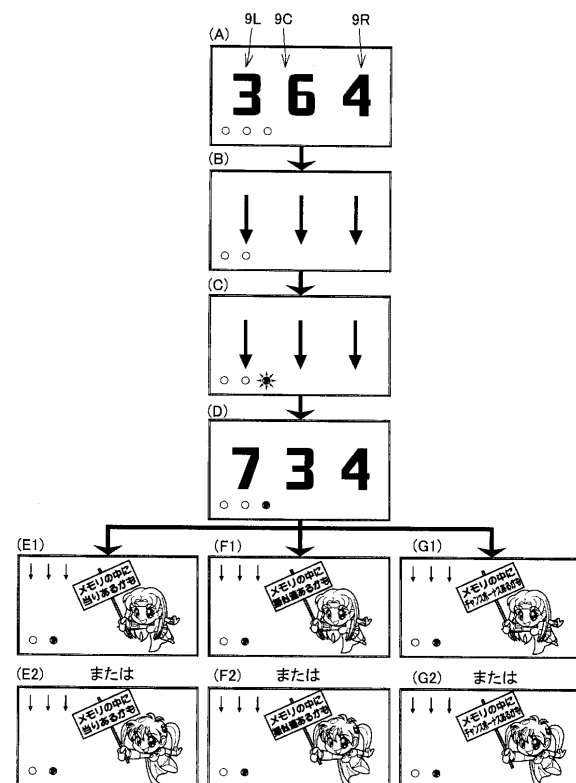
【図 4 4】



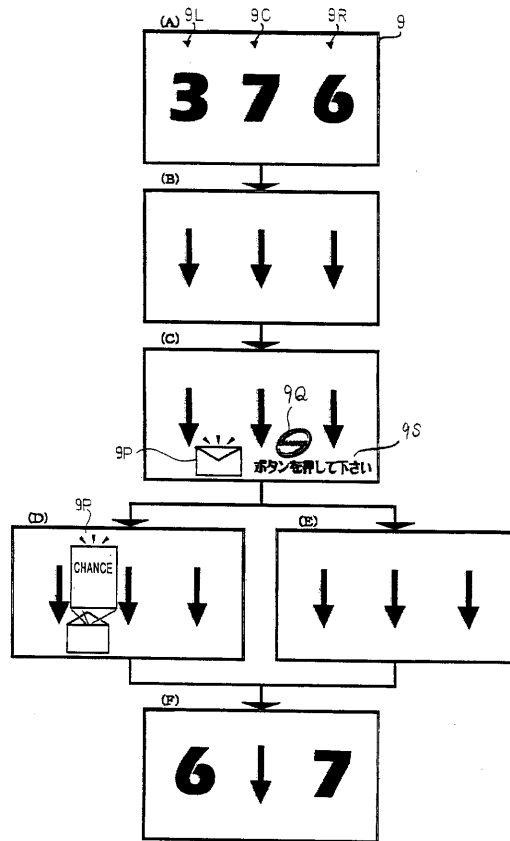
【図 4 5】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~101	すべり時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	擬似連第1変動時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	擬似連第2変動時仮停止図柄決定用
SR7	1~100	予告種別決定用
SR8	1~100	擬似連予告の出現キャラクタ決定用
SR9	1~100	当り予告の出現キャラクタ決定用
SR10	1~100	背景決定用

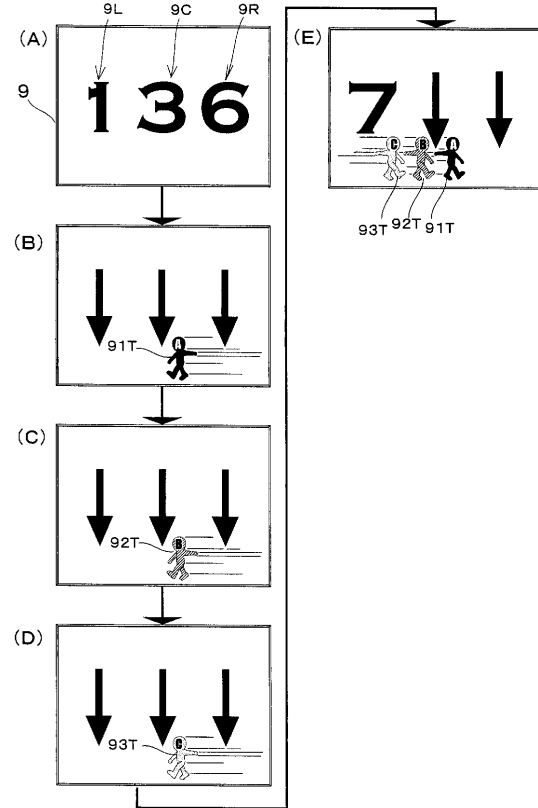
【図 4 6】



【図 47】

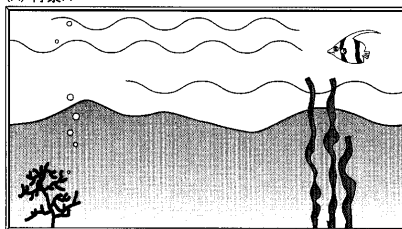


【図 48】

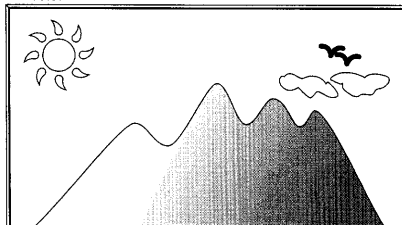


【図 49】

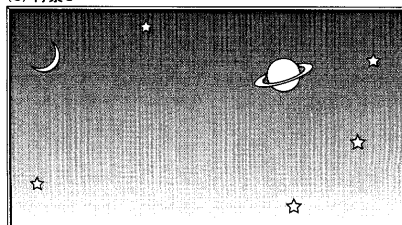
(A) 背景A



(B) 背景B



(C) 背景C



【図 50】

非リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブル

(A)

最終停止図柄決定テーブル							
左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル								
右最終停止図柄FZ1-2								
FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(C)

最終停止図柄決定テーブル								
中最終停止図柄FZ1-3								
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR11			1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR12	1~16			17~32	33~48	49~64	65~80	81~96
LR13	1~16	17~32			33~48	49~64	65~80	81~96
LR14	1~16	17~32	33~48			49~64	65~80	81~96
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64			65~80	81~96
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80			81~96

【図 5 1】

非リーチはずれ時の最終停止図柄(右図柄)決定テーブル

左右出目判定テーブル		FZ1-2							
左右出目タイプDC1-1		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR38	LR0
	4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16		LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図 5 2】

リーチはずれ時の最終停止図柄決定テーブル

左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 5 3】

大当り時の最終停止図柄決定テーブル

(A)

最終停止図柄決定テーブル(15R確定)							
左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

(B)

最終停止図柄決定テーブル(15R非確定)							
左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~20			21~40		41~60		61~80

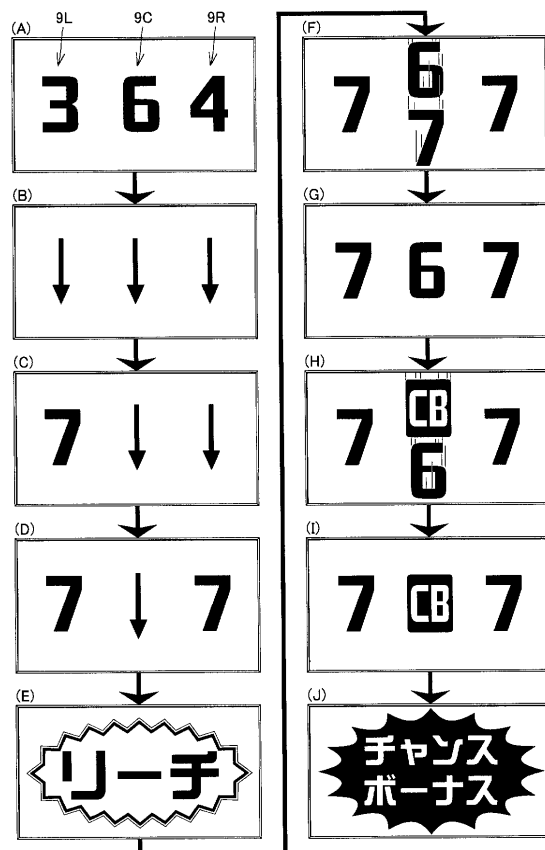
(C)

左右最終停止図柄決定テーブル(16R確定)

※中図柄は「CB」図柄

左右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

【図 5 4】



【図 5 5】

擬似連実行時の仮停止図柄決定テーブル

(A) 1回擬似連における初回変動の仮停止図柄決定用

変動パターン		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
停止図柄		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1	1~211								
2		1~211							
3			1~211						
4				1~211					
5					1~211				
6						1~211			
7							1~211		
8								1~211	

(B) 複数回擬似連における初回変動の仮停止図柄決定用

変動パターン		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(擬似連チャンス目)							
停止図柄		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1	1~157	158~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211	
2		1~181		182~191		192~201		202~211	
3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211	
4		1~10		11~191		192~201		202~211	
5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~205	206~211	
6		1~10		11~20		21~201		202~211	
7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~205	206~211	
8		1~10		11~20		21~30		31~211	

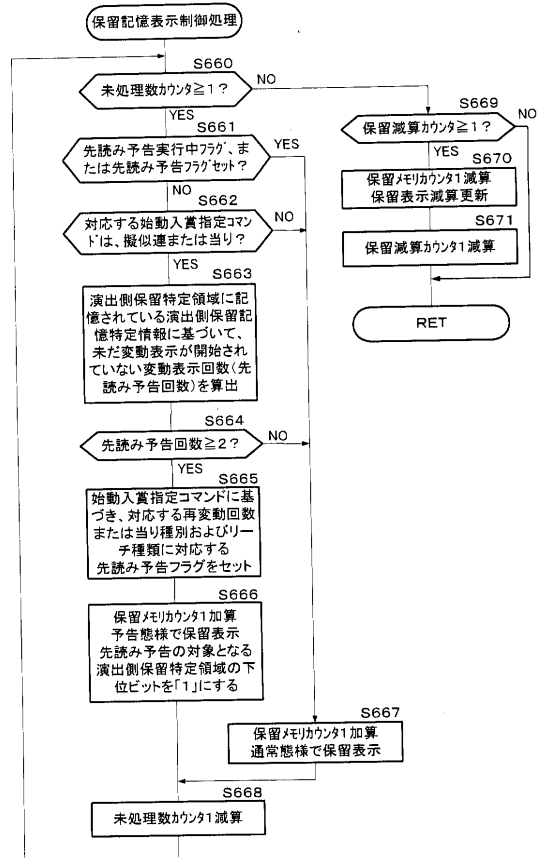
(C) 複数回擬似連における2回目の再変動の仮停止図柄決定用

変動パターン		左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(擬似連チャンス目)							
停止図柄		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3									
GC1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229	
GC2		1~189		200~209		210~219		220~229	
GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229	
GC4		1~10		11~209		210~219		220~229	
GC5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229	
GC6		1~10		11~20		21~219		220~229	
GC7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229	
GC8		1~10		11~20		21~30		31~229	

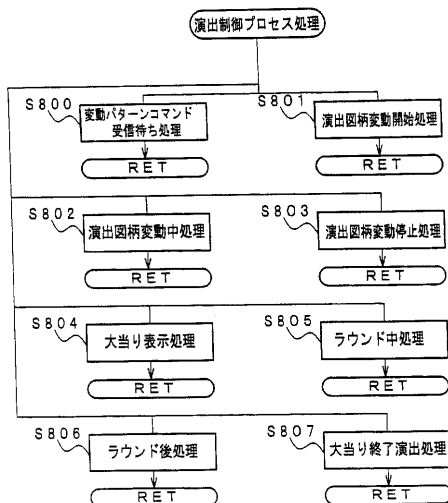
【図 56】

パターン	擬似連動での停止図柄		
1回擬似連	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
2回擬似連	最終停止図柄		
	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

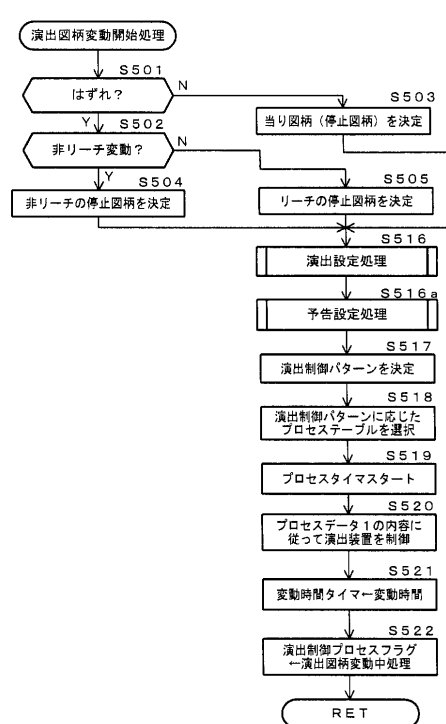
【図 57】



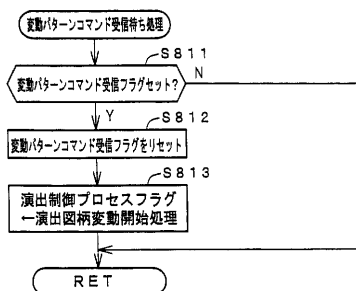
【図 58】



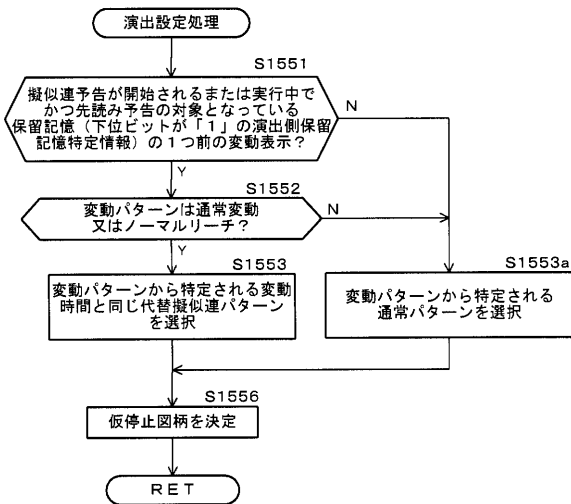
【図 60】



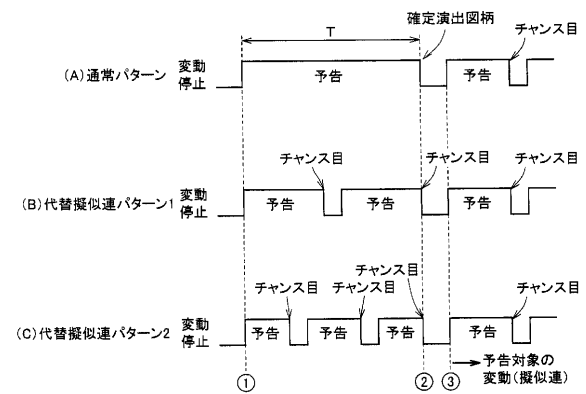
【図 59】



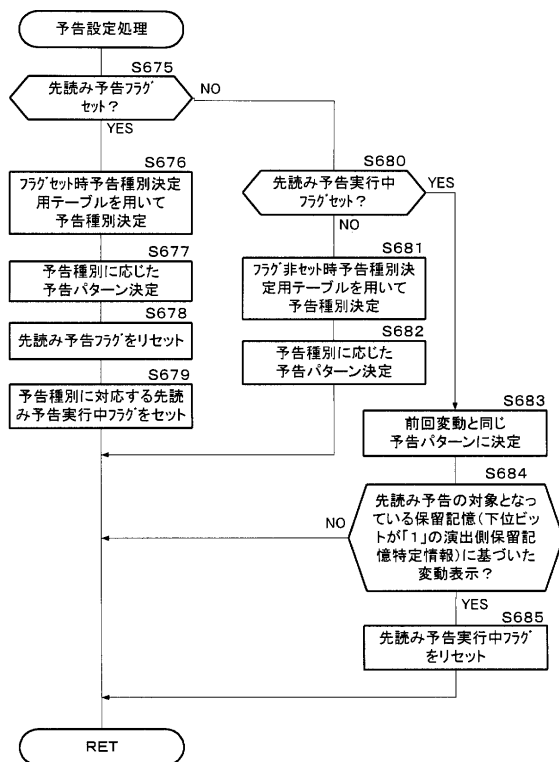
【図 6 1】



【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

5277									
受領した書類(タフ・コンマンド)			タフが保持する情報決定表項目				タフが保持する情報決定表項目		
No			図1に示すタフ 当り手	ボリス・サ 81-75	スタフ・ア 90-100	事務なし 1-80	ボリス・サ 81-75	スタフ・ア 90-100	
1	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-80	81-75	90-100	1-80	81-75	90-100	
2	(ノーマル) スター・1, 2, 特ノーマル・1, 2 (ノーマル) スター・1, 2, 特ノーマル・1, 2		1-70	71-80	81-100	1-70	71-80	81-100	
3	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-60	61-75	76-100	1-60	61-75	76-100	
4	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-50	51-70	71-100	1-50	51-70	71-100	
5	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-40	41-65	66-100	1-40	41-65	66-100	
6	(ノーマル) スター・1, 2, 特ノーマル・1, 2 (ノーマル) スター・1, 2, 特ノーマル・1, 2		-	1-80	61-100	1-15	16-75	76-100	
7	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-75	76-100	1-10	11-80	81-100	90-100	
8	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-80	81-100	1-5	6-95	96-100	100-100	
9	(前) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア) (後) はずれ、かつボリス・ア(ボリス・ア)		1-90	91-100	1-2	3-89	90-100	100-100	

【図 6 5】

(A) 疑似連予告の予告パターン(出現キャラクタ)決定用

疑似連の種類	SR8	
	予告パターン(出現キャラクタ)	
	キャラクタA	キャラクタB
1回	1~90	91~100
2回	1~50	51~100
3回	1~10	11~100

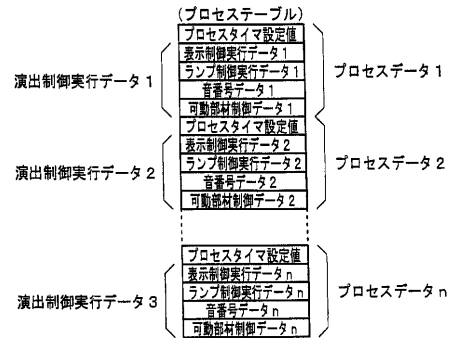
(B) 当り予告の予告パターン(出現キャラクタ)決定用

当りの種別	SR9	
	予告パターン(出現キャラクタ)	
	キャラクタA	キャラクタB
15R	1~90	91~100
16R	1~10	11~100

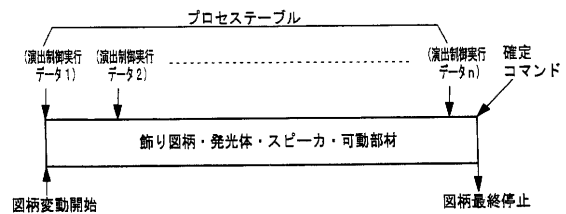
(C) 予告時の背景決定用

リーチ種類	SR10		
	予告パターン(背景)		
	背景A	背景B	背景C
非リーチ ノーマルリーチ	1~70	71~85	86~100
スーパーリーチ1	1~15	16~85	86~100
スーパーリーチ2	1~15	16~30	31~100

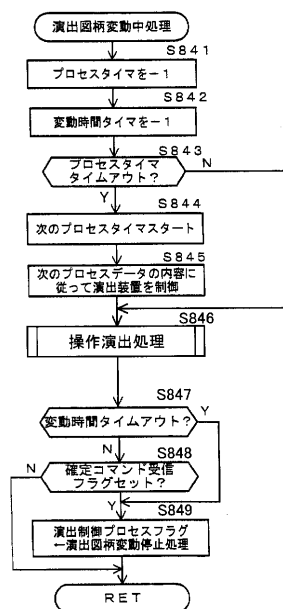
【図 6 6】



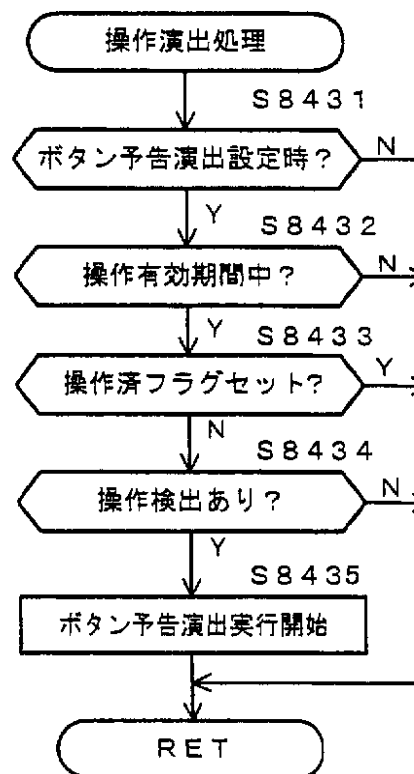
【図 6 7】



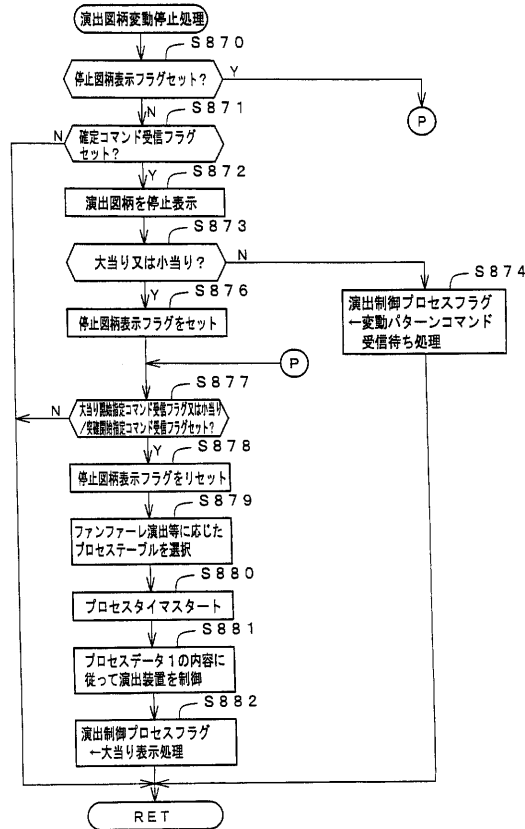
【図 6 8】



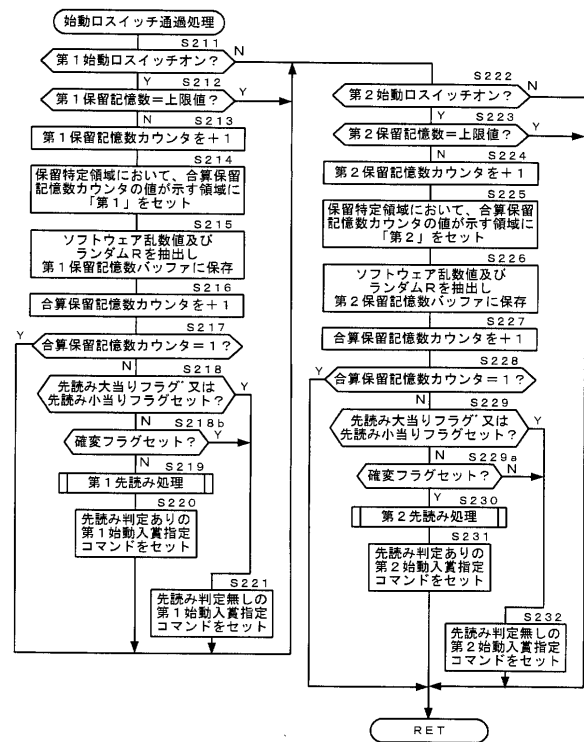
【図 6 9】



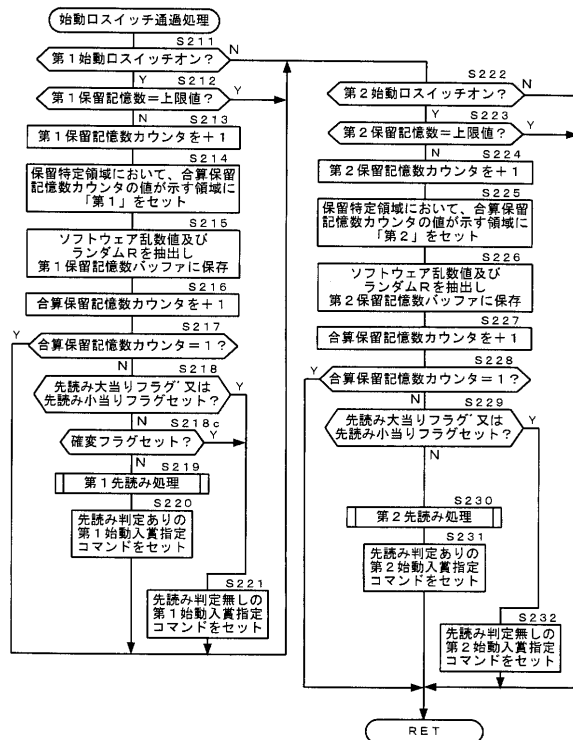
【図 70】



【図 71】



【図 72】



【図 73】

- (A) 例1
- 通常態様 ○
 - 1回擬似連予告 ①
 - 2回擬似連予告 ②
 - 3回擬似連予告 ③
- (B) 例2
- 通常態様 ○
 - 擬似連回数少予告 □
 - 擬似連回数多予告 ☆
- (C) 例3
- 通常態様 ○
 - 16R確定C予告 □
 - 16R確定A予告 ☆

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-35642 (JP, A)

POKKA 吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver. , パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号, 株式会社双葉社, 2008年 7月14日, p.48、p.137

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02