

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6506709号  
(P6506709)

(45) 発行日 平成31年4月24日(2019.4.24)

(24) 登録日 平成31年4月5日(2019.4.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 3 (全 85 頁)

(21) 出願番号 特願2016-53490 (P2016-53490)  
 (22) 出願日 平成28年3月17日 (2016.3.17)  
 (65) 公開番号 特開2017-164348 (P2017-164348A)  
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017.9.21)  
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017.4.21)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内  
 審査官 下村 輝秋

(56) 参考文献 特開2016-195729 (JP, A)  
 特開2013-106805 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
 A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
 遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることができ単位遊技を所定回数実行する有利状態に制御可能な有利状態制御手段とを備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として、少なくとも第1有利状態と該第1有利状態よりも有利度が低い第2有利状態とに制御可能であり、

前記第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数より多い特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力可能な報知音出力手段をさらに備え、

前記報知音出力手段は、

前記第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記特定数入賞した場合に、前記特殊態様による報知音を出力せず、

前記有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数入賞するまで入賞毎に、通常態様による報知音を出力可能であり、

前記第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記特定数入賞した場合に、前記通常態様による報知音を出力可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることができる単位遊技を所定回数実行する有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態において前記可変入賞手段に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記有利状態において前記特定領域を遊技媒体が通過した後に、前記有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数より多い特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力可能な報知音出力手段とを備え、

前記報知音出力手段は、

前記有利状態において前記特定領域を遊技媒体が通過する前に、前記有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記特定数入賞した場合に、前記特殊態様による報知音を出力せず、

前記有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数入賞するまで入賞毎に、通常態様による報知音を出力可能であり、

前記特定領域を遊技媒体が通過する前に、前記有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記特定数入賞した場合に、前記通常態様による報知音を出力可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

特定期間において獲得された遊技価値の大きさを報知する第1所定演出と、特別期間において獲得された遊技価値の大きさを報知する第2所定演出とを実行可能な所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、前記第1所定演出と前記第2所定演出とを異なる優先度合で実行する、

請求項1に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

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

## 【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

## 【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお

10

20

30

40

50

、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

#### 【0005】

そのような遊技機に関して、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）において、少なくとも所定期間（例えば、29秒）が経過することまたは遊技媒体（例えば、遊技球）が所定数（例えば、10個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置（大入賞口））を第1状態（開放状態）に変化させることができ可能な単位遊技（ラウンド）を所定回数（例えば、15ラウンドや16ラウンド）実行し、1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（例えば、11個以上）入賞したことにもとづいて、報知演出を実行可能に構成したものがある。例えば、特許文献1には、大当たり遊技において大入賞口への入賞数が規定数を超えると、規定数を超えて大入賞口に入賞した入賞数と同じ数のオーバー入賞報知画像を演出表示器に表示することが記載されている。また、規定数を超えて大入賞口に入賞した入賞数と同じ数のLEDを点灯させることが記載されている。

#### 【先行技術文献】

10

#### 【特許文献】

#### 【0006】

【特許文献1】特開2015-112242号公報（段落0078-0083、段落0227-0228、図13、図14、図45）

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0007】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、有利状態に制御されているときであれば、その有利度合いに關係なく（例えば、確変大当たりであるか通常大当たり（非確変大当たり）であるかに關係なく）、一律に報知演出を実行している。そのため、遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したときに実行される報知演出による遊技の興趣を十分に向上できないおそれがある。

#### 【0008】

そこで、本発明は、遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したときに実行される報知演出による遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0009】

（手段A）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることができ可能な単位遊技を所定回数実行する有利状態に制御可能な有利状態制御手段とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも第1有利状態と該第1有利状態よりも有利度が低い第2有利状態とに制御可能であり、第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力可能な報知音出力手段をさらに備え、報知音出力手段は、第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力せず、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数入賞するまで入賞毎に、通常態様による報知音を出力可能であり、第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、通常態様による報知音を出力可能である、ことを特徴とする。

30

40

50

また、本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることができ可能な単位遊技を所定期回数実行する有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力可能な報知音出力手段とを備え、報知音出力手段は、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知音を出力せず、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数入賞するまで入賞毎に、通常態様による報知音を出力可能であり、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、通常態様による報知音を出力可能である、ことを特徴とする。

また、本発明による遊技機は、特定期間において獲得された遊技価値の大きさを報知する第1所定期間（例えば、大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）と、特別期間において獲得された遊技価値の大きさを報知する第2所定期間（例えば、ける連チャン中における大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）とを実行可能な所定期間実行手段を備え、所定期間実行手段は、第1所定期間と第2所定期間とを異なる優先度合で実行する、ことを特徴としてもよい。

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞容易な第1状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例における特別可変入賞球装置（大入賞口））と、所定期間（例えば、29.5秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（例えば、10個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることができ可能な単位遊技（例えば、ラウンド）を所定期回数（例えば、11ラウンド、16ラウンド）実行する有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS305～S307を実行する部分）とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも第1有利状態（例えば、確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態）と該第1有利状態よりも有利度が低い第2有利状態（例えば、通常大当たりにもとづく大当たり遊技状態）とに制御可能であり、第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（例えば、11個目や12個目）入賞したこと（例えば、オーバー入賞が発生したこと）にもとづいて、特殊態様による報知演出（例えば、第1大入賞口LED20cをレインボーフラッシュさせるとともにスピーカ27L, 27Rから所定期間の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3923, S3924と同様の処理を実行する部分）をさらに備え、報知演出実行手段は、第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行しないことを特徴とする。そのような構成によれば、第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことにもとづいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0010】

（手段2）本発明による遊技機の他の態様は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞容易な第1状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、第1特別可変入賞球装置20a（第1大入賞口）、第2特別可変入賞球装置20b（第2大入賞口

10

20

30

40

50

))と、所定期間(例えば、29.5秒)が経過することまたは遊技媒体が所定数(例えば、10個)入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることが可能な単位遊技(例えば、ラウンド)を所定回数(例えば、11ラウンド、16ラウンド)実行する有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS305～S307を実行する部分)と、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域(例えば、第2大入賞口内の特定領域)を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特別状態(例えば、確変状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS173を実行する部分)と、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数(例えば、11個目や12個目)入賞したこと(例えば、オーバー入賞が発生したこと)にもとづいて、特殊態様による報知演出(例えば、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともにスピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3923, S3924を実行する部分)とを備え、報知演出実行手段は、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行しないことを特徴とする。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことにもとづいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。  
10

#### 【0011】

(手段3)手段1において、報知演出実行手段は、第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない(例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、通常大当たりであると判定すると、ステップS3923, S3924を実行しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。  
20

#### 【0012】

(手段4)手段2において、報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3921, S3922でNのとき、ステップS3923, S3924を実行しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。  
30

#### 【0013】

(手段5)手段1または手段3において、報知演出実行手段は、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことにもとづいて、通常態様による報知演出(例えば、第1大入賞口LED20cや第2大入賞口20dを白色発光させる態様の報知演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS2919を実行する部分。ステップS3920でNのときステップS3925を実行する部分)、第2有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する(例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、通常大当たりであると判定すると、ステップS3925を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行するこ  
40  
50

とによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0014】

(手段6) 手段2または手段4において、報知演出実行手段は、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことにもとづいて、通常態様による報知演出(例えば、第1大入賞口L E D 2 0 cや第2大入賞口2 0 dを白色発光させる態様の報知演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 2 9 1 9を実行する部分)、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、ステップS 3 9 2 1, S 3 9 2 2でNのとき、ステップS 3 9 2 5を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

10

#### 【0015】

(手段7) 手段1、手段3、または手段5のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること(例えば、確変状態に制御されること)を報知する特定演出(例えば、図45(2)~(6)と同様または類似の態様で実行される昇格演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、ステップS 1 9 0 8, S 3 9 2 8と同様の処理を実行する部分)を備え、報知演出実行手段は、特定演出を実行する前に第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行せず(例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、昇格演出が実行される第1ラウンド~第5ラウンドであると判定すると、ステップS 3 9 2 3, S 3 9 2 4を実行しない)、特定演出を実行した後に第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行する(例えば、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例において、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、昇格演出が実行された後の第6ラウンド以降のラウンドであると判定すると、ステップS 3 9 2 3, S 3 9 2 4を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

20

#### 【0016】

(手段8) 手段2、手段4、または手段6のうちのいずれかにおいて、有利状態において特定領域(例えば、第2大入賞口内の特定領域)を遊技媒体が通過したことにもとづいて特別演出(例えば、確変確定報知)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 2 9 0 7~S 2 9 1 5, S 3 9 0 8~S 3 9 1 6を実行する部分)を備え、報知演出実行手段は、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技(例えば、第6ラウンド)において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、第6ラウンドである場合には、ステップS 3 9 2 1でNと判定し、ステップS 3 9 2 3, S 3 9 2 4を実行しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊態様による報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。

30

#### 【0017】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、特殊態様による報知演出として、発光体による発光(例えば、第1大入賞口L E D 2 0 cのレインボーフォー発光)および音出力(例えば、スピーカ2 7 L, 2 7 Rからの所定の入賞音の音出力)を含む演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、ステップ

40

50

S 3 9 2 3 , S 3 9 2 5 を実行する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、発光体による発光および音出力を用いた演出により報知演出の演出効果を向上させることができる。

【0018】

(手段10) 手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、所定演出を実行する所定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における賞球数報知演出、獲得枚数報知演出、累積賞球数報知演出、累積獲得枚数報知演出、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知、右打ち報知、エラー報知、大当たり昇格演出を実行する演出制御用CPU101等)を備え、所定演出実行手段は、所定演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第1所定演出(例えば、第2の実施の形態における大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出など)と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第2所定演出(例えば、第2の実施の形態における連チャン中における大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出など)とを実行可能であり、第1所定演出と第2所定演出とで優先度合いが異なる(例えば、第2の実施の形態における図48の累積賞球数報知演出動作制御処理におけるステップS397の処理にて、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されないことなど) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の所定演出を好適に実行することができる。

10

【0019】

(手段11) 手段1から手段10のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、所定数よりも多い第1特定数目(例えば、11個目)の入賞と該第1特定数目の入賞の次の入賞である第2特定数目(例えば、12個目)の入賞とで異なる音出力チャンネルを用いて報知演出を実行する(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、11個目(オーバー入賞1個目)では再生チャンネルCh0にて第1報知演出を実行し、12個目(オーバー入賞2個目)では再生チャンネルCh1にて第2報知演出を実行する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定数よりも多い第1特定数目の入賞と第1特定数目の入賞の次の入賞である第2特定数目の入賞とで異なるチャンネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で所定数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図5】4ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】各乱数を示す説明図である。

【図7】大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。

30

【図8】大当たりにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

【図9】大当たりにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図14】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15】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

40

50

- 【図16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図18】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図19】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20】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図21】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図22】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図23】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図24】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図25】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図26】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図27】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図28】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図29】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図30】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図31】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図32】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33】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図34】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図35】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図36】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図37】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図38】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図39】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図40】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図41】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図42】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図43】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図44】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図45】報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図46】報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図47】第2の実施の形態における賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図48】第2の実施の形態における累積賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図49】第2の実施の形態における賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に対応した報知画像を例示する図である。
- 【図50】第3の実施の形態における大当たり遊技状態中における演出動作例等を示すタイムチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0021】
- 実施の形態1。
- 以下、本発明の第1の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。
- 【0022】
- パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠を開

10

20

30

40

50

閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れててもよい。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 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a, 8 b を備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を 1 つのみ備えるものであってもよい。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞

10

20

30

40

50

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

【0030】

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。 10

【0031】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になるとによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。 20

【0032】

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ふことがある。

【0033】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であつてもよい。 30

【0034】

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

【0035】

第1特別図柄表示器8aの下部には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器(例えば、LED)からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理(ステップS22)において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。 40

【0036】

第2特別図柄表示器8bの下部には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器(例えば、LED)からなる第2特別図柄保留 50

記憶表示器 18 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b 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 8 b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（ステップ S 2 2）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【 0 0 3 7 】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 18 c と第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 18 d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶表示部 18 c と第 2 保留記憶表示部 18 d とに代えて、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。

10

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

また、図 1 に示すように、第 1 特別可変入賞球装置 20 a の下方には、第 2 特別可変入賞球装置 20 b が設けられている。第 2 特別可変入賞球装置 20 b は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 21 b によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第 2 大入賞口が開放状態になる。第 2 大入賞口に入賞した遊技球は第 2 カウントスイッチ 23 b で検出される。また、この実施の形態では、第 2 特別可変入賞球装置 20 b 内の第 2 カウントスイッチ 23 b が設けられている領域よりも下流側には特定領域が設けられており、特定領域に入賞した遊技球は特定検出スイッチ 22 で検出される。なお、この実施の形態では、上流側に第 2 カウントスイッチ 23 b が設けられ、その下流側に特定検出スイッチ 22 が設けられているので、第 2 大入賞口に入賞して第 2 カウントスイッチ 23 b で検出された遊技球は、殆ど全て特定領域に入賞し特定検出スイッチ 22 で検出されることになる。そして、この実施の形態では、第 2 カウントスイッチ 23 b で遊技球が検出されたことにもとづいて 15 個の賞球払出が行われ、特定検出スイッチ 22 で検出されたことにもとづいて確変状態に制御されることが確定する。また、第 2 特別可変入賞球装置 20 b の内部には、第 2 大入賞口 LED 20 d が設けられている。なお、この実施の形態では、第 2 大入賞口 LED 20 d は、マルチカラー LE

40

50

D によって実現される。

【 0 0 4 1 】

以下、第 1 特別可変入賞球装置 20a と第 2 特別可変入賞球装置 20b とを特別可変入賞球装置と総称することがあり、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを大入賞口と総称することができる。

【 0 0 4 2 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 8b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）において、第 6 ラウンドでは第 2 大入賞口が開放状態に制御され、第 6 ラウンド以外のラウンドでは第 1 大入賞口が開放状態に制御される。そして、この実施の形態では、後述するように大当たり遊技中の第 6 ラウンドにおいて第 2 大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞すると、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが確定する。10

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）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たり図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器 8a, 8b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置 15 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。20

【 0 0 4 5 】

なお、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）となると、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当たり図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当たり図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が3040

高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

なお、図1では、図示を省略しているが、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）50が、パチンコ遊技機1に隣接して設置されている。カードユニット50には、例えば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニットがいずれの側のパチンコ遊技機1に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、およびカード挿入口の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニットを解放するためのカードユニット錠が設けられている。

【0050】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウトロ26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27R, 27Lが設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cが設けられている。また、左枠LED28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED51が設けられ、右枠LED28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED52が設けられている。天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾用LED25は、パチンコ遊技機1に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

【0051】

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を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への

10

20

30

40

50

入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

#### 【0052】

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

10

#### 【0053】

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

20

#### 【0054】

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

30

#### 【0055】

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

#### 【0056】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

40

#### 【0057】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性

50

をより向上させることができる。

#### 【0058】

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

#### 【0059】

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

10

#### 【0060】

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

20

#### 【0061】

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

30

#### 【0062】

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、特定検出スイッチ22、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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、第1大入賞口を形成する第1特別可変入賞球装置20aを開閉するソレノイド21aおよび第2大入賞口を形成する第2特別可変入賞球装置20bを開閉するソレノイド21bを遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主

40

50

基板 3 1 に搭載されている。さらに、大当たり遊技状態の発生を示す大当た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 3 1 に搭載されている。

#### 【 0 0 6 3 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

#### 【 0 0 6 4 】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インターフェース基板（中継基板）6 6 には、打球供給皿 3 の近傍に設けられている度数表示 LED、球貸し可 LED、球貸しスイッチおよび返却スイッチ（以上、図示せず）が接続される。

#### 【 0 0 6 5 】

インターフェース基板 6 6 からカードユニット 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチが操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチが操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 5 0 からインターフェース基板 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 5 0 と払出制御基板 3 7 の間では、接続信号（VL 信号）、ユニット操作信号（BRDY 信号）、球貸し要求信号（BRQ 信号）、球貸し完了信号（EXS 信号）およびパチンコ機動作信号（PRDY 信号）が送受信される。カードユニット 5 0 と払出制御基板 3 7 の間には、インターフェース基板 6 6 が介在している。よって、接続信号（VL 信号）等の信号は、図 2 に示すように、インターフェース基板 6 6 を介してカードユニット 5 0 と払出制御基板 3 7 の間で送受信されることになる。

#### 【 0 0 6 6 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 は、カードユニット 5 0 に PRDY 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、VL 信号を出力する。払出制御基板が搭載する払出制御用マイクロコンピュータ（図示せず）は、VL 信号の入力状態によってカードユニット 5 0 の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸しスイッチが操作され球貸しスイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 3 7 に BRDY 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 3 7 に BRQ 信号を出力する。

#### 【 0 0 6 7 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータは、カードユニット 5 0 に対する EXS 信号を立ち上げ、カードユニット 5 0 からの BRQ 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータを駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータは、カードユニット 5 0 に対する EXS 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 5 0 からの BRDY 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御手段から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

#### 【 0 0 6 8 】

カードユニット 5 0 で用いられる電源電圧 AC 24 V は払出制御基板 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 3 7 およびインターフェース基板 6 6 を介して行われる。例えば、インターフェース基板 6 6 内に配されているカードユニット 5 0 に対する AC 24 V の電源供給ラインに、カードユニット 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

10

20

30

40

50

## 【0069】

また、この実施の形態では、カードユニット50が遊技機とは別体として遊技機に隣接して設置されている場合を例にするが、カードユニット50は遊技機と一体化されていてもよい。また、コイン投入に応じてその金額に応じた遊技球が貸し出されるような場合でも本発明を適用できる。

## 【0070】

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。

10

## 【0071】

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

20

## 【0072】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMは、その一部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMの一部の内容は保存される。

## 【0073】

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

30

## 【0074】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタROM(図示せず)から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等(演出図柄を含む)をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用CPU101は、キャラクタROMから読み出したデータをVDP109に出力する。VDP109は、演出制御用CPU101から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

40

## 【0075】

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

## 【0076】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80から中継基板77への方向には信号を通過させない

50

) 信号方向規制手段としての单方向性回路 7 4 が搭載されている。单方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、单方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、单方向性回路である出力ポート 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部(遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側)に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側(中継基板 7 7 側)に、さらに、单方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

## 【 0 0 7 7 】

10

さらに、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

## 【 0 0 7 8 】

ランプドライバ基板 3 5 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して L E D ドライバ 3 5 2 に入力される。L E D ドライバ 3 5 2 は、駆動信号を天枠 L E D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b、右枠 L E D 2 8 c などの枠側に設けられている各 L E D に供給する。また、遊技盤側に設けられている第 1 大入賞口 L E D 2 0 c、第 2 大入賞口 L E D 2 0 d、装飾 L E D 2 5 に駆動信号を供給する。なお、L E D 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路(ドライバ)がランプドライバ基板 3 5 に搭載される。

20

## 【 0 0 7 9 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し增幅回路 7 0 5 に出力する。增幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 2 7 R, 2 7 L に出力する。音声データ R O M 7 0 4 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間(例えば演出図柄の変動期間)における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

## 【 0 0 8 0 】

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

## 【 0 0 8 1 】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S 1 )。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し(ステップ S 2 )、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップ S 3 )。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)である C T C (カウンタ/タイマ)および P I O (パラレル入出力ポート)の初期化など)を行った後(ステップ S 4 )、R A M をアクセス可能状態に設定する(ステップ S 5 )。なお、割込モード 2 は、C P U 5 6 が内蔵する特定レジスタ(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。

40

## 【 0 0 8 2 】

次いで、C P U 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ(例えば、電源基板に搭載されている。)の出力信号(クリア信号)の状態を確認する(ステップ S 6 )

50

。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 5 6は、通常の初期化処理（ステップS 1 0～S 1 5）を実行する。

【0 0 8 3】

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

【0 0 8 4】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS 8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ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。

【0 0 8 5】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS 4 1～S 4 3の処理）を行う。具体的には、R O M 5 4に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 5 5内の領域）に設定する（ステップS 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0 0 8 6】

また、C P U 5 6は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 4 3）。また、C P U 5 6は、バックアップRAMに保存されている表示結果（大当たりA、大当たりB、大当たりC、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板8 0に対して送信する（ステップS 4 4）。そして、ステップS 1 4に移行する。なお、ステップS 4 4において、C P U 5 6は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図10参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0 0 8 7】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS 4 4で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バック

10

20

30

40

50

アップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

#### 【0088】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

10

#### 【0089】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

#### 【0090】

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

20

#### 【0091】

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

30

#### 【0092】

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

#### 【0093】

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

40

#### 【0094】

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

#### 【0095】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定

50

期的にタイマ割込がかかるとする。

【0096】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。10

【0097】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0098】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、特定検出スイッチ22、第1カウントスイッチ23a、および第2カウントスイッチ23bの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。30

【0099】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。40

【0100】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当たり判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステッ50

PS 24, S 25)。

【0101】

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

【0102】

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

10

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

20

【0106】

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

30

【0107】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS32)。

【0108】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「」および「×」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「」を示す1と「×」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【0109】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0110】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されること

50

になる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 21 ~ S 33 (ステップ S 29 を除く。) の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

#### 【0111】

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

10

#### 【0112】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはいずれ図柄が確定表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが確定表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」(「リーチはずれ」ともいう) の可変表示態様という。

#### 【0113】

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

20

#### 【0114】

図 6 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム 1 (MR 1) : 大当たりの種類 (後述する大当たり A、大当たり B、大当たり C) を決定する (大当たり種別判定用)

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

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

30

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

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

#### 【0115】

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

40

#### 【0116】

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

50

してもよい。

【0117】

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

【0118】

図7(A)は、当たり判定テーブルを示す説明図である。当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される当たり判定値が設定されているテーブルである。当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時当たり判定テーブルがある。通常時当たり判定テーブルには、図7(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時当たり判定テーブルには、図7(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7(A)に記載されている数値が当たり判定値である。

【0119】

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当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、当たり判定用乱数値が図7(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して当たり(後述する当たりA、当たりB、当たりC)にすることに決定する。なお、図7(A)に示す「確率」は、当たりになる確率(割合)を示す。また、当たりにするか否か決定するということは、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当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0120】

図7(B),(C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブル131a,131bを示す説明図である。このうち、図7(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図7(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0121】

大当たり種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、当たりの種別を「当たりA」、「当たりB」、「当たりC」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。この実施の形態では、図7(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示が行われる場合には、当たり種別として「当たりA」または「当たりB」のいずれかに決定される。また、図7(C)に示すように、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、当たり種別として「当たりA」、「当たりB」または「当たりC」のいずれかに決定される。

【0122】

なお、この実施の形態では、後述するように、当たりAとなる場合には実質的に大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞することができなく、当たり遊技後に確変状態に制御されないのでに対して、当たりBや当たりBとなる場合には大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞可

能であり、大当り遊技後に確変状態に制御されうる。そして、この実施の形態では、図7(B),(C)に示すように、第1特別図柄の変動表示を行う場合と第2特別図柄の変動表示を行う場合とで大当りAに対する判定値の割り振りが同じであることから、実質的に確変状態に制御される割合が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合と第2特別図柄の変動表示を行う場合とで大当りAに対する判定値の割り振りを異ならせて、大当り遊技後に確変状態に制御される割合が異なるように構成してもよい。

#### 【0123】

図8および図9は、大当りにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを示す説明図である。まず、図8(1)を用いて、大当り種別が大当りAにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを説明する。この実施の形態では、大当り種別が大当りAである場合には、図8(1)に示すように、内部制御上は11ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、大当り種別が大当りAである場合には、図8(1)に示すように、第1ラウンドから第4ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第5ラウンドでは、第1大入賞口を0.05秒間の極めて短い期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第6ラウンドでは、第2大入賞口を0.05秒間の極めて短い期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第7ラウンドでは、第1大入賞口を0.05秒間の極めて短い期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第8ラウンドから第10ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。そして、第11ラウンドでは、第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後2.0秒間閉鎖状態に制御する。図8(1)に示すように、大当り種別が大当りAである場合には、第1ラウンド～第4ラウンドおよび第8ラウンド～第11ラウンドでは第1大入賞口が29.5秒間の長期間開放状態に制御され第1大入賞口への入賞が期待できるのであるが、第5ラウンド～第7ラウンドでは第1大入賞口や第2大入賞口の開放時間が0.05秒と極めて短く殆ど入賞を期待できない。従って、大当り種別が大当りAである場合には、内部制御上は11ラウンドの大当り遊技状態に制御されるもの見た目上は8ラウンドの大当り遊技状態に制御されることになる。

#### 【0124】

次に、図8(2)を用いて、大当り種別が大当りBにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを説明する。この実施の形態では、大当り種別が大当りBである場合には、図8(2)に示すように、内部制御上は11ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、大当り種別が大当りBである場合には、図8(2)に示すように、第1ラウンドから第5ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第6ラウンドでは、第2大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第7ラウンドから第8ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第9ラウンドから第10ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を0.05秒間の極めて短い期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。そして、第11ラウンドでは、第1大入賞口を0.05秒間の極めて短い期間開放状態に制御した後2.0秒間閉鎖状態に制御する。図8(2)に示すように、大当り種別が大当りBである場合には、第1ラウンド～第8ラウンドでは第1大入賞口や第2大入賞口が29.5秒間の長期間開放状態に制御され第1大入賞口や第2大入賞口への入賞が期待できるのであるが、第9ラウンド～第11ラウンドでは第1大入賞口の開放時間が0.05秒と極めて短く殆ど入賞を期待できない。従って、大当り種別が大当りBである場合には、内部制御上は11ラウンドの大当り遊技状態に制御されるもの見た目上は8ラウンドの大当り遊技状態に制御されることになる。

#### 【0125】

10

20

30

40

50

次に、図9を用いて、大当たり種別が大当たりCにおける第1大入賞口および第2大入賞口の開放パターンを説明する。この実施の形態では、大当たり種別が大当たりCである場合には、図9に示すように、内部制御上は16ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、大当たり種別が大当たりCである場合には、図9に示すように、第1ラウンドから第5ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第6ラウンドでは、第2大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。次いで、第7ラウンドから第15ラウンドまでは、1ラウンドあたり第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後0.1秒間閉鎖状態に制御する。そして、第16ラウンドでは、第1大入賞口を29.5秒間の長期間開放状態に制御した後2.0秒間閉鎖状態に制御する。図9に示すように、大当たり種別が大当たりCである場合には、第1ラウンド～第16ラウンドの全てにおいて第1大入賞口や第2大入賞口が29.5秒間の長期間開放状態に制御され第1大入賞口や第2大入賞口への入賞が期待できる。従って、大当たり種別が大当たりCである場合には、内部制御上16ラウンドの大当たり遊技状態に制御されるとともに見た目上も16ラウンドの大当たり遊技状態に制御されることになる。

#### 【0126】

なお、図8および図9において、第1大入賞口や第2大入賞口が29.5秒間の長期間開放されるラウンドであっても、後述するように、29.5秒間が経過する前に第1大入賞口や第2大入賞口への入賞数が10個に達した場合にも第1大入賞口や第2大入賞口が閉鎖され、そのラウンドが終了する。

#### 【0127】

また、この実施の形態では、大当たり遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口が開放状態に制御されているときに、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることが確定する。そして、この実施の形態では、第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変状態に制御されることが確定した場合には、後述するように、確変状態に制御されることが確定したことを報知する確変確定報知が実行される。

#### 【0128】

なお、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であって大当たりAとなった場合には、第6ラウンドにおいて0.05秒と極めて短い期間しか第2大入賞口が開放されないのであるから、特定領域への入賞も殆ど期待できず、実質的に確変状態への制御は期待できない。なお、例えば、第2大入賞口内の特定領域に蓋部などを設けるようにし、大当たりAにもとづく大当たり遊技の第6ラウンドでは、その蓋部により特定領域を閉鎖して、たとえ0.05秒の極めて短い開放期間に第2大入賞口に遊技球が入賞したとしても特定領域には入賞できないようにして、確変状態に制御される場合が全くないように構成してもよい。さらに、例えば、大当たりAにもとづく大当たり遊技の第6ラウンドでは、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したとしても、特定検出スイッチ22による検出を無効とし、確変状態に制御される場合が全くないように構成してもよい。

#### 【0129】

なお、この実施の形態では、図7(B),(C)に示すように、大当たり種別として、「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の3種類がある場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が4種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類または3種類のみ設けられていてもよい。

#### 【0130】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」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

20

30

40

50

## 【0131】

図10および図11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10および図11に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

10

## 【0132】

コマンド8C01(H)～8C04(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～8C04(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C04(H)を表示結果指定コマンドという。

## 【0133】

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

20

## 【0134】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

30

## 【0135】

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

## 【0136】

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

40

## 【0137】

コマンドA001(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。

## 【0138】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指

50

定コマンド (A 1 0 1 (H)) が送信され、大当たり遊技中の第 10 ラウンドを実行する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 A (H)) が送信される。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。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 1 (H)) が送信され、大当たり遊技中の第 10 ラウンドを終了する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 3 0 A (H)) が送信される。

## 【0139】

10

コマンド A 3 0 1 (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演出制御コマンド (大当たり終了指定コマンド : エンディング指定コマンド) である。

## 【0140】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 大入賞口または第 2 大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド (大入賞口入賞指定コマンド) である。

## 【0141】

コマンド A 5 0 0 (H) は、確変確定報知を実行することを指定する演出制御コマンド (確変確定報知指定コマンド) である。

## 【0142】

20

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (通常状態背景指定コマンド) である。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (確変状態背景指定コマンド) である。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (時短状態背景指定コマンド) である。

## 【0143】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C 2 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数減算指定コマンド) である。コマンド C 3 0 0 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数減算指定コマンド) である。

30

## 【0144】

演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、演出制御用 CPU 101) 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 10 および図 11 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。

## 【0145】

40

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

## 【0146】

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

50

ドを用いてもよい

【0147】

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

10

【0148】

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

【0149】

図 1 2 および図 1 3 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口（第 1 大入賞口、第 2 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、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 1, S 3 1 2）。また、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 3, S 3 1 4）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。

20

30

【0150】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のようないくつかの処理である。

【0151】

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

40

【0152】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（確定表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターン

50

に応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0153】

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

【0154】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトするまで変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

【0155】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御において特別図柄の停止図柄を確定表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図26参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が確定表示される。

【0156】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、第1大入賞口や第2大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、第1大入賞口や第2大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して第1大入賞口や第2大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理である。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

【0157】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、第1大入賞口や第2大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。第1大入賞口や第2大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS30

10

20

30

40

50

5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【0158】

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

10

【0159】

図 14 は、ステップ S 312, S 314 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 14 (A) は、ステップ S 312 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 14 (B) は、ステップ S 314 の第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0160】

まず、図 14 (A) を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、まず、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1211A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

20

【0161】

第 1 保留記憶数が上限値に達していないければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1213A）。

【0162】

次いで、CPU 56 は、乱数回路 503 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 15 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1214A）。なお、ステップ S 1214A の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を第 1 始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 1 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0163】

図 15 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図 15 に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダム R（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。なお、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、RAM 55 に形成されている。

40

【0164】

次いで、CPU 56 は、第 1 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピ

50

ユータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 1220A）。

【0165】

次に、図 14 (B) を参照して第 2 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態の場合に実行される第 2 始動口スイッチ通過処理において、CPU56 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1211B）。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0166】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1213B）。

10

【0167】

次いで、CPU56 は、乱数回路 503 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファ（図 15 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1214B）。なお、ステップ S 1214B の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を第 2 始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 2 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

20

【0168】

次いで、CPU56 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 1220B）。

【0169】

図 16 および図 17 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ S 51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップ S 51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56 は、ステップ S 51A で客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されたときにリセットされるようにすればよい。

30

【0170】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU56 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 52）。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU56 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S 53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU66 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S 54）。

40

50

## 【0171】

この実施の形態では、ステップS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。なお、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合を示しているが、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

## 【0172】

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

10

## 【0173】

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

20

## 【0174】

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

30

## 【0175】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各合算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値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8の順番と一致するようになっている。

## 【0176】

そして、CPU56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

40

## 【0177】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS60）。この場合、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

50

## 【0178】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド、第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド、第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。10

## 【0179】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S307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。20

## 【0180】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図7参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。30

## 【0181】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図7（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図7（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、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図7（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図4050

柄とするか否か決定するということである。

【0182】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、大当たり遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し確変状態に制御することが確定された場合に、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、次の大当たりが発生したときにリセットされる。

【0183】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値に一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はすれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0184】

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定用テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図7（B）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図7（C）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0185】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定用テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「大当たりA」、「大当たりB」、または「大当たりC」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。

【0186】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当たり種別が「大当たりA」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「大当たりB」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「大当たりC」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0187】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はすれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「2」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「大当たりA」に決定した場合には「2」を特別図柄の停止図柄に決定し、「大当たりB」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「大当たりC」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決する。

【0188】

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

【0189】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に

10

20

30

40

50

対応した値に更新する（ステップS76）。

【0190】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブルのいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS98に移行する。

【0191】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、大当り遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞せず確変状態に制御することが確定しなかった場合に、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、大当り遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し確変状態に制御することが確定された場合に、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

10

【0192】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS93のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS94）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS94のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はすれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）を選択する（ステップS95）。そして、ステップS98に移行する。

20

【0193】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS94のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はすれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）を選択する（ステップS96）。そして、ステップS98に移行する。

30

【0194】

時短フラグがセットされている場合（ステップS93のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS173、S174参照）、ステップS93でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合がある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はすれ用変動パターン種別判定テーブル（時短用）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS98に移行する。

40

【0195】

この実施の形態では、ステップS93～S97の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、はすれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）が選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、はすれ用変動パターン種別判定テーブル（時短用）が選択される。この場合、後述するステップS98の処理で短縮変動用の変動パターン種別が決定される場合があり、短縮変動用の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS100の処理で変動パターンとして短縮変動用の変動パターンが決定される。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態

50

や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（時短用）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（短縮用）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0196】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS93でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）を選択するようにしてもよい。10

#### 【0197】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S95、S96またはS97の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS98）。

#### 【0198】

次いで、CPU56は、ステップS98の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、いずれかの当り変動パターン判定テーブルまたははずれ変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS99）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS99の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。20

#### 【0199】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS101）。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS102）。30

#### 【0200】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS103）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS104）。40

#### 【0201】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS93～S98の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブルと、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

#### 【0202】

図19は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、はいずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図10参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「大当りA」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111, S112）。なお、「大当りA」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。

10

#### 【0203】

また、CPU56は、大当りの種別が「大当りB」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113, S114）。なお、「大当りB」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。

#### 【0204】

そして、「大当りA」、および「大当りB」のいずれでもないときには（すなわち、「大当りC」であるときには）、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

#### 【0205】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、すなわち、はいずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS116）。

20

#### 【0206】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS117）。

#### 【0207】

図20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようすればよい。

30

#### 【0208】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

40

#### 【0209】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に

50

対応した値に更新する（ステップS1128）。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。

#### 【0210】

図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および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をリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。 10

#### 【0211】

また、CPU56は、時間計測タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、CPU56は、ラウンド数カウンタに大当り種別に応じたラウンド数（例えば、「大当りA」や「大当りB」の場合には「11」。「大当りC」の場合には「16」。）をセットする（ステップS135）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

#### 【0212】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていなければ、CPU56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が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。 20

#### 【0213】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS141）。

#### 【0214】

図22は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS305）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、時間計測タイマの値を-1する（ステップS1401）。なお、第1ラウンドの開始前である場合には、ステップS1401の処理が実行されることによって、特別図柄停止処理のステップS134でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、第1ラウンドの開始前の大当り表示時間（ファンファーレ期間）が計測されることになる。また、第1ラウンド以降である場合には、ステップS1401の処理が実行されることによって、後述する大入賞口開放中処理のステップS1469でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、各ラウンド後（最終ラウンド後を除く）のインターバル期間が計測されることになる。 30

#### 【0215】

なお、この実施の形態では、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを共通の時間計測タイマを用いて計測する場合を示しているが、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを別々のタイマを用いて時間を計測するように構成してもよい。

#### 【0216】

次いで、CPU56は、現在が第6ラウンドを終了した後のインターバル期間であるか否かを確認する（ステップS1402）。なお、現在が第6ラウンドを終了した後のインターバル期間であるか否かは、例えば、大当り種別バッファにより特定される大当り種別およびラウンド数カウンタの値を確認することにより判定できる。

#### 【0217】

10

20

30

40

50

第6ラウンド以外のラウンドを終了した後のインターバル期間であれば(ステップS1402のN)、CPU56は、第1カウントスイッチ23aからの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップS1403)。第1カウントスイッチ23aがオンしたら、すなわち第1大入賞口に入賞した遊技球を検出したら(ステップS1403のY)、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1404)。そして、ステップS1411に移行する。

【0218】

第6ラウンドを終了した後のインターバル期間であれば(ステップS1402のY)、CPU56は、特定検出スイッチ22からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップS1405)。特定検出スイッチ22がオンしたら、すなわち、第2大入賞口内の特定領域に入賞した遊技球を検出したら(ステップS1405のY)、CPU56は、確変状態に制御することが確定したことを示す確変確定フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1406)。確変確定フラグがセットされていれば(すなわち、既に確変状態に制御することが確定済みであれば)、ステップS1409に移行する。確変確定フラグがセットされていなければ、CPU56は、確変確定フラグをセットする(ステップS1407)。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に確変確定報知指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1408)。そして、ステップS1409に移行する。

10

【0219】

次いで、CPU56は、第2カウントスイッチ23bからの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップS1409)。第2カウントスイッチ23bがオンしたら、すなわち第2大入賞口に入賞した遊技球を検出したら(ステップS1409のY)、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1410)。そして、ステップS1411に移行する。

20

【0220】

この実施の形態では、大当たり遊技のラウンド期間を終了してインターバル期間に移行した場合であっても、第1大入賞口や第2大入賞口を閉鎖状態に制御する直前に遊技球が第1大入賞口内や第2大入賞口内に進入した場合は、賞球処理(ステップS30参照)で入賞が検出されて賞球払出が行われる場合がある。そこで、この実施の形態では、ステップS1403～S1407やS1409～S1410の処理が実行されることによって、大当たり遊技のラウンド期間を終了した後のインターバル期間であっても、第1大入賞口や第2大入賞口への入賞を検出して大入賞口入賞指定コマンドを送信することが可能である。また、ステップS1405～S1408の処理が実行されることによって、特にインターバル期間に第2大入賞口内の特定領域に1つ目の遊技球が入賞した場合にも、確変確定報知指定コマンドが送信される。

30

【0221】

なお、この実施の形態では、第6ラウンドであるか否かを判定し、第6ラウンド以外のラウンドである場合にステップS1403、S1404の処理を実行し、第6ラウンドである場合にステップS1405～S1401の処理を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、第6ラウンドであるか否かに関係なく、一律にステップS1403～S1410の処理を実行するように構成してもよい。

40

【0222】

時間計測タイマがタイムアウト(時間計測タイマの値が0)したら(ステップS1411)、CPU56は、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータに現在のラウンド数をセットして、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1412)。

【0223】

次いで、CPU56は、第1大入賞口や第2大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞個数カウンタを初期化する(ステップS1413)。すなわち、入賞個数カウンタの値を0にする。

50

## 【0224】

次いで、C P U 5 6 は、開始するラウンドに応じて第1大入賞口または第2大入賞口を開放状態に制御する（ステップS 1 4 1 4）。すなわち、第6ラウンド以外のラウンドを開始する場合であれば第1大入賞口を開放状態に制御し、第6ラウンドを開始する場合であれば第2大入賞口を開放状態に制御する。具体的には、第1大入賞口を開放状態に制御する場合であれば、ソレノイド21aを駆動して第1特別可変入賞球装置20aを開放状態にする。また、第2大入賞口を開放状態に制御する場合であれば、ソレノイド21bを駆動して第2特別可変入賞球装置20bを開放状態にする。

## 【0225】

次いで、C P U 5 6 は、大当たり種別および開始するラウンドに応じた開放時間を、第1大入賞口や第2大入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマにセットする（ステップS 1 4 1 5）。この場合、C P U 5 6 は、大当たりAの第1ラウンド～第4ラウンドや第8ラウンド～第11ラウンド、大当たりBの第1ラウンド～第8ラウンド、または大当たりCの第1ラウンド～第16ラウンドを開始する場合であれば、開放時間タイマに29.5秒に相当する値をセットする。また、大当たりAの第5ラウンド～第7ラウンド、または大当たりBの第9ラウンド～第11ラウンドを開始する場合であれば、開放時間タイマに0.05秒に相当する値をセットする（図8および図9参照）

10

## 【0226】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 1 6）。

20

## 【0227】

図23は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、C P U 5 6 は、まず、現在のラウンドが第6ラウンドであるか否かを確認する（ステップS 1 4 5 1）。なお、現在のラウンドが第6ラウンドであるか否かは、例えば、大当たり種別バッファにより特定される大当たり種別およびラウンド数カウンタの値を確認することにより判定できる。

## 【0228】

第6ラウンド以外のラウンドであれば（ステップS 1 4 5 1のN）、C P U 5 6 は、第1カウントスイッチ23aからの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 5 2）。第1カウントスイッチ23aがオンしたら、すなわち第1大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 4 5 2のY）、入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS 1 4 5 3）。また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 5 4）。そして、ステップS 1 4 6 2に移行する。

30

## 【0229】

第6ラウンドであれば（ステップS 1 4 5 1のY）、C P U 5 6 は、特定検出スイッチ22からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 5 5）。特定検出スイッチ22がオンしたら、すなわち、第2大入賞口内の特定領域に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 4 5 5のY）、C P U 5 6 は、確変状態に制御することが確定したことを示す確変確定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 5 6）。確変確定フラグがセットされていれば（すなわち、既に確変状態に制御することが確定済みであれば）、ステップS 1 4 5 9に移行する。確変確定フラグがセットされていなければ、C P U 5 6 は、確変確定フラグをセットする（ステップS 1 4 5 7）。また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ100に確変確定報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 5 8）。そして、ステップS 1 4 5 9に移行する。

40

## 【0230】

次いで、C P U 5 6 は、第2カウントスイッチ23bからの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 5 9）。第2カウントスイッチ23bがオンしたら、すなわち第2大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 4 5 9のY）、入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS 1 4 6 0）。また、C P U 5 6 は、演出制御用マイク

50

ロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1461）。そして、ステップS1462に移行する。

【0231】

この実施の形態では、ステップS1452～S1454やステップS1459～S1461の処理が実行されることによって、大当たり遊技のラウンド中に第1大入賞口や第2大入賞口に遊技球が入賞するごとに大入賞口入賞指定コマンドが送信される。また、ステップS1455～S1458の処理が実行されることによって、特に大当たり遊技のラウンド中に第2大入賞口内の特定領域に1つ目の遊技球が入賞した場合には、確変確定報知指定コマンドが送信される。

【0232】

また、この実施の形態では、第6ラウンドであるか否かを判定し、第6ラウンド以外のラウンドである場合にステップS1452～S1454の処理を実行し、第6ラウンドである場合にステップS1455～S1461の処理を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、第6ラウンドであるか否かに関係なく、一律にステップS1452～S1461の処理を実行するように構成してもよい。

【0233】

また、この実施の形態では、第1大入賞口に遊技球が入賞した場合と第2大入賞口に遊技球が入賞した場合とで共通の大入賞口入賞指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1大入賞口に遊技球が入賞した場合と第2大入賞口に遊技球が入賞した場合とで別々のコマンド（例えば、第1大入賞口入賞指定コマンドと第2大入賞口入賞指定コマンド）を送信するように構成してもよい。特に、例えば、第1大入賞口に入賞した場合と第2大入賞口に入賞した場合とで異なる数の賞球数（例えば、15個と20個）を払い出すように構成した場合には、第1大入賞口入賞指定コマンドと第2大入賞口入賞指定コマンドとのいずれのコマンドを受信したかによって、演出制御用マイクロコンピュータ100側で賞球数を正確に把握することができる。

【0234】

また、この実施の形態では、第2大入賞口内の特定領域に1つ目の遊技球が入賞したとき（確変状態に制御されることが確定したとき）のみ確変確定報知指定コマンドを送信するようにし、第2大入賞口内の特定領域に2つ目以降の遊技球が入賞した場合にはコマンド送信しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞するごとにコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で1つ目のコマンドを受信したことにもとづいて確変状態に制御されることが確定したと判定して、確変確定報知を実行するように構成してもよい。

【0235】

次いで、CPU56は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップS1462）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップS1465に移行する。従って、この実施の形態では、第1大入賞口や第2大入賞口の開放期間（例えば、29.5秒）が経過する前であっても、第1大入賞口や第2大入賞口への入賞数が10個に達した場合には、ステップS1462でYと判定されてステップS1465に移行し、第1大入賞口や第2大入賞口を閉鎖状態に制御してそのラウンドを終了する場合がある。

【0236】

入賞個数カウンタの値が10未満であれば（ステップS1462のN）、CPU56は、開放時間タイマを1減算し（ステップS1463）、開放時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS1464）。開放時間タイマがタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。開放時間タイマがタイムアウトしていれば、CPU56は、第1大入賞口が開放されている場合には第1大入賞口を閉鎖状態に制御し、第2大入賞口が開放されている場合には第2大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップS1465）。具体的には、第1大入賞口を閉鎖状態に制御する場合であれば、ソレノイド21aの駆動を停止して第1特別可変入賞球装置20aの開閉板を閉状態にする。また、第2大入

10

20

30

40

50

賞口を閉鎖状態に制御する場合であれば、ソレノイド 21b の駆動を停止して第 2 特別可変入賞球装置 20b の開閉板を閉状態にする。また、CPU56 は、現在のラウンド数を EXT データにセットして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S1466）。

【0237】

次いで、CPU56 は、ラウンド数カウンタの値を 1 減算する（ステップ S1467）とともに、減算後のラウンド数カウンタの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ S1468）。ラウンド数カウンタの値が 0 となっている場合（すなわち、大当たり遊技における全てのラウンド（大当たり A または大当たり B の場合には第 1 ラウンド～第 11 ラウンド。大当たり C の場合には第 1 ラウンド～第 16 ラウンド。）が終了している場合）には、CPU56 は、時間計測タイマに最終ラウンド後のインターバル演出を行う期間に相当する値（本例では、2.0 秒）を設定する（ステップ S1471）。そして、CPU56 は、CPU56 は、特別図柄プロセスフラグの値を、大当たり終了処理（ステップ S307）に対応した値に更新する（ステップ S1472）。

【0238】

ラウンド数カウンタの値が 0 となっていなければ（すなわち、まだ残りのラウンドがあれば）、CPU56 は、時間計測タイマにインターバル期間（最終ラウンド後以外のインターバル演出を行う期間に相当）に相当する値（本例では、0.1 秒）を設定する（ステップ S1469）。そして、CPU56 は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放前処理（ステップ S305）に対応した値に更新する（ステップ S1470）。

【0239】

図 24 および図 25 は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップ S307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ S160）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S168 に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU56 は、時間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ S161）。

【0240】

次いで、CPU56 は、第 1 カウントスイッチ 23a からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ S162）。第 1 カウントスイッチ 23a がオンしたら、すなわち第 1 大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップ S162 の Y）、CPU56 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S163）。そして、ステップ S164 に移行する。

【0241】

ステップ S162～S163 の処理が実行されることによって、大当たり遊技の最終のラウンド期間を終了した後のインターバル期間であっても、第 1 大入賞口（なお、最終ラウンドは第 11 ラウンドまたは第 16 ラウンドであるので、第 2 大入賞口への入賞を検出する場合はない）への入賞を検出して大入賞口入賞指定コマンドを送信することが可能である。

【0242】

次いで、CPU56 は、減算後の時間計測タイマの値が 0 となったか否かを確認する（ステップ S164）。時間計測タイマの値が 0 となっていれば（すなわち、最終ラウンド後のインターバル期間を経過していれば）、CPU56 は、大当たりフラグをリセットし（ステップ S165）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S166）。そして、CPU56 は、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置 9 において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値（例えば、3.0 秒間に相当する値）を設定し（ステップ S167）、処理を終了する。

【0243】

ステップ S168 では、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ S168）。そして、CPU56 は、大当た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

10

20

30

40

50

大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS169）。経過していなければ処理を終了する。

【0244】

大当たり終了時間を経過していれば（ステップS169のY）、CPU56は、確変確定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS170）。確変確定フラグがセットされていなければ（すなわち、大当たり遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞せず確変状態への制御が確定しなかった場合であれば）、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS171）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS172）。

10

【0245】

確変確定フラグがセットされていれば（すなわち、大当たり遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変状態への制御が確定した場合であれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS173）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS174）。

【0246】

なお、この実施の形態では、ステップS170～S174の処理が実行されることによって、大当たり遊技の第6ラウンドにおいて第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞すれば一律に次の大当たりが発生するまで確変状態および時短状態が継続するようにし、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞しなければ一律に時短継続回数（本例では、100回）の変動表示を終了するまで時短状態を継続する（ただし、100回の変動表示を終了する前に大当たりが発生した場合には時短状態を終了する）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御する場合であっても、所定の確変継続回数が経過すれば確変状態を終了するようにしてよく、この場合、大当たり種別が大当たりA～大当たりCのいずれであるかに応じて確変継続回数を異ならせてよい。また、例えば、大当たり遊技状態の終了後に時短状態のみに制御する場合であっても、大当たり種別が大当たりA～大当たりCのいずれであるかに応じて時短継続回数を異ならせてよく、様々な制御態様が考えられる。

20

【0247】

次いで、CPU56は、セットされていれば、確変確定フラグをリセットする（ステップS175）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS176）。

30

【0248】

図26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表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用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または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポイントが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、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特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

40

【0249】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値

50

が4であれば(すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には)、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を確定表示する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処理を行う(ステップS3204)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の停止図柄を確定表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が確定表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで確定表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば(すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば)、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするために、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

#### 【0250】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理(ステップS32)において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を確定表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

#### 【0251】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図27は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、4ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、以下の演出制御処理を実行する。

#### 【0252】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:ステップS704)。

#### 【0253】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う(ステップS705)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

#### 【0254】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う(ステップS706)。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(

10

20

30

40

50

第4図柄プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

【0255】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(ステップS707)。その後、ステップS702に移行する。

【0256】

図28は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

10

【0257】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図10および図11参照)であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

20

【0258】

図29および図30は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0259】

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

30

【0260】

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

40

【0261】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0262】

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

【0263】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば(ステップS621)、

50

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信したコマンドに応じた大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2）。

【 0 2 6 4 】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信したコマンドに応じた大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 4）。

【 0 2 6 5 】

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（ステップ S 6 2 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、R A M に形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 2 6）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ S 6 2 7）。

10

【 0 2 6 6 】

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（ステップ S 6 2 8）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、R A M に形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 2 9）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグをセットする（ステップ S 6 3 0）。

【 0 2 6 7 】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 大入賞口または第 2 大入賞口に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップ S 6 3 2）。

20

【 0 2 6 8 】

受信した演出制御コマンドが確変確定報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変確定報知を実行することを示す確変確定報知フラグをセットする（ステップ S 6 3 4）。

【 0 2 6 9 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 6 3 5）。例えば、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第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、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第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

30

【 0 2 7 0 】

図 3 1 は、図 2 7 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のようないくつかの処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

40

【 0 2 7 1 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否

50

か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0272】

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

【0273】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。 10

【0274】

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

【0275】

大当たり表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。 20

【0276】

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

【0277】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。 30

【0278】

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

【0279】

図32は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図32に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。 40

【0280】

図33は、図31に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制

10

20

30

40

50

御用 C P U 1 0 1 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 0 0 0）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 0 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ S 8 0 0 1）。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 1 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ S 8 0 0 1 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。10

#### 【 0 2 8 1 】

図 3 4 は、演出表示装置 9 における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図 3 4 に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「大当たり A」～「大当たり C」のいずれかを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンド～表示結果 5 指定コマンドのいずれかである場合）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 1 指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置 9 に導出表示される 3 図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。20

#### 【 0 2 8 2 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。30

#### 【 0 2 8 3 】

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

#### 【 0 2 8 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置 9 において予告演出を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様（例えば、ステップアップ予告演出や、遊技者の操作を伴うボタン予告演出や、会話予告演出、可動物予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出）を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップ S 8 0 0 2）。40

#### 【 0 2 8 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン、および予告演出を決定した場合には予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 0 0 3）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 3 で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ミングをスタートさせる（ステップ S 8 0 0 4）。

#### 【 0 2 8 6 】

図 3 5 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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定さ50

れているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイミング設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイミング設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイミング設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

## 【0287】

10

図35に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

## 【0288】

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

## 【0289】

20

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27L, 27R)の制御を実行する(ステップS8005)。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ27L, 27Rからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

## 【0290】

30

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

## 【0291】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップS8006)。

## 【0292】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップS802)に対応した値にする(ステップS8007)。

## 【0293】

40

図36は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイミングの値を1減算するとともに(ステップS8101)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS8102)。プロセスタイミングがタイムアウトしたら(ステップS8103)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定する(ステップS8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS8105)。

## 【0294】

50

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS8106）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS8107）。

#### 【0295】

図37は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ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、演出制御用CPU101は、まず、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（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされれば、ステップS8305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たり図柄を表示した場合には、ステップS8304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。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を確定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、ステップS8302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、ステップS8305に移行する。

10

#### 【0296】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において停止表示中の左中右の演出図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップS8302）。そして、ステップS8302の処理で大当たり図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

20

#### 【0297】

ステップS8302の処理で大当たり図柄を確定表示した場合には（ステップS8303のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS8304）。次いで、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8305）。大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップS8306）。なお、演出制御用CPU101は、セットされていた大当たり開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

30

#### 【0298】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8307）。次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定することによってプロセスタイミングをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27L, 27R）の制御を実行する（ステップS8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

#### 【0299】

大当たりとしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8311）。

40

#### 【0300】

図38は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したこと示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップS1901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS1901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングの値を1減算し（ステップS1902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置

50

9、スピーカ 27L, 27R、枠 LED 28 等) の制御を実行する(ステップ S 1903)。

【0301】

次いで、演出制御用 CPU101 は、プロセスタイミングがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップ S 1904)、プロセスタイミングがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップ S 1905)。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データ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定してプロセスタイミングをスタートさせる(ステップ S 1906)。

【0302】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは(ステップ S 1901 の Y)、すなわち、ラウンド 1 の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU101 は、その大入賞口開放中フラグをリセットする(ステップ S 1907)。

【0303】

次いで、演出制御用 CPU101 は、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ S 1908)。なお、この実施の形態では、大当たり遊技中の第 6 ラウンドにおいて第 2 大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変状態に制御されることが確定する場合があることから、大当たり遊技中の第 1 ラウンドから第 5 ラウンドにおいて、確変状態に制御されるか否かを煽るための昇格演出が実行される。そのため、ステップ S 1908 では、第 1 ラウンドを開始する場合であることから昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルが選択される。そして、演出制御用 CPU101 は、プロセスタイミングをスタートさせ(ステップ S 1909)、プロセスデータ 1 の内容(表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27L, 27R) の制御を実行する(ステップ S 1910)。

【0304】

次いで、演出制御用 CPU101 は、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞カウンタを初期化する(ステップ S 1911)。すなわち、入賞カウンタの値を 0 にする。

【0305】

そして、演出制御用 CPU101 は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップ S 805)に対応した値に設定する(ステップ S 1912)。

【0306】

図 39 および図 40 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理(ステップ S 805)を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用 CPU101 は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S 2901)。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは(ステップ S 2901 の N)、演出制御用 CPU101 は、プロセスタイミングの値を 1 減算し(ステップ S 2902)、プロセスデータ n の内容に従って演出装置(演出表示装置 9、スピーカ 27L, 27R、枠 LED 28 等) の制御を実行する(ステップ S 2903)。

【0307】

次いで、演出制御用 CPU101 は、プロセスタイミングがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップ S 2904)、プロセスタイミングがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップ S 2905)。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データ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定してプロセスタイミングをスタートさせる(ステップ S 2906)。

【0308】

次いで、演出制御用 CPU101 は、確変確定報知フラグがセットされているか否かを

10

20

30

40

50

確認する（ステップS2907）。確変確定報知フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知指定コマンドを受信していれば）、演出制御用CPU101は、その確変確定報知フラグをリセットする（ステップS2908）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において確変確定報知の実行を開始する（ステップS2909）。また、演出制御用CPU101は、確変確定報知の実行中であることを示す確変確定報知実行中フラグをセットするとともに、確変確定報知の実行期間を計測するための演出期間計測タイマ1に確変確定報知の実行期間に相当する値（例えば、1.0秒に相当する値）をセットする（ステップS2910）。

#### 【0309】

次いで、演出制御用CPU101は、確変確定報知実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS2911）。確変確定報知実行中フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマ1の値を1減算し（ステップS2912）、減算後の演出期間計測タイマ1の値が0となったか否かを確認する（ステップS2913）。減算後の演出期間計測タイマ1の値が0となっていれば（ステップS2913のY）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において確変確定報知の実行を終了する（ステップS2914）。また、演出制御用CPU101は、確変確定報知実行中フラグをリセットし、確変確定報知の実行済みであることを示す確変確定報知済フラグをセットする（ステップS2915）。

#### 【0310】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS2916）。大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、第1大入賞口または第2大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば）、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグをリセットする（ステップS2917）。また、演出制御用CPU101は、入賞カウンタの値を1加算する（ステップS2918）。また、演出制御用CPU101は、第1大入賞口LED20cまたは第2大入賞口LED20dを白色発光させる制御を行う（ステップS2919）。この場合、大当たり遊技中の第6ラウンド以外のラウンドであれば、第1大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第1大入賞口LED20cを白色発光させる制御を行う。また、第6ラウンドであれば、第2大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第2大入賞口LED20dを白色発光させる制御を行う。なお、第6ラウンドであるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。

#### 【0311】

なお、この実施の形態では、第1大入賞口に入賞した場合であれば第1大入賞口LED20cを発光させ、第2大入賞口に入賞した場合であれば第2大入賞口LED20dを発光させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれに入賞した場合であっても、第1大入賞口LED20cと第2大入賞口LED20dとの両方を発光させるように構成してもよい。また、例えば、可動部材（役物）が設けられている遊技機において役物LEDを備える場合や、大入賞口以外に設けられた兼用のLEDを備える場合に、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれに入賞した場合であっても、それら役物LEDや兼用のLEDを発光させるように構成してもよい。

#### 【0312】

なお、ラウンド中処理におけるステップS2902以降の処理は大当たり遊技中のラウンド中に実行される処理であるので、オーバー入賞が発生した場合に対応する処理は設けられていない（後述するステップS3920～S3924参照）。

#### 【0313】

ステップS2901において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップS2901のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをリセットする（ステップS2920）。

10

20

30

40

50

## 【0314】

次いで、演出制御用CPU101は、インターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS2921）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS2922）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27L, 27R）の制御を実行する（ステップS2923）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、演出期間計測タイマ1の値を1減算する（ステップS2924）。

## 【0315】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に設定する（ステップS2925）。

## 【0316】

なお、正確には、ステップS2920以降の処理が実行されるタイミングにおいても、大入賞口入賞指定コマンドや、確変確定報知指定コマンドを受信する場合がありうるので、後述するステップS3908～S3925と同様の処理を実行するように構成してもよい。

## 【0317】

図41～図43は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップS806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS3901）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS3901のN）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS3902）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS3902のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS3903）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27L, 27R、LED25, 28等）の制御を実行する（ステップS3904）。

## 【0318】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS3905）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS3906）。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データ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS3907）。

## 【0319】

次いで、演出制御用CPU101は、確変確定報知フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS3908）。確変確定報知フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知指定コマンドを受信していれば）、演出制御用CPU101は、その確変確定報知フラグをリセットする（ステップS3909）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において確変確定報知の実行を開始する（ステップS3910）。また、演出制御用CPU101は、確変確定報知実行中フラグをセットするとともに、演出期間計測タイマ1に確変確定報知の実行期間に相当する値（例えば、1.0秒に相当する値）をセットする（ステップS3911）。

## 【0320】

次いで、演出制御用CPU101は、確変確定報知実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS3912）。確変確定報知実行中フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマ1の値を1減算し（ステップS3913）、減算後の演出期間計測タイマ1の値が0となったか否かを確認する（ステップS3914）。減算後の演出期間計測タイマ

10

20

30

40

50

1の値が0となっていれば(ステップS3914のY)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において確変確定報知の実行を終了する(ステップS3915)。また、演出制御用CPU101は、確変確定報知実行中フラグをリセットし、確変確定報知の実行済みであることを示す確変確定報知済フラグをセットする(ステップS3916)。

#### 【0321】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS3917)。大入賞口入賞フラグがセットされていれば(すなわち、第1大入賞口または第2大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば)、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグをリセットする(ステップS3918)。また、演出制御用CPU101は、入賞カウンタの値を1加算し(ステップS3919)、加算後の入賞カウンタの値が11以上となっているか否かを確認する(ステップS3920)。加算後の入賞カウンタの値が11以上となつていなければ、ステップS3925に移行する。

10

#### 【0322】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となつていれば、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合である。「オーバー入賞」とは、例えば、この実施の形態では、大当たり遊技中におけるラウンドごとの第1大入賞口や第2大入賞口への遊技球の入賞数の上限数(本例では、10個)が定められているのであるが、その上限数を超えて第1大入賞口や第2大入賞口に遊技球が入賞することである。例えば、この実施の形態では、大当たり遊技中の各ラウンドにおいて所定の開放時間(例えば、29.5秒間)が経過する前であっても、第1大入賞口や第2大入賞口への10個目の入賞を検出すれば第1大入賞口や第2大入賞口が閉鎖状態に制御されるのであるが、その第1大入賞口や第2大入賞口の閉鎖直前に遊技球が入賞したような場合に11個目や12個目の入賞となりオーバー入賞が発生する場合がある。

20

#### 【0323】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となつていれば(すなわち、オーバー入賞が発生していれば)、演出制御用CPU101は、第7ラウンド以降のラウンドであるか否かを確認する(ステップS3921)。なお、第7ラウンド以降のラウンドであるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。

30

#### 【0324】

第7ラウンド以降のラウンドであれば、演出制御用CPU101は、確変確定報知済フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS3922)。確変確定報知済フラグがセットされていれば(すなわち、既に確変確定報知の終了後であれば)、演出制御用CPU101は、第1大入賞口LED20cをレインボーエフェクト発光させる(例えば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる)制御を行う(ステップS3923)。また、演出制御用CPU101は、スピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる制御を行う(ステップS3924)。

#### 【0325】

なお、この実施の形態では、第7ラウンド以降のラウンドでは第1大入賞口が開放状態に制御される場合しかないので、ステップS3923では第1大入賞口LED20cをレインボーエフェクト発光させる場合しかない。なお、第2大入賞口LED20dもレインボーエフェクト発光るように制御してもよい。

40

#### 【0326】

なお、この実施の形態では、ラウンド後処理においてのみステップS3920～S3924の処理を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ラウンド中処理においてもステップS3920～S3924と同様の処理を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、例えば、第1大入賞口や第2大入賞口に入賞した遊技球が全て検出されるまでラウンド中処理を行うようにプログラムを構成した場合であっても、オーバー入賞を検出したときに第1大入賞口LED20cをレインボーエフェクト発光さ

50

せたり所定の入賞音を音出力させたりすることができる。

【0327】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となっていない場合（すなわち、オーバー入賞でない場合）や、第7ラウンド以降のラウンドでない場合（すなわち、第1ラウンド～第6ラウンドである場合）、確変確定報知済フラグがセットされていない場合（すなわち、まだ確変確定報知が終了していない場合）であれば、演出制御用CPU101は、第1大入賞口LED20cまたは第2大入賞口LED20dを白色発光させる制御を行う（ステップS3925）。この場合、大当たり遊技中の第6ラウンド以外のラウンドであれば、第1大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第1大入賞口LED20cを白色発光させる制御を行う。また、第6ラウンドであれば、第2大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第2大入賞口LED20dを白色発光させる制御を行う。なお、第6ラウンドであるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。

【0328】

この実施の形態では、ラウンド中処理のステップS2916～S2919の処理や、ラウンド後処理のステップS3917～S3925の処理が実行されることによって、第1大入賞口や第2大入賞口に遊技球が入賞した場合には、少なくとも第1大入賞口LED20cや第2大入賞口LED20dを発光させる報知演出が実行される。そして、特にステップS3920～S3924の処理が実行されることによって、この実施の形態では、オーバー入賞が発生した場合に、第2大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、大当たり遊技の第7ラウンド以降のラウンドである場合には、第1大入賞口LED20cがレインボーフラッシュされるとともにスピーカ27L, 27Rから所定の入賞音が音出力される態様により報知演出が実行される。そのようにオーバー入賞が発生した場合には、通常態様（本例では、第1大入賞口LED20cや第2大入賞口LED20dを白色発光させる）とは異なる特殊態様による報知演出を実行するので、報知演出による遊技の興奮を向上させることができる。

【0329】

ただし、この実施の形態では、ステップS3921, S3922の判定処理が実行されることによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興奮が却って低下してしまうことを防止している。また、この実施の形態では、ステップS3921, S3922でNのときにはステップS3925に移行することによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、通常態様による報知演出を実行するようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させるようにしている。

【0330】

さらに、この実施の形態では、ステップS3921の判定処理が実行されることによって、第2大入賞口が開放状態に制御され特定領域に遊技球が入賞する可能性がある第6ラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、通常態様による報知演出を実行）ようにしている。そのような構成により、この実施の形態では、確変確定報知が実行される可能性がある第6ラウンドでは特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、特殊態様による報知演出により確変確定報知の実行を妨げてしまうことを防止し、演出効果が却って低下してしまうことを防止するようにしている。

【0331】

なお、この実施の形態では、ステップS3921, S3922の判定処理を行うことによって、第2大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、

10

20

30

40

50

大当り遊技の第7ラウンド以降のラウンドである場合に、第1大入賞口 L E D 2 0 c がレインボーフラッシュされるとともにスピーカ 27L, 27R から所定の入賞音が音出力される場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、オーバー入賞が発生した場合に、大当り種別が確変状態に制御可能な大当り B や大当り C ( 有利な大当り ) であるか、実質的に確変状態に制御されない大当り A ( 不利な大当り ) であるかを判定し、有利な大当り B や大当り C であると判定した場合に、第1大入賞口 L E D 2 0 c がレインボーフラッシュされるとともにスピーカ 27L, 27R から所定の入賞音が音出力されるように構成してもよい。また、この実施の形態で示した第2大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、上記の有利な大当りであるか否かの判定とのいずれか一方のみを実行して、第1大入賞口 L E D 2 0 c のレインボーフラッシュおよび所定の入賞音の音出力を実行してもよいし、第2大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、有利な大当りであるか否かの判定との両方を実行して、第1大入賞口 L E D 2 0 c のレインボーフラッシュおよび所定の入賞音の音出力を実行してもよい。10

#### 【 0 3 3 2 】

また、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 側で入賞カウンタを用いて受信した大入賞口入賞指定コマンドの数をカウントし、入賞カウンタの値が 11 以上となったことにもとづいてオーバー入賞と判定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側で大入賞口への入賞数が 11 以上となったか否かを判定してオーバー入賞が発生したか否かを判定するようにしてもよい。そして、オーバー入賞であるか否かに応じて異なる大入賞口入賞指定コマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側では、いずれの大入賞口入賞指定コマンドを受信したかにもとづいて、オーバー入賞であるか否かを認識するように構成してもよい。20

#### 【 0 3 3 3 】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは ( ステップ S 3 9 0 2 の Y ) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放中フラグをリセットする ( ステップ S 3 9 2 6 ) 。

#### 【 0 3 3 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次に開始するラウンドが第2ラウンド～第5ラウンドであるか否かを確認する ( ステップ S 3 9 2 7 ) 。なお、第2ラウンド～第5ラウンドであるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドの E X T データの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドが第2ラウンド～第5ラウンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する ( ステップ S 3 9 2 8 ) 。第2ラウンド～第5ラウンドでなければ ( すなわち、次に開始するラウンドが第6ラウンド以降のラウンドであれば ) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、通常のラウンド中演出 ( 昇格演出を含まないラウンド中演出 ) に応じたプロセステーブルを選択する ( ステップ S 3 9 2 9 ) 。30

#### 【 0 3 3 5 】

なお、この実施の形態では、例えば、昇格演出として演出表示装置 9 においてルーレット演出を実行する。この場合、第1ラウンド～第4ラウンドを開始するときには、ステップ S 1 9 0 8 , S 3 9 2 8 において、昇格演出としてルーレットを球が回転するような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。また、第5ラウンドを開始するときには、ステップ S 3 9 2 8 において、大当り種別が大当り A ～大当り C のいずれであるかを特定し、第2大入賞口内の特定領域に入賞する見込みのない ( 確変状態に制御されることが確定する見込みのない ) 大当り A である場合には、昇格演出としてルーレットの結果がはずれとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。一方、第2大入賞口内の特定領域に入賞する見込みが高い ( 確変状態に制御される見込みが高い ) 大当り B または大当り C である場合には、昇格演出としてルーレットの結果が当りとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。なお、大当り種別が大当り A ～大当り C のいずれであるかは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域 ( ステップ S 6 1 8 参照 ) に格納さ40

れている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる)。

【0336】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングをスタートさせ(ステップS3930)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27L, 27R)の制御を実行する(ステップS3931)。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、演出期間計測タイマ1の値を1減算する(ステップS3932)。

【0337】

次いで、演出制御用CPU101は、入賞カウンタを初期化する(ステップS3933 10)。すなわち、入賞カウンタの値を0にする。

【0338】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理(ステップS805)に対応した値に設定する(ステップS3934)。

【0339】

ステップS3901において大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは(ステップS3901のY)、演出制御用CPU101は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS3935)。

【0340】

次いで、演出制御用CPU101は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS3936)。また、演出制御用CPU101は、大当たり遊技終了時のエンディング期間に対応した値(例えば、3.0秒間に相当する値)を、大当たり遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマ2にセットする(ステップS3937)。

【0341】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングをスタートさせ(ステップS3938)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27L, 27R)の制御を実行する(ステップS3939)。

【0342】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理(ステップS807)に対応した値に設定する(ステップS3940)。

【0343】

図44は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理(ステップS807)を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出期間計測タイマ2の値を1減算する(ステップS971)。なお、演出期間計測タイマは、ラウンド後処理(ステップS806参照)において、大当たり遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマ2がタイムアウトしたか否かを確認する(ステップS972)。

【0344】

演出期間計測タイマ2がタイムアウトしていないときは(ステップS972のN)、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングの値を1減算し(ステップS973)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27L, 27R等)を制御する処理を実行する(ステップS974)。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0345】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS975)、プロセスタイミングがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS976)。そして、次のプロセスデータにおけるプロセ

20

30

40

50

スタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 977）。

【0346】

演出期間計測タイマ2がタイムアウトしていれば（ステップ S 972のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップ S 978）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、確変確定報知済フラグをリセットする（ステップ S 979）。

【0347】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 800）に応じた値に更新する（ステップ S 980）。

【0348】

次に、報知演出の演出態様の具体例について説明する。図45および図46は、報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図45および図46において、（1）（2）（3）・・・の順に演出態様が遷移する。

【0349】

図45（1）に示すように、左中右の演出図柄が同じ図柄で停止表示されて大当たりが発生し、図45（2）に示すように、第1ラウンドが開始されて大当たり遊技が開始されたものとする。また、図45（2）～（6）に示すように、第1ラウンド～第5ラウンドにおいては昇格演出も実行される（ステップ S 1908, S 3928 参照）。図45（2）に示す例では、演出表示装置9においてルーレットを球が回転するような態様の画像200を表示することにより昇格演出が開始される場合が示されている。

【0350】

また、図45（3）に示すように、大当たり遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図45（3）に示す例では、第1大入賞口に遊技球が入賞し、第1大入賞口 LED20cを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（ステップ S 2919 参照）。

【0351】

また、大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図45（4）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、第6ラウンドよりも前のラウンドであり第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変確定報知が実行される前である場合には、通常態様により報知演出が実行される。図45（4）に示す例では、第1大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第1大入賞口 LED20cを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（ステップ S 3925 参照）。

【0352】

次いで、図45（5）に示すように、同様の態様で第2ラウンド以降のラウンドが実行され、図45（6）に示すように、第5ラウンドとなると、ルーレットの当否結果を報知するような態様の昇格演出が実行される。図45（6）に示す例では、大当たり種別が大当たりBまたは大当たりCであることにもとづいて、球がルーレット内の「確」と表示された領域に入球し、ルーレットの結果が当り（確変状態となることを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格あり！」などの文字列201を表示する態様により昇格演出が実行される場合が示されている。なお、大当たり種別が大当たりAである場合には、例えば、球がルーレット内の「確」と表示された領域以外の領域に入球し、ルーレットの結果がはずれ（確変状態とならないことを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格なし！」などの文字列を表示する態様により昇格演出が実行される。

【0353】

なお、この実施の形態では、昇格演出として、ルーレット演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、昇格演出として、敵と味方のキャラク

10

20

30

40

50

タがバトルを行い、味方のキャラクタが勝利することによって確変状態となることを示唆したり、味方のキャラクタが敗北することによって確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。また、例えば、昇格演出として、おみくじを表示するような演出を行い、おみくじの結果が「吉」であれば確変状態となることを示唆したり、おみくじの結果が「凶」であれば確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。そのように、昇格演出として、何らかの態様で確変状態に制御されるか否かを煽ることができるものであればよい。

#### 【0354】

また、この実施の形態では、第1ラウンド～第5ラウンドにわたって昇格演出が実行され、最後の第5ラウンドにおいて昇格演出の結果報知（本例では、ルーレットの結果が報知）がされる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第5ラウンドを待たずに、第1ラウンド～第4ラウンドでも昇格演出の結果報知を可能に構成してもよい。この場合、昇格演出の結果報知の後であれば、第5ラウンドや第6ラウンドを待たずに、オーバー入賞発生時に特殊態様による報知演出を実行可能に構成してもよい。

10

#### 【0355】

次いで、図45(7)に示すように、第6ラウンドに移行し第2大入賞口が開放状態に制御される。そして、図45(7)に示すように、第6ラウンドにおいて第2大入賞口に遊技球が入賞するとともに第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し、確変状態に制御されることが確定したものとする（ステップS1455～S1458参照）。図45(7)に示す例では、第6ラウンド中に第2大入賞口に遊技球が入賞したことから、第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様で報知演出が実行されることも示されている（ステップS2919参照）。また、確変状態に制御されることが確定したことにもとづいて、図45(8)に示すように、演出表示装置9において確変確定報知の実行が開始される（ステップS2909参照）。図45(8)に示す例では、確変確定報知として、演出表示装置9において「確変確定！」などの文字列202が表示される場合が示されている。

20

#### 【0356】

なお、図45(7)において、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したときに（特に、特定領域に1個目の遊技球が入賞したときに）、第2大入賞口LED20d（第1大入賞口LEDcでもよい）を専用の発光色で発光（例えば、特殊態様の報知演出とは異なる赤色で発光）させたり、専用の入賞音（例えば、特殊態様の報知演出とは異なる専用の入賞音）を音出力させたりしてもよい。

30

#### 【0357】

また、第6ラウンドにおいて第2大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図46(9)に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、確変確定報知が実行される場合がある第6ラウンドである場合には、通常態様により報知演出が実行される。図46(9)に示す例では、第2大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（ステップS3925参照）。

40

#### 【0358】

次いで、第7ラウンド以降のラウンドに移行する。第7ラウンド以降のラウンドであっても、図46(10)に示すように、大当たり遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図46(10)に示す例では、第1大入賞口に遊技球が入賞し、第1大入賞口LED20cを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（ステップS2919参照）。

#### 【0359】

一方、第7ラウンド以降のラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、図46(11)に示すように、通常態様とは異なる特殊態様により報知演出が実行される。図46(11)に示す例では、第1大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第1大入賞口LED20cをレインボーフラッシュさせるとともに、スピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音

50

出力させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（ステップS3923, S3924参照）。

【0360】

なお、この実施の形態では、特殊態様による報知演出の場合にのみスピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、通常態様による報知演出を実行する場合にも何らかの入賞音（特殊態様の場合と同じ音でも異なる音でもよい）を音出力させるようにしてもよい。

【0361】

また、この実施の形態では、特殊態様による報知演出として、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともに、スピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる態様の演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるだけで、入賞音の音出力を伴わないものであってもよい。また、例えば、通常態様による報知演出とは異なる発光色で発光するものであれば、レインボー発光以外の発光色（例えば、赤色や黄色）で第1大入賞口LED20cなどを発光させるものであってもよい。また、例えば、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるのではなく、特殊態様による報知演出として、所定のキャラクタのボイスを模した音を音出力させる態様の演出を実行してもよい。そのように特殊態様による報知演出として、様々な態様の演出が考えられる。

【0362】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定期間（本例では、29.5秒）が経過することまたは遊技媒体（本例では、遊技球）が所定数（本例では、10個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段（本例では、第1大入賞口、第2大入賞口）を第1状態（本例では、開放状態）に変化させることができ、所定の入賞手段（本例では、ラウンド）を所定回数（本例では、11ラウンド、16ラウンド）実行する有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御可能であり、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域（本例では、第2大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特別状態（本例では、確変状態）に制御可能である。また、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（例えば、11個目や12個目）入賞したこと（本例では、オーバー入賞が発生したこと）にもとづいて、特殊態様による報知演出（本例では、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともにスピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能である。そのため、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことにもとづいて、通常態様とは異なる特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興奮を向上させることができる。

【0363】

なお、この実施の形態では、大当たり遊技において単位遊技（ラウンド）が実行される所定回数が11回（11ラウンド）や16回（16ラウンド）である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、6回（6ラウンド）や15回（15ラウンド）など他の回数であってもよい。また、所定回数は、1回や2回であってもよく、例えば、大入賞口を1回または2回のみ開放する突然確変大当たりや小当たりが設けられている場合に、その突然確変大当たりや小当たりにおけるオーバー入賞も検出可能に構成してもよい。

【0364】

また、この実施の形態によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興奮が却って低下してしまうことを防止することができる。

【0365】

また、この実施の形態によれば、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特

10

20

30

40

50

定数未満入賞したことにもとづいて、通常態様による報知演出（本例では、第1大入賞口 L E D 2 0 c や第2大入賞口 2 0 d を白色発光させる態様の報知演出）を実行可能である。また、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0366】

なお、この実施の形態では、第2大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、報知演出を全く実行しないように構成してもよい。

#### 【0367】

また、この実施の形態によれば、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特別演出（本例では、確変確定報知）を実行可能である。そして、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技（本例では、第6ラウンド）において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する）。そのため、特殊態様による報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。

#### 【0368】

なお、この実施の形態では、確変確定報知が実行される第6ラウンドでは、特殊態様による報知演出のみを実行しないようにし、通常態様による報知演出（本例では、第1大入賞口 L E D 2 0 c や第2大入賞口 2 0 d を白色発光させる態様の報知演出）は実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、確変確定報知が実行される第6ラウンドでは、特殊態様による報知演出と通常態様による報知演出との両方を実行しないように構成してもよい。

#### 【0369】

また、この実施の形態によれば、特殊態様による報知演出として、発光体による発光（本例では、第1大入賞口 L E D 2 0 c のレインボー発光）および音出力（本例では、スピーカ 2 7 L, 2 7 R からの所定の入賞音の音出力）を含む演出を実行する。そのため、発光体による発光および音出力を用いた演出により報知演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0370】

##### （変形例）

なお、この実施の形態では、第2大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が入賞したことにもとづいて確変状態に制御されるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり種別として、通常大当たり（大当たり遊技後に確変状態に制御されない大当たり。なお、大当たり遊技後に時短状態や高ベース状態に制御されるようにしてよい。）と、確変大当たり（大当たり遊技後に確変状態に制御される大当たり。なお、確変状態とともに時短状態や高ベース状態にも制御されるようにしてよい。）とを設け、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において、この実施の形態で示した報知演出を実行する構成を適用してもよい。以下、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例について説明する。

#### 【0371】

なお、本変形例では、大入賞口内に特定領域が設けられている必要はなく、1つの特別可変入賞球装置（大入賞口）のみ備えるように構成されていてもよい。

#### 【0372】

確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機にお

10

20

30

40

50

いて報知演出を実行する場合、有利状態（本例では、大当たり遊技状態）として、少なくとも第1有利状態（本例では、確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態）と該第1有利状態よりも有利度が低い第2有利状態（本例では、通常大当たり（非確変大当たり）にもとづく大当たり遊技状態）とに制御可能とする。そして、このうちの第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数（本例では、10個）より多い特定数（例えば、11個目や12個目）入賞したことにもとづいて、特殊態様による報知演出（本例では、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともにスピーカ27L, 27Rから所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能とすればよい。そのように構成すれば、第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことにもとづいて、通常態様とは異なる特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0373】

また、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、第2有利状態（本例では、通常大当たり（非確変大当たり）にもとづく大当たり遊技状態）における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるステップS3921, S3922の判定処理に代えて、通常大当たりであるか否かを判定し、通常大当たりであると判定すると、ステップS3923, S3924の処理を実行しないようにすればよい。そのように構成すれば、第2有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興奮が却って低下してしまうことを防止することができる。

#### 【0374】

また、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことにもとづいて、通常態様による報知演出（本例では、第1大入賞口LED20cや第2大入賞口20dを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能とする。そして、第2有利状態（本例では、通常大当たりにもとづく大当たり遊技状態）における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるステップS3921, S3922の判定処理に代えて、通常大当たりであるか否かを判定し、通常大当たりであると判定すると、ステップS3925の処理を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、第2有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0375】

また、確変大当たりとなったことにもとづいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること（本例では、確変状態に制御されること）を報知する特定演出（本例では、図45(2)～(6)と同様または類似の態様で実行される昇格演出）を実行可能とする。そして、特定演出を実行する前（本例では、昇格演出における結果報知の前）に第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する）ようにし、特定演出を実行した後（本例では、昇格演出における結果報知の後）に第1有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるステップS3921の判定処理に代えて、昇格演出が実行される第1ラウンド～第5ラウンドであるか否かを判定し、昇格演出が実行される第1ラウンド～第5ラウンドであると判定すると、ステップS3923, S3924を実行しないようにすればよい（ステップS3925を実行するようにしてもよい）。また、第6ラウンド以降のラウンドであると判定すると、ステップS3923, S3924を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行するこ

10

20

30

40

50

とによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【0376】

なお、上記の実施の形態では、実際には第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したことにもとづいて確変状態に制御されることが確定することから、第1ラウンド～第5ラウンドにおいて昇格演出が実行されて当り結果が報知されても、確変状態に制御される見込みが高いことを示唆するものであるが、本変形例では、大当たり種別によって確変状態に制御されるか否かが決定していることから、昇格演出において当り結果が報知されれば、そのまま確変状態に制御されることが認識できることになる。

【0377】

なお、上記の変形例では、有利度が高い第1有利状態が確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態であり、有利度が低い第2有利状態が通常大当たり（非確変大当たり）にもとづく大当たり遊技状態である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。

10

【0378】

例えば、大当たり遊技後に時短状態のみに制御される時短大当たりと、通常状態にしか制御されない通常大当たりとが設けられている場合に、第1有利状態を時短大当たりにもとづく大当たり遊技状態とし、第2有利状態を通常大当たりにもとづく大当たり遊技状態としてもよい。また、例えば、大当たり遊技中にいわゆる先読み判定を行うように構成した場合に、保留記憶中に大当たりとなるものが存在する場合（すなわち、連続大当たりとなる場合）を第1有利状態とし、大当たりとなるものが存在しない場合を第2有利状態としてもよい。

【0379】

20

また、例えば、第1有利状態をラウンド数の多い大当たり（例えば、15ラウンド大当たり）とし、第2有利状態をラウンド数の少ない大当たり（例えば、5ラウンド大当たり）としてもよい。また、例えば、第1有利状態を大当たり遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められていない大当たり（次回の大当たりまで確変状態や時短状態が継続する大当たり）とし、第2有利状態を大当たり遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められている大当たりとしてもよい。また、例えば、第1有利状態を大当たり遊技後の確変継続回数や時短継続回数が多い大当たりとし、第2有利状態を大当たり遊技後の確変継続回数や時短継続回数が少ない大当たりとしてもよい。

【0380】

30

上記のように何らかの形式で、有利度が高い第1有利状態と有利度が低い第2有利状態とが設けられているものであればよい。

【0381】

また、1つのケースであっても、複数の観点から有利または不利が区別されうる場合もある。例えば、大当たり種別として5R確変大当たりと10R通常大当たりとがある場合には、ラウンド数の観点から考えればラウンド数が多い10R通常大当たりの方が有利であり、大当たり遊技後の遊技状態の観点から考えれば大当たり遊技後に確変状態に制御される5R確変大当たりの方が有利である。この場合に、ラウンド数の観点を優先して、10R通常大当たりを第1有利状態とし、5R確変大当たりを第2有利状態としてもよいし、大当たり遊技後の遊技状態の観点を優先して、5R確変大当たりを第1有利状態とし、10R通常大当たりを第2有利状態としてもよい。

40

【0382】

実施の形態2.

第1の実施の形態において、さらに、大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出や、連チャン中における大当たり遊技中に賞球として払い出された累積賞球数を報知する累積賞球数報知演出など各種報知演出を実行可能に構成してもよい。以下、賞球数報知演出や累積賞球数報知演出など各種報知演出を実行可能に構成した第2の実施の形態について説明する。

【0383】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説

50

明する。

【0384】

この実施の形態では、賞球数報知演出や累積賞球数報知演出に加えて、連チャン回数報知や、大当たり中楽曲名報知など各種の報知演出を実行可能である。そして、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、例えば、大当たり遊技中のラウンド中処理（ステップS805）において、賞球数報知演出を実行するための賞球数報知演出動作制御処理や、累積賞球数報知演出を実行するための累積賞球数報知演出動作制御処理を実行する。

【0385】

図47は、第2の実施の形態における賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。この賞球数報知演出動作制御処理において、演出制御用CPU101は10、まず、賞球数報知演出期間であるか否かを、例えば、演出制御パターンにもとづいて判定する（ステップS211）。

【0386】

ステップS211にて賞球数報知演出期間でない場合には（ステップS211；NO）、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する（ステップS212）。ステップS212の処理では、例えば大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる2000個到達フラグを設けておき、その2000個到達フラグがオン状態であるか否かにもとづいて判定すればよい。

【0387】

ステップS212にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みではない場合には（ステップS213；NO）、RAMの所定領域に記憶されている賞球数カウント値を読み出し、その読み出しが「2000」以上であるか否かを判定する（ステップS213）。このとき、賞球数カウント値が「2000」以上ではない場合には（ステップS213；NO）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0388】

ステップS212にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みである場合には（ステップS212；YES）、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する（ステップS214）。ステップS214の処理では、例えば大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる2400個到達フラグを設けておき、その2400個到達フラグがオン状態であるか否かにもとづいて判定すればよい。

【0389】

ステップS214にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みである場合には（ステップS214；YES）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0390】

ステップS214にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みではない場合には（ステップS214；NO）、RAMの所定領域に記憶されている賞球数カウント値を読み出し、その読み出しが「2400」以上であるか否かを判定する（ステップS215）。このとき、賞球数カウント値が「2400」以上ではない場合には（ステップS215；NO）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0391】

ステップS213にて賞球数カウント値が「2000」以上である場合や（ステップS213；YES）、ステップS215にて賞球数カウント値が「2400」以上である場合や（ステップS215；YES）、ステップS211にて賞球数報知演出期間である場合には（ステップS211；YES）、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップS216）。

【0392】

ステップS216にて確変確定報知演出の実行中ではない場合には（ステップS216；NO）、エラー報知の実行中であるか否かを判定する（ステップS217）。このとき、エラー報知の実行中ではない場合には（ステップS217；NO）、最上位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後（ステップS218）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。例えば、ステップS218の処理では、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出、あるいは「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行するために予め用意された演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様による賞球数報知演出を実行するために、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送させればよい。これにより、賞球数報知演出画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出が実行される。10

【0393】

賞球数報知演出画像は、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことに対応して、「2000GET」というメッセージを報知する文字画像MM3や、その「2000GET」というメッセージを台詞として発している態様のキャラクタ画像CA1を、含んでいる。なお、賞球数報知演出画像の表示時間（累積賞球数報知演出の実行期間）は、例えば、10秒であってもよい。20

【0394】

ステップS217にてエラー報知の実行中である場合には（ステップS217；YES）、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後（ステップS219）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。ステップS219の処理では、ステップS218の処理と同様に、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送させればよい。なお、この実施の形態では、画像表示の優先順位を示すZ値が設定されており、エラー報知画像のZ値が「0」に設定され、賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU101は、賞球数報知演出画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。30

【0395】

ステップS216にて確変確定報知演出の実行中である場合には（ステップS216；YES）、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後（ステップS220）、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。ステップS220の処理では、ステップS218、S219の処理と同様に、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送させればよい。また、この実施の形態では、確変確定報知演出画像のZ値が「1」に設定され、賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU101は、賞球数報知演出画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。40

【0396】

なお、図47では、ステップS220の処理を行った場合には賞球数報知演出動作制御処理を終了しているが、ステップS220の処理に続いてステップS217の処理を実行してもよい。すなわち、賞球数報知演出動作制御処理の1回の実行において、纏めて複数のレイヤーにおける動作制御を行うようにしてもよい。他の同様の動作制御処理（例えば、図48の累積賞球数報知演出動作制御処理など）においても同様である。

【0397】

図48は、第2の実施の形態における累積賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフ50

ローチャートである。この累積賞球数報知演出動作制御処理において、演出制御用CPU 101は、まず、大当たり昇格演出が終了したか否かを判定する（ステップS391）。ステップS391の処理では、例えば大当たり昇格演出の実行中にオン状態となる大当たり昇格演出フラグを設けておき、その大当たり昇格演出フラグがオン状態であるか否かにもとづいて判定すればよい。

【0398】

ステップS391にて大当たり昇格演出が終了していない（ステップS391；NO）、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。このように、この実施の形態では、大当たり昇格演出が終了するまでは、累積賞球数報知演出は実行されない。これは、この実施の形態では第1ラウンド～第4ラウンドにて実行される大当たり昇格演出が、遊技状態が確変状態となる昇格があるか否かという、遊技者が注視すべき重要な演出であるところ、その大当たり昇格演出が終了するまでの間に、連チャンが継続することを前提として演出効果が向上する累積賞球数報知演出が実行されることにより、連チャンが継続するか否かを報知することにもなる大当たり昇格演出への注目度を低下させないようにするためである。

【0399】

ステップS391にて大当たり昇格演出が終了している場合には（ステップS391；YES）、累積賞球数報知演出期間であるか否かを、例えば、演出制御パターンにもとづいて判定する（ステップS392）。

【0400】

ステップS392にて累積賞球数報知演出期間でない場合には（ステップS392；NO）、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する（ステップS393）。ステップS393の処理では、例えば連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる5000個到達フラグを設けておき、その5000個到達フラグがオン状態であるか否かにもとづいて判定すればよい。

【0401】

ステップS393にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みではない場合には（ステップS393；NO）、RAMの所定領域に記憶されている累積賞球数カウント値を読み出し、その読み出しが「5000」以上であるか否かを判定する（ステップS394）。このとき、累積賞球数カウント値が「5000」以上ではない場合には（ステップS394；NO）、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0402】

ステップS393にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みである場合には（ステップS393；YES）、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する（ステップS395）。ステップS395の処理では、例えば連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる10000個到達フラグを設けておき、その10000個到達フラグがオン状態であるか否かにもとづいて判定すればよい。

【0403】

ステップS395にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みである場合には（ステップS395；YES）、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0404】

ステップS395にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みではない

10

20

30

40

50

場合には(ステップS395;NO)、RAMの所定領域に記憶されている累積賞球数カウント値を読み出し、その読み出しが「10000」以上であるか否かを判定する(ステップS396)。このとき、累積賞球数カウント値が「10000」以上ではない場合には(ステップS396;NO)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

#### 【0405】

ステップS394にて累積賞球数カウント値が「5000」以上である場合や(ステップS394;YES)、ステップS396にて累積賞球数カウント値が「10000」以上である場合や(ステップS396;YES)、ステップS392にて累積賞球数報知演出期間である場合には(ステップS392;YES)、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS397)。

10

#### 【0406】

ステップS397にて賞球数報知演出の実行中である場合には(ステップS397;YES)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。このように、この実施の形態では、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されない。これは、賞球数報知演出と累積賞球数報知演出とが互いに類似する演出であり、同時に実行されることにより、いずれの演出への注目度も低下させてしまう虞があるからである。そこで、この実施の形態では、累積賞球数報知演出よりも賞球数報知演出を優先的に実行するようしている。

#### 【0407】

ステップS397にて賞球数報知演出の実行中ではない場合には(ステップS397;NO)、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定する(ステップS398)。このとき、確変確定報知演出の実行中ではない場合には(ステップS398;NO)、エラー報知の実行中であるか否かを判定する(ステップS399)。

20

#### 【0408】

ステップS399にてエラー報知の実行中ではない場合には(ステップS399;NO)、最上位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後(ステップS400)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。例えば、ステップS400の処理では、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出、あるいは「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行するために予め用意された演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様による累積賞球数報知演出を実行するために、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送されればよい。これにより、累積賞球数報知演出画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出が実行される。

30

#### 【0409】

累積賞球数報知演出画像は、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことに対応して、「5000OVER!」というメッセージを報知する文字画像MM4や、その「5000OVER!」というメッセージを台詞として発している態様のキャラクタ画像CA2を、含んでいる。なお、累積賞球数報知演出画像の表示時間(累積賞球数報知演出の実行期間)は、例えば、10秒であってよい。

40

#### 【0410】

ステップS399にてエラー報知の実行中である場合には(ステップS399;YES)、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後(ステップS401)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。ステップS401の処理では、ステップS400の処理と同様に、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送されればよい。また、この実施の形態では、エラー報知画像のZ値が「0」に設定され、累積賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU101は、累積賞球数報知演出画像をエラー報知画像が表示されている

50

レイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

【0411】

ステップS398にて確変確定報知演出の実行中である場合には（ステップS398；YES）、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後（ステップS402）、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。ステップS402の処理では、ステップS400、S401の処理と同様に、各種指令を作成してVDP109や音声出力基板70、ランプドライバ基板35などに対して伝送させればよい。また、この実施の形態では、確変確定報知演出画像のZ値が「1」に設定され、累積賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU101は、累積賞球数報知演出画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。10

【0412】

図49は、第2の実施の形態における賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に、演出表示装置9の表示領域に報知画像を表示させる動作例を示している。例えば、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したときには、連チャン回数報知や大当たり中楽曲名報知、累積賞球数報知演出の実行期間であるか否かにかかわらず、図47の賞球数報知演出動作制御処理におけるステップS218の処理にて、図49（A）に示すように、最上位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われる。20

【0413】

一方、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したときには、図48の累積賞球数報知演出動作制御処理におけるステップS397以降の処理が実行される。この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図48に示すステップS397にて、賞球数報知演出の実行中であることを理由として、図49（A）に示すように、累積賞球数報知演出は実行されない。

【0414】

また、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図49（A）に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御が行われるようにしてもよい。30

【0415】

さらに、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図49（A）に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当たり中楽曲名報知を実行するための動作制御が行われるようにしてもよい。40

【0416】

このように、賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合には、図49（B）に示すように、最上位のレイヤーで賞球数報知演出が実行されるとともに、それよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知が実行される一方で、累積賞球数報知演出は実行されない。

【0417】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、報知演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第1報知（本例では、大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第2報知（本例では、連チャン中における大当たり遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）とを実行可能である。そして、第2報知よりも第1報知の優先度合いが高い（本例では、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されない）。そのため、複数の報知演出を好適に実行することができる50

。すなわち、複数の報知演出を優先順位に従って重複しないように実行することができ、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0418】

なお、この実施の形態では、第2報知よりも第1報知を優先する具体例として、賞球数報知演出（第1報知）が実行中である場合には、累積賞球数報知演出（第2報知）を実行しない（一方の報知しか表示しない）ように制限する場合を示したが、そのような制限様にかぎられない。例えば、第1報知と第2報知との両方を表示可能に構成するものの、第1報知と第2報知との表示サイズを異ならせる（第1報知に対して第2報知を小さく表示する）ことによって、第2報知の表示を制限してもよい。また、例えば、第1報知と第2報知との表示タイミングをずらして（例えば、第1報知よりも第2報知の表示タイミングを遅らせて）、第1報知と第2報知との両方を表示するように構成してもよい。10

【0419】

また、この実施の形態では、累積賞球数報知演出よりも賞球数報知演出を優先して実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、逆に、賞球数報知演出よりも累積賞球数報知演出を優先して実行するように構成してもよい。

【0420】

また、この実施の形態では、主として、賞球数報知演出（第1報知）と累積賞球数報知演出（第2報知）との優先順位について説明したが、大当たり遊技中に実行されうる他の各種報知演出に関しても優先順位が定められている。例えば、演出制御用CPU101は、連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像よりも賞球数報知演出画像を優先的に表示し、賞球数報知演出画像よりも確変確定報知演出画像を優先的に表示し、確変確定報知演出画像よりもエラー報知画像を優先的に表示する制御を行う。なお、これらに関しても様々な優先態様が考えられ、例えば、賞球数報知演出画像よりも連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像を優先的に表示してもよいし、確変確定報知演出画像よりも賞球数報知演出画像を優先的に表示してもよいし、エラー報知画像よりも確変確定報知演出画像を優先的に表示してもよい。

【0421】

実施の形態3。

第1の実施の形態で示した遊技機において、さらに、音声の再生チャネルとして複数のチャネルが設けられるように構成してもよい。以下、音声の再生チャネルとして複数のチャネルが設けられた第3の実施の形態について説明する。30

【0422】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。また、この実施の形態では、音声の再生チャネルとして8チャネルが設けられ、独立した8フレーズの同時再生が可能であるものとする。さらに、この実施の形態では、8チャネルの音声再生チャネルのうちチャネルCh0やチャネルCh1を用いてオーバー入賞に対する報知演出が実行される。

【0423】

図50は、第3の実施の形態における大当たり遊技状態における演出動作例等を示すタイムチャートである。より具体的には、図示する例は、あるラウンド遊技におけるオーバー入賞と該オーバー入賞による報知演出とのタイミングの一例を示すタイムチャートである。図50(A)は、ある場面として、大当たり遊技状態における大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を表している。なお、図50(A)において左側から右側へと時間が流れている。図50(B)についても同様である。40

【0424】

図50(B)の上段は、図50(A)の場面における、カウントスイッチ23のオン状態（遊技球の検出）/オフ（遊技球の非検出）を表している。つまり、図50(B)の上段は、図50(A)の場面における大入賞口への遊技球の入賞の様子を表している。それぞれのオン状態に付した数字は、大入賞口入賞回数カウント値（当該ラウンドの何個目の

10

20

30

40

50

入賞であるか)を表している。

【0425】

図50(B)の中段は、図50(A)の場面における、オーバー入賞による再生チャンネルCh0における報知演出(第1報知演出)の有無、すなわち、第1報知演出の実行の有無を表している。

【0426】

図50(B)の下段は、図50(A)の場面における、オーバー入賞による再生チャンネルCh1における報知演出(第2報知演出)の有無、すなわち、第2報知演出の実行の有無を表している。

【0427】

この実施の形態では、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口に遊技球が入賞しカウントスイッチ23で検出されると、大入賞口への入賞を検出したことを示す演出制御コマンドを送信する。そして、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、その演出制御コマンドにもとづいて、オーバー入賞に対する報知演出を実行するためのオーバー入賞報知処理を実行する。

【0428】

オーバー入賞報知処理において、演出制御用CPU101は、大入賞口への入賞数が上限入賞数(本例では、10個)よりも多い11以上である場合であって、大入賞口に11個目の遊技球の入賞があった場合(例えば、奇数個目のオーバー入賞である場合)には、再生チャンネルCh0にて第1報知演出として第1報知音(第1オーバー入賞報知音)を再生・出力する。

【0429】

また、演出制御用CPU101は、大入賞口への入賞数が上限入賞数(本例では、10個)よりも多い11以上である場合であって、大入賞口に12個目の遊技球の入賞があった場合(例えば、偶数個目のオーバー入賞である場合)には、再生チャンネルCh1にて第2報知演出として第2報知音(第2オーバー入賞報知音)を再生・出力する。

【0430】

すなわち、図示する例では、タイミングt1において、規定個数目以下で遊技球がカウントスイッチ23によって検出され、タイミングt2において、規定個数目以下で遊技球がカウントスイッチ23によって検出され、タイミングt3において、規定個数目となる遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたときに、規定個数目を超える入賞となる11個目、12個目の遊技球が大入賞口に進入しており、タイミングt4において、大入賞口への11個目(オーバー入賞1個目)の遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたことにもとづいて、再生チャンネルCh0にて第1報知演出を実行し、タイミングt5において、大入賞口への12個目(オーバー入賞2個目)の遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたことにもとづいて、再生チャンネルCh1にて第2報知演出を実行する。

【0431】

なお、図示する例において、タイミングt1において、規定個数目以下で遊技球がカウントスイッチ23によって検出され、タイミングt2において、規定個数目以下で遊技球がカウントスイッチ23によって検出され、タイミングt3において、規定個数目となる遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたタイミングから、該規定個数目の入賞の検出によって大入賞口を閉鎖するまでのタイミングにおいて、規定個数目を超える入賞となる11個目、12個目の遊技球が大入賞口に進入しており、タイミングt4において、大入賞口への11個目(オーバー入賞1個目)の遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたことにもとづいて、再生チャンネルCh0にて第1報知演出を実行し、タイミングt5において、大入賞口への12個目(オーバー入賞2個目)の遊技球がカウントスイッチ23によって検出されたことにもとづいて、再生チャンネルCh1にて第2報知演出を実行する場合もあり得る。

【0432】

10

20

30

40

50

以上に説明したように、この実施の形態によれば、一の開放遊技（本例では、大当り遊技）において、遊技媒体（本例では、遊技球）が上限入賞数（本例では、10個）よりも多く可変入賞手段（本例では、特別可変入賞球装置20（大入賞口））に入賞したことにもとづいて、報知演出（本例では、オーバー入賞に対する報知演出）を実行可能である。また、上限入賞数よりも多い第1入賞数（本例では、11個目）の入賞と第1入賞数の入賞の次の入賞である第2入賞数（本例では、12個目）の入賞とで異なる音出力チャネルを用いて報知演出を実行する（本例では、11個目（オーバー入賞1個目）では再生チャネルCh0にて第1報知演出を実行し、12個目（オーバー入賞2個目）では再生チャネルCh1にて第2報知演出を実行する）。そのため、上限入賞数よりも多い第1入賞数の入賞と第1入賞数の入賞の次の入賞である第2入賞数の入賞とで異なるチャネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で上限入賞数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

#### 【0433】

なお、この実施の形態では、11個目（オーバー入賞1個目）と12個目（オーバー入賞2個目）とで異なる再生チャネルを用いて報知演出を実行する場合を示しているが、11個目（オーバー入賞1個目）と12個目（オーバー入賞2個目）とで報知演出において出力される報知音は同じ音でもよいし、異なる音であってもよい。

#### 【0434】

また、この実施の形態では、第1報知演出を再生チャネルCh0を用いて実行する場合を示しているが、この実施の形態で示した構成を第1の実施の形態で示した構成に適用する場合、第1の実施の形態では、再生チャネルCh0を用いて予告音の出力や左打ち報知の報知音の出力を行っていることから、再生チャネルCh0とは異なる再生チャネルを用いて第1報知演出および第2報知演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0435】

なお、上記の第2の実施の形態～第3の実施の形態に示した構成については、いずれか1つの構成のみを第1の実施の形態で示した遊技機に適用してもよいし、両方の構成を組み合わせて第1の実施の形態で示した遊技機に適用してもよい。

#### 【0436】

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

#### 【0437】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音/ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音/ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の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うのと同

10

20

30

40

50

様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音 / ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【 0 4 3 8 】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）の有無等の変動様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止の前）の変動時間や変動様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後）の変動時間や変動様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示（可変表示）における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動様については演出制御用マイクロコンピュータ 100 で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知するようにすることによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

【 0 4 3 9 】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$  や  $A : B = 30\% : 70\%$  のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$  のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が 100% の割り振りで他方が 0% の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

【 0 4 4 0 】

また、上記の各実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄、「」や「×」の複数種類の普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要ななく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【 0 4 4 1 】

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

【 0 4 4 2 】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、

10

20

30

40

50

遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0443】

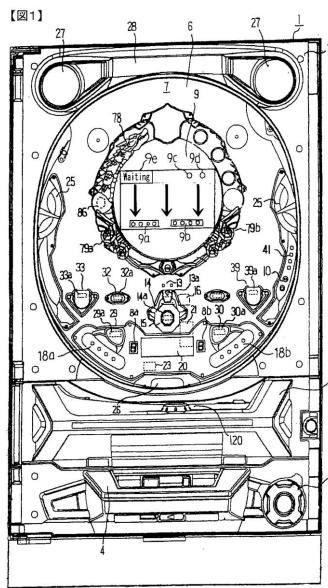
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【0444】

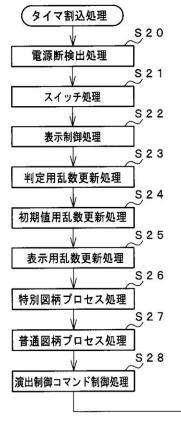
1	パチンコ遊技機	
8 a	第1特別図柄表示器	10
8 b	第2特別図柄表示器	
9	演出表示装置	
1 3	第1始動入賞口	
1 4	第2始動入賞口	
1 8 c	第1保留記憶表示部	
1 8 d	第2保留記憶表示部	
2 0 a	第1特別可変入賞球装置	
2 0 b	第2特別可変入賞球装置	
2 0 c	第1大入賞口 L E D	
2 0 d	第2大入賞口 L E D	20
2 2	特定検出スイッチ	
2 3 a	第1カウントスイッチ	
2 3 b	第2カウントスイッチ	
3 1	遊技制御基板(主基板)	
5 6	C P U	
5 6 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
8 0	演出制御基板	
1 0 0	演出制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	演出制御用 C P U	
1 0 9	V D P	30

【図1】



【図5】

【図5】



【図6】

【図6】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン判定用 金リ切替	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用 余り時間	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4結果決定用 余り時間	0.004秒毎に1ずつ加算

【図7】

【図7】

大当り判定テーブル

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

(A)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)	
大当りA	大当りB
0~39	40~99

(B)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
大当りA	大当りB	大当りC
0~39	40~69	70~99

131a

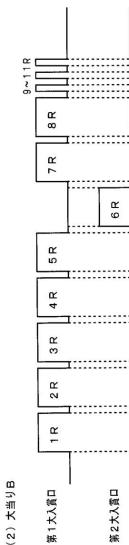
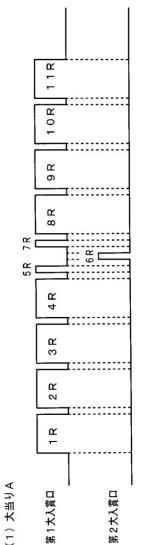
(C)

131b

【図8】

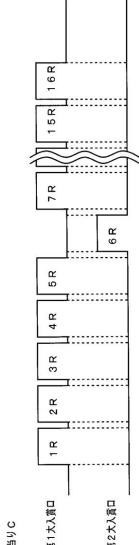
【図8】

【図8】



【図9】

【図9】



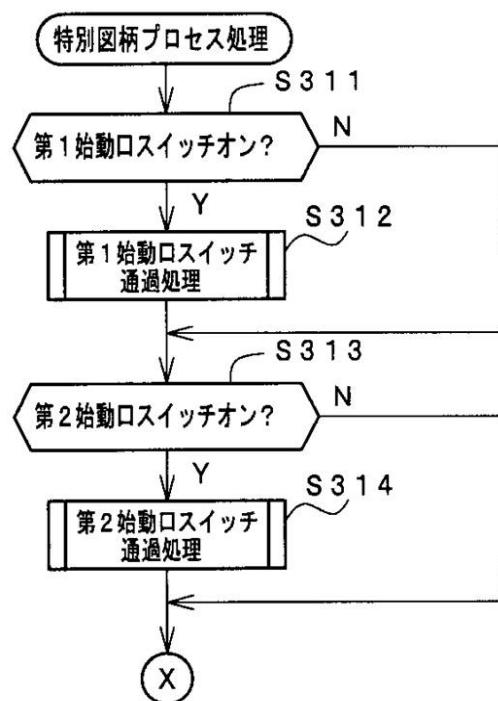
【図10】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X	変動パターンXX指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに表示されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (大当たりA指定)	大当たりAに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定 (大当たりB指定)	大当たりBに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果4指定 (大当たりC指定)	大当たりCに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちチズモ指定	客待ちチズモストップ画面表示の指定
A 0	0 1	大当たり開始指定	大当たりのファンタジー画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで指定された大入賞口開放中表示 (XX=01 (前) ~0F (後))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで指定された大入賞口開放後表示 (XX=01 (前) ~0F (後))
A 3	0 1	大当たり終了指定	大当たり終了画面を表示することの指定
A 4	0 1	大入賞口入賞指定	第1大入賞口または第2大入賞口に入賞したことの指定
A 5	0 0	確実確定報知指定	確実確定報知を実行することの指定

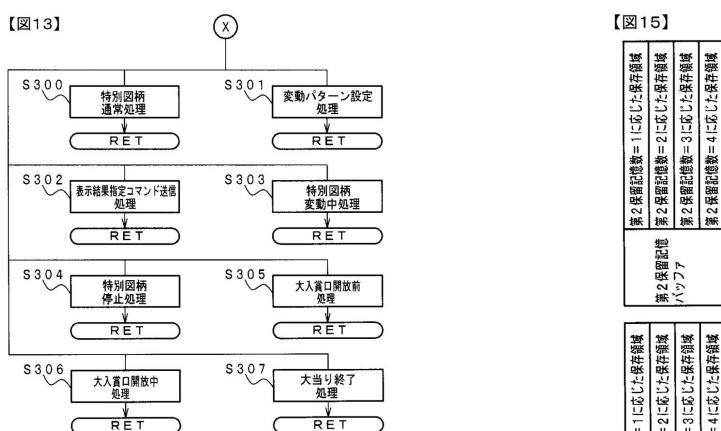
【図11】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確実状態背景指定	遊技状態が確実状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1保留記憶加算指定	第1保留記憶が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶加算指定	第2保留記憶が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶減算指定	第1保留記憶が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶減算指定	第2保留記憶が1減少したことの指定

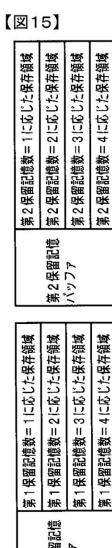
【図12】



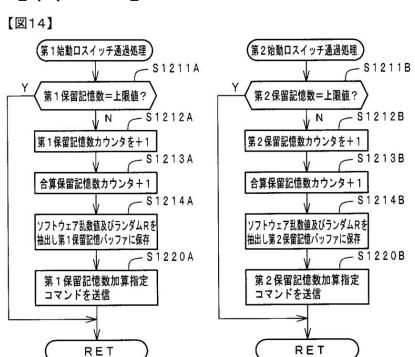
【図13】



【図15】



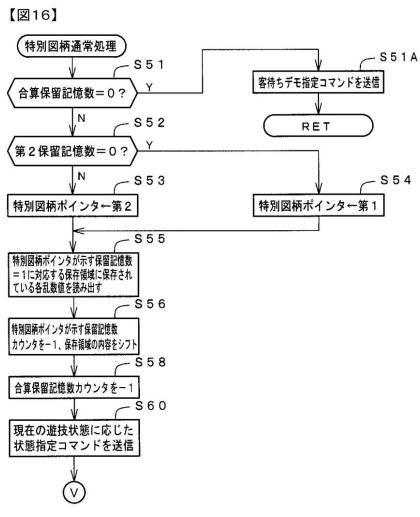
【図14】



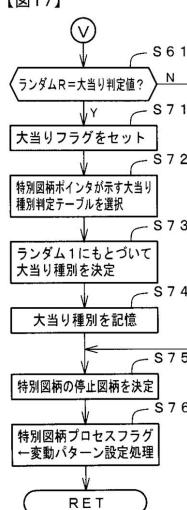
(A)

(B)

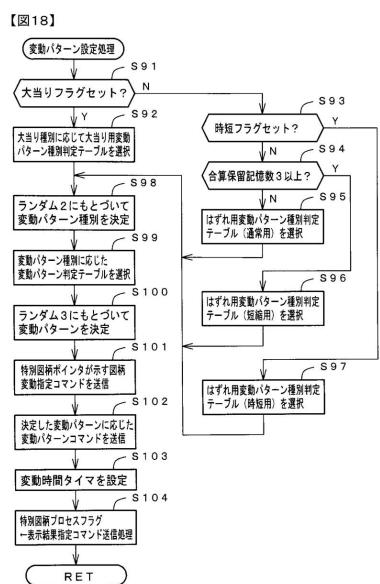
【図16】



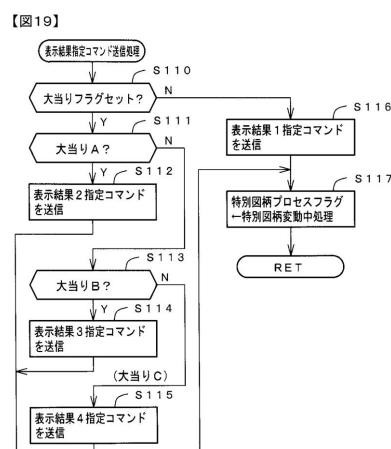
【図17】



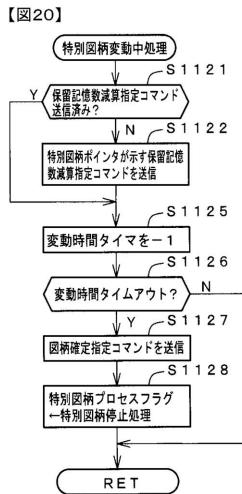
【図18】



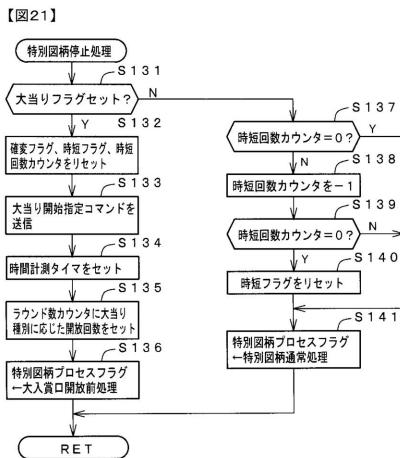
【図19】



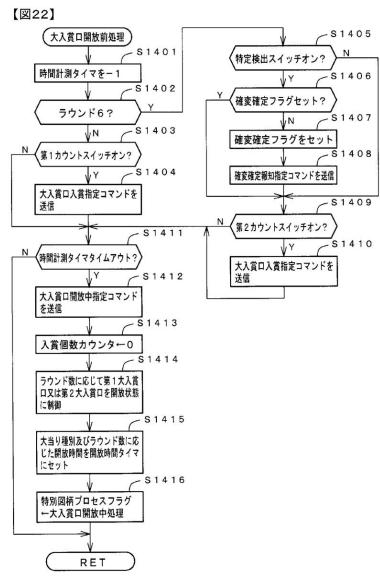
【図20】



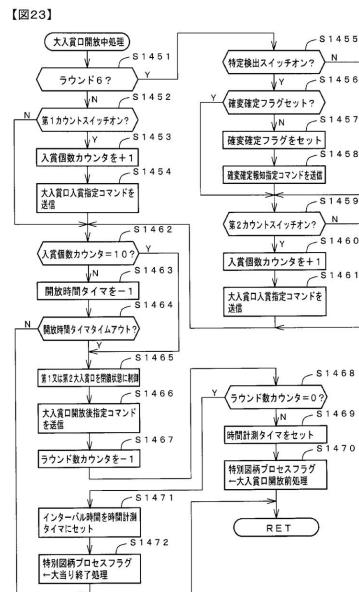
【図21】



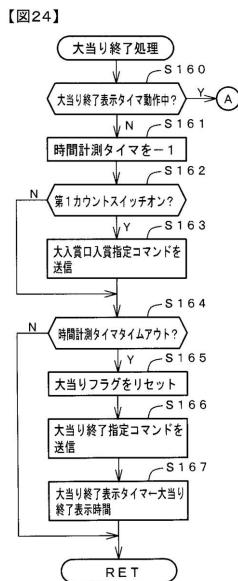
【図22】



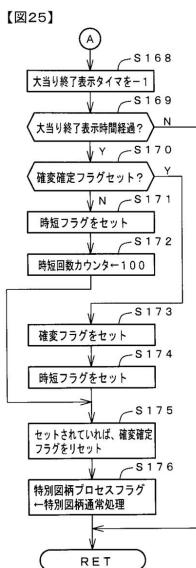
【図23】



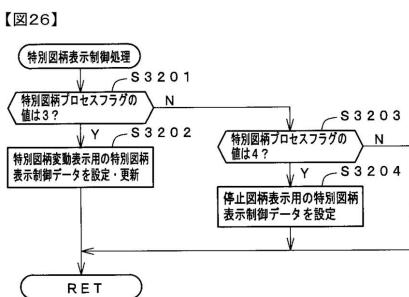
【図24】



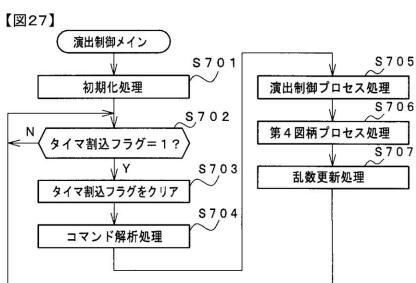
【図25】



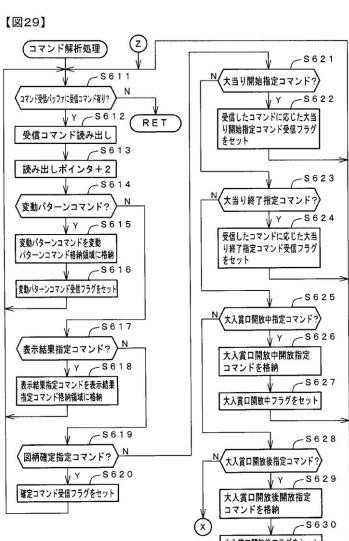
【図26】



【図27】



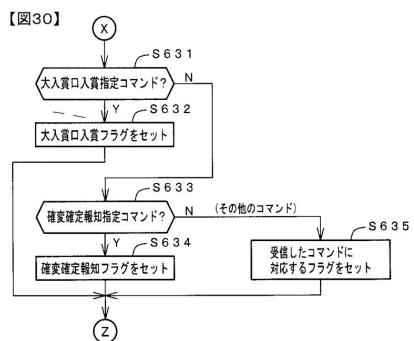
【図29】



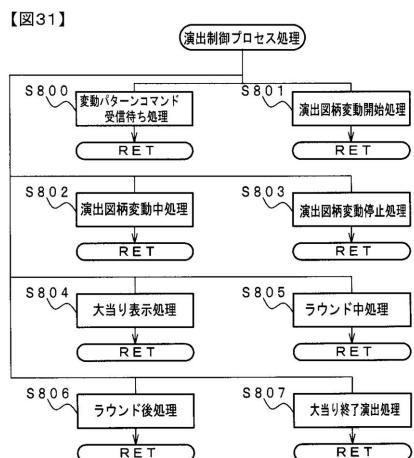
【図28】



【図30】



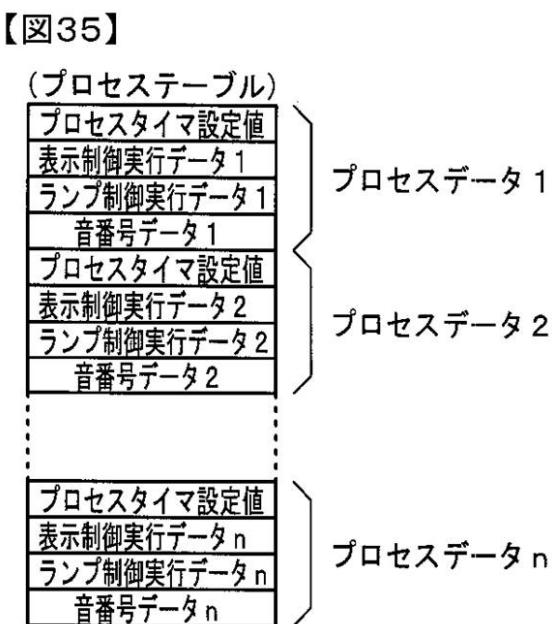
【図31】



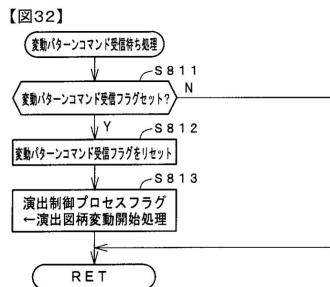
【図34】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はすれ指定 (りすれなし)	はすれ図柄	左右不一致
はすれ指定 (りすれあり)		左右のみ一致
大当たりA～C	大当たり図柄	左中右の同じ図柄の描い

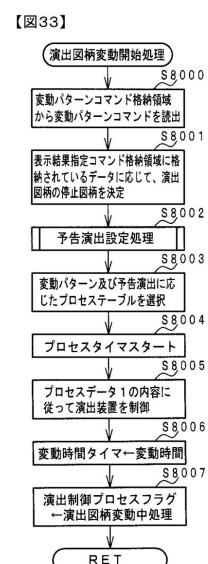
【図35】



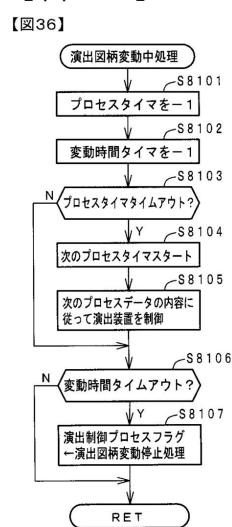
【図32】



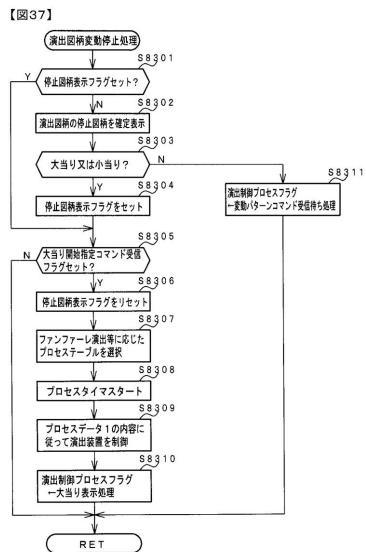
【図33】



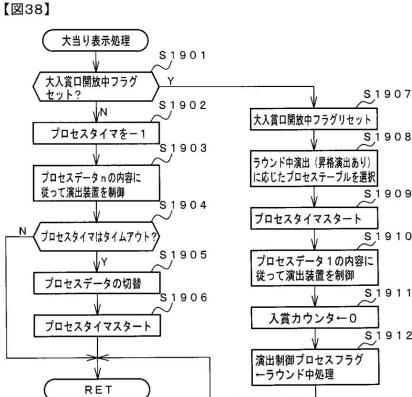
【図36】



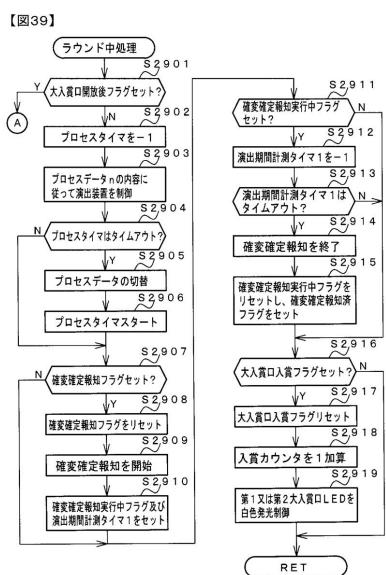
【図37】



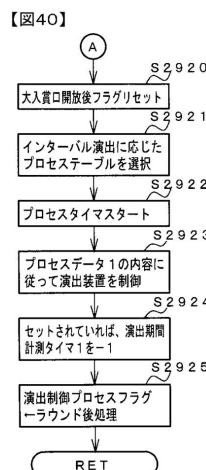
【図38】



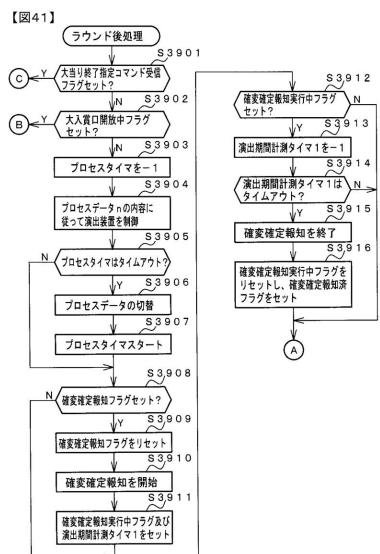
【図39】



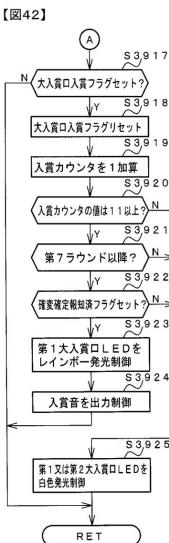
【図40】



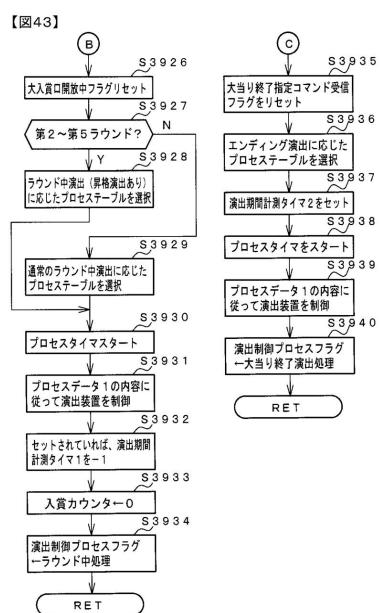
【図41】



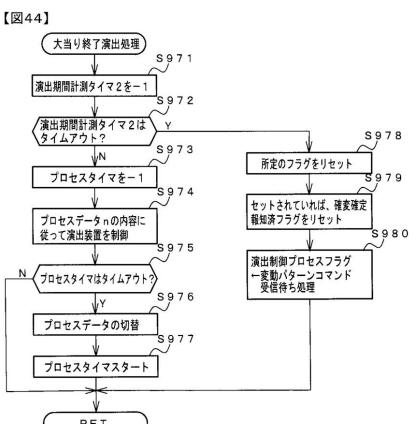
【図42】



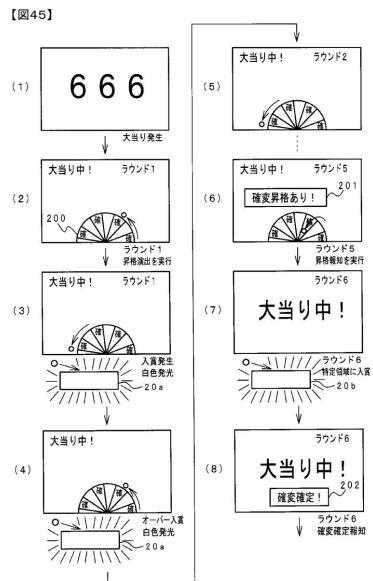
【図43】



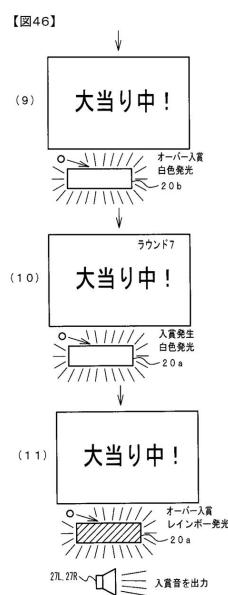
【図44】



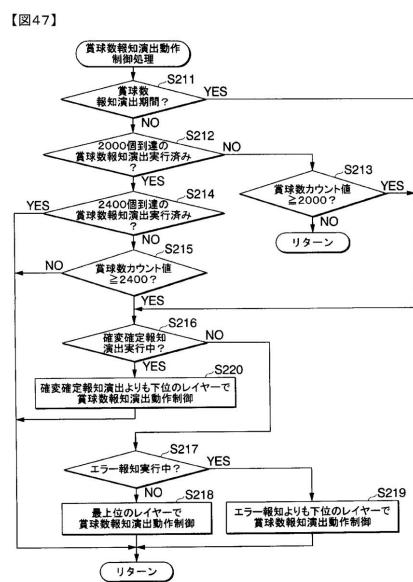
【図45】



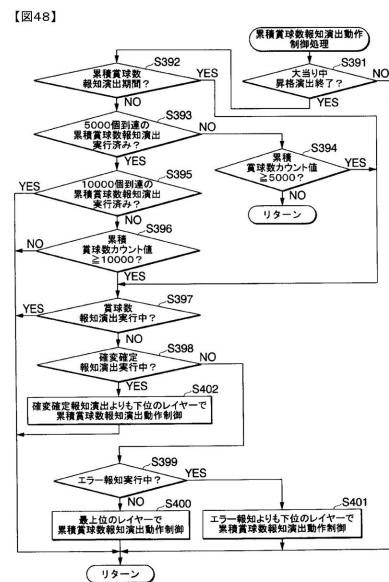
【図46】



【図47】



【図48】

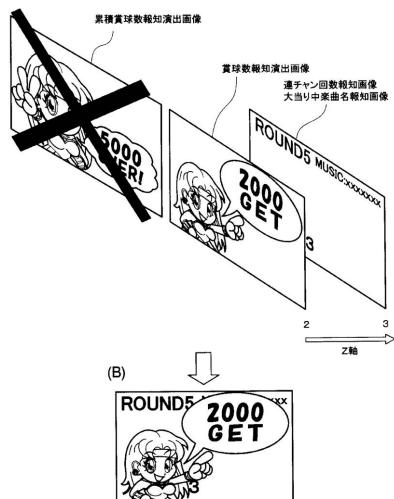


【図49】

【図49】

(A)

賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合



(B)

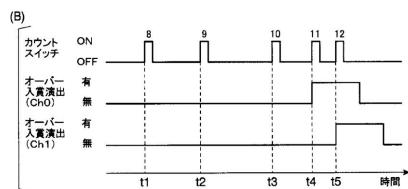


【図50】

【図50】

(A)

開放  
大入賞口  
閉鎖



(B)

カウント  
スイッチ

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch0)

有

無

ON

OFF

オーバー入賞演出  
(Ch1)