

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-51303

(P2015-51303A)

(43) 公開日 平成27年3月19日(2015.3.19)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 90 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-229657 (P2014-229657) (22) 出願日 平成26年11月12日 (2014.11.12) (62) 分割の表示 特願2011-243401 (P2011-243401) の分割 原出願日 平成23年11月7日 (2011.11.7)</p>	<p>(71) 出願人 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (74) 代理人 100103090 弁理士 岩壁 冬樹 (74) 代理人 100124501 弁理士 塩川 誠人 (74) 代理人 100135161 弁理士 眞野 修二 (72) 発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内 Fターム(参考) 2C333 AA11 AA16 CA58 CA76 CA80</p>
--	---

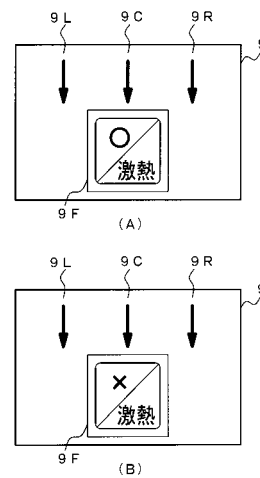
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 識別情報の表示結果が特定表示結果になることを予告するため、または可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行可能な遊技機において、所定演出の興趣を向上させる。

【解決手段】 演出制御手段は、特別図柄の表示結果が大当たり図柄になることを予告するため、または可変入賞装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を単独で実行可能である上に、所定の条件が成立すると、識別情報の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行する。

【選択図】 図45



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別状態に制御する遊技機であって、

可変入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果になることの予告、および前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になることの予告と前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行可能であり、

少なくとも、前記特別状態に制御されているとき、および可変表示の表示結果が導出表示されてから所定期間が経過したとき以降において、前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知の実行を制限する演出制限手段をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示された場合に遊技者にとって有利な有利状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた特別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、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される。なお、導出表示とは、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。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。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

【0005】

また、遊技機として、遊技領域に設けられている所定の通過領域を遊技球が通過すると、普通図柄可変表示装置において普通識別情報の変動を開始し、普通識別情報の表示結果（停止識別情報）が所定の表示結果（例えば、当り図柄）である場合には、可変入賞装置を、遊技球が入賞しやすい状態に制御するものがある。さらに、普通識別情報の表示結果が導出表示される前に、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告するように構成された遊技機がある。

【0006】

10

20

30

40

50

また、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを報知する演出と、実行中の識別情報の期待度（停止識別情報が特定表示結果になる可能性）を報知する演出とを、1つの演出態様（以下、所定演出ともいう。）によって実現するように構成された遊技機がある（例えば、非特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0007】

【非特許文献1】パチンコ必勝ガイド速報DVD+，株式会社白夜書房，2011年9月1日，第23巻第24号，第34頁

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、非特許文献1に記載された遊技機は、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されることを報知する演出と、可変表示の表示結果が特定表示結果になることを予告する演出とのいずれか一方を実行するだけである。普通識別情報の変動と特別識別情報の変動とは同時に実行される可能性があり、双方の変動が同時に実行されているときには、遊技者は、それらの表示結果の双方に関心を抱く可能性が高い。しかし、非特許文献1に記載された遊技機は、遊技者の一方の関心にしか応えることができず、所定演出の興趣がさほど高められていないという課題がある。

【0009】

20

そこで、本発明は、可変表示の表示結果が特定表示結果になることの予告、および可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知を実行可能な遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

(1)本発明による遊技機は、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別状態に制御する遊技機であって、可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を遊技媒体が入賞しやすい状態（例えば、開放状態）に制御する可変入賞装置制御手段（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S453～S455の処理を実行する部分）と、可変表示の表示結果が特定表示結果になることを予告の予告、および可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知を実行可能な演出実行手段（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S779，S830の処理を実行する部分）とを備え、演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行可能であり（図45参照）、少なくとも、特別状態に制御されているとき、および可変表示の表示結果が導出表示されてから所定期間が経過したとき以降において、可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知の実行を制限する演出制限手段をさらに備えたことを特徴とする。

30

40

そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

(2)上記の(1)の遊技機において、所定演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行する場合には、所定演出の態様を、一方の所定演出を実行する場合に比べて認識容易な態様（例えば、拡大された表示）にする（図45参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、可変表示の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知とが同時に実行されるときでも、所定演出を遊技者に認識させやすくすることができる。

50

【 0 0 1 2 】

(3) 上記の (1) または (2) の遊技機において、可変表示の表示結果が特定表示結果になることを予告するための所定演出として複数種類の第 1 所定演出 (例えば、「激熱」の表示、「チャンス」の表示、「・・・」の表示) があり (図 5 8 , 図 5 9 参照)、可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出として複数種類の第 2 所定演出 (例えば、「 」の表示、「×」の表示) があり (図 5 8 , 図 5 9 参照)、所定演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行するときに、可変表示の表示結果が特定表示結果になる可能性の程度に応じた第 1 所定演出と第 2 所定演出との組み合わせを選択する (図 5 9 参照 : 例えば、特別図柄大当りになる場合には高い割合で「期待度大 (激熱) 」が選択され、低い割合 (選択率 0 を含む) で「チャンス」の表示、「・・・」が選択される) ように構成されていてもよい。

10

そのような構成によれば、所定演出の興趣をさらに向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記の (1) ~ (3) の遊技機において、遊技媒体が始動領域を通過したことにもとづいて、可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 6 A , S 2 1 6 B の処理を実行する部分) を備え、所定演出実行手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、可変表示の表示結果が特定表示結果になることを予告するため所定演出を実行する (図 6 0 参照) ように構成されていてもよい。

20

そのような構成によれば、所定演出の内容をより豊富にすることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記の (1) ~ (4) の遊技機において、所定演出実行手段は、可変表示が行われていないときに可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を実行する場合には、可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短い所定期間 (例えば、低ベース時の普通図柄の変動時間である 1 0 秒よりも短い 3 秒 : 図 4 7 におけるステップ S 7 7 0、図 4 6 におけるステップ S 7 4 5 および図 4 8 参照) 内における可変表示が開始される時点にもとづいて所定演出を開始するように構成されていてもよい。

30

そのような構成によれば、遊技者が可変表示の表示結果に興味を示す可変表示の期間において所定演出が実行されるので、所定演出によって遊技者の可変表示の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

(6) 上記の (1) ~ (5) の遊技機において、遊技媒体が始動領域を通過したことにもとづいて、可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための数値データ (例えば、大当り判定用乱数 (ランダム R)、大当り種別判定用乱数 (ランダム 1)) を抽出する数値データ抽出手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 5 A , S 2 1 5 B の処理を実行する部分) と、遊技媒体が始動領域を通過したが開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数 (例えば、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との上限数 4 の合計である 8) を限度に、数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段 (例えば、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファ) とを備え、所定演出実行手段は、可変表示が行われているときに可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を実行する場合には、可変表示の終了までの期間が可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、次に開始される可変表示が開始される時点にもとづいて当該所定演出を開始する (図 4 7 におけるステップ S 7 6 5 , S 7 6 6 , S 7 6 8 , S 7 6 9、図 4 6 におけるステップ S 7 4 1、図 4 7 におけるステップ S 7 6 1、および図 4 8 におけるステップ S 7 7 1 , S 7 7 2 参照) ように構成されていてもよい。

40

そのような構成によれば、遊技者が可変表示の表示結果に興味を示す可変表示の期間に

50

において所定演出が実行されるので、所定演出によって遊技者の可変表示の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】スティックコントローラの構成例を示す側面図である。

【図3】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4】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5】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。

10

【図6】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図8】各乱数を示す説明図である。

【図9】大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルを示す説明図である。

【図10】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】大当り用変動パターン種別判定テーブルおよび小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図13】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図14】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

20

【図15】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図18】普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。

【図19】ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図20】普通図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図21】普通図柄停止時処理を示すフローチャートである。

【図22】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23】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24】保留バッファの構成例を示す説明図である。

30

【図25】入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【図26】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図27】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図28】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図29】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30】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図31】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図32】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図33】演出制御用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34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

40

【図35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図37】遊技状態データの値の一例を示す説明図である。

【図38】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図39】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

【図40】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図41】所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。

【図42】所定演出の一例を示す説明図である。

【図43】所定演出の一例を示す説明図である。

【図44】所定演出の一例を示す説明図である。

50

- 【図 4 5】所定演出の他の例を示す説明図である。
- 【図 4 6】所定演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】所定演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】所定演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 0】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 5 1】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 5 3】擬似連演出における仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 5 4】所定演出決定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 5 5】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 6】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】変形例 1 における所定演出を示す説明図である。
- 【図 5 9】変形例 1 における所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 0】変形例 2 で使用される所定演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 6 1】カウントダウン予告の一例を示す説明図である。
- 【図 6 2】変形例 3 における飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】特典対応演出を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】変形例 4 における演出制御コマンドを示す説明図である。 20
- 【図 6 5】変形例 4 における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

【0017】

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

【0018】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）を含む構造体である。 30

【0019】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。 40

【0020】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材における例えば上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 122 が取り付けられている。

【0021】

図 2 は、スティックコントローラ 122 の構成例を示す側面図である。スティックコントローラ 122 は、遊技者が把持する操作桿 122A を含み、操作桿 122A の所定位置（例えば遊技者が操作桿 122A を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン 121 が設けられている。トリガボタン 121 は、遊技者がスティッ 50

クコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手（例えば左手など）で把持した状態で所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することによって所定の指示操作ができるように構成されている。

【 0 0 2 2 】

操作桿 1 2 2 A の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 4 を参照）が内蔵されている。スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部には、操作桿 1 2 2 A に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3 が設けられている。例えば、傾倒方向センサユニット 1 2 3 は、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも右側で遊技盤 6 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されている。

10

【 0 0 2 3 】

なお、下皿におけるスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置は、下皿の中央部分に限られず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【 0 0 2 4 】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）に、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、または電磁的に検出できるように構成される。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部には、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 4 を参照）が設けられている。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿および下皿の中央部分において上下の位置関係にあるが、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 およびスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿および下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。また、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置の位置関係が上下ではなく、例えば左右の位置関係であってもよい。

20

【 0 0 2 5 】

スティックコントローラ 1 2 2 に設けられたトリガボタン 1 2 1 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。プッシュボタン 1 2 0 は、スティックコントローラ 1 2 2 とは別個に上皿を形成するガラス扉枠 2 の所定位置に設けられ、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を把持しない状態でも、操作手で押下操作することなどによって指示操作ができるように構成されている。従って、プッシュボタン 1 2 0 に比べて、トリガボタン 1 2 1 に対して、連続的な指示操作となる連打操作がなされることは困難である。

30

【 0 0 2 6 】

また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのパイプモータ用モータ 1 2 6 が内蔵されている。この実施の形態では、例えば、パイプモータ用モータ 1 2 6 の軸の重心を偏らせたり軸に重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によりパイプモータ用モータ 1 2 6 を回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるように制御される。

40

【 0 0 2 7 】

演出表示装置 9 の右方には、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 可変表示部）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を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

50

は、記号)を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)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可変表示部)8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

なお、この実施の形態の遊技機は、2つの特別図柄表示器8a, 8bを備えているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えていてもよい。

【0031】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。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。

【0032】

また、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は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の飾り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もよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

いて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような飾り図柄の組み合わせが停止表示される。

【 0 0 3 4 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置 9 に変動表示される図柄の表示結果が大当り図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【 0 0 3 5 】

なお、この実施の形態では、演出表示装置 9 における液晶表示の演出として飾り図柄の変動表示が行われるが、演出表示装置 9 では、例えば、キャラクタ画像を用いる演出や、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいて報知画像を表示するような演出も実行される。

【 0 0 3 6 】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り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飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

20

【 0 0 3 7 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

30

【 0 0 3 8 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当り図柄が停止表示される場合には、飾り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、飾り図柄が揃って停止表示される。

【 0 0 3 9 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

40

【 0 0 4 0 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では

50

、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの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。

【0045】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの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。

【0046】

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

【0047】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような飾り図柄の組み合わせが停

10

20

30

40

50

止表示される。

【 0 0 4 8 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 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（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口（第 1 大入賞口）が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【 0 0 4 9 】

演出表示装置 9 の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 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、普通図柄表示器 1 0 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。また、小型の表示器は、例えば方形に形成されている。なお、普通図柄表示器 1 0 は、例えば、0 0 ~ 9 9 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器 1 0 は、7 セグメント LED などに限らず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「 」や「 x 」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【 0 0 5 0 】

演出表示装置 9 の表示画面には、普通図柄の表示結果を示唆するような演出や特別図柄の表示結果および変動パターンの種類を示唆するような演出が行われる演出エリア 9 F が表示される。

【 0 0 5 1 】

また、演出表示装置 9 の左部には、モータ 2 4 によって駆動される羽根状の可動部材 7 6 が設けられている。可動部材 7 6 が左に倒れるような位置に制御されると、遊技球が第 2 大入賞口に進入可能な状態（開放状態）になる。可動部材 7 6 が第 2 大入賞口を塞ぐような位置に制御されると、遊技球が第 2 大入賞口に進入不可能な状態（閉鎖状態）になる。第 2 大入賞口に進入した遊技球は、第 2 入賞スイッチ 7 1 で検出される。

【 0 0 5 2 】

なお、この実施の形態では、1 5 R 通常大当りにもとづく大当り遊技中、2 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中、1 5 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に、第 1 大入賞口が開放状態に制御される。また、小当り遊技状態中、突然確変大当りにもとづく大当り遊技中、および突然確変見せかけ大当りにもとづく大当り遊技中に、第 2 大入賞口が開放状態に制御される。

【 0 0 5 3 】

「1 5 R 通常大当り」は、1 5 ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば 2 9 秒）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に通常状態（非確変状態）に移行させる大当りである。「2 R 確変大当り」は、2 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当りである。「1 5 R 確変大当り」は、1 5 ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば 2 9 秒）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。

【 0 0 5 4 】

以下、1 5 R 確変大当りと 1 5 R 通常大当りとを「1 5 R 大当り」と総称することがある。

【 0 0 5 5 】

「突然確変大当り」は、1 5 R 大当りや 2 R 確変大当りと比較して大入賞口（第 2 大入賞口）の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 1 0 秒間の開放を 2 回）まで許容される大当りであるが、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態の終了後に確変状態に移

10

20

30

40

50

行される。なお、「突然確変大当り」を、「突確大当り」ともいう。

【0056】

「突然確変見せかけ大当り」は、15R大当りの場合と同様に、大当り遊技中に大入賞口（第2大入賞口）が15回（15ラウンド）開放するが、最初の2回（2ラウンド）については、突然確変大当りの場合と同様に、大入賞口の開放時間は10秒である。よって、突然確変見せかけ大当りにもとづく大当り遊技状態が開始された後の初期の段階では、遊技者は、突然確変大当りが生じたのか突然確変見せかけ大当りが生じたのかを区別できず、遊技の興趣を向上させることができる。また、突然確変見せかけ大当りにもとづく大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される。なお、「突然確変見せかけ大当り」を、「突確見せかけ大当り」ともいう。また、「突然確変見せかけ大当り（突確見せかけ大当り）」を、単に、「見せかけ大当り」ということがある。

10

【0057】

また、この実施の形態では、突然確変大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数は2であるが、15R大当りの場合に比べて各ラウンドの開放時間が極めて短ければ、2ラウンドよりも多いラウンド数にしてもよい。例えば、15R大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数と同じにしてもよい。

【0058】

「小当り」は、大当りと比較して大入賞口（第2大入賞口）の開放回数が少ない回数（この実施の形態では10秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。この実施の形態では、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態と小当り遊技状態とでは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の10秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本明細書では、小当りについても開放回をラウンドとする。また、見せかけ大当りが発生したときに、第1ラウンドにおいて突然確変大当りおよび小当りのラウンドにおける開放時間と同じ開放時間で2回大入賞口を開放した後大入賞口を長時間開放し、第2ラウンド以降のラウンドでは、15R大当りのラウンドにおける開放時間と同じ開放時間で大入賞口を開放してもよい。

20

30

【0059】

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。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

40

【0060】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、

50

遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【0061】

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

10

【0062】

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

20

【0063】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、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、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

30

【0064】

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り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

40

【0065】

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、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり

50

、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）になる。

【0066】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（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、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0067】

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。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1つの状態にのみ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。

【0068】

図3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3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）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

10

20

30

40

50

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

【0072】

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。

10

【0073】

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

【0074】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23および第2入賞口スイッチ71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、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21、および第2大入賞口を形成するための可動部材76を開放状態に制御するモータ24を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

20

【0075】

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

30

【0076】

なお、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31に搭載されている。

【0077】

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

40

【0078】

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

【0079】

図4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4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

50

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。

【0080】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および飾り図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM (図示せず) に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号 (演出制御 INT 信号) に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

10

【0081】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

【0082】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM (図示せず) から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等 (飾り図柄を含む)、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

20

【0083】

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

30

【0084】

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 80 から中継基板 77 への方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 4 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側) に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 3 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側 (中継基板 77 側) に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

40

【0085】

また、演出制御用 CPU 101 は、トリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プシ

50

ュセンサ 1 2 4 から、入力ポート 1 0 6 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 1 2 3 から、入力ポート 1 0 6 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してパイプリータ用モータ 1 2 6 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させる。

【 0 0 8 6 】

さらに、演出制御用 CPU 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 LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 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。

10

【 0 0 8 7 】

ランプドライバ基板 3 5 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して LED ドライバ 3 5 2 に入力される。LED ドライバ 3 5 2 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 2 8 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。

【 0 0 8 8 】

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 IC 7 0 3 に入力される。音声合成用 IC 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 へ出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 IC 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 へ出力する。音声データ ROM 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（例えば飾り図柄の変動期間）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。

20

【 0 0 8 9 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 5 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、CPU 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、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

30

【 0 0 9 0 】

初期設定処理において、CPU 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 CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S 4）、RAM 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、CPU 5 6 が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【 0 0 9 1 】

40

次いで、CPU 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 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 9 2 】

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、CPU 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

50

R A M領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【 0 0 9 3 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6は、バックアップR A M領域のデータチェックを行う(ステップS 8)。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS 8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップR A M領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップR A M領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

10

【 0 0 9 4 】

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(R A M 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)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

20

【 0 0 9 5 】

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)。そして、ステップS 1 4に移行する。

【 0 0 9 6 】

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R A M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にしてもよい。

30

【 0 0 9 7 】

初期化処理では、C P U 5 6は、まず、R A Mクリア処理を行う(ステップS 1 0)。なお、R A Mクリア処理によって、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、R A M 5 5の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)をそのままにしてもよい。また、R O M 5 4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S 1 1)、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S 1 2)。

40

【 0 0 9 8 】

ステップS 1 1およびS 1 2の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【 0 0 9 9 】

また、C P U 5 6は、サブ基板(主基板3 1以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。)を初期化するための初期化指定コマンド(遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)をサブ基板に送信する(ステ

50

ップS13)。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0100】

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。

【0101】

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毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0102】

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、変動パターンの種別を決定するための乱数や変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周(普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0103】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図6に示すステップS20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。

【0104】

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。

10

20

30

40

50

【0105】

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

【0106】

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

10

【0107】

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。

【0108】

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）。

【0109】

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

20

【0110】

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

30

【0111】

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）。

【0112】

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）。

【0113】

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）。

40

【0114】

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。

【0115】

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になる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示す

50

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。

【0116】

図7は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。「擬似連」は、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回行う変動パターンである。

10

【0117】

リーチする場合に使用され「擬似連」の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれになる飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

20

【0118】

また、図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図7において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突確見せかけ大当り、突確大当り、2R確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図7に示すように、突確見せかけ大当り、突確大当り、2R確変大当りおよび小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突確見せかけ大当り、突確大当り、2R確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

30

40

【0119】

なお、この実施の形態では、図7に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められているが（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である。）、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。また、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよ

50

く、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。その場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意し（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3,4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意し）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0120】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類(大当りの種別)を決定する(大当り種別判定用)

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

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

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

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R大当り(15R確変大当りおよび15R通常大当り)である場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、2R確変大当り、突確見せかけ大当りまたは突確大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。

【0124】

また、はずれである場合には、リーチも特定の演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定の演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定の演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4とに分けてもよい。

10

20

30

40

50

マルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

【0125】

図6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)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ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、大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。

10

【0126】

図9(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図9(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図9(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0127】

図9(B)、(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図9(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図9(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図9(B)、(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0128】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図9(A)に示すいずれかの大きい判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図9(B)、(C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりすることに決定する。なお、図9(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図9(B)、(C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということとは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0129】

図9(B)、(C)に示すように、小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル(第2

50

特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【0130】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当りと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当りに決定しないようにしてもよい。その場合、図9(C)に示す第2特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が時短状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が高ベース状態であるときにも小当りが発生するようにし、かつ、高ベース状態になるか否かを遊技者に推測させるような演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が高ベース状態であるにも関わらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。しかし、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が高ベース状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変状態であるか否かを推測させるような演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

10

【0131】

図10は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図10に示す大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を、「15R通常大当り」、「2R確変大当り」、「突確見せかけ大当り」、「突確大当り」、「15R確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0132】

なお、この実施の形態では、一例として、15R通常大当りになるときには特別図柄の停止図柄は「1」であり、2R確変大当りになるときには特別図柄の停止図柄は「9」であり、突確大当りになるときには特別図柄の停止図柄は「3」であり、突確見せかけ大当りになるときには特別図柄の停止図柄は「5」であり、15R確変大当りになるときには特別図柄の停止図柄は「7」である。すなわち、大当りの種別と特別図柄の停止図柄の種別とは対応している。

30

【0133】

図10(A)には、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(低確率時の第1特別図柄用)が示されている。図10(B)には、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)が示されている。

【0134】

高ベース状態では、遊技球が第1始動入賞口13に入賞することに比べて、遊技球が第2始動入賞口14に入賞する機会が多いので、図10(B)に示す第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルが使用される機会が極めて多い。また、低ベース状態では、遊技球が第2始動入賞口14に入賞する機会はないので、図10(A)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルが使用される。

40

【0135】

なお、第1特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ、「突確見せかけ大当り」および「突確大当り」と決定される場合があるようにし、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、「突確見せかけ大当り」および「突確大当り」と決定されないようにしてもよい。

【0136】

また、この実施の形態では所定の乱数を用いて大当りの種別を決定するが、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別

50

が決まるようにしてもよい。

【0137】

また、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別を決定する場合に、ある図柄（1つでもよいし複数でもよい）については、そのときの遊技状態に応じて、大当り遊技の終了後に時短状態に移行させる場合があったり、時短状態に移行させない場合があったりしてもよい。

【0138】

図11(A)、(B)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A、132Bを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A、132Bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別が15R大当りである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aが使用され、それ以外の大当りである場合には大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bが使用される。

10

【0139】

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

20

【0140】

なお、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。

【0141】

また、大当り種別が15R大当り以外である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が15R大当りである場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「2R確変大当り」、「突確見せかけ大当り」または「突確大当り」になる場合には、15R大当りの場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

30

【0142】

図11(C)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Cを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Cは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図11(C)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

40

【0143】

図12(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。図12(A)には、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが示されている。また、図12(B)には、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが示されている。また、図12(C)には、遊技状態が時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135C：確変状態でも使用される）が示されている。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定

50

がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 4 4 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 4 5 】

なお、図 1 2 に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B , 1 3 5 C を用いられるが、時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図 1 2 (C) に示す例では、1 つの確変 / 時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が用いられるが、確変 / 時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

10

【 0 1 4 6 】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B との 2 種類のテーブルが用いられるが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、合算保留記憶数の値毎に別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルが用意されていてもよい。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0 ~ 2 用、合算保留記憶数 3 用、合算保留記憶数 4 用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【 0 1 4 7 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルが使用されるが、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の各々に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルが使用されるようにしてもよい。

30

【 0 1 4 8 】

なお、図 1 2 (A) , (B) に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 であれば、合算保留記憶数に関わらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行される。

【 0 1 4 9 】

また、図 1 2 (A)、(B) に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が 1 ~ 7 9 であれば、合算保留記憶数に関わらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定の演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行される。すなわち、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A , 1 3 5 B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファ）に記憶されている保留記憶の数（第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数、合算保留記憶数）に関わらず、共通の判定値（図 1 2 (A)、(B) に示す例では 1 ~ 7 9）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の変動表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定の演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

40

【 0 1 5 0 】

50

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図12(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択され短縮変動の変動パターンが決定される場合があるが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択される場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

10

【0151】

図13(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A、137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A、137Bは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0152】

各当り変動パターン判定テーブル137A、137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにすることに決定されると、当り変動パターン判定テーブル137Aが選択される。変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにすることに決定されると、当り変動パターン判定テーブル137Bが選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bには、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)が設定されている。

20

【0153】

なお、図13(A)に示す当り変動パターン判定テーブル137Aでは、変動パターン種別が、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある)変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、図13(B)に示す当り変動パターン判定テーブル137Bでは、変動パターン種別が、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。なお、図13(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定の演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。その場合には、例えば、特殊CA4-1が、特定の演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2が、特定の演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。

30

40

【0154】

図14は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

50

【 0 1 5 5 】

図 1 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 5 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動時間の情報を含む変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターン X X に対応)。つまり、図 7 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

10

【 0 1 5 6 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) は、大当たりまたは小当たりとするか否か、および大当たり種別を特定可能な演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 7 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 5 7 】

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

20

【 0 1 5 8 】

コマンド 8 E 0 1 (H) は、普通図柄の表示結果が当りになることを示すととも普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定(当り)コマンドであり、コマンド 8 E 0 2 (H) は、普通図柄の表示結果がはずれになることを示すととも普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定(はずれ)コマンドである。

30

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

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

40

【 0 1 6 1 】

コマンド A 0 0 1 , A 2 0 1 , A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(以下、大当たり開始指定コマンドまたはファンファーレ指定コマンドともいう。)である。大当たり遊技または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始 1 指定コマンド、大当たり開始 2 指定コマンドと大当たり開始 3 / 小当たり開始指定コマンドとがある。

【 0 1 6 2 】

50

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

【 0 1 6 3 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当り終了画面または小当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技または小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当り / 小当り終了指定コマンド) である。

【 0 1 6 4 】

コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が低ベース状態であることを示す演出制御コマンド (低ベース状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が高ベース状態であることを示す演出制御コマンド (高ベース状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 3 (H) は、遊技状態が確変状態でないことを示す演出制御コマンド (非確変状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 4 (H) は、遊技状態が確変状態であることを示す演出制御コマンド (確変状態指定コマンド) である。

【 0 1 6 5 】

なお、低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドおよび確変状態指定コマンドを遊技状態指定コマンドと総称することがある。

【 0 1 6 6 】

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。

【 0 1 6 7 】

なお、この実施の形態では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンドが送信されるが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。その場合、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信する。

【 0 1 6 8 】

また、第 1 保留記憶数を指定する場合と第 2 保留記憶数を指定する場合とで別々の演出制御コマンド (保留記憶数指定コマンド) を送信するようにしてもよい。その場合、例えば、保留記憶数指定コマンドとして、MODE データとして第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数を特定可能な値 (例えば、第 1 保留記憶数を指定する場合には「C 0 (H)」、第 2 保留記憶数を指定する場合には「C 1 (H)」) を含むとともに、EXT データとして保留記憶数の値を設定した演出制御コマンドを送信する。

【 0 1 6 9 】

また、例えば、同じ第 1 保留記憶数を指定する場合に、MODE データを共通にし、EXT データを異ならせることによって、第 1 保留記憶数の加算または減算を指定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、共通の MODE データ「C 0 (H)」を用い、第 1 保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンド C 0 0 0 (H) を送信するようにし、第 1 保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンド C 0 0 1 (H) を送信するようにしてもよい。さらに、第 2 保留記憶数を指定する場合には MODE データを異ならせて、第 2 保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンド C 1 0 0 (H) を送信するようにし、第 2 保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンド C 1 0 1 (H) を送信するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0170】

コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果(始動入賞が生じたときに実行される判定処理の結果)の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、入賞時判定処理(図25参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14において始動入賞が生じたときに、その始動入賞にもとづいて大当たりとなるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに判定結果を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。

【0171】

図16は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。入賞時判定処理において、はずれになると判定された場合には、はずれに応じた入賞時判定結果指定コマンド(図16に示す入賞時判定結果1指定コマンド)が送信される。大当たりになると判定された場合には、大当たりの種類に応じた入賞時判定結果指定コマンド(図16に示す入賞時判定結果2指定コマンド~入賞時判定結果6指定コマンド)が送信される。小当たりになると判定された場合には、小当たりに応じた入賞時判定結果指定コマンド(図16に示す入賞時判定結果7指定コマンド)が送信される。

10

【0172】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞時判定処理において大当たりとなるかを判定し、その判定結果を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信するが、始動入賞したときに、特別図柄の表示結果がいずれの表示結果になるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したかに応じた入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0173】

その場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値と一致する場合には変動パターン種別を認識できるとともに、表示結果が大当たりになるか否かも認識できる。

【0174】

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13への始動入賞時であるか第2始動入賞口14への始動入賞時であるかに関わらず、共通の入賞時判定結果指定コマンドを送信するが、第1始動入賞口13への始動入賞時と第2始動入賞口14への始動入賞時とで異なる入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。その場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1始動入賞口13への始動入賞に対応する第1保留記憶についての演出と、第2始動入賞口14への始動入賞に対応する第2保留記憶についての演出とを異ならせることができる。

30

【0175】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図15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。

40

【0176】

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

【0177】

また、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本のパラレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出

50

制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0178】

次に、CPU56が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS28）を説明する。図17は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU56は、ゲート32がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート32を通過したことを検出すると（ステップS411）、ゲートスイッチ通過処理（ステップS412）を実行する。その後、ステップS400～S404のいずれかの処理を実行する。

10

【0179】

ステップS400～S404の処理は、以下のような処理である。

【0180】

普通図柄通常処理（ステップS400）：CPU56は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置15の開放状態でない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップS401）を示す値（この例では「1」）に更新する。

20

【0181】

普通図柄変動パターン設定処理（ステップS401）：普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄の変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップS402）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

【0182】

普通図柄変動処理（ステップS402）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器10における普通図柄の変動を停止する。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップS403）を示す値（この例では「3」）に更新する。

30

【0183】

普通図柄停止時処理（ステップS403）：CPU56は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否かを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置（普通電動役物）15を開放状態にする。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS404）を示す値（この例では「4」）に更新する。

40

【0184】

普通電動役物開放中処理（ステップS404）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置15を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

50

【 0 1 8 5 】

図 1 8 は、普通図柄の当りに関する判定値が設定された普通図柄当り決定テーブルの一例を示す説明図である。図 1 8 には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。この実施の形態では、普通図柄当り判定用乱数がとりうる範囲は 1 ~ 2 5 0 であるが、普通図柄当り決定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【 0 1 8 6 】

図 1 8 (A) には、低ベース状態で使用されるテーブルが示されている。図 1 8 (A) に示すように、低ベース状態では、2 / 2 5 0 の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置 (普通電動役物) 1 5 が 1 回開放 (開放時間は 5 . 8 秒) する。なお、低ベース状態では、普通図柄の変動時間 (可変表示時間) は、1 0 秒である。ただし、普通図柄の変動時間として複数種類の変動時間を用意し、CPU 5 6 は、使用する変動時間をそれらのうちから選択するようにしてもよい。また、可変入賞球装置 1 5 の開放回数および開放時間 (例えば、5 . 8 秒よりも短い時間) のいずれかまたは双方を複数種類用意し、CPU 5 6 は、開放回数および開放時間のいずれかまたは双方を選択するようにしてもよい。

10

【 0 1 8 7 】

図 1 8 (B) には、高ベース状態 (時短状態) で使用されるテーブルが示されている。図 1 8 (B) に示すように、高ベース状態では、2 4 9 / 2 5 0 の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置 (普通電動役物) 1 5 が 3 回開放 (各々の開放時間は 1 . 8 秒) する。なお、高ベース状態では、普通図柄の変動時間 (可変表示時間) は、1 . 5 秒である。図 1 8 に示すように、遊技状態が低ベース状態のときは低い確率で当りになり、高ベース状態のときは極めて高い確率 (この例では、略 1 0 0 % であるが、1 0 0 % でもよい。) で当りになる。

20

【 0 1 8 8 】

図 1 9 は、ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値 (ゲート通過記憶数) が最大値 (この例では「 4 」) に達しているか否か確認する (ステップ S 4 1 5) 。最大値に達していなければ、CPU 5 6 は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を + 1 し (ステップ S 4 1 6) 、ソフトウェア乱数である普通図柄当り判定用乱数 (ランダム 4) の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域に格納する (ステップ S 4 1 7) 。また、CPU 5 6 は、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の点灯個数を 1 増やす (ステップ S 4 1 8) 。

30

【 0 1 8 9 】

CPU 5 6 は、ステップ S 4 0 0 の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態であり、かつ、ゲート通過記憶数が 0 でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図 1 8 に示された普通図柄当り決定テーブルとを用いて、当りとするか否か (普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か) を決定する。すなわち、普通図柄当り判定用乱数の値が普通図柄当り決定テーブルに設定されている判定値 (当りに対応する判定値) のいずれかの一致する場合に、当りと判定する。当りと判定した場合には、普通図柄当りフラグをセットする。なお、CPU 5 6 は、遊技状態が低ベース状態であれば (時短フラグがセットされていなければ) 、図 1 8 (A) に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば (時短フラグがセットされていれば) 、図 1 8 (B) に示されたテーブルを使用する。

40

【 0 1 9 0 】

図 2 0 は、普通図柄プロセス処理における普通図柄変動パターン設定処理 (ステップ S 4 0 1) を示すフローチャートである。普通図柄変動パターン設定処理において、CPU 5 6 は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否か確認する (ステップ S 4 3 1) 。具体的には、時短フラグがセットされているか否か確認する。高ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに 1 . 5 秒に相当する値を設定する (ステップ S 4 3 2) 。低

50

ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに10秒に相当する値を設定する（ステップS433）。

【0191】

また、普通図柄通常処理で当りに決定されている場合（普通図柄当りフラグがセットされている場合）には（ステップS435）、普通図柄の表示結果を当りにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）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S436）。普通図柄通常処理ではずれに決定されている場合には、普通図柄の表示結果をはずれにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）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S437）。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップS402）に対応した値（具体的には「2」）に更新する（ステップS438）。

10

【0192】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。

【0193】

また、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄変動処理（ステップS402）に対応した値であるときに、ステップS33の普通図柄表示制御処理で普通図柄の可変表示（変動）を実行する。

20

【0194】

そして、CPU56は、普通図柄変動処理において、普通図柄プロセスタイマの値を1ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が0になると、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップS403）に対応した値（具体的には「3」）に更新する。なお、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理に対応した値にする前に、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間（停止図柄を表示する時間）をセットする。

【0195】

図21は、普通図柄停止時処理（ステップS403）を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS451）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップS452）。

30

【0196】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、CPU56は、普通図柄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S453）。

【0197】

普通図柄当りフラグがセットされているときは、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（5.8秒または1.8秒）に相当する値をセットする（ステップS454）。

40

【0198】

また、CPU56は、可変入賞球装置（普通電動役物）15を開放状態にし（ステップS455）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS404）を示す値（具体的には「4」）に更新する（ステップS456）。

【0199】

ステップS453において、普通図柄当りフラグがセットされていないと判定したときは、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400

50

)を示す値(具体的には「0」)に更新する(ステップS457)。

【0200】

CPU56は、普通電動役物開放中処理において、普通図柄プロセスタイマの値を1ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が0になると、可変入賞球装置(普通電動役物)15を閉鎖状態にする。そして、普通電動役物作動時間が5.8秒であった場合(1回の開放が行われる場合すなわち低ベース状態の場合)には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(ステップS400)を示す値(具体的には「0」)に更新する。普通電動役物作動時間が1.8秒であった場合(3回の開放が行われる場合すなわち高ベース状態の場合)には、3回の開放が完了しているときには、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(ステップS400)を示す値に更新する。3回の開放が完了していないときには、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間(1.8秒)に相当する値をセットし、再び、可変入賞球装置15を開放状態にする。なお、CPU56は、可変入賞球装置15を直ちに開放状態にするのではなく、所定のインターバル時間が経過したときに開放状態にする。

10

【0201】

図22は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS321)。また、特別図柄プロセスフラグの値に応じて、ステップS300~S310のうちいずれかの処理を行う。

20

【0202】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0203】

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

30

【0204】

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

40

【0205】

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。

【0206】

特別図柄変動中処理(ステップS303)：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの

50

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において飾り図柄が停止されるように制御する。

【0207】

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。特別図柄の表示結果が導出表示された後、大当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。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。

10

【0208】

大入賞口開放前処理(ステップS305):特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口(第1大入賞口)を開放状態にする。または、モータ24を駆動して、大入賞口(第2大入賞口)を形成する可動部材76を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS306に対応した値(この例では6)に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

20

【0209】

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

30

【0210】

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

【0211】

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

40

【0212】

小当り開放中処理(ステップS309):特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ

50

)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS310に対応した値(この例では10(10進数))に更新する。

【0213】

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

【0214】

図23は、ステップS321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。

10

【0215】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1始動口スイッチ13aがオンしたか否かを確認する(ステップS211A)。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が上限値である4であるか否かを確認する(ステップS212A)。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、ステップS211Bに移行する。

【0216】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やすとともに(ステップS213A)、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S214A)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図24参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS215A)。ステップS215Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)や変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ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抽出するようにしてもよい。

20

30

【0217】

図24は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図24に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。RAMに形成されているとは、RAM内の領域であることを意味する。

【0218】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を行う(ステップS216A)。また、CPU56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ュータ100に送信する制御を行う(ステップS217A)。

40

【0219】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。

【0220】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(ステ

50

ップ S 2 1 1 B)。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、CPU 5 6 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上限値である 4 であるか否かを確認する (ステップ S 2 1 2 B)。第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、処理を終了する。

【 0 2 2 1 】

第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やすとともに (ステップ S 2 1 3 B)、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (ステップ S 2 1 4 B)。

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

次いで、CPU 5 6 は、入賞時判定処理を行う (ステップ S 2 1 6 B)。また、CPU 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 2 1 7 B)。

【 0 2 2 4 】

図 2 5 は、ステップ S 2 1 6 A , S 2 1 6 B の入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【 0 2 2 5 】

この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当りとするか否かや大当り種別を決定するのであるが、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞したタイミングでも、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、図 2 5 に示す入賞時判定処理を実行することによって、大当りになるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当りになることを予告するための所定の予告演出を実行する。

【 0 2 2 6 】

なお、入賞時判定処理において、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になるかをあらかじめ判定する場合には、すなわち、特別図柄および飾り図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を判定する場合には、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当りなることを予告するための予告演出に加えて、スーパーリーチになることを予告するための予告演出も実行することができる。

【 0 2 2 7 】

入賞時判定処理では、CPU 5 6 は、まず、ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 5 B の処理で抽出した大当り判定用乱数 (ランダム R) と図 9 (A) の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する (ステップ S 2 2 0)。大当り判定値と一致する場合には、ステップ S 2 2 3 に移行する。ステップ S 2 2 0 で大当り判定用乱数 (ランダム R) が通常時の大当り判定値と一致しないことを確認した場合には、CPU 5 6 は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 2 2 1)。確変フラグがセットされている場合には、ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 5 B の処理で抽出した大当り判定用乱数 (ランダム R) と図 9 (A) の右欄

10

20

30

40

50

に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。一致する場合には、ステップ S 2 2 3 に移行する。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 2 2 3 では、CPU 5 6 は、ステップ S 2 1 5 A、S 2 1 5 B の処理で抽出し保留記憶バッファに保存された大当り種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当たりの種別を判定する。ステップ S 2 2 3 では、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（図 2 3 に示す始動口スイッチ通過処理でステップ S 2 1 6 A の処理を実行している場合）には、図 1 0（A）に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いて大当り種別（「1 5 R 通常大当り」、「2 R 確変大当り」、「突確見せかけ大当り」、「突確大当り」または「1 5 R 確変大当り」）を判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（図 2 3 に示す始動口スイッチ通過処理でステップ S 2 1 6 B の処理を実行している場合）には、図 1 0（B）に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を用いて大当り種別を判定する。

10

【 0 2 2 9 】

そして、図 1 5 に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定する EXT データの値を大当たりの種別に応じた値にする（ステップ S 2 2 4）。その後、ステップ S 2 3 1 に移行する。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 2 2 2 の処理で大当り判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当り判定値とも一致しないことを確認した場合には、CPU 5 6 は、大当り判定用乱数（ランダム R）がいずれかの小当り判定値と一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 8）。いずれの小当り判定値とも一致しない場合には、ステップ S 2 3 1 に移行する。

20

【 0 2 3 1 】

小当り判定値と一致した場合には、図 1 5 に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定する EXT データの値を小当りに応じた値にする（ステップ S 2 2 9）。そして、ステップ S 2 3 1 に移行する。

【 0 2 3 2 】

小当り判定値と一致しない場合には、入賞時判定結果指定コマンドに設定する EXT データの値をはずれに応じた値にする（ステップ S 2 3 0）。そして、ステップ S 2 3 1 に移行する。

30

【 0 2 3 3 】

ステップ S 2 3 1 では、CPU 5 6 は、EXT データが設定された入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う。

【 0 2 3 4 】

図 2 6 および図 2 7 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ S 5 1）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 5 1 A）、処理を終了する。

40

【 0 2 3 5 】

なお、CPU 5 6 は、ステップ S 5 1 A の処理で、合算保留記憶数の値が 0 になってから所定時間（例えば、1 分）が経過したときに客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行う。そのような制御を実現するために、例えば、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値が 0 になったときに所定のタイマをスタートし、合算保留記憶数の値が 1 に変化した場合にはタイマを停止するが、タイマが停止せずタイマの値が所定値になったときに客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行う。

【 0 2 3 6 】

また、この実施の形態では、遊技制御手段が、合算保留記憶数の値が 0 になってから所定時間が経過したときに客待ちデモ指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数の値が 0

50

になったときに客待ちデモ指定コマンドを送信するようにしてもよい。その場合には、演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）が、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、合算保留記憶数の値が0になっている状態が所定時間（例えば、1分）継続したら、演出表示装置9において、デモンストレーション画面の表示を開始する。

【0237】

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S52）。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S53）。第2保留記憶数が0であれば、CPU66は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

10

【0238】

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。つまり、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。

【0239】

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

20

【0240】

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

30

【0241】

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

40

【0242】

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。

【0243】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄保留記憶表示器（第1特別図柄保留記憶表示器18aまたは第2特別図柄保留記憶表示器18b）の点灯個数を1減らす（ステップS57）。また、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタ（第1保留記憶数カウンタまたは第2保留記憶数カウンタ）の値を1減らす（ステップS58

50

)。また、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S59)。

【0244】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当り判定用乱数)を読み出し、大当りにするか否か決定する。すなわち、大当り判定用乱数の値が大当り判定テーブルに設定されている大当り判定値(図8参照)のいずれかに一致するか否か判定する(ステップS61)。なお、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定(大当り判定用乱数の値と大当り判定値とを比較する処理)を行う。具体的には、CPU56は、現在の遊技状態に応じて、大当り判定用乱数(ランダムR)の値が図9(A)に示すいずれかの

10

【0245】

大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。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、15R確変大当り、突確見せかけ大当りまたは突確大当りとするに決定された後大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

20

【0246】

大当りとするに決定した場合には、ステップS65に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0247】

ステップS61で、ランダムR(大当り判定用乱数)の値がいずれの大当り判定値にも一致しないことを確認した場合には、CPU56は、小当り判定テーブル(図9(B),(C)参照)を使用して小当り判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数の値が図9(B),(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。ランダムRの値が小当り判定値に一致しない場合には、すなわち、はずれである場合には、ステップS73に移行する。なお、ステップS62の処理では、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9(B)に示す小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9(C)に示す小当り判定テーブル(第2特別図柄用)を用いて小当りとするか否かを決定する。

30

【0248】

そして、大当り判定用乱数の値がいずれかの小当り判定値に一致する場合には(ステップS62)、すなわち、小当りとするに決定した場合には、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし(ステップS63)、ステップS73に移行する。

40

【0249】

ステップS65では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する(ステップS66)。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10(A)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。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10(B)に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

50

【0250】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「15R通常大当り」、「2R確変大当り」、「突確見せかけ大当り」、「突確大当り」、「15R確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS67）。

【0251】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（ステップS68）。例えば、大当り種別が「15R通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、「2R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、「突確見せかけ大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、「突確大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定され、「15R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「05」が設定される。

10

【0252】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS73）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄である「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄である「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「15R通常大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。「2R確変大当り」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。「突確見せかけ大当り」に決定した場合には「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。「突確大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄である「2」を特別図柄の停止図柄に決定する。

20

【0253】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当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限られない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当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り種別も決定されるように構成してもよい。

30

【0254】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS74）。

【0255】

図28は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A、132B（図11（A）、（B）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

40

【0256】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132C（図11（C）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS102に移行する。

【0257】

50

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。時短フラグがセットされている場合には、CPU56は、ステップS99に移行する。

【0258】

時短フラグがセットされていない場合には、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図12（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS102に移行する。

10

【0259】

合算保留記憶数が3以上である場合には、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、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図12（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

【0260】

時短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、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図12（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

20

【0261】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、図12（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が時短状態である場合には、図12（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、ステップS102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図14参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合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、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（図12（C）参照）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（図12（B）参照）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。

30

【0262】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95で時短フラグがセットされていると判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図12（A）参照）を選択するようにしてもよい。

40

【0263】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。

【0264】

次いで、CPU56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、

50

当り変動パターン判定テーブル137A、137B(図13参照)、はずれ変動パターン判定テーブル138A(図14参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS103)。また、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、ステップS103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS105)。なお、始動入賞のタイミングでランダム3(変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0265】

次いで、CPU56は、特別図柄ポイント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S106)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポイントが「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、特別図柄ポイントが「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S107)。

【0266】

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S108)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)に対応した値に更新する(ステップS109)。

【0267】

なお、はずれと決定されている場合において、リーチに関わりなく変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95~S99、S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図12に示す非リーチCA2-1~非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの)と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図12に示すノーマルCA2-4~ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの)とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0268】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時判定処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」になるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチになるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。

【0269】

図29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、はずれに応じて、表示結果1指定~表示結果7指定のいずれかの表示結果指定コマンド(図15参照)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S111)。セットされていない場合には、ステップS113に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別に応じた表示結果指定コマンド(表示結果2指定コマンド~表示結果5指定コマンド

10

20

30

40

50

のいずれか)を送信する制御を行う(ステップS 1 1 2)。そして、ステップS 1 1 6に移行する。

【0270】

ステップS 1 1 3では、CPU 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、表示結果7指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 1 4)。小当りフラグもセットされていないときは、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 1 5)。そして、ステップS 1 1 6に移行する。

【0271】

ステップS 1 1 6では、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の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S 1 1 6では、CPU 5 6は、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、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、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。

【0272】

また、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理(ステップS 3 0 3)に対応した値に更新する(ステップS 1 1 7)。

【0273】

図30は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理(ステップS 3 0 3)を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し(ステップS 1 2 5)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS 1 2 6)、特別図柄の停止時柄を導出表示し(ステップS 1 2 7)、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 2 8)。そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS 3 0 4)に対応した値に更新する(ステップS 1 2 9)。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。

【0274】

図31は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS 3 0 4)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、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S 1 3 3)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし(ステップS 1 3 4)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 3 5)。具体的には、大当りの種別が15R通常大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が15R確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が見せかけ大当りまたは突確大当りである場合には大当り開始3/小当り指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別は、RAM 5 5に記憶されている大当り種別を示すデータ(大当り種別バッファに記憶されているデータ)によって判定される。

【0275】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS 1 3 7)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、15)をセットする(ステップS 1 3 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS 3 0 5)に対応した値に更新する(ステップS 1 3 9)。

【0276】

また、ステップS 1 3 3で大当りフラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU 5 6は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 4 0)。セットされている場合には、ステップS 1 4 7に移行する。

10

20

30

40

50

確変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S141）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態ではないが、時短状態である場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS144）、時短フラグをリセットする（ステップS145）。また、低ベース状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS146）。

【0277】

ステップS147では、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する。小当りフラグがセットされていない場合には、ステップS152に移行する。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始3/小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS148）。また、大入賞口制御タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS149）。また、開放回数カウンタに開放回数（具体的には、2回）をセットする（ステップS150）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS151）。

10

【0278】

ステップS152では、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。

20

【0279】

図32は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り/小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

30

【0280】

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

【0281】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU56は、大当りの種別が確変大当り（15R確変大当り、2R確変大当り、見せかけ大当りまたは突確大当り）りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS68の処理で大当り種別バッファに設定されたデータによって判定される。確変大当りでない場合には、15R通常大当りであれば（ステップS170）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS171）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS172）。そして、ステップS173に移行する。

40

【0282】

確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、2R確変大当り以外の場合には時短フラグをセットする（ステップS168）。そして、ステップS173に移行する。なお、この実施の形態では、2R確変大当りの場合には遊技状態を時短状態に移行させないが、2R確変大当りの場合に時短フラグをセットして時短状態に移行させるようにしても

50

よい。

【0283】

ステップS166～S170の処理が実行されることによって、この実施の形態では、確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するとき、2R確変大当り以外が発生した場合に確変状態（高確率状態）に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される（すなわち、高確率/高ベース状態に移行される）。2R確変大当り以外が発生した場合には、高確率/低ベース状態に移行される。

【0284】

なお、この実施の形態では、ステップS168、S171の処理でセットされた時短フラグは、可変入賞球装置15の開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。また、時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

10

【0285】

ステップS173では、CPU56は、現在の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う。ステップS173の処理で、CPU56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場合には、高ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。時短フラグがセットされていない場合には、低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。また、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、確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。確変フラグがセットされていない場合には、非確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0286】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当り遊技が終了する度に遊技状態指定コマンドを送信するが、例えば、遊技状態指定コマンドを送信しようとする前に、遊技状態が変化したか否かを判定し、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0287】

その後、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S174）。

30

【0288】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図33は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。

【0289】

その後、演出制御用CPU101は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS702）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップS703）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップS702に移行する。なお、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。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S704）、ステップS705～S706の演出制御処理を実行する。

40

【0290】

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S705）。

【0291】

50

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、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(RAMに形成されている。)に保存されている。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。コマンド解析処理では、演出制御用CPU101が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図15および図16参照)であるのか解析する。

【0292】

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S706)。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。

10

【0293】

図34~図36は、コマンド解析処理(ステップS705)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。

【0294】

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

20

【0295】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば(ステップS615)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に、デモンストレーション画面を表示する(ステップS616)。

30

【0296】

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S621)、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S622)。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S623)。

【0297】

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S625)、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7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S626)。

40

【0298】

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S627)、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S628)。

【0299】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド(大当り開始1指定コマンド、大当り開始2指定コマンドまたは大当り開始3/小当り開始指定コマンド)であれば(ステップS631)、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグ(大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンド受信フラグまたは大当り開始3/小当り開始指定コマンド受信フラグ)をセットする(ステップS632)。

【0300】

50

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 3 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 6）。

【0301】

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 3 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 8）。

【0302】

受信した演出制御コマンドが大当り/小当り終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り/小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。

10

【0303】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動開始指定コマンドであれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、普通図柄変動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 4 4）。

【0304】

ステップS 6 4 4では、演出制御用CPU 1 0 1は、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグをセットし、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグをセットする。

20

【0305】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数カウンタの値または第2保留記憶数カウンタの値を+1する（ステップS 6 4 6）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合）、または第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示（第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合）を更新する（ステップS 6 4 7）。具体的には、表示数を1増やす。なお、第1保留記憶数カウンタおよび第2保留記憶数カウンタは、RAMに形成されている、

【0306】

30

受信した演出制御コマンドが第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であれば（ステップS 6 4 8）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数カウンタの値または第2保留記憶数カウンタの値を-1する（ステップS 6 4 9）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示（第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合）、または第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示（第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合）を更新する（ステップS 6 5 0）。具体的には、表示数を1減らす。

【0307】

受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンド（図16参照）であれば（ステップS 6 6 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した入賞時判定結果指定コマンドを入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップS 6 6 2）。

40

【0308】

受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド：図15参照）であれば（ステップS 6 7 0）、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する（ステップS 6 7 1）。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。

【0309】

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CPU 1 0 1は、

50

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S672）。そして、ステップS611に移行する。

【0310】

図37は、遊技状態データの値の一例を示す説明図である。図37に示す例では、低確率低ベース状態（非確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「01（H）」である。低確率高ベース状態（非確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「02（H）」である。高確率低ベース状態（確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「03（H）」である。高確率高ベース状態（確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「04（H）」である。

【0311】

なお、演出制御用CPU101は、ステップS671の処理で、受信した遊技状態指定コマンドとそのときの遊技状態に応じて遊技状態データの値を設定する。一例として、低確率低ベース状態（遊技状態データの値は「01（H）」である。）において高ベース状態指定コマンドを受信した場合には、低確率高ベース状態であることを示す「02（H）」を設定する。高確率高ベース状態（遊技状態データの値は「04（H）」である。）において低ベース状態指定コマンドを受信した場合には、高確率低ベース状態であることを示す「03（H）」を設定する。

【0312】

図38は、入賞時判定結果（具体的には、入賞時判定結果指定コマンドであるが、そのEXTデータでもよい。）を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図38に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13または第2始動口14への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する入賞時判定結果記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）と第2保留記憶数の上限値（この例では4）との和（すなわち、合算保留記憶数の上限値）に対応した保存領域が確保されている。なお、入賞時判定結果記憶バッファは、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMに形成されている。

【0313】

演出制御用CPU101は、ステップS662の処理で、入賞時判定結果指定コマンドを、入賞時判定結果記憶バッファにおける合算保留記憶数の値に応じた保存領域に保存する。

【0314】

図39は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図39に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、擬似連変動時仮停止図柄乱数SR2、および所定演出決定用乱数SR3を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0315】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3は、飾り図柄の可変表示結果である停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの飾り図柄のことである。なお、飾り図柄の大当り図柄の組合せは、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3のうちのいずれか1個の乱数によって決定される。

【0316】

擬似連変動時仮停止図柄乱数SR2は、擬似連演出を伴う飾り図柄の変動中に仮停止表示させる図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0317】

所定演出決定用乱数SR3は、所定演出を実行するか否か決定するための乱数である。

【0318】

10

20

30

40

50

図40は、図33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S706）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU101は、所定演出制御処理（ステップS810）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、飾り図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、1つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、ステップS800～S807の各々の処理の結果を直ちに反映できるようにするために、所定演出制御処理（ステップS810）をステップS800～S807の各々の処理において（ステップS800～S807の各々の処理を実行した直後に）実行するようにしてもよい。

10

【0319】

また、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した飾り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。

【0320】

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

20

【0321】

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

【0322】

飾り図柄変動中処理（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飾り図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

30

【0323】

飾り図柄変動停止処理（ステップS803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0324】

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（または、小当たりの発生）を報知するための画面（ファンファーレ画面）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。

40

【0325】

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演出処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0326】

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S8

50

05) に対応した値に更新する。

【0327】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態（または、小当り遊技状態）が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。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。

【0328】

図41は、所定演出（可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出および所定の種類の当りになることを報知するための演出）の実行区間の一例を示す説明図である。なお、所定演出は、演出制御用マイクロコンピュータ100によって実行される。

10

【0329】

図41に示す例では、所定演出は、予兆演出、開始演出、報知用演出、結果報知演出の順に実行される。なお、予兆演出が実行される期間を第1期間といい、開始演出、報知用演出および結果報知演出が実行される期間を第2期間という。

【0330】

また、第1期間の演出（予兆演出）の実行が省略されることがある。また、結果報知演出の期間は短縮されることがある。

【0331】

予兆演出は、遊技者に所定演出が開始されることを想起させるような演出である。開始演出は、所定演出が開始されたことを遊技者に認識させるための演出である。報知用演出は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に期待させるような演出である。結果報知演出は、遊技者が可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを想起可能な演出である。

20

【0332】

図42は、所定演出の一例を示す説明図である。なお、図42には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出が例示されている。

【0333】

図42(A)に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図42(B)参照）。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタ画像9aが動くような表示制御が実行される。そのような表示制御による演出が予兆演出に相当する。

30

【0334】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像（例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像）9bを表示する制御が実行される（図42(C)参照）。そのような表示制御による演出が開始演出に相当する。そして、報知用演出が開始される。

【0335】

この実施の形態では、報知用演出は、演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出である（図42(D)参照）。その後、演出エリア9Fにおいて、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像9cが停止表示される（図42(E)参照）。次いで、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像9dが表示される（図42(F)参照）。その後、演出表示装置9に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像9eが表示される（図42(F)参照）。なお、図42(E)、(F)に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

40

【0336】

図43は、所定演出の他の例を示す説明図である。なお、図43には、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを報知するための演出が例示されている。

50

【 0 3 3 7 】

図 4 3 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表示) が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される (図 4 3 (B) 参照)。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような予兆演出が実行される。

【 0 3 3 8 】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される (図 4 3 (C) 参照)。そして、報知用演出が開始される。

【 0 3 3 9 】

報知用演出は演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出であるが (図 4 3 (D) 参照)。その後、演出エリア 9 F において、所定の種類の当り (この例では、小当り) になることを示唆する画像 9 f が停止表示される (図 4 3 (E) 参照)。次いで、所定の種類の当りの発生を報知するような報知用画像 9 g が表示される (図 4 3 (F) 参照)。その後、演出表示装置 9 に、第 2 大入賞口 (可動部材 7 6 による) が遊技球が進入しやすい状態 (開放状態) に制御されることを明示する画像 9 h が表示される (図 4 3 (F) 参照)。なお、図 4 3 (E) , (F) に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

10

【 0 3 4 0 】

図 4 4 は、所定演出のさらに他の例を示す説明図である。図 4 4 には、所定演出として、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを示唆 (予告) するための演出が例示されているが、一例として、大当り図柄になることの予告として、スーパーリーチ演出が例示されている。

20

【 0 3 4 1 】

図 4 4 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表示) が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される (図 4 4 (B) 参照)。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような予兆演出が実行される。

【 0 3 4 2 】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される (図 4 4 (C) 参照)。そして、報知用演出が開始される。

30

【 0 3 4 3 】

報知用演出は演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出であるが (図 4 4 (D) 参照)。その後、演出エリア 9 F において、スーパーリーチになることを示唆する画像 (特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための画像) 9 i が停止表示される (図 4 4 (E) 参照)。そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる (図 4 4 (F) 参照)。その後、演出表示装置 9 に、スーパーリーチの発生を明示する画像 9 j が表示される (図 4 4 (F) 参照)。なお、図 4 4 (E) , (F) に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【 0 3 4 4 】

なお、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための画像を表示することに代えて、遊技者に特典が付与されることがある。特典については、後で詳しく説明する。

40

【 0 3 4 5 】

図 4 5 は、所定演出の別の例を示す説明図である。図 4 5 には、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出と特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための演出とが同時に実行される例が示されている。

【 0 3 4 6 】

図 4 5 (A) には、演出エリア 9 F に、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための画像 (「 」) による所定演出と特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出とが同時に実行される例が示されて

50

いるが、図 4 5 (B) には、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを示唆する画像 (「 x 」) と特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出とが同時に実行される例が示されている。

【 0 3 4 7 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出と特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出とは、双方の所定演出を実行可能な期間の全体に亘って実行されてもよいが、その期間の一部において同時実行されてもよい。

【 0 3 4 8 】

また、2 種類の所定演出が同時実行されるときには、1 種類の所定演出が同時実行されるときに比べて、演出エリア 9 F が拡大表示されることによって認識容易な態様にされるが、演出エリア 9 F を拡大表示しなくてもよい。

10

【 0 3 4 9 】

また、所定演出を認識しやすいようにするための態様は、拡大表示に限られない。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、演出表示装置 9 の表示画面において、通常の表示位置に対して演出エリア 9 F の表示位置を変更することによっても所定演出を認識しやすいようにすることができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出エリア 9 F の輝度 (明るさ) を、通常の輝度に比べて高くすることによって、所定演出を認識しやすいようにしてもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出表示装置 9 の表示画面における演出エリア 9 F 以外の領域の輝度を、通常の輝度に比

20

【 0 3 5 0 】

また、図 4 5 に示すように演出エリア 9 F に 2 種類の所定演出の態様を同時に表示するのではなく、一方の所定演出の態様と他方の所定演出の態様とを交互に表示するようにしてもよい。

【 0 3 5 1 】

また、図 4 5 に示すように 1 つの演出エリア 9 F に 2 種類の所定演出の態様を同時に表示するのではなく、それらを別個の演出エリアに表示するようにしてもよい。

【 0 3 5 2 】

図 4 6 ~ 図 4 8 は、所定演出制御処理 (ステップ S 8 1 0) を示すフローチャートである。所定演出制御処理では、所定の条件が成立すると所定演出が開始される。なお、この実施の形態では、所定の条件は、一例として、普通図柄の変動 (可変表示) と特別図柄の変動 (可変表示) とが同時に実行されるときであって、抽選の結果、同時実行することに決定されたことである。

30

【 0 3 5 3 】

所定演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定演出の実行中であるか否か (例えば、所定演出タイマが 0 でないか否か) を確認する (ステップ S 7 3 1) 。所定演出の実行中である場合には、所定演出タイマの値を - 1 する (ステップ S 7 3 2) 。そして、所定演出タイマの値が 0 になったときには所定演出を終了する (ステップ S 7 3 4 , S 7 3 5) 。

40

【 0 3 5 4 】

所定演出の実行中でない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、次変動ありフラグ (次に開始される特別図柄および飾り図柄の変動中に所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ) がセットされているか否か確認する (ステップ S 7 4 1) 。次変動ありフラグがセットされている場合には、ステップ S 7 6 1 に移行する。

【 0 3 5 5 】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、未変動期間計測タイマ (特別図柄および飾り図柄の変動 (可変表示) が開始されない期間を計測するためのタイマ) が動作中 (0 でない) であるか否か確認する (ステップ S 7 4 2) 。未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、ステップ S 7 5 1 に移行する。なお、特

50

別図柄の変動と飾り図柄の変動とは同期しているので、以下、特別図柄の変動を例にして説明を行う。

【0356】

未変動期間計測タイマが動作中である場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が開始されたか否かを確認する（ステップS743）。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動開始処理または飾り図柄変動中処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動が開始された場合にはステップS771に移行する。

【0357】

特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマの値を-1する（ステップS744）。そして、未変動期間計測タイマの値が0になったときにはステップS771に移行する（ステップS745）。未変動期間計測タイマの値が0でない場合には、処理を終了する。

10

【0358】

ステップS751では、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定コマンド（普通図柄変動開始指定（当り）コマンドまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド）を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）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。セットされていない場合には、処理を終了する。

20

【0359】

普通図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、遊技状態データ（図37参照）が、高ベース状態を示す値になっているか否かを確認する（ステップS752）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【0360】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態であるか否かを確認する（ステップS753）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

30

【0361】

大当り遊技状態でない場合には、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファ（図38参照）に、小当りに対応する入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果7指定コマンド：図16参照）が記憶されているか否かを確認する（ステップS754）。小当りに対応する入賞時判定結果指定コマンドが記憶されている場合には、処理を終了する。

【0362】

小当りに対応する入賞時判定結果指定コマンドが記憶されていない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否かを確認する（ステップS755）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過しているか否かを確認する（ステップS757）。

40

【0363】

なお、例えば、特別図柄の変動が終了してからの時間を計測するためのタイマを用意し、そのタイマの計測値を確認することによって、ステップS757の判定処理が実現される。特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合には処理を終了する。特別図柄の変動が終了してからの時間が1分未満である場合には、ステップS759に移行する。

50

【0364】

また、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が特別図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。すなわち、この実施の形態では、低ベース状態における普通図柄の変動時間は10秒であり(図18参照)、ゲート通過記憶数(普通図柄保留数)の上限値は4であるから、[4×10秒]よりもやや多い時間が経過するまでは、ステップS759の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【0365】

特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動開始から所定時間(この例では、11.5)経過しているか否か確認する(ステップS758)。所定時間が経過している場合には、処理を終了する。

10

【0366】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行されることになる変動パターンによって飾り図柄の変動(可変表示)が実行されるときには、変動開始から11.5秒後にスーパーリーチ演出が開始される。

【0367】

所定時間が経過していない場合には、演出制御用CPU101は、所定演出に関する決定を行う(ステップS759)。そして、ステップS764に移行する。なお、変動開始からの経過時間は、例えば、変動時間タイマ(図51および図56参照)の値によって判定される。

20

【0368】

所定演出に関する決定は、所定演出を実行するか否か決定する処理であるが、演出制御用CPU101は、その処理において、例えば図49に示す所定演出決定テーブルを使用する。

【0369】

図49に示す所定演出決定テーブルには、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合(普通図柄変動開始指定(はずれ)コマンド受信フラグがセットされている場合に相当)であり、かつ、特別図柄の表示結果を大当り図柄にすることに決定されている場合と、普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合(普通図柄変動開始指定(当り)コマンド受信フラグがセットされている場合に相当)であり、かつ、特別図柄の表示結果を大当り図柄にすることに決定されている場合と、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合であり、かつ、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にすることに決定されている場合と、普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合であり、かつ、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にすることに決定されている場合との各々に応じて、所定演出を実行することに対応する判定値と所定演出を実行しないことに対応する判定値とが設定されている。なお、所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図49には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

30

【0370】

図49において、「はずれ(x)」は、演出エリア9F(図42等参照)に、はずれを想起させるような「x」が表示されることを意味する。「当り()」は、演出エリア9Fに、当りを想起させるような「 」(図42(E),(F)参照)が表示されることを意味する。すなわち、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるかことを報知するための所定演出を実行することを意味する。

40

【0371】

「期待度大」は、演出エリア9Fに、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための画像9i(図44(E),(F)参照)が表示されることを意味する。すなわち、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出を実行することを意味する。

【0372】

図49における「報知内容」の欄に、複数の報知内容が記載されていることは、それら

50

が同時実行されることを意味する。

【0373】

演出制御用CPU101は、ステップS759の処理において、所定演出決定用乱数（図39参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。

【0374】

なお、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされて、かつ、例えば受信した表示結果指定コマンドが大当りを示している場合には、所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ 特別図柄大当り」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされ、かつ、例えば受信した表示結果指定コマンドが大当りを示している場合には、所定演出決定テーブルにおける「普通図柄当り 特別図柄大当り」に関する判定値を使用する。また、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされて、かつ、例えば受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ 特別図柄大はずれ」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされて、かつ、例えば受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ 特別図柄はずれ」に関する判定値を使用する。

10

【0375】

また、演出制御用CPU101は、ステップS759の処理を実行したら、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットしておく。また、ステップS759の処理で決定された報知内容をRAMに記憶する。

20

【0376】

ステップS761では、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が開始されたか否かを確認する。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値によって判定される。特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出短縮用タイマ（所定演出の演出期間の短縮の短縮の程度を決定するためのタイマ）の値を+1する（ステップS762）。特別図柄の変動が開始された場合には、ステップS771に移行する。

【0377】

ステップS764では、演出制御用CPU101は、所定演出を実行することに決定されているか否かを確認する。なお、ステップS759の処理で所定演出を実行することに決定される。所定演出を実行することに決定されていない場合には、処理を終了する。

30

【0378】

所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否かを確認する（ステップS765）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でなければ、ステップS770に移行する。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンがリーチにもならないはずれであるか否かを確認する（ステップS766）。

40

【0379】

変動パターンがリーチにもならないはずれである場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間（例えば、図51および図56に示す変動時間タイマの値で特定される。）が普通図柄の変動時間（例えば、10秒：可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間に相当）よりも短いかなどを確認する（ステップS767）。短くない場合には、ステップS771に移行する。なお、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間が、普通図柄の変動時間より短い所定時間（例えば、3秒）よりも短いかなどを確認するようにしてもよい。

【0380】

50

特別図柄の変動の残り時間が短い場合には、演出制御用CPU101は、保留記憶がある（少なくとも第1保留記憶数カウンタの値と第2保留記憶数カウンタの値とのいずれかが0でない）か否か確認する（ステップS768）。保留記憶がない場合には、ステップS771に移行する。

【0381】

保留記憶がある場合には、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグをセットする（ステップS769）。

【0382】

ステップS770では、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマに所定の時間（この例では、3秒）に相当する値を設定する。

【0383】

ステップS771では、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、演出短縮用タイマの値（ステップS741, S761, S762参照）に応じた所定演出パターンを選択する（ステップS772）。具体的には、所定演出のパターンを、図41に示された所定演出の期間から演出短縮用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。短縮される期間は、図41に示された結果報知演出の期間である。

【0384】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値（ステップS742, S743, S744参照）が0になっているか否か確認する（ステップS773）。未変動期間計測用タイマの値が0になっていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値に応じた所定演出パターンを選択する（ステップS774）。具体的には、所定演出のパターンを、図41に示された所定演出の期間から未変動期間計測用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。なお、短縮される期間は、図41に示された結果報知演出の期間である。

【0385】

未変動期間計測用タイマの値が0である（未変動期間計測用タイマがタイムアウトしている）場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップS775）。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、第2期間（図41参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップS776）。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、第1期間（図41参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップS777）。

【0386】

次いで、演出制御用CPU101は、所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（ステップS778）。そして、演出制御用CPU101は、所定演出を開始する（ステップS779）。

【0387】

所定演出は、一例として、後述するプロセステーブルに設定されているデータに従って演出制御を実行することによって実現される。その場合には、演出制御用CPU101は、ステップS779の処理で、決定された所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに設定されているデータを用いて演出表示装置9の表示制御等を開始する。なお、各プロセステーブルは、あらかじめROMに格納されている。

【0388】

図50は、図40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る場合には、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

10

20

30

40

50

S 8 1 2)。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) に対応した値に更新する (ステップ S 8 1 3)。

【 0 3 8 9 】

図 5 1 は、図 4 0 に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータ (すなわち、受信した変動パターンコマンド) を読み出す (ステップ S 8 2 0)。また、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) を読み出す (ステップ S 8 2 1)。

【 0 3 9 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドと表示結果指定コマンドとにもとづいて、飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ S 8 2 3)。そして、決定された飾り図柄の表示結果を、R A M に形成されている飾り図柄表示結果格納領域に格納する (ステップ S 8 2 4)。

【 0 3 9 1 】

図 5 2 は、飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図 5 2 に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが 1 5 R 通常大当りまたは 1 5 R 確変大当りを示している場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドまたは表示結果 6 指定コマンドである場合)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。ただし、受信した表示結果指定コマンドが 1 5 R 通常通常大当りを示している場合 (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドである場合) には、停止図柄として、偶数図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが 1 5 R 確変大当りを示している場合 (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 6 指定コマンドである場合) には、停止図柄として、奇数図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【 0 3 9 2 】

具体的には、1 5 R 通常大当りまたは 1 5 R 確変大当りにすることに決定されている場合には、S R 1 - 1 を抽出し、S R 1 - 1 を用いて左中右の停止図柄 (左中右の図柄が揃った飾り図柄の組合せ) を決定する。1 5 R 通常大当りにすることに決定されているときには、決定された図柄が奇数図柄であった場合には、例えば 1 つずらした図柄を停止図柄にする。また、1 5 R 確変大当りにすることに決定されているときには、決定された図柄が偶数図柄であった場合には、例えば 1 つずらした図柄を停止図柄にする。

【 0 3 9 3 】

受信した表示結果指定コマンドが 2 R 確変大当り、突確見せかけ大当り、突確大当りまたは小当りを示している場合には (受信した表示結果指定コマンドが表示結果 3 指定コマンド、表示結果 4 指定コマンド、表示結果 5 指定コマンドまたは表示結果 7 指定コマンドである場合)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄としてチャンス目である「1 3 5」の組合せを決定する。

【 0 3 9 4 】

いずれの場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する (下記の擬似連のチャンス目を除く。)。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【 0 3 9 5 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、いずれ図柄にすることに決定されていない場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 を抽出し、S R 1 - 1 を用いて左図柄を決定し、S R 1 - 2 を用いて中図柄を決定し、S R 1 - 3 を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を 1 図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、S R 1 - 1 ~ S R 1 - 2 を抽出し、S R 1 - 1 を用いて左右図柄を決定し、S R 1 - 2 を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左

10

20

30

40

50

図柄を1図柄ずらす。

【0396】

図53は、擬似連演出における仮停止図柄を示す説明図である。図53に示すように、この実施の形態では、仮停止図柄として、チャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）が決定される。

【0397】

そして、演出制御用CPU101は、決定した停止図柄をRAMの保存領域（飾り図柄表示結果格納領域）に保存する（ステップS824）。なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、15R大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。そして、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

10

【0398】

また、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファ（図38参照）の1つ目の格納領域（格納領域1）に格納されている入賞時判定結果指定コマンドを削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする（ステップS825）。

【0399】

そして、演出制御用CPU101は、所定演出の実行中でないことを条件に（ステップS826A）、所定演出に関する決定を行う（ステップS826C）。ステップS826Cの所定演出に関する決定処理は、所定演出を実行するか否か決定する処理であるが、演出制御用CPU101は、その処理において、例えば、図54に示す所定演出決定テーブルを使用する。

20

【0400】

図54に示す所定演出決定テーブルは、特別図柄の表示結果を小当り図柄にすることに決定されている場合、飾り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うノーマルリーチの変動パターンである場合、飾り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンである場合、飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチの変動パターン（擬似連演出を伴わない）である場合、およびその他の場合の各々に応じた判定値が設定されている。なお、所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図54は、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

30

【0401】

図54に示す所定演出決定テーブルにおいて、報知内容「小当り」は、図43に示された演出（特に、図43（E）～（G）参照）が実行されることを意味する。「特典付与」は、遊技者に所定の特典が付与されることを意味する。「期待度大」は、演出エリア9Fに、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための画像9i（図44（E）,（F）参照）が表示されることを意味する。すなわち、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出を実行することを意味する。

【0402】

また、図54に示す「報知内容」の態様に代えて、または図54に示す「報知内容」の態様に加えて、他の態様を用いてもよい。例えば、一般に確変確定報知のために使用されるパトランプ（緊急用の赤色灯）状の画像や、特別図柄の表示結果を予告報知するためのステップアップ予告演出において使用されるキャラクタ画像や、大当り報知のための画像等を、他の態様として用いてもよい。それらを使用する場合には、確変確定報知、ステップアップ予告演出、大当り報知等と所定演出とを連動させた演出が実現される。

40

【0403】

演出制御用CPU101は、ステップS826Cの処理において、所定演出決定用乱数（図39参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。なお、演出制御用CPU101は、特別図柄の表示結果を小当り図柄にすることに決定されている場合、飾

50

り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うノーマルリーチの変動パターンである場合、飾り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンである場合、飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチの変動パターン（擬似連演出を伴わない）である場合、および、その他の場合の各々に応じて、所定演出を実行するか否か決定する。

【0404】

演出制御用CPU101は、特別図柄の表示結果を小当り図柄にすることに決定されているのか、飾り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うノーマルリーチの変動パターンであるのか、飾り図柄の変動パターンが擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンであるのか、飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチの変動パターン（擬似連演出を伴わない）であるのか、その他の場合であるのかを、例えば、表示結果指定コマンドと変動パターンコマンドによって特定する。

10

【0405】

演出制御用CPU101は、所定演出を実行することに決定した場合には（ステップS827）、第1期間（図41参照）から開始される所定演出パターンを選択し（ステップS828）、所定演出タイマに、選択された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（ステップS829）。また、演出制御用CPU101は、所定演出を開始する（ステップS830）。

【0406】

また、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブル（図55参照）を選択する（ステップS831）。次いで、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マをスタートさせる（ステップS832）。なお、ステップS828の処理で所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択した場合には、ステップS831の処理を実行しない。

20

【0407】

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27）の制御を実行する（ステップS833）。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27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。

30

【0408】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS834）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（ステップS835）。

【0409】

なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU101は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDP109がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。

40

【0410】

また、演出制御用CPU101は、画像データをVRAMの所定領域に書き込む場合に、実際には、例えば、Vblank割込にもとづくVblank割込処理で画像データをVRAMに書き込む制御を行う。従って、演出制御用CPU101は、RAMの所定領域にVRAMに書き込むデータを一時保存し、Vblank割込処理でRAMの所定領域のデータをVRAMに書き込む制御を行う。Vblank割込は、演出表示装置9に供給される垂直同期信号の周期と同周期でVDP109が発生する割込である。例えば、演出表示装置9の画面変更周波数（フレーム周波数）が30Hzである場合にはVblank割込の発生周期は33.3msであり、フレーム周波数が60Hzである場合にはVblank割込の発

50

生周期は16.7msである。この例では、Vblank割込処理でVRAMにデータを書き込むが、他の処理において、VRAMにデータを書き込むようにしてもよい。他の処理は、例えば、演出制御用が内蔵するタイマにもとづくタイマ割込や、飾り図柄変動中処理である。なお、他の処理においてVRAMにデータを書き込む処理を実行する場合には、例えば定期的に、実行周期とVblank割込の周期との同期を取るための処理を実行することが好ましい。

【0411】

その後、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS836）。

【0412】

図55は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステーブルが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセステーブルに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と演出制御実行データ（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）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、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。

【0413】

図55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、各変動パターンや演出種類に応じて用意されている。また、大当りの報知に関する演出や大当り遊技中の演出を実行するためのプロセステーブルも用意されている。

【0414】

なお、この実施の形態では、飾り図柄の変動に関わる画像データは、プロセステーブルには設定されていない。飾り図柄の変動自体は、演出制御用CPU101によって、プロセステーブルを使用せずに直接制御される。

【0415】

また、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飾り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。

【0416】

図56は、図40に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップS840A, S840B, S840C）。

【0417】

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS841）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセステーブルの切替を行う（ステップS842）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS843）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）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27）の制御を実行する（ステップS844）。

10

20

30

40

50

【0418】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップS847）、演出制御用CPU101は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切替時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップS848）。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動制御が実現される。VDP109は、所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値（例えば、30msに相当する値）を再セットする（ステップS849）。

10

【0419】

また、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS851）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS853）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS852）、演出制御用CPU101は、ステップS863の処理を実行する。

【0420】

図57は、図40に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS8300）。また、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って演出表示装置9において停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS8301）。

20

【0421】

次いで、演出制御用CPU101は、大当りにすることに決定されているか否か確認する（ステップS8302）。大当りにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りにすることに決定されているか否か確認することもできる。大当りとするに決定されていない場合には

30

【0422】

大当りにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、大当りの開始を報知する演出（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S8304）。

【0423】

そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8305）。また、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27）の制御を実行する（ステップS8306）。

40

【0424】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8307）。

【0425】

ステップS8311では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する。

【0426】

その後、演出制御用CPU101は、図40に示すように、大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理（それらの処理を大当り遊技中演出とする

50

。)を順次実行するが、大当り遊技中演出において、以下のような処理を行ってもよい。

【0427】

すなわち、突然確変大当りまたは小当りであった場合には大当り遊技中演出で、確変潜伏大当り中演出（遊技状態が確変状態になるのか否か不明な演出）を実行した後、確変潜伏演出モード（遊技状態が確変状態であるのか否かを判別不能にするための演出が実行されるモード）への突入演出を実行する。2R確変大当りであった場合には大当り遊技中演出で、2R確変大当り中演出（確変潜伏大当り中演出と同じ演出であってもよい。）を実行した後、突確モード（遊技状態が確変状態であることを判別可能にするための演出が実行されるモード）への突入演出を実行する。突確見せかけ大当りであった場合には大当り遊技中演出で、確変潜伏大当り中演出を実行した後、突確モードへの突入演出を実行するが、突確モードに移行することなく確変状態であることを報知する演出を行う。

10

【0428】

以上に説明したように、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するため、または可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を単独で実行可能である（図49における最下欄およびその上の欄と、図54参照）上に、所定の条件が成立すると、識別情報の表示結果が特定表示結果になることの予告と可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることの報知とを同時に実行可能である（図49における最上欄およびその下の欄参照）。

20

【0429】

そのような制御が実行されることによって、普通図柄の変動と特別図柄の変動とが同時に実行されるときに、所定演出の興趣を向上させることができる。

【0430】

なお、この実施の形態では、図46に示すように、普通図柄の変動が開始されるとき（具体的には、演出制御用マイクロコンピュータ100が普通図柄変動開始指定コマンドを受信したとき）に、2種類の所定演出を同時実行するか否か決定される（ステップS755、S759、図49参照）。そして、そのときに、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の態様と特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出の態様とが決定される（図49参照）。

30

【0431】

その場合、2種類の所定演出の態様を一時に決定するのではなく、まず、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の態様を決定し、所定演出の態様として「」を決定したときと「×」を決定したときとで異なる割合で特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するため所定演出の態様（具体的には、「激熱」）を決定するようにしてもよい。

【0432】

また、特別図柄の変動が開始されるときに、2種類の所定演出を同時実行するか否か決定するようにしてもよい。

【0433】

その場合、2種類の所定演出の態様を一時に決定するのではなく、まず、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するため所定演出の態様を決定し、所定演出の態様として「激熱」を決定したときに、普通図柄の表示結果に応じて、異なる割合で、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の態様（具体的には、「」または「×」）を決定するようにしてもよい。

40

【0434】

また、この実施の形態では、所定演出を実行するか否か決定するときに所定演出の態様も決定するが（図46におけるステップS759および図49参照）、まず、所定演出を実行するか否か決定し、実際に所定演出（具体的には、図41に示す報知用演出）の開始時期になったときに、あらためて抽選によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しや

50

すい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の態様と特別図柄の表示結果が大当たり図柄になることを予告するための所定演出の態様とを決定するようにしてもよい。

【0435】

また、特別図柄の変動が開始されるときに、2種類の所定演出を同時実行するか否か決定するように構成する場合に、まず、所定演出を実行するか否か決定し、実際に所定演出（具体的には、図41に示す報知用演出）の開始時期になったときに、あらかじめ抽選によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の態様と特別図柄の表示結果が大当たり図柄になることを予告するための所定演出の態様とを決定するようにしてもよい。

【0436】

また、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行するか否かと特別図柄の表示結果が大当たり図柄になることを予告するための所定演出を実行するか否かとを同時に決定するのではなく、それぞれの所定演出が実行可能になったこと（例えば、普通図柄の変動開始時、特別図柄の変動開始時）にもとづいて、それぞれの所定演出の態様を独立して決定し、後に決定された方の所定演出が開始される時点で、演出エリア9Fに、双方の所定演出の態様を同時に表示するようにしてもよい。

【0437】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われていないときに可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を開始することに決定された場合には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短い所定期間（例えば、低ベース時の普通図柄の変動時間である10秒よりも短い3秒：図47におけるステップS770、図46におけるステップS745および図48参照）だけ特別図柄および飾り図柄の可変表示が開始されるのを待ち、所定期間内に特別図柄および飾り図柄の可変表示が開始される時点にもとづいて所定演出を開始する（図46におけるステップS743、S745参照）。

【0438】

そのような制御が実行されることによって、所定演出によって遊技者の特別図柄の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、特別図柄の表示結果と可変入賞球装置15の開放との双方に遊技者が興味を示すタイミングで所定演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0439】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の所定期間内に特別図柄の可変表示が開始されない場合には、当該所定期間が経過したときに所定演出を開始するので（図46におけるステップS745、および図48に示すステップS775、S776、S776参照）、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出の実行の頻度を低下させないようにすることができる。

【0440】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の所定期間内に特別図柄の可変表示が開始されない場合には、所定演出とは異なる態様で可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための特別演出を実行するようにしてもよい（変形例#1とする。）。変形例#1のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46に示すステップS745の処理で未変動時間計測タイマの値が0であると判定した場合に、ステップS771に移行するのではなく、所定演出とは異なる態様の画像（例えば、可変入賞球装置15が開放することを直接的に表す文字画像）を演出表示装置9に表示する。変形例#1では、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示さない期間において所定演出が実行されることが防止されるとともに、特別演出によって可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に

10

20

30

40

50

報知することができる。

【0441】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われているときに、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われているときに可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を開始することに決定された場合には、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に1つ以上の保留記憶が記憶されている場合に、次に開始される特別図柄の可変表示が開始される時点にもとづいて所定演出を開始する(図47におけるステップS765, S766, S768, S769、図46におけるステップS741、図47におけるステップS761、および図48におけるステップS771, S772参照)。

10

【0442】

そのような制御が実行されることによって、次に実行される飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチ演出であるときに、特別図柄および飾り図柄の可変表示中に、所定演出とスーパーリーチ演出とがともに実行されることになり、所定演出によって遊技者の特別図柄の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、特別図柄の表示結果と可変入賞球装置15の開放との双方に遊技者が興味を示すタイミングで所定演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0443】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときには、所定演出により可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する場合に、特別図柄の可変表示が終了する前に所定演出を開始する(図47におけるステップS765, S767, S768、および図48におけるステップS775, S776参照)。よって、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示す状況にならないことが確定している場合には所定演出を実行することによって、所定演出の実行の頻度を低下させないようにすることができる。

30

【0444】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定演出とは異なる態様で可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための特別演出を実行するようにしてもよい(変形例#2とする。)。変形例#2のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図48に示すステップS772の処理を実行することに代えて、所定演出とは異なる態様の画像(例えば、可変入賞球装置15が開放することを直接的に表す文字画像)を演出表示装置9に表示する。変形例#2では、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示さない期間において所定演出が実行されることが防止されるとともに、特別演出によって可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

40

【0445】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行するが、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われていないときに所定演出の実行を制限する。一例として、図46におけるステップS757に示されているように、可変表示が行われていない期間が所定時間以上になったら、所定演出を実行しないようにする。そのように構成されている場合には、遊技者の離席や遊技の終了に際して遊技の公平性に欠ける状況を確実に生じさせないようにすることができる。つまり、遊技者が遊技を終了

50

した後、他の遊技者が所定演出の実行を認識して当該遊技機において遊技を開始する可能性がある。普通図柄の表示結果が当り図柄であった場合には可変入賞球装置15が開放するように制御されるが、そのような制御は遊技を終了した遊技者による遊技に起因する。遊技を終了した遊技者による遊技にもとづいて発生した有利な状況（可変入賞球装置15の開放）を他の遊技者が享受したのでは、遊技の公平性に欠ける。しかし、上記の実施の形態では、そのような不都合を回避することができる。

【0446】

なお、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、可変表示が行われていない期間が所定時間以上になったら、所定演出の実行を禁止するが、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られない。例えば、所定の1つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する（一例として、報知内容を当り（ ）にする所定演出を実行しないようにするが、他の態様の報知演出を実行可能にする。）ようにしてもよい。

10

【0447】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の可変表示が行われていない期間が所定の期間を越えた場合に所定のデモンストレーション演出を実行する（図26におけるステップS51A、および図34におけるステップS615、S616参照）。よって、遊技者はデモンストレーション演出によって所定演出の実行が禁止されている状態であることを容易に把握することができる。

20

【0448】

なお、遊技機には、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する発射操作部（操作ノブ5）が設けられているが、さらに、発射操作部に対する操作が行われているか否かを検出する発射操作検出手段（例えば、操作ノブ5への触手を検出したり、駆動モータが動作中であることを示す信号を入力する手段）を備え、演出制御用マイクロコンピュータ100は、発射操作検出手段が操作が行われていないことを検出しているときに所定演出の実行を禁止するようにしてもよい（変形例#3とする。）。変形例#3のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS757の処理に代えて、または、ステップS757の処理に加えて、発射操作検出手段が信号を入力していない場合に処理を終了するように構成される。

30

【0449】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の表示結果を特定表示結果（一例として、小当り図柄）とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されているときには、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行を制限する（図46におけるステップS754参照）。なお、上記の実施の形態では、所定演出の実行を制限する場合の特定表示結果として小当り図柄が例示されたが、特定表示結果を他の種類の特定表示結果（例えば、見せかけ大当りの大当り図柄）にしてもよい。

40

【0450】

そのような制御が実行されることによって、所定演出によって特定表示結果が示唆されているのか可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることが報知されているのかが不明になってしまう状況を回避することができ、特定表示結果が示唆されていることを遊技者が把握しやすくなる効果がある。すなわち、特別図柄に関する所定演出と可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることが報知する所定演出とが同時に実行されることが回避され（特に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行を禁止する場合）、遊技者を特別図柄に注目させることができる。

40

【0451】

なお、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、表示結果を特定表示結果とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には所定演出の実行を禁止するが、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られな

50

い。例えば、所定の1つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する（一例として、報知内容を当り（ ）にする所定演出を実行しないようにするが、他の態様の報知演出を実行可能にする。）ようにしてもよい。

【0452】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の表示結果を特定表示結果とすることに対応する保留記憶にもとづいて実行される特別図柄の可変表示が開始される時点よりも前に可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が終了しないと判定した場合に、当該所定演出の実行を禁止するようにしてもよい（変形例#4とする。）。変形例#4のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS754の処理に代えて、特別図柄の変動中および大当り遊技中でない場合（保留記憶にもとづいて直ちに特別図柄の可変表示を開始可能な場合）には所定演出の実行を禁止するとともに、特別図柄の変動中であるときには変動の残り時間が所定演出の実行時間よりも短い場合に所定演出の実行を禁止するように構成される。その場合には、所定演出が特定表示結果を示唆する演出であるのか可変入賞球装置15が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告する演出であるのかがより明確になり、その結果、識別情報に関する演出が実行されていることを明確に把握できる。

10

【0453】

また、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行が制限されているときに、制限されていなければ所定演出を実行すべき条件が成立したら（特に、普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合）、所定演出に代えて、遊技機に設けられている演出用装置（例えば、ランプやLED）によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知してもよい。

20

【0454】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行されるか否かを報知するための所定演出を特別図柄の可変表示の開始に連動して開始してから所定期間（例えば、所定演出の実行期間）に亘って実行し（図51におけるステップS826C～S830参照）、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を特別図柄の可変表示中に実行する場合には、所定期間よりも短い短縮期間で所定演出を実行する（図48におけるステップS775, S776参照）。なお、特別図柄の可変表示の開始に連動して所定演出を開始するということは、遊技制御用マイクロコンピュータ560が特別図柄の可変表示を開始することに決定したことを契機として所定演出を開始するということであり、典型的には、特別図柄の可変表示の開始時に所定演出を開始することである。しかし、コマンドの伝達遅れ等に起因して、特別図柄の可変表示の開始に遅れて所定演出を開始することも、連動して所定演出を開始することにも含まれる。

30

【0455】

そのような制御が実行されることによって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。

40

【0456】

なお、上記の実施の形態では、所定演出における先行する区間（図41に示す予兆演出の期間）を実行しないことによって所定演出の実行時間が短縮されるが、所定演出の実行時間を短縮する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出の実行時間が短縮されないときに使用される所定演出の態様と異なる態様で所定演出を実行するようにしてもよい。

【0457】

また、上記の実施の形態では、特別図柄の変動中では常に所定演出の実行期間が短縮されるが（図48におけるステップS775, S776参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、実行中の変動パターンを判定し、特定演出（例えば、スーパーリーチ演

50

出)が実行される変動パターンによって可変表示が実行されている場合に、所定演出の実行期間を短縮するようにしてもよい。

【0458】

また、特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)は特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間(例えば、9秒)が経過したときに開始されるようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の可変表示が開始されてから上記の所定期間が経過した後、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行する場合に短縮期間で所定演出を実行するようにしてもよい(変形例#5とする。)。変形例#5のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS776の処理を実行するときに、特別図柄の可変表示開始からの経過時間を確認し(図51および図56に示す変動時間タイマで特定される。)、経過時間が上記の所定時間を越えている場合に、第2期間(図41参照)から開始される所定演出パターンを選択するように構成される。そのように構成されている場合には、簡易な制御によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。

10

【0459】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、短縮期間で所定演出を実行する場合には、所定期間に亘って所定演出を実行する場合に比べて、所定演出で特定演出が実行されないことを報知する割合、および可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを報知する割合を低くするようにしてもよい(変形例#6とする。)。変形例#6のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図48に示すステップS777の処理で、所定の割合で、「報知内容」(図49参照)を変更すればよい。変更前後の報知内容は、例えば、「当り()」(変更前)と「はずれ(x)」(変更後)や、「期待度大」(変更前)と「期待度小」である。そのよう変更によって、相対的に、ステップS774の処理が実行されるときに特定演出が実行されないことを報知する割合および可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを報知する割合が小さくなる。そのような構成によれば、所定演出のバリエーションを増やすことができる上に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。さらに、短縮期間で所定演出を実行する場合には、報知内容を「はずれ(x)」(変更後)にする所定演出を実行しないようにしてもよい。そのように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46に示すステップS759の処理で報知内容を「はずれ(x)」(変更後)にすることに決定されても、図48に示すステップS777の処理で、「報知内容」(図49参照)を「当り()」(変更前)に変更すればよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ステップS759の処理で所定演出を実行するか否かだけを決定し、所定演出を開始するときに報知内容を決定するように構成されている場合には、短縮期間で所定演出を実行するときには、報知内容を「はずれ(x)」(変更後)にする所定演出を選択しないようにしてもよい。

20

30

40

【0460】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行するが、特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)が実行されるときに行われる特別図柄および飾り図柄の可変表示中では所定演出の実行を制限する(図46におけるステップS755、S756参照)。そのような制御によって、特定演出に対する遊技者の注目度の低下を防止して、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができる。

【0461】

なお、上記の実施の形態では、特定演出が実行されるときに行われる特別図柄および飾り図柄の可変表示中では所定演出の実行が禁止されるが(図46におけるステップS75

50

5, S756参照)、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られない。例えば、所定の1つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する(一例として、報知内容を当り()にする所定演出を実行しないようにするが他の態様の報知演出を実行可能にしたり、報知内容をはずれ(x)にする所定演出を実行しないようにするが他の態様の報知演出を実行可能にする。)ようにしてもよい。

【0462】

また、上記の実施の形態では、特定演出が実行されないときにも所定演出の実行が制限されるが、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS758の処理で実行中の変動パターンを判定し、特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)が実行される変動パターンによって可変表示が実行されている場合に、所定演出の実行を制限するようにしてもよい。

10

【0463】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特定演出が開始されるまでの時間が所定演出の実行時間よりも短い場合に所定演出の実行を禁止するようにしてもよい。

【0464】

また、上記の実施の形態では特定演出が行われる演出装置(例えば、演出表示装置9)で所定演出が行われるが、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出の実行が制限されている場合に可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されているときに、演出装置とは異なる演出用装置(例えば、ランプやLED)によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知してもよい(変形例#7とする。)。変形例#7のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS758の処理で11.5秒経過していることを確認したら、演出用装置によって、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する。変形例7では、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができる。可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

20

【0465】

なお、上記の実施の形態では、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20と第2大入賞口を形成するための可動部材76とが別個に設けられていたが、いずれか一方(例えば、特別可変入賞球装置20のみ)が設けられていてもよい。例えば、特別可変入賞球装置20のみが設けられている場合には、上記の実施の形態における第2大入賞口を制御することに代えて、特別可変入賞球装置20が制御される。

30

【0466】

以下、上記の変形例#1~#7以外の変形例を説明する。

【0467】

図58は、第1の変形例(変形例1)における所定演出を示す説明図である。変形例1では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図45(A)、(B)に示された態様の所定演出に加えて、図58(C)、(D)、(E)に示す態様の所定演出を実行する。

【0468】

なお、図58(C)、(D)、(E)に示す態様でも、2種類の所定演出が同時実行される。

40

【0469】

図58において、「」は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出に相当し(図45の場合と同様)、「激熱」は、期待度大の演出(特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出)に相当する(図45の場合と同様)が、「」は、可変入賞球装置15は遊技球が進入しやすい状態に制御されないが特別図柄の表示結果が高い割合で大当り図柄になることを示す。「チャンス」は、高い割合で第2当りになることを示す。「・・・」は、中程度の割合で第2当りになることを示す。

【0470】

50

第2当りは、図18(A)に示す普通電動役物開放時間よりも長い時間可変入賞球球装置15が開放する当りである。

【0471】

図59は、変形例1における所定演出決定テーブルを示す説明図である。図59に示す所定演出決定テーブルを使用する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図49に示す態様(報知内容に相当)の所定演出に加えて、報知内容を「期待度UP()」および「期待度大(激熱)」とする態様(図58(E)参照)、「当り()」および「チャンス」とする態様(図58(C)参照)、「当り()」および「・・・」とする態様(図58(D)参照)の所定演出を実行可能である。

【0472】

第2当りにも制御可能なように構成する場合には、普通図柄当り決定テーブル(図18参照)において第2当りに対応する判定値も割り当てられる。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2当りにすることに決定した場合には、普通図柄変動開始指定(第2当り)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。

【0473】

変形例1では、図46におけるステップS759の処理で、演出制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄変動開始指定(当り)コマンド、普通図柄変動開始指定(はずれ)コマンド、普通図柄変動開始指定(第2当り)コマンドのいずれを受信したのかによって、図59に示す所定演出決定テーブルにおいていずれのテーブル(図59に示す欄に相当)を使用するのかを決定し、決定したテーブルを用いて所定演出の態様を決定する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄変動開始指定(第2当り)コマンドを受信した場合に、図59における最下欄を使用する。

【0474】

なお、図59において、「チャンス」と「・・・」とは、特別図柄の表示結果が大当りの場合には選択されないが、特別図柄の表示結果が大当りの場合に、低い割合でそれらが選択されるようにしてもよい。

【0475】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出として、「擬似連」の連続(具体的には、再変動の連続)を予告する演出を実行してもよい。

【0476】

例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出エリア9Fに「続」の文字画像を表示する。「擬似連」の演出中であって、あと1回の再変動が行われることになる状況において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出エリア9Fに「続」の文字画像を表示する(高い割合で、または、常に)。また、「擬似連」の演出中であって、あと2回の再変動が行われることになる状況において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出エリア9Fに「続」の文字画像と「 」とを同時に表示する(高い割合で、または、常に)。

【0477】

また、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを予告するための所定演出として、再変動の回数を予告するのではなく、「続」の文字画像と「 」とによって、「擬似連」の発生を予告する演出を行ってもよい。

【0478】

例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、「擬似連」の演出が開始される場合には、開始前に、所定の割合で(例えば、20%)、演出エリア9Fに「続」の文字画像を表示する。また、「続」の文字画像を表示する割合よりも高い割合で、演出エリア9Fに「続」の文字画像と「 」とを同時に表示する(例えば、75%)。なお、「擬似連」が発生しない場合でも、低い割合で(例えば、2%)、「続」の文字画像、または「続」の文字画像と「 」とを表示してもよい。

【0479】

10

20

30

40

50

図60は、第2の変形例(変形例2)で使用される所定演出決定テーブルの一例を示す説明図である。

【0480】

変形例2では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出として、カウントダウン予告を実行する。カウントダウン予告は、表示結果が大当り図柄になる可能性がある可変表示以前の可変表示実行回数を演出エリア9Fに表示することによって行われる予告演出である。

【0481】

変形例2では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した入賞時判定結果コマンド(図16参照)をRAMの入賞時判定結果コマンド格納エリアに格納する。そして、例えば、飾り図柄の変動を開始するときに、入賞時判定結果コマンド格納エリアに格納されている入賞時判定結果コマンドを確認する。

10

【0482】

入賞時判定結果コマンド格納エリアに大当りを示す入賞時判定結果コマンドが記憶されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出決定用乱数を抽出し、図60に示す所定演出決定テーブルにおける「大当り」に対応するテーブルに所定演出決定用乱数と一致する判定値があるときには所定演出を実行することに決定する。演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出を実行することに決定した場合には、変動回数カウンタに、当該入賞時判定結果コマンドに対応する保留記憶にもとづく変動(可変表示)が開始されるまでに実行される可変表示の回数をセットする。

20

【0483】

また、入賞時判定結果コマンド格納エリアにはずれ(スーパーリーチ)を示す入賞時判定結果コマンドが記憶されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出決定用乱数を抽出し、図60に示す所定演出決定テーブルにおける「はずれ(スーパーリーチ)」に対応するテーブルに所定演出決定用乱数と一致する判定値があるときには所定演出を実行することに決定する。演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出を実行することに決定した場合には、変動回数カウンタに、当該入賞時判定結果コマンドに対応する保留記憶にもとづく変動(可変表示)が開始されるまでに実行される可変表示の回数をセットする。

30

【0484】

また、入賞時判定結果コマンド格納エリアにはずれ(ノーマルリーチ)を示す入賞時判定結果コマンドが記憶されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出決定用乱数を抽出し、図60に示す所定演出決定テーブルにおける「はずれ(ノーマルリーチ)」に対応するテーブルに所定演出決定用乱数と一致する判定値があるときには所定演出を実行することに決定する。演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出を実行することに決定した場合には、変動回数カウンタに、当該入賞時判定結果コマンドに対応する保留記憶にもとづく変動(可変表示)が開始されるまでに実行される可変表示の回数をセットする。

【0485】

いずれでもない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタに、入賞時判定結果コマンド格納エリアに格納されている入賞時判定結果コマンドの数をセットする。

40

【0486】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出を実行することに決定した場合には、演出の種類(演出内容)をRAMに記憶する。

【0487】

また、所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、カウントダウン予告を実行する。

【0488】

50

図 6 1 は、カウントダウン予告の一例を示す説明図である。図 6 1 (A) に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出内容が「表示色：白」である場合には、通常のサイズで演出エリア 9 F に白色でカウント（予告対象の可変表示（変動）までに実行される変動の回数）を表示する。

【 0 4 8 9 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出内容が「表示色：赤」である場合には、拡大されたサイズで演出エリア 9 F に赤色でカウントを表示する。

【 0 4 9 0 】

具体的には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、所定演出を実行することに決定されている場合に、飾り図柄の変動開始時に、変動回数カウンタにセットされている値を、赤色または白色で演出エリア 9 F に表示する。赤色で表示する場合には、演出エリア 9 F を拡大して表示する。

10

【 0 4 9 1 】

変形例 2 では、色と演出エリア 9 F のサイズとによって、所定演出による報知が遊技者にとってより有利な内容である場合に所定演出を遊技者に認識させやすくすることができる。

【 0 4 9 2 】

なお、変形例 2 では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、赤色で演出エリア 9 F にカウントを表示する場合に、カウントダウン予告の開始時から終了時まで演出エリア 9 F を拡大して表示するが、カウントダウン予告の一部（例えば、最終回（カウント「 1 」の場合）の変動時）において演出エリア 9 F を拡大して表示するようにしてもよい。

20

【 0 4 9 3 】

また、上記の実施の形態に、変形例 2 の構成を組み込んでよい。

【 0 4 9 4 】

図 6 2 は、第 3 の変形例（変形例 3 ）における飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。変形例 3 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、飾り図柄変動中処理において、特典演出対応処理（ステップ S 8 4 6 ）を行う。

【 0 4 9 5 】

図 6 3 は、ステップ S 8 4 6 の特典演出対応処理を示すフローチャートである。特典演出対応処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、特典が存在するか否か確認する（ステップ S 5 6 1 ）。

30

【 0 4 9 6 】

特典は、例えば、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信したときにステップ S 7 5 9 （図 4 6 参照）の決定処理で所定演出を実行することに決定されたことにもとづいて所定演出が実行される場合に遊技者に付与される。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、そのような場合に、ステップ S 7 5 9 の処理で、RAM に形成されている特典フラグをセットする。

【 0 4 9 7 】

ステップ S 5 6 1 の処理では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、特典フラグがセットされている場合に特典が存在すると判定する。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 6 1 の処理で特典が存在すると判定した場合には、特典フラグをリセットする。また、特典フラグをセットする。特典フラグに代えて、特典カウンタ（ステップ S 7 5 9 の処理で + 1 される）を用いてもよい。

40

【 0 4 9 8 】

特典が存在する場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、現在実行されている飾り図柄の可変表示（変動）の変動パターンが飾り図柄の仮停止回数が 3 回の擬似連演出を伴う変動パターンである場合には（ステップ S 5 6 2 ）、遊技者によるスティックコントローラ 1 2 2 に対する操作が行われたことを条件として（ステップ S 5 6 3 ）、遊技者に特典を付与する処理を行う。

【 0 4 9 9 】

50

変形例 3 では、特典を付与する処理は、飾り図柄の再変動回数が 2 回の擬似連演出を実行されたかのような演出を行った後に遊技者を救済するような演出を行ってから再度飾り図柄を変動させるような演出（以下、救済演出（例えば、2 回目の仮停止後に、救済を想起させるような所定の画像を演出表示装置 9 に表示した後、再変動を行う。）という。）を行う処理である。

【0500】

演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 に対する操作が行われた場合には、使用するプロセステーブルを、救済演出に応じたプロセステーブルに変更し（ステップ S564）、変更後の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ムをスタートさせる（ステップ S565）。また、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置の制御を実行する（ステップ S566）。

10

【0501】

変形例 3 では、所定演出が実行されたにも関わらず普通図柄の表示結果がはずれであった場合に遊技者に与えられる失望感を緩和するために救済演出が実行される。すなわち、遊技者に飾り図柄の仮停止回数が 2 回の擬似連演出を実行されたかのような印象を与えた後に、特典が付与されたことにもとづいて、再変動回数が増えた（一般に、再変動回数が多いほど大当りの信頼度が高い。）かのような印象を遊技者に与えることができる。

【0502】

なお、変形例 3 では、特典にもとづく演出（特典演出）として擬似連演出の再変動回数が増えたかのような印象を与えるための演出が実行されるが、特典演出は、そのような演出に限られない。例えば、特典演出は、飾り図柄の可変表示中に大当りの期待度（大当りの可能性）を報知する演出を実行するであってもよい。また、特典フラグがセットされているときに常にステップ S562 以降の処理を実行するのではなく、所定の割合で（例えば、50%）ステップ S562 以降の処理を実行するようにしてもよい。

20

【0503】

また、演出表示装置 9 に QR コード（登録商標）を表示する機能を有し、遊技者が例えば携帯電話機の 2 次元バーコード読み取り機能を用いて QR コード（登録商標）を読み取り、QR コード（登録商標）にもとづいて所定の Web サーバから所定の情報をダウンロードするように構成されている場合に、特典付与条件が成立したときに、特典演出として QR コード（登録商標）を表示するようにしてもよい。

30

【0504】

なお、特定演出（例えば、擬似連演出を伴うスーパーリーチ演出）が実行されるか否かを報知するための所定演出が実行する場合にも、遊技者に特典が付与されることがある（図 54 参照）。

【0505】

また、確変潜伏演出（遊技状態が確変状態であるのか否かを判別不能にするための演出）を実行可能な遊技機において、確変潜伏演出に関する演出モード（各演出モードは、遊技者が、確変状態であるのか否かを判別可能な程度が異なる。）を「演出の内容」とし、特典は、高い演出モード（確変状態であることを把握しやすい演出モード）に移行させることであつたり、演出表示装置 9 の背景図柄等によって遊技者に異なる演出モードを認識させることが可能な遊技機において、特典は、高い演出モード（遊技者に、何らかの有利な状態であることを認識させるような演出モード）に移行させることであってもよい。

40

【0506】

また、遊技者が視認する表示による演出を所定の特典にもとづく演出として選択可能な演出とするだけでなく、音による演出を、所定の特典にもとづく演出として選択可能な演出としてもよい。例えば、大当りの発生を報知する音の種類を代える（特別音にする。）もとによって、遊技者に特典が付与されるようにしてもよい。

【0507】

また、上記の変形例 3 では、操作手段として傾倒操作可能なスティックコントローラ 122 が例示されているが、複数方向への操作が可能な操作手段であれば、スティックコン

50

トローラ 1 2 2 以外の操作手段を用いてもよい。例えば、操作手段として複数方向にスライド操作可能なスイッチやボタン、コントローラを用いることができる。また、例えば、操作手段として、図 2 に示されたスティックコントローラ 1 2 2 よりも簡便な構造のジョイスティックや十字キーなどを用いてもよい。

【 0 5 0 8 】

図 6 4 は、第 4 の変形例（変形例 4）における演出制御コマンドを示す説明図である。変形例 4 では、CPU 5 6 は、ゲートスイッチ通過処理（図 1 7 および図 1 9 参照）において、普通図柄当り判定用乱数の値が当り判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合にはゲート通過時判定結果 1 指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。一致しない場合にはゲート通過時判定結果 2 指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

10

【 0 5 0 9 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ゲート通過時判定結果指定コマンド（ゲート通過時判定結果 1 指定コマンドまたはゲート通過時判定結果 2 指定コマンド）を受信すると、RAM の領域であるゲート通過時判定結果バッファにゲート通過時判定結果指定コマンドを格納する。

【 0 5 1 0 】

図 6 5 は、変形例 4 における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。変形例 4 では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ゲート通過時判定結果バッファに、1 つ以上のゲート通過時判定結果 1 指定コマンドが格納されている場合には（ステップ S 8 2 6 B）、ステップ S 8 2 6 C の処理を実行しない。ステップ S 8 2 6 B の判定処理によって、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出を、所定の種類の当りになることを報知するための演出に対して優先して実行することができる。

20

【 0 5 1 1 】

すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、普通図柄の表示結果を当り図柄とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されているときには、特別図柄の表示結果が特定表示結果（例えば、小当り図柄）となるか否かを報知するための所定演出の実行を制限する。そのような制御が実行される場合には、所定演出によって特別図柄の期待度が示唆されているのが可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることが報知されているのが不明になってしまう状況を回避することができ、普通図柄にもとづく所定の結果（当り図柄）が予告報知されていることを遊技者が把握しやすくなる効果がある。すなわち、特別図柄に関する所定演出と可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出とが同時に実行されることが回避され（特に、特定表示結果となるか否かを報知するための所定演出の実行を禁止する場合）、遊技者を所定演出に注目させることができる。

30

【 0 5 1 2 】

なお、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 3 5 に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 8 0 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコ

40

50

ンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音/ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0513】

また、上記の実施の形態では、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、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。

【0514】

また、遊技機は、上記の所定演出に関連して以下のように構成されていてもよい。

10

【0515】

(1) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、普通図柄の変動が行われていないときに、特別図柄の表示結果に関する所定演出を実行することに決定した場合に、普通図柄の変動が開始されるまで所定演出の実行を制限する遊技機。そのように構成されている場合には、特別図柄の表示結果と可変入賞球装置15の開放との双方に遊技者が興味を示すであろうタイミングで所定演出を実行することができる。

【0516】

(2) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、普通図柄の変動が行われていないときに所定演出を実行する場合には、普通図柄の変動が行われているときに所定演出を実行する場合に比べて、「報知内容」を「はずれ(x)」にする割合を低くする遊技機。そのように構成されている場合には、可変入賞球装置15の開放に遊技者が興味を示す可能性が低い状況で所定演出が実行されても、所定演出に対する期待感が低下することを防止できる。

20

【0517】

(3) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、可変入賞球装置15を開放状態に制御することになる普通図柄の停止図柄が導出表示される変動中に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出以外の態様の所定演出の実行を制限する遊技機。そのように構成されている場合には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることの報知が行われなかったにも関わらず可変入賞球装置15が開放状態に制御される状況が発生することが防止され、遊技者が不審感を抱くおそれをなくすることができる。

30

【0518】

(4) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出の実行中に、特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)を伴う飾り図柄の可変表示が開始されたときには、所定演出の内容を、特定演出を示唆する内容に変更する遊技機。そのように構成されている場合には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出の実行中であっても特別図柄に関する所定演出を実行することが可能になるので、所定演出の興趣がより向上される。

【0519】

40

(5) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、特別図柄に関する所定演出の実行中に、可変入賞球装置15を開放状態に制御することになる普通図柄の停止図柄が導出表示される普通図柄の変動が開始されたときに、所定演出の内容を、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出の内容に変更する遊技機。そのように構成されている場合には、特別図柄の変動中であっても、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出を実行することが可能になるので、所定演出の興趣がより向上される。

【0520】

(6) 演出制御用マイクロコンピュータ100が、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出または特定演出を示唆する所定演出を実

50

行することに決定した場合に、決定した報知演出を実行する前に、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを報知する演出を実行する遊技機。そのように構成されている場合には、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことが報知された後でも、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることまたは特定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。なお、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことの報知と所定演出とは、1 回の特別図柄の可変表示中に実行されてもよいし、2 回の可変表示中の各々で実行されてもよい。

【0521】

(7) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出と特定演出を示唆する所定演出との双方を同時期に実行する遊技機。そのように構成されている場合には、複数種類の所定演出を同時期に実行することによって遊技の興趣がより向上される。

10

【0522】

(8) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、所定演出に続けて所定の予告演出（例えば、ステップアップ予告演出）を実行し、所定演出の「報知内容」を所定の予告演出の開始時の演出（例えば、ステップアップ予告演出における第 1 ステップの演出）とする遊技機。そのように構成されている場合には、所定演出とステップアップ予告演出等とを連動させることによって、所定演出の実行頻度を高めても、「報知内容」と実際の遊技機の態様とが一致しない状況が多発することが防止される。

20

【0523】

(9) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、大当りの期待度が高いことを報知する所定演出（例えば、「報知内容」を図 44 に例示されたような「激熱」にする。）を実行する場合に、所定演出の対象の一部または全部を遊技者が視認しやすい態様（例えば、表示画面において報知演出が実行されている領域を拡大したり明るい表示状態にする。）にする遊技機。そのように構成されている場合には、大当りに対する期待度が高い場合に所定演出に対する注目度を上げることができる。

【0524】

(10) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出（例えば、「報知内容」を図 44 に例示されたような「当り（ ）」にする場合）を実行する場合に、所定演出の対象の一部または全部を遊技者が視認しやすい態様（例えば、演出表示装置 9 の表示画面において報知演出が実行されている領域を拡大したり明るい表示状態にする。）にする遊技機。そのように構成されている場合には、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御される場合に所定演出に対する注目度を上げることができる。

30

【0525】

(11) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、演出表示装置 9 の表示画面における別領域で可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出と特定演出を示唆する所定演出とを実行する遊技機。そのように構成されている場合には、双方の所定演出を視認しやすくすることができる。

40

【0526】

(12) 演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、所定演出の実行中では他の演出（例えば、ステップアップ予告演出やカットイン予告演出）の実行を制限する遊技機。そのように構成されている場合には、遊技者を所定演出のみに注目させることができる。

【産業上の利用可能性】

【0527】

本発明は、所定の遊技が可能なパチンコ機やスロット機などの遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【0528】

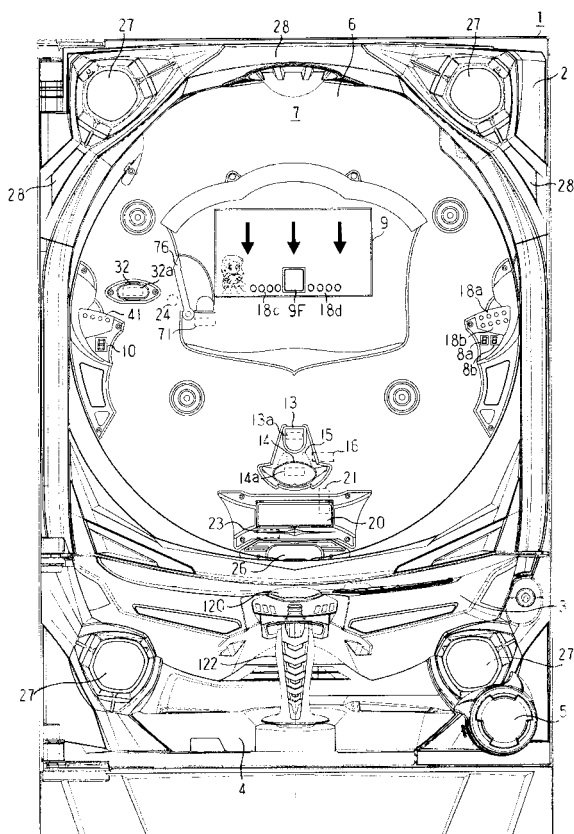
50

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 15 可変入賞球装置
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板(主基板)
- 56 CPU
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP
- 120 押しボタン
- 121 トリガボタン
- 122 スティックコントローラ
- 123 傾倒方向センサユニット
- 124 押しセンサ
- 125 トリガセンサ
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ

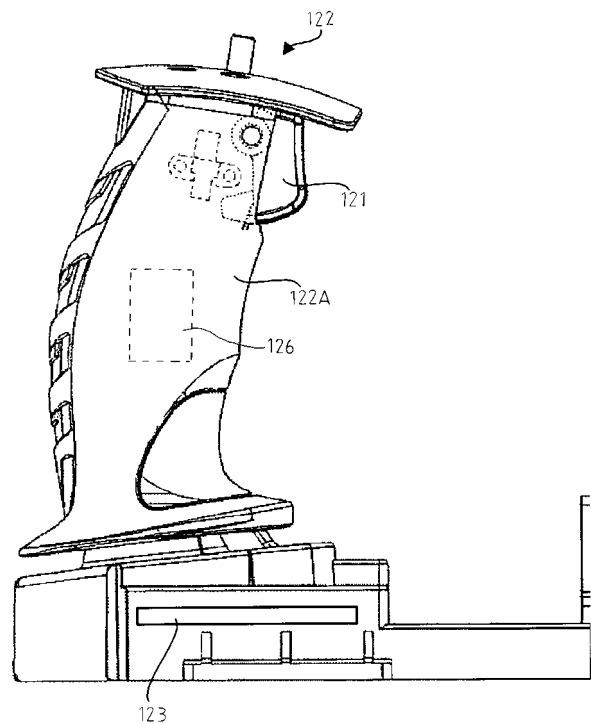
10

20

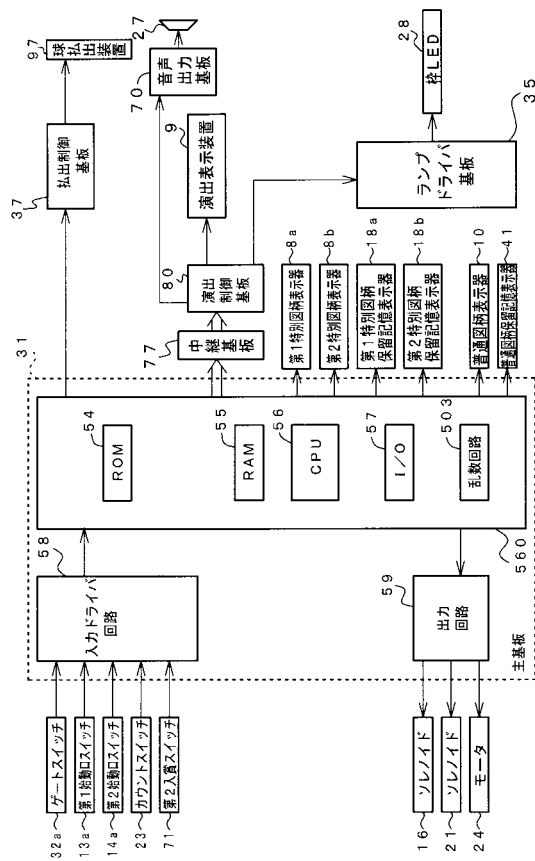
【図1】



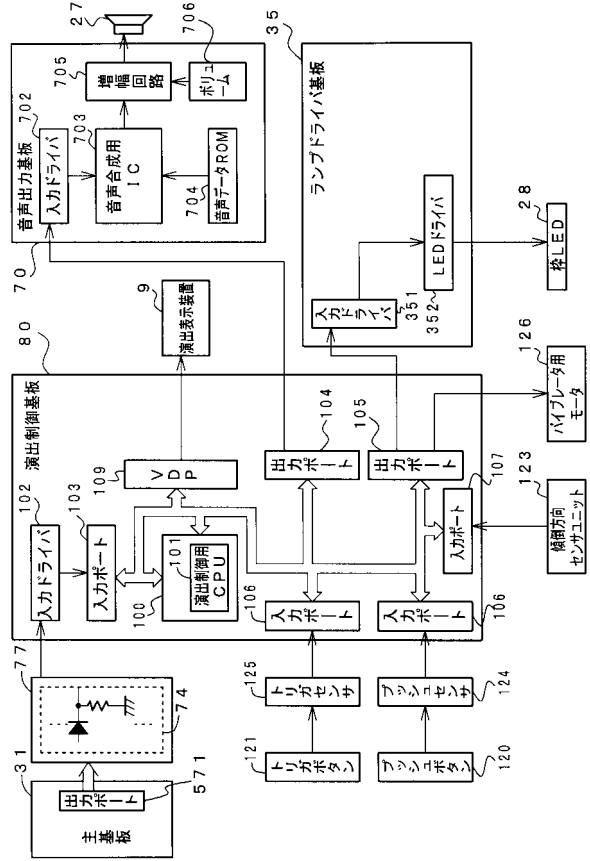
【図2】



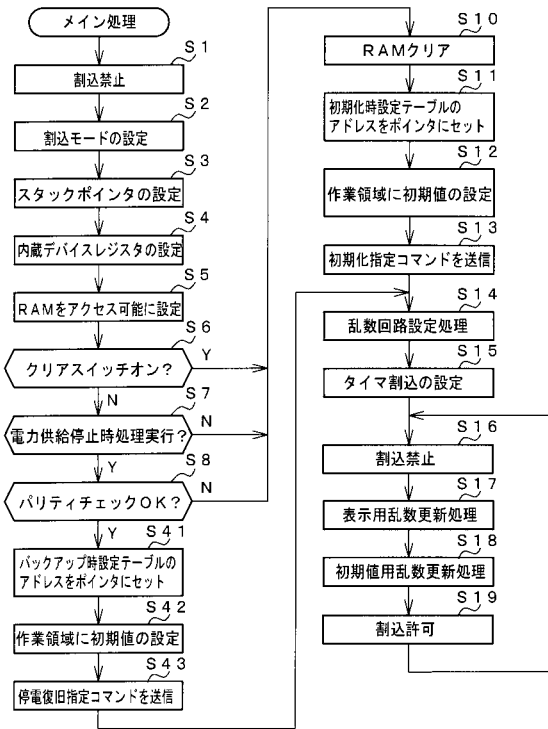
【図3】



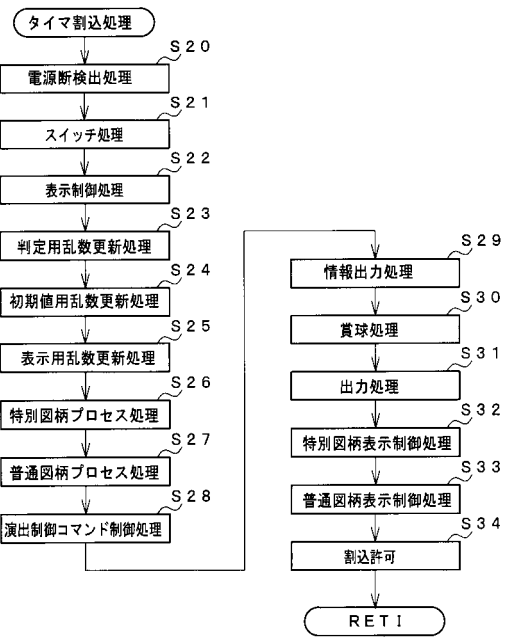
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特回変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
15R 大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
見せかけ大 当り/突確 大当り/2R 通常大当り /小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突確確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突確確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突確確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突確確変大当り又は小当り
特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突確確変大当り又は小当り	

【図8】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~49	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	1~250	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	1~250	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図9】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

【図10】

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)				
15R通常大当り	2R確変大当り	見せかけ大当り	突確大当り	15R確変大当り
0~17	18~19	20~21	22~29	30~49

(A) 第1始動入賞時

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)				
15R通常大当り	2R確変大当り	見せかけ大当り	突確大当り	15R確変大当り
0~17	18	19	20~21	22~49

(B) 第2始動入賞時

(見せかけ大当り: 最初の2Rは短期間開放、残りの13Rは通常期間開放
突確大当り: 2Rの短期間開放)

【図11】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
15R大当り	1~38	39~79	80~251

132A

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
2R確変大当り /見せかけ大 当り/突確大 当り	1~100	101~251

132B

(C)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り	変動パターン種別
	特殊CA4-1
	1~251

132C

【 図 1 2 】

(A) 135A
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用:合算保留記憶数0~2)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7	
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251	

(合算保留記憶数0~2の場合)

(B) 135B
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用:合算保留記憶数3以上)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C) 135C
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(時短用)

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

【 図 1 3 】

(A) 137A
当り変動パターン判定テーブル

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

(B) 137B
当り変動パターン判定テーブル

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

【 図 1 4 】

138A
はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

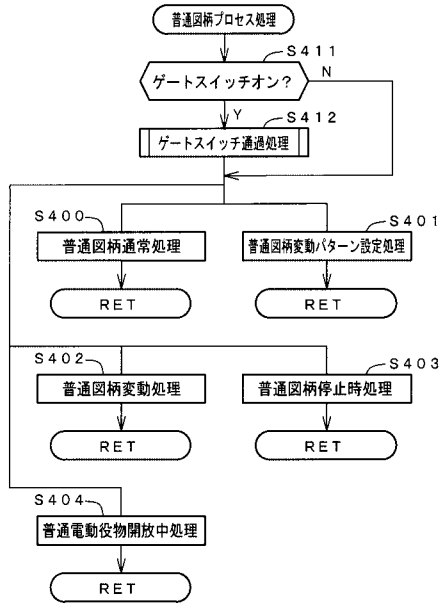
【 図 1 5 】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 1	変動パターン 1 指定	飾り図柄の変動パターン 1 の指定
⋮	⋮	⋮	⋮
B 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターン X X の指定
B C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B C	0 2	表示結果 2 指定 (1.5 R 通常大当り指定)	1.5 R 通常大当りに決定されていることの指定
B C	0 3	表示結果 3 指定 (2 R 確変大当り指定)	2 R 確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 4	表示結果 4 指定 (見せかけ大当り指定)	見せかけ大当りに決定されていることの指定
B C	0 5	表示結果 5 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 6	表示結果 6 指定 (1.5 R 確変大当り指定)	1.5 R 確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 7	表示結果 7 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B 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
B 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
B E	0 1	普通図柄変動開始指定 (当り)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果: 当り)
B E	0 2	普通図柄変動開始指定 (はずれ)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果: はずれ)
B F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	1.5 R 通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	1.5 R 確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	大当り開始 3 / 小当り開始指定	1.5 R 大当り以外のファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X で示す回数の大入賞口開放中指定 (X X = 01 00 ~ 0F 00)
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X で示す回数の大入賞口開放後指定 (X X = 01 00 ~ 0F 00)
A 3	0 1	大当り / 小当り終了指定	大当り (又は小当り) 終了画面を表示することの指定
B 0	0 1	低ベース状態指定	低ベース (非時短) 状態であることの指定
B 0	0 2	高ベース状態指定	高ベース (時短) 状態であることの指定
B 0	0 3	非確変状態指定	非確変状態であることの指定
B 0	0 4	確変状態指定	確変状態であることの指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定

【 図 1 6 】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 1	入賞時判定結果 1 指定	始動入賞口への入賞時にはずれと判定したことの指定
C 4	0 2	入賞時判定結果 2 指定	始動入賞口への入賞時に 1.5 R 通常大当りと判定したことの指定
C 4	0 3	入賞時判定結果 3 指定	始動入賞口への入賞時に 2 R 確変大当りと判定したことの指定
C 4	0 4	入賞時判定結果 4 指定	始動入賞口への入賞時に見せかけ大当りと判定したことの指定
C 4	0 5	入賞時判定結果 5 指定	始動入賞口への入賞時に突然確変大当りと判定したことの指定
C 4	0 6	入賞時判定結果 6 指定	始動入賞口への入賞時に 1.5 R 確変大当りと判定したことの指定
C 4	0 7	入賞時判定結果 7 指定	始動入賞口への入賞時に小当りと判定したことの指定

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

(低ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1, 2	当り	5.8秒:1回	10秒
3~250	はずれ	-	10秒

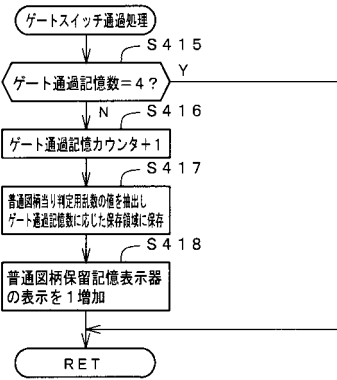
(A)

(高ベース時)

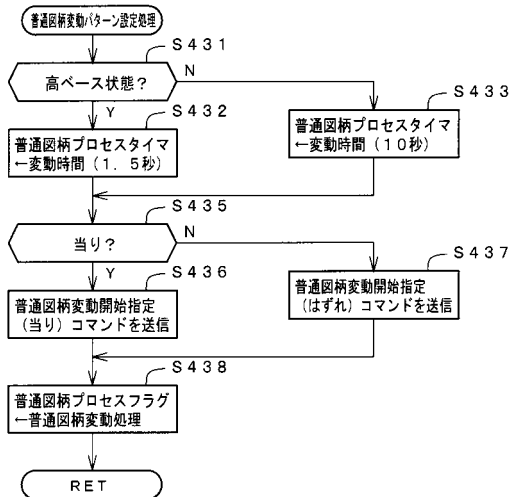
判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1~249	当り	1.8秒:3回	1.5秒
250	はずれ	-	1.5秒

(B)

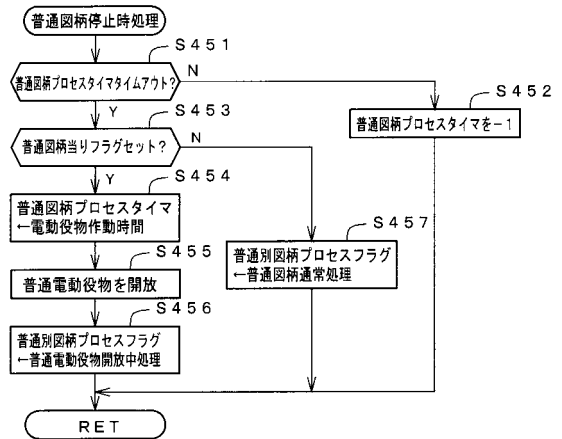
【 図 1 9 】



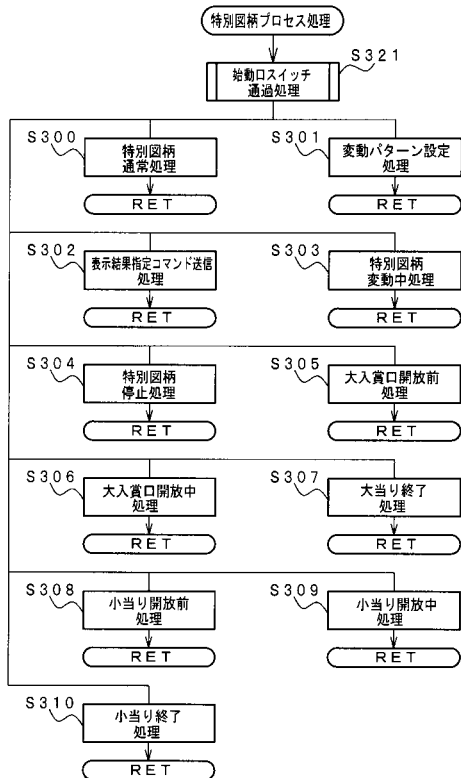
【 図 2 0 】



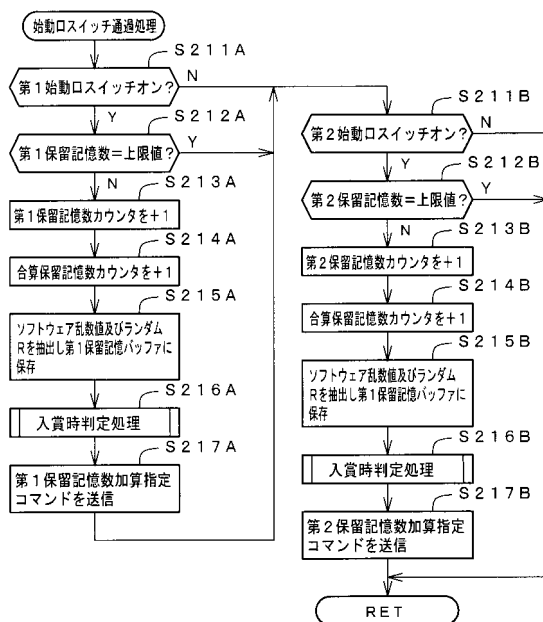
【 図 2 1 】



【図 2 2】



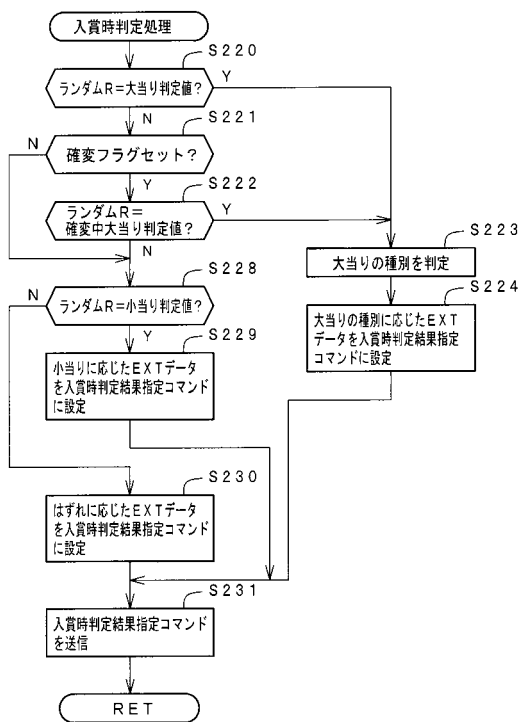
【図 2 3】



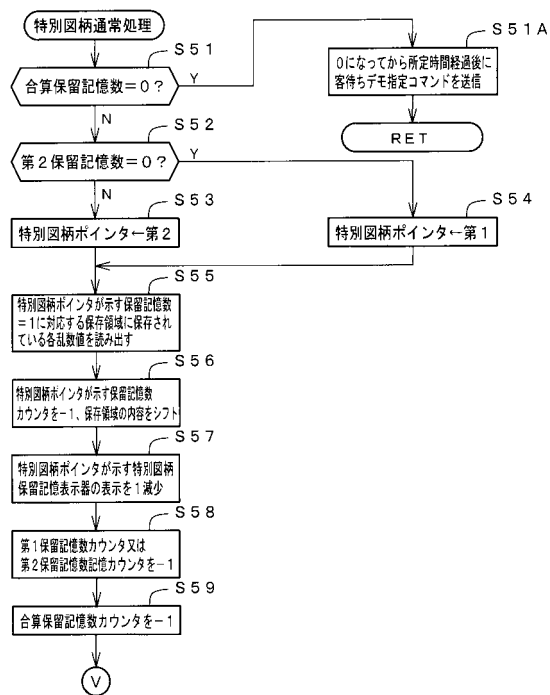
【図 2 4】

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

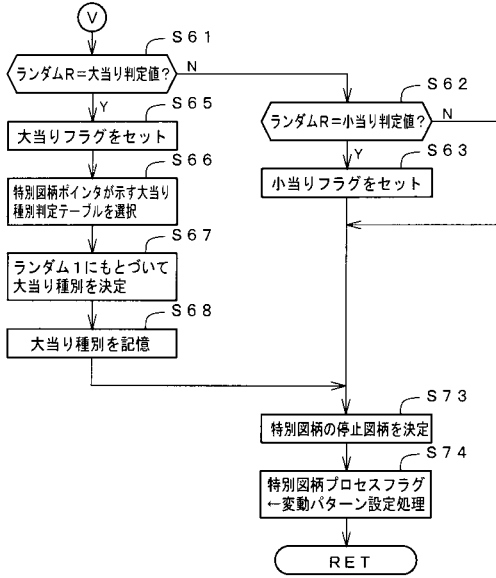
【図 2 5】



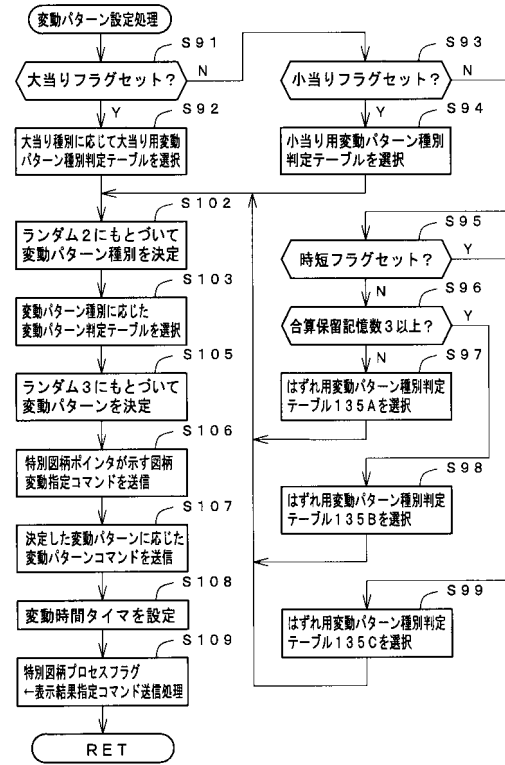
【図 2 6】



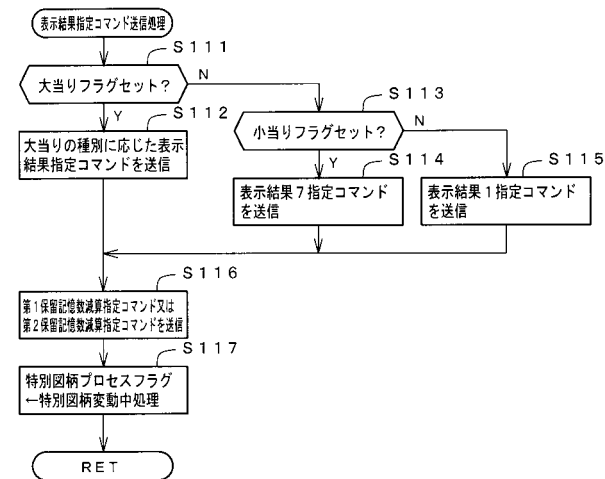
【 図 2 7 】



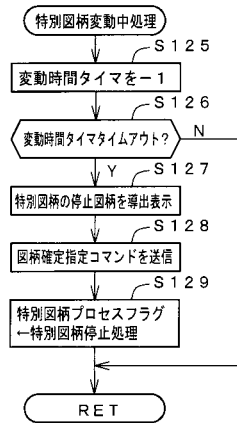
【 図 2 8 】



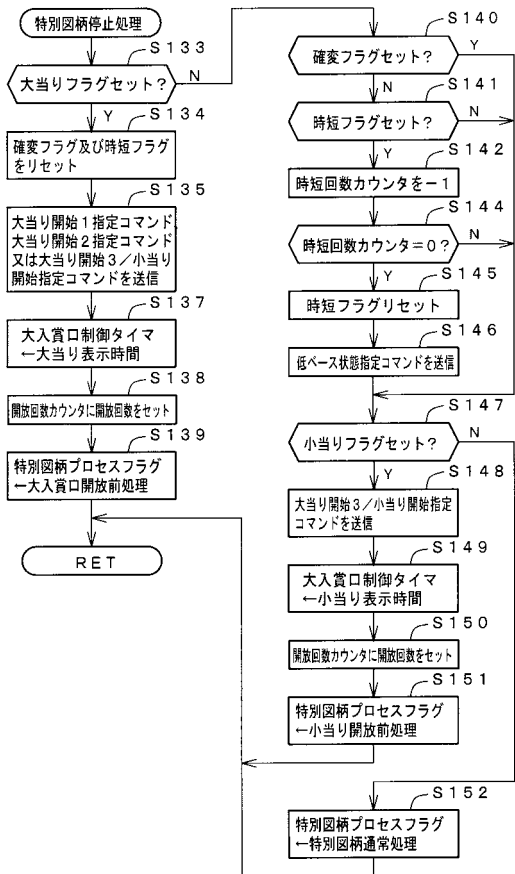
【 図 2 9 】



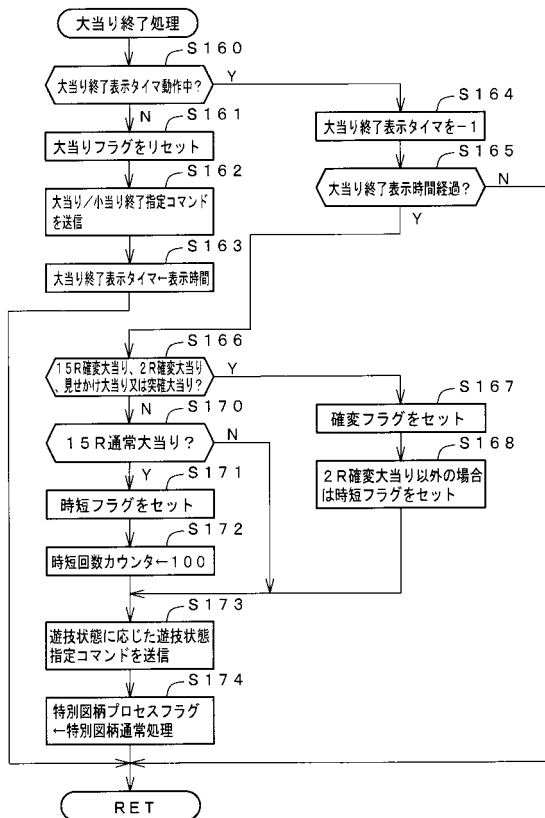
【 図 3 0 】



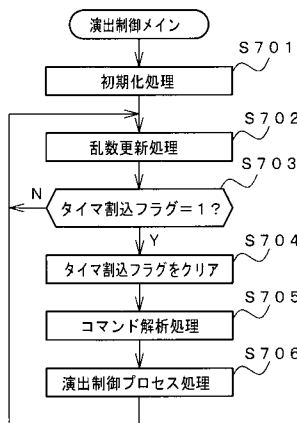
【図 3 1】



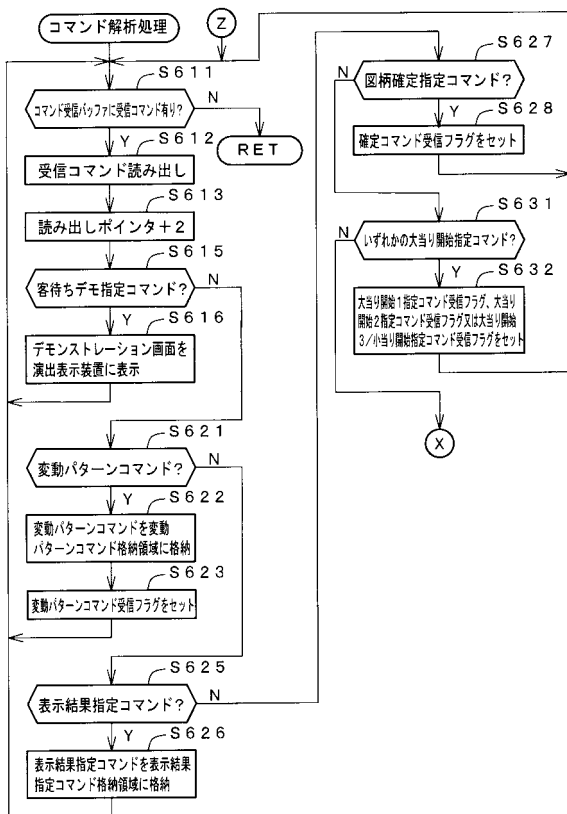
【図 3 2】



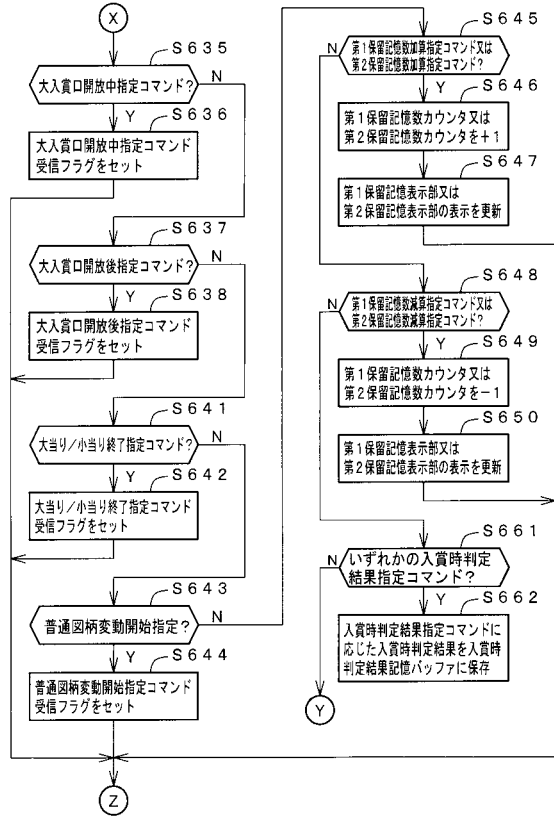
【図 3 3】



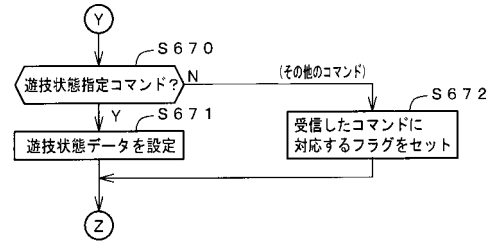
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

遊技状態データの値	内容
0 1 (H)	低確率低ベース状態 (非確変非時短状態)
0 2 (H)	低確率高ベース状態 (非確変時短状態)
0 3 (H)	高確率低ベース状態 (確変非時短状態)
0 4 (H)	高確率高ベース状態 (確変時短状態)

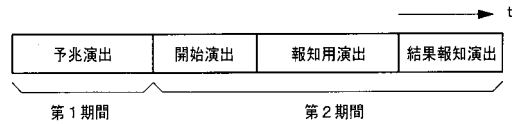
【図 3 8】

入賞時判定結果記憶バッファ	入賞時判定結果# 1に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 2に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 3に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 4に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 5に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 6に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 7に応じた保存領域
	入賞時判定結果# 8に応じた保存領域

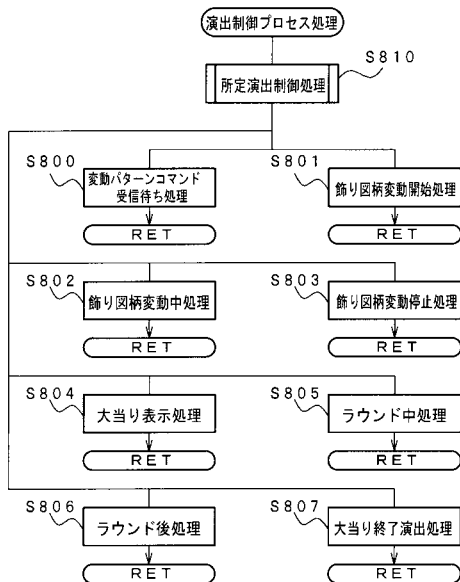
【図 3 9】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~100	所定演出決定用

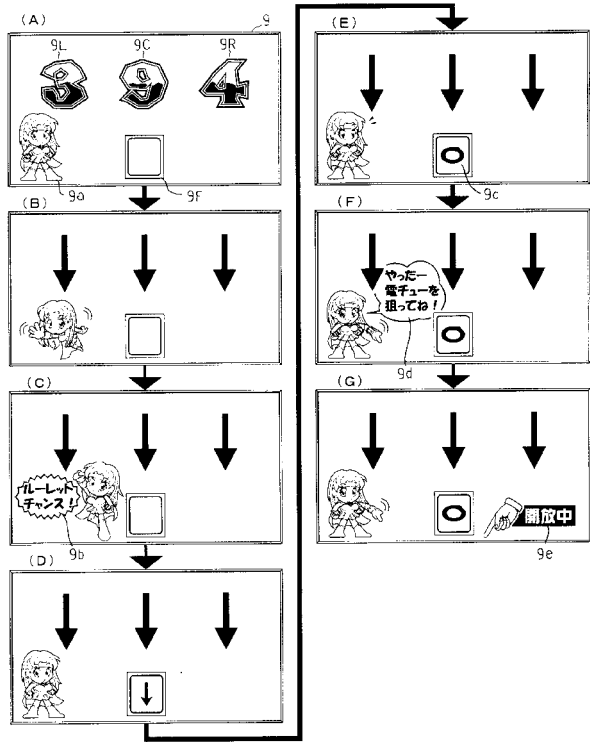
【図 4 1】



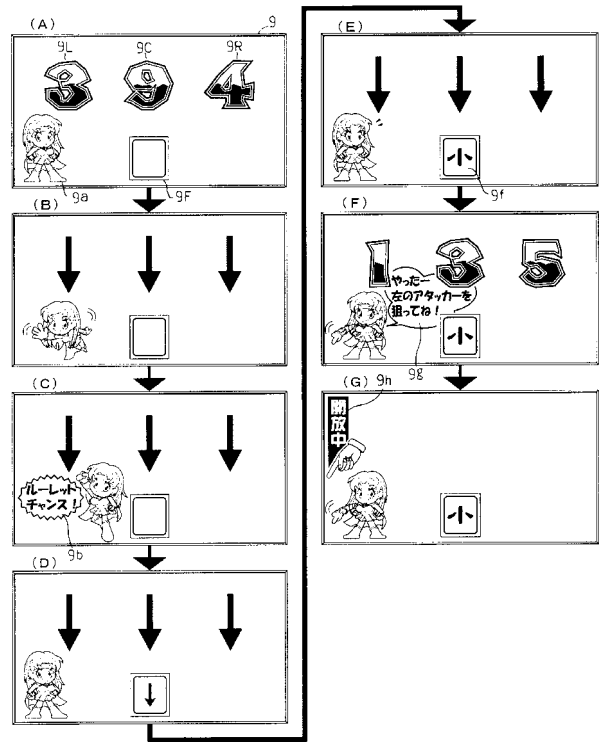
【図 4 0】



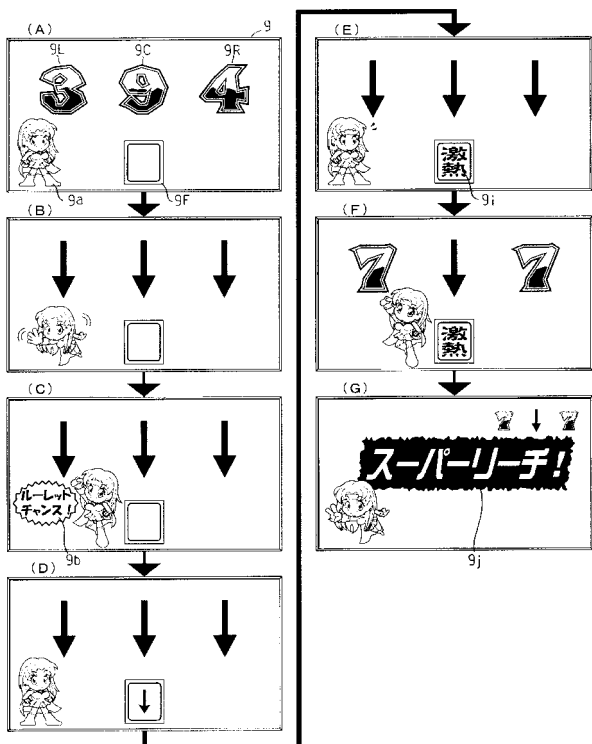
【 図 4 2 】



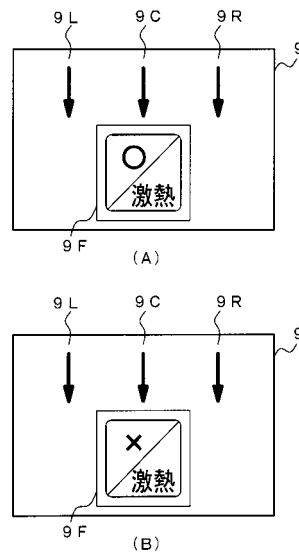
【 図 4 3 】



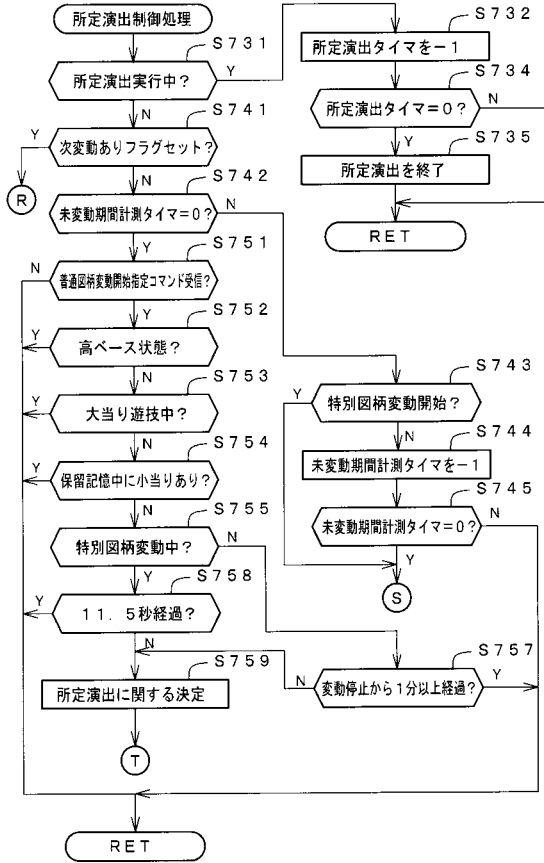
【 図 4 4 】



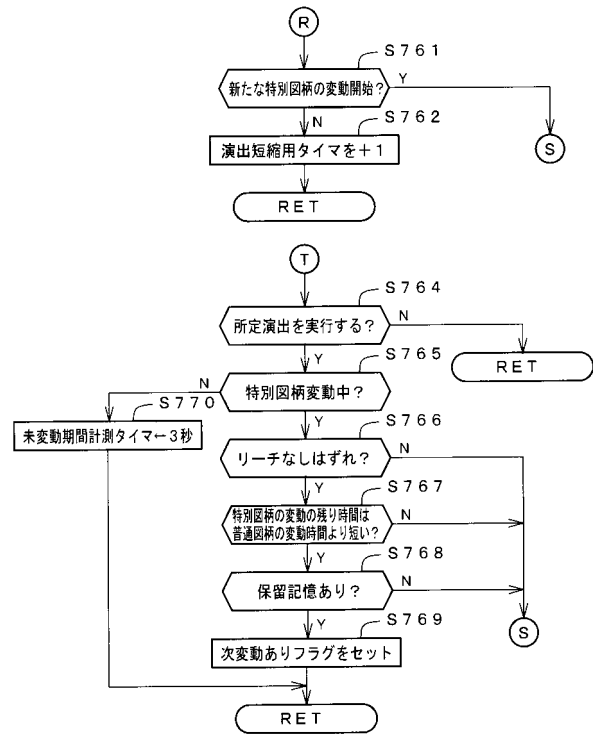
【 図 4 5 】



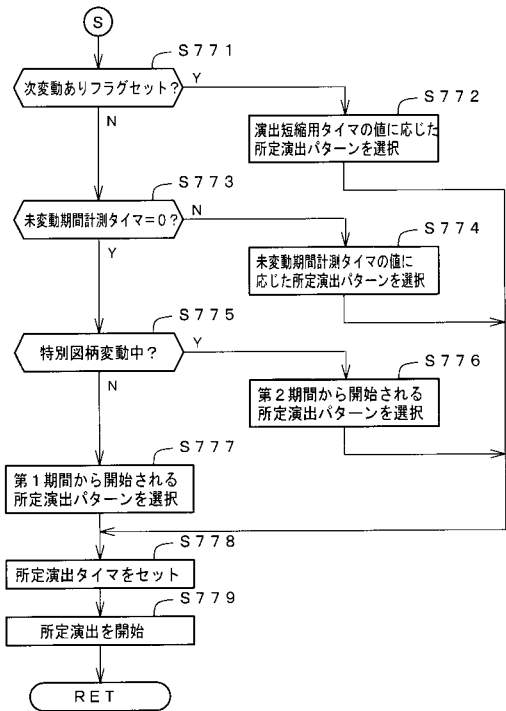
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

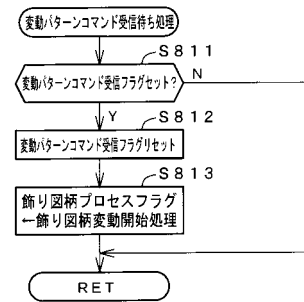


【図 4 9】

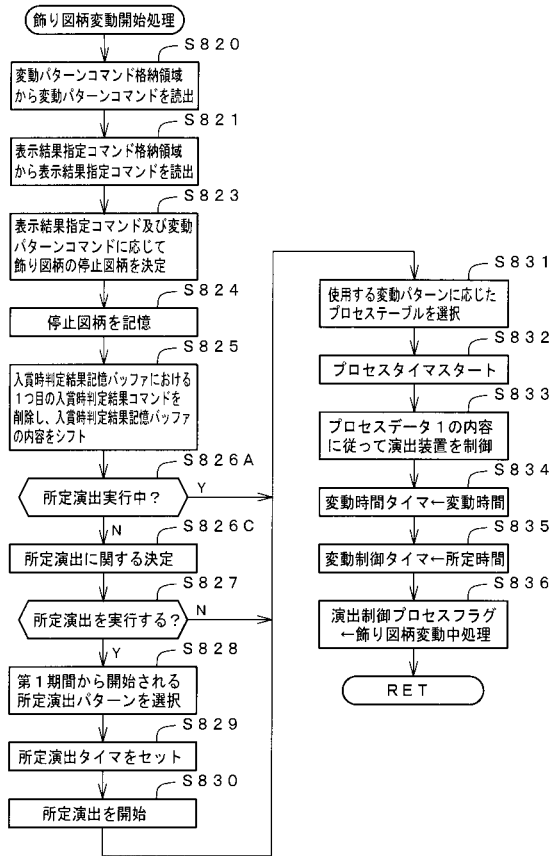
普通図柄表示結果 / 特別図柄表示結果	所定演出実行せず	所定演出実行する	報知内容
普通図柄はずれ 特別図柄大当り	判定値数：60	判定値数：40	はずれ (×) 期待度大
普通図柄当り 特別図柄大当り	-	判定値数：100	当り (○) 期待度大
普通図柄はずれ 特別図柄はずれ	判定値数：90	判定値数：10	はずれ (×)
普通図柄当り 特別図柄はずれ	判定値数：10	判定値数：90	当り (○)

期待度大：「激熱」表示

【図 5 0】



【図 5 1】



【図 5 2】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致 (チャンス目を除く)
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
15R通常大当り /15R確変大当り	大当り図柄	左中右一致
見せかけ大当り /突確大当り/小当り	チャンス目	「1」「3」「5」

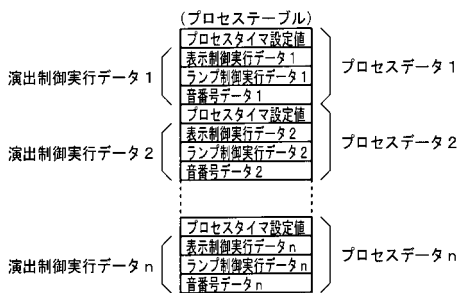
【図 5 3】

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

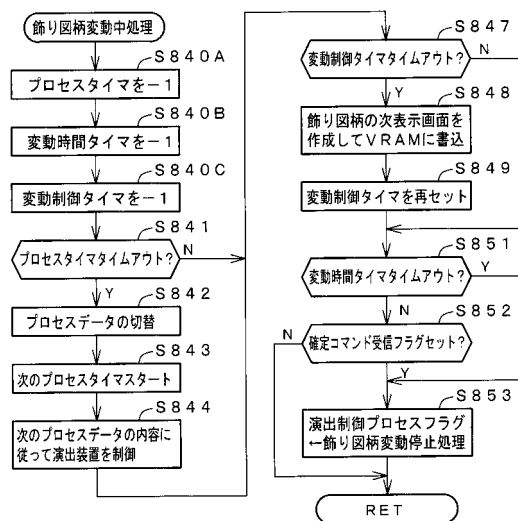
【図 5 4】

変動パターン	所定演出実行せず	所定演出実行する	報知内容
小当り	—	判定値数：100	小当り
擬似連 (ノーマル)	判定値数：70	判定値数：30	特典付与
擬似連 (スーパー)	判定値数：40	判定値数：60	特典付与又は期待度大 (各50%)
スーパーリーチ	判定値数：70	判定値数：30	期待度大

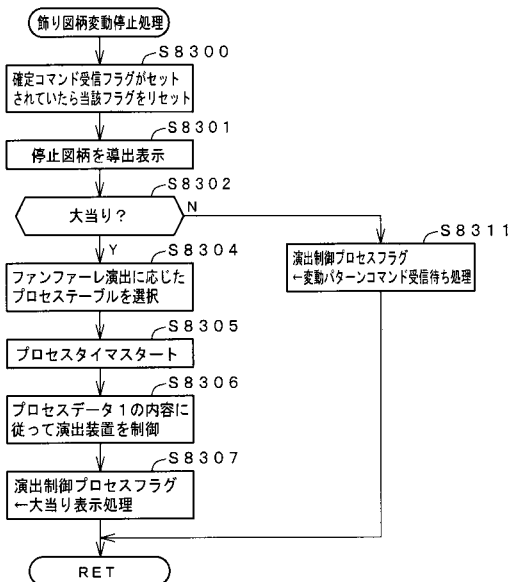
【図 5 5】



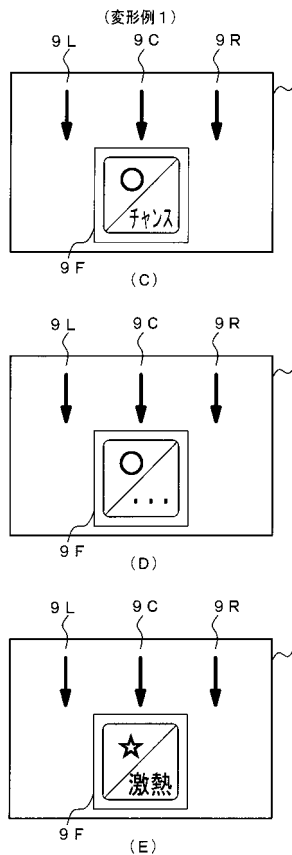
【図 5 6】



【 図 5 7 】



【 図 5 8 】



【 図 5 9 】

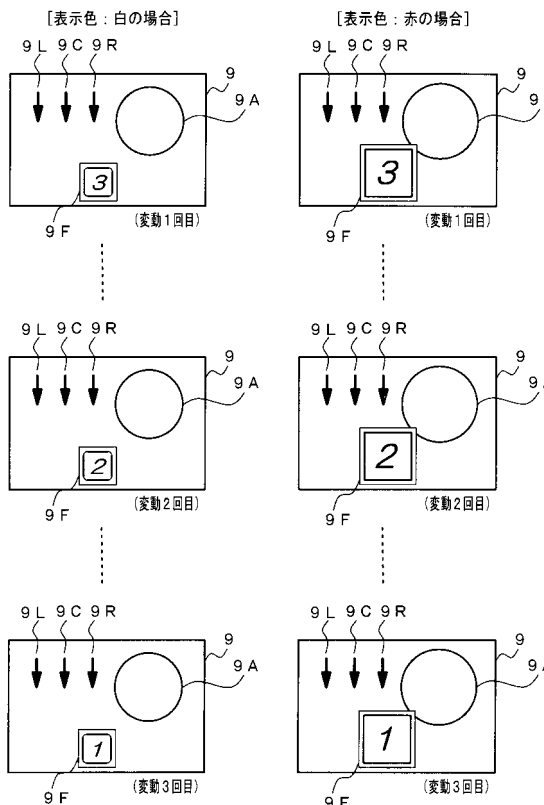
(変形例1)

普通図柄表示結果 / 特別図柄表示結果	所定演出実行せず	所定演出実行する	報知内容
普通図柄はずれ 特別図柄大当たり	判定値数: 60	判定値数: 40	はずれ (×) & 期待度大: 判定値数10 期待度UP (☆) & 期待度大: 判定値数30
普通図柄当たり 特別図柄大当たり	-	判定値数: 100	当たり (○) 期待度大
普通図柄はずれ 特別図柄はずれ	判定値数: 90	判定値数: 10	はずれ (×)
普通図柄当たり 特別図柄はずれ	判定値数: 10	判定値数: 90	当たり (○)
普通図柄第2当たり 特別図柄はずれ	判定値数: 10	判定値数: 90	当たり (○) & 「チャンス」: 判定値数60 当たり (○) & 「...」: 判定値数30

期待度大: 「激熱」表示

【 図 6 1 】

(変形例2)

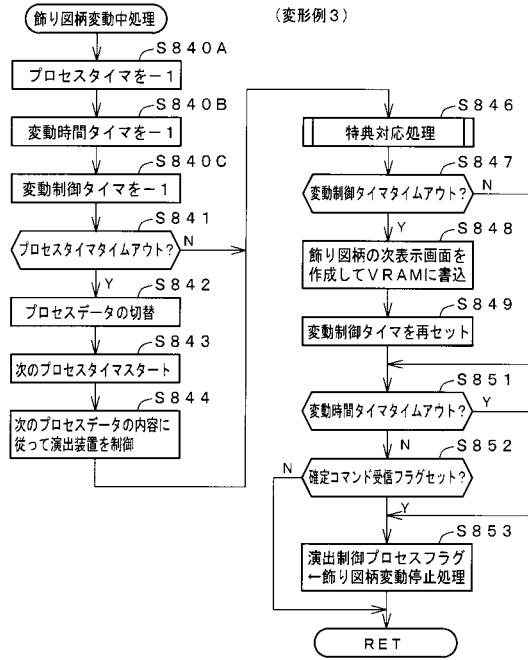


【 図 6 0 】

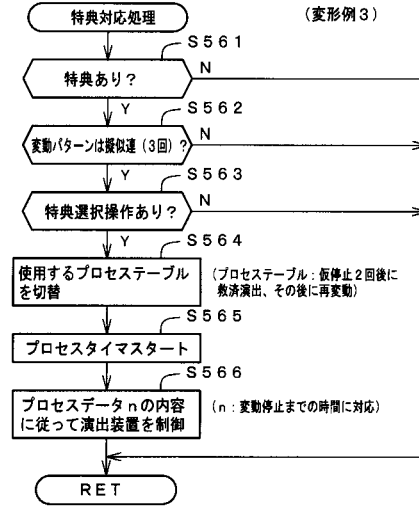
(変形例2)

先読み判定結果	所定演出実行せず	所定演出実行する	演出内容
はずれ (リーチなし)	判定値数: 90	判定値数: 10	カウントダウン (表示色: 白)
はずれ (ノーマルリーチ)	判定値数: 80	判定値数: 20	カウントダウン (表示色: 白)
はずれ (スーパーリーチ)	判定値数: 70	判定値数: 30	カウントダウン (表示色: 赤)
大当たり	判定値数: 40	判定値数: 60	カウントダウン (6回の判定値は表示色: 白に 対し、54回の判定値は表示色: 赤に 対し)

【 図 6 2 】



【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

(変形例 4)

MODE	EXT	名称	内容
C5	01	ゲート通過時判定結果 1 指定	普通図柄の表示結果が当り図柄になることの指定
C5	02	ゲート通過時判定結果 2 指定	普通図柄の表示結果がはずれ図柄になることの指定

【 図 6 5 】

