

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5495917号  
(P5495917)

(45) 発行日 平成26年5月21日 (2014. 5. 21)

(24) 登録日 平成26年3月14日 (2014. 3. 14)

(51) Int. Cl.

F 1

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

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 84 頁)

(21) 出願番号	特願2010-96463 (P2010-96463)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成22年4月19日 (2010. 4. 19)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2011-224131 (P2011-224131A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成23年11月10日 (2011. 11. 10)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成23年9月5日 (2011. 9. 5)		弁理士 重信 和男
審判番号	不服2013-10877 (P2013-10877/J1)	(74) 代理人	100116757
審判請求日	平成25年6月11日 (2013. 6. 11)		弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100173048
			弁理士 小椋 正幸
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、該可変表示手段の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、

前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、前記可変表示手段の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特定表示結果とする旨が決定されたときに、該決定にもとづいて制御される特定遊技状態において第1の価値または該第1の価値よりも小さい第2の価値を付与するかを決定する付与価値決定手段と、

前記始動条件の成立しやすさが通常頻度であり且つ前記事前決定手段が前記特定表示結果とする旨を所定の通常確率で決定する通常状態と、該通常状態と前記始動条件の成立しやすさが同一であって前記事前決定手段が前記特定表示結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定する高確率状態に制御し、前記高確率状態において所定の高確率状態終了条件が成立したときに、該高確率状態を前記通常状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記第2の価値を付与する特定遊技状態として、該第2の価値を付与する特定遊技状態開始直前の遊技状態を該特定遊技状態後に維持する小当りの特定遊技状態とするか、第2の価値を付与する特定遊技状態開始直前の遊技状態にかかわらず該特定遊技状態後の遊技状態を前記高確率状態とする突確当りの特定遊技状態とするかを決定する種別決定手段と

、

前記種別決定手段にて前記小当りの特定遊技状態が決定されているときに、該小当りの特定遊技状態開始直前の遊技状態が前記通常状態のときには該小当りの特定遊技状態後の遊技状態を前記通常状態に制御する小当り制御手段と、

前記種別決定手段にて前記突確当りの特定遊技状態が決定されているときに、該突確当りの特定遊技状態後の遊技状態を前記高確率状態に制御する突確当り制御手段と、

第 1 共通演出態様と、該第 1 共通演出態様とは異なる第 2 共通演出態様とがあり、前記小当りの特定遊技状態後の遊技状態として前記通常状態となったときと、前記突確当りの特定遊技状態後の遊技状態として前記高確率状態となったときと、で異なる割合で実行が決定される前記第 1 共通演出態様または前記第 2 共通演出態様により演出を実行する共通演出実行手段と、

10

を備え、

前記共通演出実行手段は、実行が決定された前記第 1 共通演出態様または前記第 2 共通演出態様による演出を、前記第 1 の価値を付与する特定遊技状態の終了を契機とする所定の開始条件が成立してからの前記識別情報の可変表示の実行回数が予め定められた設定回数に到達するごとに実行し、

前記所定の開始条件は、前記第 2 の価値を付与する特定遊技状態の終了を契機とせず、

前記遊技機はさらに、所定の変更条件が成立したことにともづいて、前記設定回数を変更する設定回数変更手段と、

を備える、

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

40

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

50

## 【 0 0 0 5 】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当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 0 6 】

この種の遊技機において、大当り遊技状態の終了時に、該大当り遊技状態の終了後の遊技状態が確変モード（確変状態、大当りの確率が高められた高確率遊技状態）であるか否かの情報を遅延して報知するためのカウンタ値を抽選にて決定し、大当り遊技状態が終了してからの特別図柄の変動回数が前記抽選にて決定された回数に到達したときに、遊技状態が確変モードであるか否かの情報を報知するようにしたものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 7 】

20

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 9 - 2 7 3 9 4 7 号公報（第 1 6 - 1 7 頁、第 7 - 8 図）

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 8 】

しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、大当り遊技状態が終了した直後では通常モードまたは確変モードのいずれに制御されたかを特定できないものの、大当り遊技状態の終了を契機として特別図柄の変動回数が所定回数に到達したときに確変モードであるか否かが報知されることで、大当り遊技状態が終了してからの特別図柄の変動回数が所定回数に到達するまでの間しか期待が持てない。よって、大当り遊技状態の終了後からしばらくしても確変モードである旨の報知がなされない場合、遊技を継続する意欲が減衰して遊技を止めてしまうことが多くなり、その結果遊技機の稼動が低下するという問題があった。

30

## 【 0 0 0 9 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特別遊技状態に制御されていることに対する遊技者の期待感を効果的に煽ることによって遊技者の遊技意欲を持続させて遊技機の稼動を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 1 0 】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件の成立（第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞したこと。第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b）を備え、該可変表示手段の表示結果が特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）となる遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

40

前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、前記可変表示手段の表示結果を特定表示結果（大当り表示結果）とするか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ステップ S 6 1、S 6 2、S 7 3 を実行する部分）と、

前記事前決定手段により前記特定表示結果とする旨が決定されたときに、該決定にもと

50

づいて制御される特定遊技状態において第1の価値または該第1の価値よりも小さい第2の価値を付与するかを決定する付与価値決定手段と、

前記始動条件の成立しやすさが通常頻度であり且つ前記事前決定手段が前記特定表示結果とする旨を所定の通常確率（例えば、 $1/399$ ）で決定する通常状態（通常状態）と、該通常状態と前記始動条件の成立しやすさが同一であって前記事前決定手段が前記特定表示結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率（例えば、 $1/40$ ）で決定する高確率状態（確変状態（高確率状態））に制御し、前記高確率状態において所定の高確率状態終了条件が成立したときに、該高確率状態を前記通常状態に制御する遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における特別図柄停止処理においてステップS155～157を実行する部分、大当り終了処理S307を実行する部分）と、

10

前記第2の価値を付与する特定遊技状態として、該第2の価値を付与する特定遊技状態開始直前の遊技状態を該特定遊技状態後に維持する小当りの特定遊技状態とするか、第2の価値を付与する特定遊技状態開始直前の遊技状態にかかわらず該特定遊技状態後の遊技状態を前記高確率状態とする突確当りの特定遊技状態とするかを決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段にて前記小当りの特定遊技状態が決定されているときに、該小当りの特定遊技状態開始直前の遊技状態が前記通常状態のときには該小当りの特定遊技状態後の遊技状態を前記通常状態に制御する小当り制御手段と、

前記種別決定手段にて前記突確当りの特定遊技状態が決定されているときに、該突確当りの特定遊技状態後の遊技状態を前記高確率状態に制御する突確当り制御手段と、

20

第1共通演出態様と、該第1共通演出態様とは異なる第2共通演出態様とがあり、前記小当りの特定遊技状態後の遊技状態として前記通常状態となったときと、前記突確当りの特定遊技状態後の遊技状態として前記高確率状態となったときと、で異なる割合で実行が決定される前記第1共通演出態様または前記第2共通演出態様により演出（周期演出）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、演出図柄変動開始処理のステップS811～817を実行する部分（図47～図50参照））と、  
を備え、

前記共通演出実行手段は、実行が決定された前記第1共通演出態様または前記第2共通演出態様による演出を、前記第1の価値を付与する特定遊技状態の終了を契機とする所定の開始条件が成立してから（例えば、確変大当りAの終了後から変動表示が78回終了したとき）の前記識別情報の可変表示の実行回数が予め定められた設定回数（周期変数T、例えば100回等）に到達するごとに実行し、

30

前記所定の開始条件は、前記第2の価値を付与する特定遊技状態の終了を契機とせず、

前記遊技機はさらに、所定の変更条件が成立したこと（例えば、確変大当りAの連続発生回数が10回に達したこと、プレミア演出の出現回数が1回に達したこと、ハマリ変動回数が500回に達したこと、小当りの連続発生回数が10回に達したこと）にもとづいて、前記設定回数を変更する設定回数変更手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、周期変数更新処理のステップS710を実行する部分）と、

を備える、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、高確率状態での始動条件の成立状況は通常確率状態と共通であるため、見た目上では高確率状態に制御されているか否かを特定しにくいばかりか、高確率状態に制御されている可能性を示唆する示唆演出は、特定遊技状態となったことにもとづいて設定される開始条件が成立してから可変表示が予め定められた設定回数に到達するごとに実行されることで、高確率状態に制御されていることに対する遊技者の期待感を特定遊技状態の発生に関係のないタイミングで周期的に煽ることができる。よって遊技者は、特定遊技状態が終了してから所定期間が経過した後でも、高確率状態に制御されている可能性が示唆されることを期待して示唆演出が実行されるまで遊技を止めにくくなるため、遊技機の稼動を効果的に高めることができる。また、示唆演出が実行される機会に変化を持

50

たせることができるため、遊技者を飽きさせない。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 1 に記載の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報（例えば、連続大当たり回数、プレミア演出の出現回数、ハマリ変動回数、連続小当たり回数等）を記憶する遊技履歴記憶手段（図 4 5 に示す周期変更用カウンタテーブル）と、

遊技の結果に関する情報に基づいて前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、コマンド解析処理で周期変更用カウンタテーブルに記憶されている各カウンタのカウント値を更新する部分）と、

前記遊技履歴記憶手段に記憶された遊技履歴にもとづいて、該遊技履歴が所定の有利条件（例えば、連続大当たり回数が 1 0 回に達した、プレミア演出が出現した等）を満たしたか否かを判定する有利条件判定手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、周期変数更新処理のステップ S 7 0 1 , 7 0 2 を実行する部分）と、

を備え、

前記実行回数間隔変更手段は、前記有利条件判定手段が前記所定の有利条件を満たしたと判定したことにもとづいて、前記実行回数間隔パターンにおける実行回数間隔を減少させる（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、周期変数更新処理のステップ S 7 1 0 を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行される機会が増加することで、特別遊技状態であるか否かを特定しやすくなり、他の遊技者よりも有利となるため、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 2 に記載の遊技機は、請求項 1 または手段 1 に記載の遊技機であって、

過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報（例えば、連続大当たり回数、プレミア演出の出現回数、ハマリ変動回数、連続小当たり回数等）を記憶する遊技履歴記憶手段（例えば、図 3 9 に示す遊技履歴テーブル）と、

遊技の結果に関する情報に基づいて前記遊技履歴情報を更新する遊技履歴更新手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、コマンド解析処理で周期変更用カウンタテーブルに記憶されている各カウンタのカウント値を更新する部分）と、

前記履歴記憶手段に記憶された遊技の履歴にもとづいて、該遊技の履歴が所定の不利条件（例えば、ハマリ変動回数が 5 0 0 回に達した、連続小当たり回数が 1 0 回に達した等）を満たしたか否かを判定する不利条件判定手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、周期変数更新処理のステップ S 7 0 3 , 7 0 4 を実行する部分）と、

を備え、

前記実行回数間隔変更手段は、前記不利条件判定手段が前記所定の不利条件を満たしたと判定したことにもとづいて、前記実行回数間隔パターンにおける実行回数間隔を減少させる（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、周期変数更新処理のステップ S 7 1 0 を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行される機会が増加することで、特別遊技状態であるか否かを特定しやすくなり、他の遊技者よりも有利となるため、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 3 に記載の遊技機は、請求項 1 、手段 1 、手段 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予め定められた設定回数（周期変数 T 、例えば 1 0 0 回等）に到達するまでの前記識別情報（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示の残り実行回数を特定可能に報知する報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、周期演出用カウンタのカウント値が 0 になるまでの変動回数を演出表示装置 9 にて表示する部分、図 4 6 参照）を

10

20

30

40

50

備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行されるまでの期間を把握しやすくなるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 4 に記載の遊技機は、請求項請求項 1、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記特別遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示の実行回数が所定回数（例えば、78 回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、特別図柄停止処理のステップ S 155 ~ 157 を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

複数種類の示唆演出態様（周期演出パターン A ~ E）のうちから選択された示唆演出態様で前記示唆演出を実行し（演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、演出図柄変動開始処理のステップ S 811 ~ 817 を実行する部分（図 47 ~ 図 50 参照））、

前記特別遊技状態において前記示唆演出を実行する際に、前記所定回数に到達するまでの前記識別情報の可変表示の残り実行回数に応じて異なる割合で前記複数種類のうちから実行すべき示唆演出の示唆演出態様を選択する（演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、演出図柄変動開始処理のステップ S 815 を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択された示唆演出の態様と実際の特定遊技状態の発生状況とにずれが生じにくくなるため、遊技者に違和感を与えることがない。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【図 1】（a）は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図であり、（b）は、操作部を拡大して示す斜視図である。

【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図 5】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当たり用変動パターン種別判定テーブル及び小当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当たり変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】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 16】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 17】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 18】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 19】入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 21】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 3】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 2 4】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 5】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 6】大当たり終了処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 7】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。  
 【図 2 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 1】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 2】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 3】第 1 (第 2) 保留記憶数表示更新処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 4】第 1 並びに第 2 保留表示バッファの構成例を示す説明図である。  
 【図 3 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 6】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 7】周期変数更新処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 8】周期変数の減算状況を示す図である。  
 【図 3 9】変動パターンの一例を示す図である。

10

【図 4 0】変動パターンの一例を示す図である。  
 【図 4 1】(a) は戦闘演出 A の演出態様、(b) は戦闘演出 B の演出態様 (c) は戦闘演出 C の演出態様を示す図である。

20

【図 4 2】周期演出パターンテーブルを示す図である。  
 【図 4 3】周期演出パターン選択テーブルを示す図である。  
 【図 4 4】(a) はパターン B に対応する周期演出用テーブルを示す図であり、(b) はパターン D に対応する周期演出用テーブルを示す図である。  
 【図 4 5】周期変更用カウンタテーブルを示す図である。

【図 4 6】通常状態における演出状況の一例を示す図である。  
 【図 4 7】パターン A にもとづく周期演出状況の一例を示す図である。  
 【図 4 8】パターン B にもとづく周期演出状況の一例を示す図である。  
 【図 4 9】パターン D にもとづく周期演出状況の一例を示す図である。  
 【図 5 0】パターン D にもとづく周期演出状況の一例を示す図である。  
 【図 5 1】遊技状態の変遷に伴う各種演出状況の一例を示すタイミングチャートである。  
 【図 5 2】遊技状態の変遷に伴う各種演出状況の一例を示すタイミングチャートである。  
 【図 5 3】遊技状態の変遷に伴う各種演出状況の一例を示すタイミングチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明の実施例を図面に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0017】

40

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) とを含む構造体である。

【0019】

50

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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

この実施例では、第 1 特別図柄の種類と第 2 特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに 0 ～ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、0 ～ 9、00 ～ 99 等の数字やアルファベット等の文字を可変表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技や小当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【 0 0 2 5 】

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



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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部

10

20

30

40

50

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。

#### 【0033】

なお、この実施例では、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。

10

#### 【0034】

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

#### 【0035】

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

20

#### 【0036】

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

30

40

#### 【0037】

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

50

置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

20

【 0 0 4 1 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 R , 2 7 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 2 8 a、左枠 LED 2 8 b および右枠 LED 2 8 c が設けられている。また、左枠 LED 2 8 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 5 1 が設けられ、右枠 LED 2 8 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 5 2 が設けられている。天枠 LED 2 8 a、左枠 LED 2 8 b および右枠 LED 2 8 c および装飾用 LED 2 5 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

30

【 0 0 4 2 】

また、打球供給皿 3 を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作部 5 0 が設けられている。図 1 ( b ) に示すように、操作部 5 0 には、遊技者が押圧操作することが可能とされ、内部に LED 5 0 b を内在することで点灯可能な透明樹脂部材から成る押圧操作部 4 9 が設けられている。なお、押圧操作部 4 9 の下方には、押圧操作部 4 9 の押圧操作を検出するための操作スイッチ 5 0 a が設けられている（図 3 参照）。

40

【 0 0 4 3 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変

50

表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

#### 【 0 0 4 4 】

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

#### 【 0 0 4 5 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 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）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。この実施例では、ROM 5 4 および RAM 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 5 6 のほか RAM 5 5 が内蔵されていればよく、ROM 5 4 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 5 7 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 5 6 0 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 5 0 3 が内蔵されている。

#### 【 0 0 4 6 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において CPU 5 6 が ROM 5 4 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 5 6 0（または CPU 5 6）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 5 6 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 3 1 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。

#### 【 0 0 4 7 】

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 0 3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

#### 【 0 0 4 8 】

乱数回路 5 0 3 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。

#### 【 0 0 4 9 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 5 4 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 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を

行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。

【0050】

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

10

【0051】

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

20

【0052】

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

30

【0053】

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

40

【0054】

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

50

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。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【0058】

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

【0059】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【0060】

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。

【0061】

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 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継

10

20

30

40

50

基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0062】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0063】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、駆動信号を天枠 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28c などの枠側に設けられている各 LED に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 に駆動信号を供給する。なお、LED 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板 35 に搭載される。

【0064】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27R、27L に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0065】

また、演出制御用 CPU 101 は、入出力ポート 106 を介して操作部 50 に接続されており、該入出力ポート 106 を介して操作部 50 内の LED 50b を駆動する信号を出力するとともに、操作部 50 内の操作スイッチ 50a から遊技者の押圧操作に応じて出力される操作信号が入力される。

【0066】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0067】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（エレジスタ）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。

【0068】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 0 ~ S 1 5 ) を実行する。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施例では、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。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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。なお、この実施例では、C P U 5 6 は、ステップ S 4 3 の処理において、バックアップ R A M に保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板 8 0 に対して送信する。

【 0 0 7 3 】

なお、この実施例では、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としてもよい。

【 0 0 7 4 】

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

10

20

30

40

50



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）。

【0075】

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。

【0076】

また、CPU 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（ステップS 1 3）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0077】

また、CPU 5 6は、乱数回路5 0 3を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 4）。CPU 5 6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5 0 3にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0078】

そして、ステップS 1 5において、CPU 5 6は、所定時間（例えば2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2 m sに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2 m s毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0079】

初期化処理の実行（ステップS 1 0～S 1 5）が完了すると、CPU 5 6は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS 1 7）および初期値用乱数更新処理（ステップS 1 8）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S 1 6）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS 1 9）。この実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、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5 6 0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ト値が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。

【0080】

なお、この実施例では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0である。

【0081】

10

20

30

40

50

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56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）。

10

#### 【0082】

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

#### 【0083】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

20

#### 【0084】

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

#### 【0085】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

30

#### 【0086】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

#### 【0087】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

#### 【0088】

40

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

#### 【0089】

この実施例では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領

50

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S 3 1:出力処理)。

【0090】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS 32)。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

10

【0091】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS 33)。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「」および「x」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「」を示す1と「x」を示す0)を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

20

【0092】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS 34)、処理を終了する。

【0093】

以上の制御によって、この実施例では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS 21~S 33(ステップS 29を除く。)の処理に相当する。また、この実施例では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

30

【0094】

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

【0095】

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

40

【0096】

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

【0097】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである所定の図柄(記

50

号)が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が後述する「確変大当りB」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄(確変大当りB図柄と同じ図柄。例えば「355」等)が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である所定の図柄(記号)が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

#### 【0098】

ここで、小当りとは、後述する確変大当りAと比較して大入賞口の開放時間が短い(この実施例では0.1秒間の開放を15回)当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、確変大当りBとは、確変大当りAと比較して大入賞口の開放時間が短い(この実施例では0.1秒間の開放を15回)大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである(但し、大当り遊技後の遊技状態は時短状態にはならない、つまり、可変表示の実行条件である第2始動条件が成立しにくい状況となり、始動条件の成立状況は通常状態と共通であるため、見た目上は通常状態と変わらない)。つまり、この実施例では、確変大当りBと小当りとは、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0.1秒間の開放が15回行われると、確変大当りBであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態(確変状態)を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0099】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施例では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1~ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2、スーパーPB3-1~スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が2回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2を用いる場合にも、再変動が3回行われる。

#### 【0100】

また、図6に示すように、この実施例では、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6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、確変大当りB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6に示すように、確変大当りBまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3~スーパーPA3-4を用いる場合にも、再変動が3回行われる。また、確変大当りBまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が2回行われる。

## 【 0 1 0 1 】

なお、この実施例では、図 6 に示すように、変動パターンの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、非リーチ短縮なしの場合は 6 . 7 5 秒で固定であり、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 3 2 . 7 5 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 2 2 . 7 5 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3 , 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 0 2 】

また、この実施例では、非リーチ P A 1 - 3 および特殊 P G 1 - 2 と、非リーチ P A 1 - 4 および特殊 P G 1 - 3 とは、それぞれ変動演出態様が同じ変動パターンとされている。

20

## 【 0 1 0 3 】

ここで、非リーチ P A 1 - 3 および特殊 P G 1 - 2 にもとづく変動演出の具体例を、図 3 9 を用いて説明する。なお、図 3 9 では、紙面左上から紙面右下に、( A )、( B )、( C )、( D ) ... の順に、演出表示装置 9 の表示画面が遷移する。

## 【 0 1 0 4 】

図 3 9 は、非リーチ P A 1 - 3 および特殊 P G 1 - 2 にもとづく変動演出態様を示している。まず、図 3 9 ( A ) に示すように、可変表示が開始された後、左図柄である例えば「 3 」が左表示エリアに停止され（図 3 9 ( B ) 参照）、次いで右図柄である例えば「 4 」が右表示エリアに仮停止表示（例えば図柄が揺れている状態等）された後（図 3 9 ( C ) 参照）、右図柄が再度変動を開始して（所謂「滑り」）（図 3 9 ( D ) 参照）、右表示エリアに右図柄である例えば「 4 」が再度仮停止表示される（図 3 9 ( E ) 参照）。そして中図柄である例えば「 3 」が中表示エリアに停止表示される（図 3 9 ( F ) 参照）。

30

## 【 0 1 0 5 】

そして、この状態で、全ての図柄が画面右上に縮小表示されるとともに、戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する（図 3 9 ( G 1 ) 参照）。次いで、今度は戦闘機が画面左上から右下に向けて通過し（図 3 9 ( G 2 ) 参照）、さらに 2 機の戦闘機が同時に画面左上および右上から斜め下方に向けて通過する（図 3 9 ( G 3 ) 参照）。そして、最後は図柄が縮小表示されたまま画面中央に「 ? 」が表示され、確変大当り B、小当り、はずれのいずれかが発生した旨が示唆される。

## 【 0 1 0 6 】

このように、非リーチ P A 1 - 3 および特殊 P G 1 - 2 にもとづく変動演出態様は図 3 9 ( A ) ~ ( G 4 ) に示すように同じであるが、詳しくは、非リーチ P A 1 - 3 においては、図 3 9 ( A ) ~ ( G 4 ) までは一連の変動パターンであって、この一連の特図変動時間は 1 7 . 7 5 秒（図 6 参照）とされているのに対し、特殊 P G 1 - 2 においては、図 3 9 ( A ) ~ ( F ) までは一連の変動パターンであり、この一連の特図変動時間が 1 1 . 7 5 秒（図 6 参照）とされ、図 3 9 ( G 1 ) ~ ( G 4 ) は、大当り遊技状態または小当り遊技状態（大入賞口開放制御中）において行われる大当りまたは小当り演出であり、この大入賞口開放制御時間が約 6 秒間とされている。すなわち、非リーチ P A 1 - 3 における特図変動時間 T 1 と、特殊 P G 1 - 2 における特図変動時間 T 2 と大入賞口開放制御時間 T 3 とを合算した時間と、が同じとされている { T 1 ( 1 7 . 7 5 秒 ) = T 2 ( 1 1 . 7 5

40

50

秒) + T3 (6 秒) }。

#### 【0107】

具体的には、非リーチPA1 - 3においては、図39 (G1) ~ (G3)の間は右図柄である「4」は仮停止表示状態であり、最終的に図39 (G4)において停止表示されるのに対し、特殊PG1 - 2においては、図39 (G1)以降は右図柄である「4」は停止表示されている、つまり図39 (G1)の時点で変動表示は停止されているが、図柄が縮小表示されているとともに、戦闘機が通過する動きがあることにより、遊技者に対して見た目上同じ演出が行われているように見せることができる。

#### 【0108】

次に、非リーチPA1 - 4および特殊PG1 - 3にもとづく変動演出の具体例を、図40を用いて説明する。

#### 【0109】

図40は、非リーチPA1 - 4および特殊PG1 - 3にもとづく変動演出態様を示している。まず、図40 (A)に示すように、可変表示が開始された後、左図柄である例えば「3」が左表示エリアに停止され (図40 (B)参照)、次いで右図柄である例えば「5」が右表示エリアに停止表示された後 (図40 (C)参照)、中図柄である例えば「5」が中表示エリアに停止表示されると同時に、左・中・右図柄が仮停止表示状態 (例えば図柄が揺れている状態等) となる (図40 (D)参照)。

#### 【0110】

そして、左・中・右図柄が再度変動を開始し (所謂「擬似連」)、図40 (A) ~ (D)と同様の変動を繰り返して仮停止表示された後 (図40 (E) (F)参照、擬似連1回目)、再度変動を開始し、図40 (A) ~ (D)と同様の変動を繰り返して仮停止表示される (図40 (G) (H)参照、擬似連2回目)。

#### 【0111】

そして、この状態で、全ての図柄が画面右上に縮小表示されるとともに、戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する (図40 (I1)参照)。次いで、今度は3機の戦闘機が画面右上から左下に向けて通過し (図40 (I2)参照)、さらに7機の戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する (図40 (I3)参照)。そして、最後は図柄が縮小表示されたまま画面中央に「？」が表示され、確変大当りB、小当り、はずれのいずれかが発生した旨が示唆される。

#### 【0112】

このように、非リーチPA1 - 4および特殊PG1 - 3にもとづく変動演出態様は図40 (A) ~ (I4)に示すように同じであるが、詳しくは、非リーチPA1 - 4においては、図40 (A) ~ (I4)までが一連の変動パターンであって、この一連の特図変動時間は21.50秒 (図6参照)とされているのに対し、特殊PG1 - 3においては、図40 (A) ~ (H)までが一連の変動パターンであり、この一連の特図変動時間が15.50秒 (図6参照)とされ、図40 (I1) ~ (I4)は、大当り遊技状態または小当り遊技状態 (大入賞口開放制御中) において行われる大当りまたは小当り演出であって、この大入賞口開放制御時間が約6秒間とされている。すなわち、非リーチPA1 - 4における特図変動時間T1と、特殊PG1 - 3における特図変動時間T2と大入賞口開放制御時間T3とを合算した時間と、が同じとされている { T1 (21.50秒) = T2 (15.50秒) + T3 (6秒) }。

#### 【0113】

具体的には、非リーチPA1 - 4においては、図40 (I1) ~ (I3)の間は左・中・右図柄は全て仮停止表示状態であり、最終的に図40 (I4)において停止表示されるのに対し、特殊PG1 - 3においては、図40 (I1)以降は全ての図柄は停止表示されている、つまり図40 (I1)の時点で変動表示は停止されているが、図柄が縮小表示されているとともに、戦闘機が通過する動きがあることにより、遊技者に対して見た目上同じ演出が行われているように見せることができる。

#### 【0114】

10

20

30

40

50

このように本実施例では、確変大当り B または小当りの当選時に選択される複数の変動パターン（特殊 P G 1 - 1 ~ 3、2 - 1 ~ 2）のうちの 2 つの変動パターン（特殊 P G 1 - 2、1 - 3）の演出態様および大当り / 小当り遊技状態において実行される演出態様からなる一連の演出態様が、はずれの時に選択される複数の変動パターンのいずれか（非リーチ P A 1 - 3、4）の演出態様と同じとされているため、図 39、図 40 に示す変動が行われた場合、非リーチ P A 1 - 3、4 または特殊 P G 1 - 2、3 のいずれの変動パターンにもとづく演出態様であるかを特定することを困難とすることができる。言い換えると、非リーチ P A 1 - 3、4、特殊 P G 1 - 2、3 にもとづく変動パターンは、確変大当り B、小当り、はずれのいずれの場合にも選択される変動パターンであるため、確変大当り B が発生した場合でも、確変大当り B が発生したこと、つまりその後の遊技状態が確変状態に移行することを遊技者に悟られないようにしている。

10

#### 【0115】

なお、この実施例では、非リーチ P A 1 - 3 および特殊 P G 1 - 2、非リーチ P A 1 - 4 および特殊 P G 1 - 3 のみが変動演出態様が同じ変動パターンとされていたが、他の変動パターンにおいても、はずれ時と確変大当り B または小当り時とで同じ変動パターンを設定してもよい。

#### 【0116】

また、この実施例では、はずれ時において、確変大当り B または小当り時に選択される複数の変動パターンのうちいずれかと同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしていたが、必ずしも同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしなくてもよい。すなわち、はずれ時において確変大当り B または小当り時に選択される変動パターンと同じ演出態様の変動パターンが選択されなくても、特殊 P G 1 - 1 ~ 3、2 - 1 ~ 2 を、確変大当り B または小当り時に選択される変動パターンとしていることで、特殊 P G 1 - 1 ~ 3、2 - 1 ~ 2 のいずれかの変動パターンが選択された場合、少なくとも遊技者が確変大当り B の発生を特定することは困難となるため、確変大当り B が発生してその後の遊技状態が確変状態に移行することを遊技者に悟られないようにすることができる。

20

#### 【0117】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム 1（M R 1）：大当りの種類（後述する確変大当り A、確変大当り B）を決定する（大当り種別判定用）

30

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

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

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

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

#### 【0118】

なお、この実施例では、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、この実施例では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

40

#### 【0119】

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

50

変動 2 回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 3 回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

#### 【 0 1 2 0 】

なお、この実施例では、確変大当り A である場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 4 とに種別分けされている。また、確変大当り B である場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。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 C A 4 - 1 に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

#### 【 0 1 2 1 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、( 1 ) の大当り種別判定用乱数、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、この実施例では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されたハードウェア ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。 ) が生成する乱数を用いる。

#### 【 0 1 2 2 】

図 8 ( a ) は、大当り判定テーブル 1 3 0 a を示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態 ( 確変状態でない遊技状態 ) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 8 ( a ) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8 ( a ) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 ( a ) に記載されている数値が大当り判定値である。

#### 【 0 1 2 3 】

図 8 ( b ) , ( c ) は、小当り判定テーブル 1 3 0 b , 1 3 0 c を示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当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り判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) 1 3 0 b 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り判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) 1 3 0 c とがある。小当り判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) 1 3 0 b には、図 8 ( b ) に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) 1 3 0 c には、図 8 ( c ) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 ( b ) , ( c ) に記載されている数値が小当り判定値である。

#### 【 0 1 2 4 】



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り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8(a)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する確変大当りA、確変大当りB)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8(b),(c)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(a)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(b),(c)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りに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、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、小当りにするか否か決定するということは、小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、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り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

#### 【0125】

なお、この実施例では、図8(b),(c)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)130bを用いる場合には70分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)130cを用いる場合には120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、この実施例では、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。

20

#### 【0126】

つまり、第1特別図柄表示器8aの変動表示が実行されるのは、遊技状態が通常状態または確変状態(高確低ベース状態)のときであり、確変大当りBにより遊技状態が確変状態(高確低ベース状態)に移行したことを遊技者に悟られないようにするために小当りの発生確率を高めているのに対し、第2特別図柄表示器8bの変動表示が実行されるのは、遊技状態が確変・時短状態(高確高ベース状態)のときであり、この場合は確変大当りBにより遊技状態が確変状態(高確低ベース状態)に移行したことを遊技者に悟られないようにする必要はないので、小当りの発生確率を抑えている。

#### 【0127】

30

また、本実施例では、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bの変動表示結果として小当り図柄が導出されるようになっているが、第2特別図柄表示器8bの変動表示結果として小当り図柄が導出されないようにしてもよい。

#### 【0128】

また、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)130bを用いる場合に小当りと決定される割合(1/70)は、後述するように大当りの場合に大当り種別を確変大当りAに決定する割合(28/40)と同じとされている。

#### 【0129】

図8(d)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131を示す説明図である。大当り種別判定テーブル131は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにともづく保留記憶(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)および遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにとも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)を用いて大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブルである。

40

#### 【0130】

大当り種別判定テーブル131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「確変大当りA」、「確変大当りB」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、この実施例では、「確変大当りA」に対して28個の判定値が割り当てられ(40分の28の割合で確変大当りAと決定される)、「確変大当りB」に対して12個

50

の判定値が割り当てられている（４０分の１２の割合で確変大当りＢと決定される）。従って、この実施例では、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と、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で、「確変大当りＢ」と決定される割合は同じである。なお、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と、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で、「確変大当りＢ」と決定される割合を異ならせてもよい。

#### 【０１３１】

また、この実施例では、図８（ｄ）に示すように、第２特定遊技状態としての１５ラウンドの確変大当りＢと、この確変大当りＢと比較して、大当たり中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第１特定遊技状態としての確変大当りＡと、を決定する場合を説明するが、付与される遊技価値は、この実施例で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第２特定遊技状態と比較して、ラウンド数が多い第１特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第２特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第１特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当たりであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第２特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第１特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が増えるようにして第１特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第２特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第１特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第２特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第１特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も１５回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

#### 【０１３２】

「確変大当りＡ」とは、１５ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態および時短状態（確変・時短状態、高確高ベース状態）に移行させる大当たりである。大当たり終了後、変動表示を７８回終了するまで確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当たり終了後、変動表示を７０回終了したときに終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を７８回終了するまで継続される。従って、この実施例では、大当たり終了後、７０回目の変動表示を終了してから７８回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されない（高確低ベース状態である）。

#### 【０１３３】

「確変大当りＢ」とは、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が「確変大当りＡ」に比べて短い１５ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態にのみ移行させる大当たりである。大当たり終了後、変動表示を所定回数（本実施例では７８回）終了するまで確変状態が継続する。ただし、大当たり終了後に時短状態には移行せずに低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を７８回終了するまで継続される。従って、この実施例では、大当たり終了後、７８回目の変動表示を終了するまで高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されない（高確低ベース状態）。

#### 【０１３４】

つまり、「確変大当りＡ」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒と長いのに対して、「確変大当りＢ」では１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が０．１秒と極めて短く（高速開放）、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施例では、その確変大当りＢの大当たり遊技状態の終了後には確

変状態に移行されるが高ベース状態には移行しない。

【 0 1 3 5 】

なお、この実施例では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ15回行われ、「確変大当りB」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の15回の高速開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、例えば遊技者が大入賞口の開放を確認できたとしても、「確変大当りB」または「小当り」のいずれにもとづく開放なのかを特定しにくく、しかもその後の遊技状態が確変状態または通常状態のいずれに移行したかを特定することもできなくなるため、遊技者にわからないように、確変大当りBを発生させ、かつ、該大当りの終了後に遊技状態を確変状態に移行させる、つまり確変状態を潜伏させることができる。

10

【 0 1 3 6 】

大当り種別判定テーブル131には、ランダム1の値と比較される数値であって、「確変大当りA」、「確変大当りB」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【 0 1 3 7 】

図9(a)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132a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は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【 0 1 3 8 】

大当り用変動パターン種別判定テーブル132a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~スーパーCA3-4の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 3 9 】

また、図9(b)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132b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132b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、この実施例では、図9(b)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または特殊CA4-2のうちのいずれかが決定される場合が示されている。

30

【 0 1 4 0 】

図10(a),(b)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135a,135bを示す説明図である。このうち、図10(a)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135aを示している。また、図10(b)は、遊技状態が確変状態または時短状態であるか、または合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135bを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135a,135bは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【 0 1 4 1 】

なお、図10に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135bを用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さ

50

らに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数の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。

#### 【0142】

なお、この実施例では、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル135aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル135bとの2種類のテーブルのみを用いる場合を示しているが、のはずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施例で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々ののはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応した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。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。

10

#### 【0143】

また、この実施例では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数の値ごとに別々に用意された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（すなわち、第1保留記憶数0個用、第1保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応した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。例えば、第1保留記憶数0～2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合（例えば3以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。

20

30

#### 【0144】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135a, 135b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CA2-1～非リーチCA2-3、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のいずれかに対応する判定値が設定されている。

#### 【0145】

なお、図10(a), (b)に示すように、この実施例では、はずれである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

40

#### 【0146】

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

50

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。

#### 【0147】

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

#### 【0148】

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

#### 【0149】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

#### 【0150】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図13および図14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）であ

る（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

#### 【0151】

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

10

#### 【0152】

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

20

#### 【0153】

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

#### 【0154】

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

30

#### 【0155】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。この実施例では、後述する入賞時判定処理（図19参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。例えば、この実施例では、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、EXTデータに「00(H)」を設定した入賞時判定結果1指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞時判定結果2指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA3-4となる（スーパーリーチ大当たりとなる）と判定した場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した入賞時判定結果3指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リー

40

50

チはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した入賞時判定結果4指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した入賞時判定結果5指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA3-4となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した入賞時判定結果6指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が特殊CA4-2となる(ノーマルリーチ大当たりまたはノーマルリーチ小当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した入賞時判定結果7指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が特殊CA4-2となる(ノーマルリーチ大当たりまたはノーマルリーチ小当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した入賞時判定結果8指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてEXTデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

10

**【0156】**

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

**【0157】**

コマンドA001(H)は、大当たり開始画面(ファンファーレ画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(確変大当たりA開始指定コマンド:ファンファーレ1指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、大当たり遊技の開始を指定するものであるが、大当たり遊技であることを特定しにくい大当たり開始画面(図39(G1~G4)、図40(I1~I4)参照)を表示することを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB開始指定コマンド:ファンファーレ2指定コマンド)である。コマンドA003(H)は、小当たり遊技の開始を指定するものであるが、小当たり遊技であることを特定しにくい小当たり開始画面(図39(G1~G4)、図40(I1~I4)参照)を表示することを指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド:ファンファーレ3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、確変大当たりBである場合および小当たりである場合に共通の確変大当たりB/小当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するように構成してもよい。

20

30

**【0158】**

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

**【0159】**

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりAであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりBであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち小当たり遊技の終了を指定するとともに、小当たりであったことを指定する演出制御コマンド(小当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、確変大当たりBである場合および小当たりである場合に共通の確変大当たりB/小当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するように構成してもよい。

40

**【0160】**

50

なお、本実施例では、上記コマンドA002(H)にて指定する大当り開始画面とコマンドA003(H)にて指定する小当り開始画面とは同一の開始画面であり、また、コマンドA302(H)にて指定する大当り終了画面とコマンドA303(H)にて指定する小当り終了画面とは同一画面である。詳しくは、これら大当り/小当り開始画面および大当り/小当り終了画面は、前述した非リーチPA1-3,4の後半において表示される画面(図39(G1)~(G4)、図40(I1)~(I4)参照)と同じ態様の表示画面とされており、確変大当りBまたは小当りのいずれが発生したかの特定を困難とするとともに、確変大当りBが発生して遊技状態が確変状態(高確低ベース状態)に移行した可能性があることを示唆する画面とされている。

【0161】

10

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

【0162】

コマンドB1XX(H)は、時短状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(時短回数指定コマンド)である。コマンドB1XX(H)における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。

【0163】

20

コマンドB2XX(H)は、確変状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで確変状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(確変回数指定コマンド)である。コマンドB2XX(H)における「XX」が、確変状態の残り回数を示す。

【0164】

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

【0165】

30

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず(例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず)、始動入賞が発生することに入賞時判定の処理が実行され、必ず図13に示す図柄指定コマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する後述する保留予告を実行する。なお、本実施例では、確変大当りBおよび小当りについての保留予告は実行しない、つまり確変大当りAについての保留予告のみを実行するようになっている。

【0166】

40

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13および図14に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0167】

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

【0168】

50



この実施例では、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

#### 【0169】

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

#### 【0170】

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

#### 【0171】

図15および図16は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313、S314）。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

#### 【0172】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

#### 【0173】

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。

## 【0174】

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。

## 【0175】

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。

10

## 【0176】

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

## 【0177】

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

20

30

## 【0178】

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

40

## 【0179】

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。

## 【0180】

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

50

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。

#### 【0181】

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

10

#### 【0182】

小当り開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

20

#### 【0183】

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。

#### 【0184】

図17は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図17（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図17（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

30

#### 【0185】

まず、図17（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

#### 【0186】

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（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213A）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS214A）。

40

#### 【0187】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13a

50

がオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

#### 【0188】

図18(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。図18(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。なお、図18(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図18(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

#### 【0189】

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18(B)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)。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

#### 【0190】

図18(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図18(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施例では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)、および後述するスーパーリーチフラグが記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

#### 【0191】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する(ステップS216A)。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS217A)。

#### 【0192】

次に、図17(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ス

テップ S 2 1 1 B )。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす ( ステップ S 2 1 2 B ) とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす ( ステップ S 2 1 3 B )。また、C P U 5 6 は、保留記憶特定情報記憶領域 ( 保留特定領域 ) において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 2 」を示すデータをセットする ( ステップ S 2 1 4 B )。

【 0 1 9 4 】

次いで、C P U 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 ( 図 1 8 ( B ) 参照 ) における保存領域に格納する処理を実行する ( ステップ S 2 1 5 B )。なお、ステップ S 2 1 4 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、変動パターン判定用乱数 ( ランダム 3 ) を第 2 始動口スイッチ通過処理 ( 始動入賞時 ) において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 2 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数 ( ランダム 3 ) を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【 0 1 9 5 】

次いで、C P U 5 6 は、入賞時判定処理を実行する ( ステップ S 2 1 6 B )。そして、C P U 5 6 は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第 2 保留記憶数カウンタの値にもとづいて第 2 保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う ( ステップ S 2 1 7 B )。

【 0 1 9 6 】

図 1 9 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。入賞時判定処理では、C P U 5 6 は、まず、ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 5 B で抽出した大当り判定用乱数 ( ランダム R ) と図 8 ( a ) の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する ( ステップ S 2 2 0 )。この実施例では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第 1 始動入賞口 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、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめいづれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、スーパーリーチとなることを予告する保留予告を実行する。

【 0 1 9 7 】

大当り判定用乱数 ( ランダム R ) が通常時の大当り判定値と一致しなければ ( ステップ S 2 2 0 の No )、C P U 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れば、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 5 A , S 2 1 5 B で抽出した大当り判定用乱数 ( ランダム R ) と図 8 ( a ) の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する ( ステップ S 2 2 2 )。

【 0 1 9 8 】

大当り判定用乱数 ( ランダム R ) が確変時の大当り判定値とも一致しなければ ( ステッ

プ S 2 2 2 の N )、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 5 A、S 2 1 5 B で抽出した大当り判定用乱数 (ランダム R) と図 8 ( b )、( c ) に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する (ステップ S 2 2 3)。この場合、C P U 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 1 7 ( A ) に示す第 1 始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理 (ステップ S 2 1 6 A 参照) を実行する場合) には、図 8 ( b ) に示す小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) 1 3 0 b に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合 (図 1 7 ( B ) に示す第 2 始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理 (ステップ S 2 1 6 B 参照) を実行する場合) には、図 8 ( c ) に示す小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用) 1 3 0 c に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

10

**【 0 1 9 9 】**

大当り判定用乱数 (ランダム R) が小当り判定値とも一致しなければ (ステップ S 2 2 3 の N o )、C P U 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う (ステップ S 2 2 4)。この実施例では、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 4 において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か (具体的には、時短フラグがセットされているか否か) を判定する。また、C P U 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否か (具体的には、合算保留記憶数カウンタの値が 3 以上であるか否か) を判定する。

**【 0 2 0 0 】**

そして、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 4 の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する (ステップ S 2 2 5)。具体的には、C P U 5 6 は、遊技状態が時短状態であると判定した場合、または合算保留記憶数が 3 以上であると判定した場合には、図 1 0 ( b ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用) 1 3 5 b を設定する。また、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満であると判定した場合には、図 1 0 ( a ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用) 1 3 5 a を設定する。なお、遊技状態や合算保留記憶数に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 a、1 3 5 b を用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 a、1 3 5 b を選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいかな否かを判定することにより、後述するステップ S 2 2 9 で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施例では、図 9 ( a ) に示すように、スーパーリーチ大当りとなるスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して 1 5 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 1 5 0 以上であるかな否かを判定し、1 5 0 以上であればスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別となると判定してもよい。また、例えば、この実施例では、図 1 0 ( a )、( b ) に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別に対して 2 3 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 2 3 0 以上であるかな否かを判定し、2 3 0 以上であればスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施例では、図 1 0 ( a )、( b ) に示すように、非リーチはずれとなる非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別に対して 1 ~ 7 9 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値が閾値 7 9 以下であるかな否かを判定し、7 9 以下であれば非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別となると判定してもよい。

20

30

40

**【 0 2 0 1 】**

大当り判定用乱数 (ランダム R) が小当り判定値と一致した場合には (ステップ S 2 2 3 の Y e s)、C P U 5 6 は、図 9 ( b ) に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 b を設定する (ステップ S 2 2 6)。

**【 0 2 0 2 】**

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当り判定用乱数 (ランダム R) が大当り

50

判定値と一致した場合には、CPU 56は、ステップS 2 1 5 A , S 2 1 5 Bで抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS 2 2 7)。この場合、CPU 56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A))に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS 2 1 6 A参照)を実行する場合)および第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B))に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS 2 1 6 B参照)を実行する場合)において、図8(d)に示す大当たり種別判定テーブル131を用いて大当たり種別が「確変大当たりA」または「確変大当たりB」のいずれとなるかを判定する。そして、CPU 56は、ステップS 2 2 7で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用変動パターン種別判定テーブルを設定する(ステップS 2 2 8)。

10

#### 【0203】

次いで、CPU 56は、ステップS 2 2 5 , S 2 2 6 , S 2 2 8で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップS 2 1 5 A , S 2 1 5 Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別を判定する(ステップS 2 2 9)。

#### 【0204】

そして、CPU 56は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS 2 3 0)。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A))に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS 2 1 7 A参照)を実行する場合)には、ステップS 2 2 9で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「00(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「01(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「スーパーリーチ大当たり」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「ノーマルリーチ大当たり/または小当たり」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「06(H)」を設定する処理を行う。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B))に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理(ステップS 2 1 7 B参照)を実行する場合)には、ステップS 2 2 9で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「03(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「04(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「スーパーリーチ大当たり」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「05(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS 2 2 9で「ノーマルリーチ大当たり/または小当たり」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「07(H)」を設定する処理を行う。その他、CPU 56は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

20

30

40

#### 【0205】

図20および図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(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 56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS 5 1)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

#### 【0206】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域(図18(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認す

50

る（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、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）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

#### 【0207】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

#### 【0208】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図19に示した入賞時判定処理において、大当り判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

#### 【0209】

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。

#### 【0210】

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。

#### 【0211】

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。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数= $m$  ( $m=2\sim 8$ )に対応する保存領域に格納されている値（「第1」または「第2」を示す値）を、合算保留記憶数= $m-1$ に



対応する保存領域に格納する。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS59）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0215】

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

【0216】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップ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たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0217】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（a）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（a）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（a）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとするこ

10

20

30

40

50

とに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0218】

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

10

【0219】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のNo）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（b）、（c）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（b）、（c）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、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8（b）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（c）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

20

【0220】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のNo）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。

【0221】

30

次いで、CPU56は、選択した大当た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たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「確変大当たりA」または「確変大当たりB」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップ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たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。

【0222】

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

40

【0223】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる所定の大当たり記号を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる所定の小当たり記号を特別図柄の停止図柄に決定する。このように、大当たり図柄を複数種類の大当たり記号のうちから決定し、小当たり図柄を複数種類の小当たり記号のうちから決定す

50

ることで、遊技者に大当りであるか小当りであるかを特定しにくくすることができる。

【0224】

なお、本実施例では、遊技球の入賞時において実施される入賞時判定処理（ステップS216A、S216B）において変動パターン種別の決定を行い、特別図柄の変動表示の開始時において大当りか否かの判定および変動パターンの決定を行うが、遊技球の入賞時において大当りか否かの判定を行い、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンの決定を行うようにしてもよい。

【0225】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

10

【0226】

図22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（図9（a）参照）を選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

【0227】

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132b（図9（b）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。

20

【0228】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りAまたは確変大当りBとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップS95のYes）、CPU56は、ステップS98に移行する。

30

【0229】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のNo）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のNo）、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10（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。

【0230】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のYes）または合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のYes）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10（b）参照）を選択した後（ステップS98）、ステップS102に移行する。

40

【0231】

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

50

## 【 0 2 3 2 】

次いで、CPU 56 は、ステップ S 1 0 2 の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 a、1 3 7 b (図 1 1 参照)、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 a (図 1 2 参照)のうちのいずれかを選択する(ステップ S 1 0 3)。また、乱数バッファ領域(第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ)からランダム 3 (変動パターン判定用乱数)を読み出し、ステップ S 1 0 3 の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップ S 1 0 5)。なお、始動入賞のタイミングでランダム 3 (変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU 56 は、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

## 【 0 2 3 3 】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う(ステップ S 1 0 6)。

## 【 0 2 3 4 】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップ S 1 0 7)。例えば、ステップ S 3 3 の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 55 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップ S 1 0 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップ S 3 0 2)に対応した値に更新する(ステップ S 1 0 9)。

20

## 【 0 2 3 5 】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップ S 9 5 ~ S 9 8 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。

## 【 0 2 3 6 】

図 2 3 は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップ S 3 0 2)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 56 は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果 1 指定 ~ 表示結果 4 指定のいずれかの演出制御コマンド(図 1 3 参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56 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 S 1 1 0)。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 6 に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当り A であるときには、表示結果 2 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 1, S 1 1 2)。なお、確変大当り A であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56 は、大当りの種別が確変大当り A ではない、つまり確変大当り B であるときには、表示結果 3 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 4)。なお、確変大当り B であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。

30

40

## 【 0 2 3 7 】

一方、CPU 56 は、大当りフラグがセットされていないときには(ステップ S 1 1 0 の N)、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S 1 1 6)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56 は、表示結果 4 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 7)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップ S 1 1 6 の N)、すなわち、はずれである場合には、CPU 56 は、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 1 8)。

50

## 【0238】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

## 【0239】

図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

## 【0240】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、大当たりフラグがセ

20

## 【0241】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS133a）、セットされている場合には、大当たり遊技状態において遊技状態を一旦通常状態に移行させるが、後述する大当たり終了処理において大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を決定する際に、大当たり前の遊技状態が確変状態であったか否かが判るようにするために、大当たり前の遊技状態が確変状態であったことを示す大当たり前確変フラグをセットする（ステップS133b）。

## 【0242】

30

次いで、確変フラグや時短フラグがあった場合にはそれらをリセットし（ステップS134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS135）。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりAである場合には確変大当たりA開始指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりBである場合には確変大当たりB開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が確変大当たりA、確変大当たりBのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS136）。

## 【0243】

40

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、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S137）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15回）および大当たり種別に応じた開放時間をセットする（ステップS138）。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S305）に対応した値に更新する（ステップS139）。

## 【0244】

ステップS140では、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされている場合には、確変状態における特別図柄の変動可能回数を示す確変回数カウンタの値を-1する（ステップS153）。そして、CPU56は、減算後の確変回数カウンタの値にもとづいて確変回数指定コマ

50

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S154)。次いで、CPU56は、減算後の確変回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS155)、確変フラグをリセットする(ステップS156)。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS157)。

#### 【0245】

ステップS155において減算後の確変回数カウンタの値が0になっていない場合には、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(すなわち、確変・時短状態に制御されている場合)には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS142)。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行った後(ステップS143)、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)。

10

#### 【0246】

ステップS145にて時短フラグをリセットした場合、またはステップS140のNo、S141のNo、S144のNoの場合、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS147)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り開始指定コマンドを送信する(ステップS148)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS149)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば15回)および小当りに対応した開放時間(確変大当りBと同じ開放時間)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)。

20

#### 【0247】

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

30

#### 【0248】

図26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確認し(ステップS160)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし(ステップS161)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS162)。ここで、確変大当りAであった場合には確変大当りA終了指定コマンドを送信し、確変大当りBであった場合には小当り/確変大当りB終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS163)、処理を終了する。

40

#### 【0249】

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。

#### 【0250】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップS165のY)、CPU56は、大当りの種別が確変大当りAであるか否かを確認する(ステップS166)。具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」「02」のいずれであるかを確認することによって判定できる。確変大当りAであれば、C

50

P U 5 6 は、遊技状態を時短状態に移行させるために時短フラグをセットするとともに（ステップ S 1 6 7）、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 7 0 回）をセットし（ステップ S 1 6 8）、さらに時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 6 9）。

#### 【 0 2 5 1 】

次いで、C P U 5 6 は、遊技状態を確変状態に移行させるために確変フラグをセットするとともに（ステップ S 1 7 0）、確変回数をカウントするための確変回数カウンタに所定回数（例えば 7 8 回）をセットし（ステップ S 1 7 1）、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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 7 2）。そして、ステップ S 1 7 3 に移行する。

10

#### 【 0 2 5 2 】

また、ステップ S 1 6 6 において確変大当り B であればステップ S 1 7 4 に進み、大当り前確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 1 7 4）、大当り前確変フラグがセットされていなければ、ステップ S 1 7 0 に進んでステップ S 1 7 0 ~ 1 7 3 の処理を行う。また、ステップ S 1 7 4 において大当り前確変フラグがセットされていれば、大当り前確変フラグをリセットしてステップ S 1 6 7 に進んでステップ S 1 6 7 ~ 1 7 3 の処理を行う。

#### 【 0 2 5 3 】

すなわち、通常状態（低確低ベース状態）において確変大当り B が発生した場合は、確変回数のみが更新され、確変状態（高確低ベース状態）または確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当り B が発生した場合は、時短回数および確変回数双方が更新される。

20

#### 【 0 2 5 4 】

なお、この実施例では、ステップ S 1 6 7 でセットした時短フラグは、可変入賞球装置 1 5 の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、C P U 5 6 は、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 7 参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置 1 5 を開放する制御を行う。また、ステップ S 1 6 7 でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

30

#### 【 0 2 5 5 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 7 3）。

#### 【 0 2 5 6 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 2 7 は、演出制御基板 8 0 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 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）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 C P U 1 0 1 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、R A M 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、2 m s）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 S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

40

#### 【 0 2 5 7 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 7 0 4）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各ブ

50

ロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の表示制御を実行する。

【 0 2 5 8 】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行するとともに（ステップ S 7 0 6 ）、後述する周期演出を周期的に実行するための周期演出用カウンタ（図示略）に設定する値である周期変数 T（図 3 8 参照）を、後述する各条件の成立にもとづいて更新するための周期変数更新処理を実行する（ステップ S 7 0 7 ）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 5 9 】

図 2 8 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 1 1 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

10

【 0 2 6 0 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 1 3 および図 1 4 参照）であるのか解析する。

20

【 0 2 6 1 】

図 2 9 ~ 図 3 2 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 6 2 】

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

30

【 0 2 6 3 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5 ）。そして、ここでは特別図柄の変動表示が 1 回行われるものとして、後述する周期演出用カウンタ（図示略）のカウント値を 1 減算するとともに、確変大当り A の終了後からの変動回数を計数するハマリ変動回数カウンタ（図 4 5 参照）のカウント値を 1 加算する（ステップ S 6 1 5 ' ）。変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6 ）。

40

【 0 2 6 4 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 4 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 ）。

【 0 2 6 5 】

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 S 6 1 9 ）、演

50



演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップS620)。

【0266】

受信した演出制御コマンドが確変大当りA開始指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認し、確変状態フラグがセットされていれば、確変大当りAの終了後に移行する高確高ベース状態において確変大当りAが発生した連続回数を計数する後述の連続大当り回数カウンタ(図45参照)のカウンタ値を1加算する(ステップS621')。すなわち、確変状態中に確変大当りAが発生した場合には大当りが連荘したものとして連続大当り回数を加算する処理を行う。次いで、確変大当りA開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

10

【0267】

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

【0268】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば(ステップS625)、演出制御用CPU101は、小当りが連続して発生した回数を計数する連続小当り回数カウンタ(図45参照)のカウンタ値を1加算する(ステップS625')。すなわち、連続小当り回数カウンタは、大当りが発生した場合にリセットされるため、小当りが開始された場合には、小当りが連荘したものとしてカウンタ値を1加算する処理を行う。次いで、確変大当りB開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。

20

【0269】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS627)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS629)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS630)。

【0270】

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

30

【0271】

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

【0272】

受信した演出制御コマンドが確変大当りA終了指定コマンドであれば(ステップS641)、演出制御用CPU101は、確変大当りAが発生したとして、ハマリ変動回数カウンタをリセットするとともに、連続小当り回数カウンタをリセットする処理を行う(ステップS642A)。また、周期演出の実行周期をリセットするために、周期変数Tを初期化する(カウンタ値に初期値である100をセットする)とともに(ステップS642B)、周期演出用カウンタに所定値(ここでは158)をセットする(ステップS642C)。次いで、確変大当りA終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS642D)。

40

【0273】

受信した演出制御コマンドが確変大当りB終了指定コマンドであれば(ステップS643)、演出制御用CPU101は、確変大当りBの発生により小当りの連荘が途絶えたとして、連続小当り回数カウンタをリセットする処理を行い(ステップS643')、確変大当りB終了指定コマンドをセットする(ステップS644)。そして、受信した演出制

50

御コマンドが小当り終了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、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 6）。

【0 2 7 4】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第1保留記憶数指定コマンドで示される第1保留記憶数（具体的には、EXTデータの値）に従って、第1保留記憶表示部1 8 cにおける第1保留記憶数の表示を更新する、図3 3に示す第1保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップS 6 5 3）。

10

【0 2 7 5】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 5）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第2保留記憶数指定コマンドで示される第2保留記憶数（具体的には、EXTデータの値）に従って、第2保留記憶表示部1 8 dにおける第2保留記憶数の表示を更新する、図3 3に示す第2保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップS 6 5 6）。

【0 2 7 6】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、確変大当りA開始指定コマンド受信フラグまたは確変大当りB開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否か、すなわち、大当り遊技状態中であるか否かを確認し（ステップS 6 5 7 A）、いずれのコマンドもセットされていないければ、大当り遊技状態中ではなく、確変状態が終了して通常状態に移行したものととして、連続大当り回数カウンタのカウント値をリセットする（ステップS 6 5 7 B）。ステップS 6 5 7 Aにていずれかのコマンドがセットされていた場合、およびステップS 6 5 7 Bにて連続大当り回数カウンタのカウント値をリセットした後は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS 6 5 8）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 6 0）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップS 6 6 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、確変状態フラグをセットする（ステップS 6 6 2）。

20

30

【0 2 7 7】

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、その時短回数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップS 6 6 4）。すなわち、演出制御用CPU 1 0 1は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【0 2 7 8】

受信した演出制御コマンドが確変回数指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3 A）、演出制御用CPU 1 0 1は、その確変回数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を確変回数保存領域に格納する（ステップS 6 6 4 A）。すなわち、演出制御用CPU 1 0 1は、確変回数指定コマンドで示される確変状態の残り回数を保存する。

40

【0 2 7 9】

次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

【0 2 8 0】

例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果1指定コマンドであれば（ステップS 6 6 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「0 0（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1始動入賞口1 3への始動

50

入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 1 フラグをセットする（ステップ S 6 6 6）。

【 0 2 8 1 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 2 指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 7）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「 0 1（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 2 フラグをセットする（ステップ S 6 6 8）。

【 0 2 8 2 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 3 指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「 0 2（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 3 フラグをセットする（ステップ S 6 7 0）。

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

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

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 7 指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 7）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「 0 6（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「ノーマルリーチ大当たりまたは小当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 7 フラグをセットする（ステップ S 6 7 8）。

【 0 2 8 7 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 8 指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「 0 7（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「ノーマルリーチ大当たりまたは小当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 8 フラグをセットする（ステップ S 6 8 0）。

【 0 2 8 8 】

その他、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞判定結果フラグをセットする。なお、この実施例では、後述するように入賞時の判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」である場合に保留予告を実行するように構成しているので、上記に示した入賞時判定結果 2 指定コマンド～入賞時判定結果 6 指定コマンドについてのみ受信したか否かを確認し、フラグをセットするよう

10

20

30

40

50

にしてもよい。

【0289】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS677）。そして、ステップS611に移行する。

【0290】

ここで、ステップS653およびステップS656で実施される第1保留記憶数表示更新処理および第2保留記憶数表示更新処理について以下に説明する。なお、処理の内容は、図33に示すように、第1保留記憶と第2保留記憶と同様であるので、第2についての内容を括弧書きにて記載することで省略する。

10

【0291】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMには、図34に示す、第1保留記憶表示部18c並びに第2保留記憶表示部18dの表示を行うための第1保留表示バッファと第2保留表示バッファとが設けられている。図34に示すように、第1保留表示バッファと第2保留表示バッファには、各第1（第2）保留記憶数の順位（表示の向かって左が上位に対応し、表示の向かって右が下位に対応する）に対応した保存領域が確保されており、入賞の有無や保留予告の対象となるスーパーリーチとなる演出が実施されるか否かや、スーパーリーチで大当たりとなるか否かを特定可能な数値データが格納できるように構成されている。

【0292】

20

第1（第2）保留記憶数表示更新処理において演出制御用CPU101は、まず、受信した第1（第2）保留記憶数指定コマンドで示される第1（第2）保留記憶数が増加であるか否かを判定する（ステップS901）。

【0293】

ステップS901において保留記憶数が増加である場合、スーパーリーチはずれを示す入賞時判定結果2（5）指定コマンドの受信による入賞時判定結果2（5）フラグや、スーパーリーチ当たりを示す入賞時判定結果3（6）指定コマンドの受信による入賞時判定結果3（6）フラグがセットされているか否か、つまり、新たに加算された保留記憶数が該当する保留記憶に対応する演出図柄変動においてスーパーリーチが発生するか否かを判定する（ステップS903）。

30

【0294】

入賞時判定結果2、3（5、6）フラグがセットされていない場合には（ステップS903でNo）、ステップS909に進み、第1（第2）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして入賞したことを示す入賞データ「1」を格納した後、ステップS910に進む。

【0295】

入賞時判定結果2、3（5、6）フラグがセットされている場合には（ステップS903でYes）、スーパーリーチ当たりを示す入賞時判定結果3（6）指定コマンドの受信による入賞時判定結果3（6）フラグがセットされているか否か、つまり、当該スーパーリーチで当たりとなるか否かを判定する（ステップS906）。そして、入賞時判定結果3（6）フラグがセットされていれば、ステップS907に進んで、第1（第2）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチで当たりとなることを示す予告対象当たりデータ「3」を格納した後、ステップS910に進む。

40

【0296】

一方、入賞時判定結果3（6）フラグがセットされていなければ、ステップS908に進んで、第1（第2）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチではずれとなることを示す予告対象はずれデータ「2」を格納した後、ステップS910に進む。

50

## 【0297】

ステップS910では、セットされている全ての入賞時判定結果フラグをクリアする。そして、第1(第2)保留表示バッファに基づいて、第1(第2)保留記憶表示部18c(18d)の表示を更新する。

## 【0298】

具体的には、第1(第2)保留表示バッファに入賞ありを示す「1」、予告対象はずれデータ「2」、予告対象当りデータ「3」が格納されている順位に対応する保留表示については、保留有りを示す「」の表示を行う一方、入賞なしを示す「0」が格納されている順位については、保留有りを示す「」の表示を行わないことで、図34に示すように、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)の表示態様と同じように表示される。

10

## 【0299】

なお、この実施例では、第1(第2)保留表示バッファに予告対象はずれデータ「2」、予告対象当りデータ「3」が格納されている順位の表示を、他の入賞有りデータ「1」の表示と同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1(第2)保留表示バッファに予告対象はずれデータ「2」、予告対象当りデータ「3」が格納されている順位の表示を、例えば「」状としたり、色を変化させたりすることで、他の入賞有りデータ「1」の表示と異なるようにして、遊技者に特定の演出であるスーパーリーチが当該保留記憶に対応する演出図柄変動において実施されることを遊技者に報知する(保留予告する)ようにしても良い。

20

## 【0300】

また、図34には、保留予告における第1(第2)保留記憶表示部18c(18d)の表示態様の一例として、予告対象当りデータ「3」が格納された第1保留表示バッファに対応する第1保留記憶表示部18cに第1表示態様(例えば「」)を表示し、予告対象はずれデータ「2」が格納された第2保留表示バッファに対応する第2保留記憶表示部18dに第2表示態様(例えば「」)を表示する例が示されているが、例えば第1(第2)保留表示バッファに予告対象当りデータ「3」が格納された場合に、予告対象はずれデータ「2」が格納された場合よりも高い割合で第2表示態様よりも第1表示態様を選択して表示するようにしてもよく、この場合、遊技者は第1表示態様にて表示されることを期待するようになる。

30

## 【0301】

また、例えば第1(第2)保留表示バッファに予告対象当りデータ「3」が格納された場合に第1表示態様または第2表示態様のいずれかを選択して表示し、予告対象はずれデータ「2」が格納された場合には第2表示態様のみを表示するようにしてもよい。この場合、第1表示態様にて表示された場合には必ず大当たりとなり、第2表示態様にて表示された場合には大当たりになる可能性があることになるため、遊技者は、第2表示態様にて表示された場合でも大当たりになることを期待することができる。

## 【0302】

また、第1(第2)保留記憶数が増加でない場合(ステップS901でNo)、つまり、第1(第2)保留記憶数が減少した場合にはステップS912に進み、第1(第2)保留表示バッファにおける最上位(1位)の保存領域のデータをクリアするとともに、各保存領域の内容を1つ上位の順位にシフトして更新する。つまり、第1(第2)保留表示バッファにおいて順位1のデータを削除するとともに、順位2, 3, 4に対応する保存領域に格納されているデータを、順位1, 2, 3に対応する保存領域に格納し、順位4には、入賞なしを示す「0」を格納した後、ステップS911に進んで保留表示が更新される。

40

## 【0303】

このように本実施例では、保留予告の対象は、入賞時判定結果2, 3(5, 6)フラグがセットされているとき、つまり、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれの場合のみであり、ノーマルリーチ大当たりまたは小当りは保留予告の対象データとされていない。すなわち、確変大当たりBまたは小当りの場合は保留予告が実行されることがないので、確

50

変大当りBとなる保留予告の実行により確変状態に制御される可能性があることを遊技者が予測しやすくなり、周期演出の実行による遊技者の期待感が減衰してしまうことを回避できる。

【0304】

また、本実施例における保留予告は、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)の表示態様を変化させることにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれを予告するものであったが、保留予告の態様はこのように保留表示態様を変化させるものだけでなく、例えば確変大当りAとなる権利にもとづく変動表示が実行されるまでの変動表示において、複数の変動表示にわたり連続する連続予告等を実行することにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれになることを予告するようにしてもよいし、あるいは保留表示とは別個の演出装置にて予告演出を実行するようにしてもよい。

10

【0305】

また、本実施例における保留予告は、通常状態や確変状態において第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞した場合にのみ実施されるものではなく、例えば大当り遊技状態中において第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞した場合にも実施されるようにしてもよい。

【0306】

図35は、図27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S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800~S806のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄(飾り図柄)の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄(飾り図柄)の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄(飾り図柄)の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

20

【0307】

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演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に変更する。

30

【0308】

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

【0309】

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

40

【0310】

演出図柄変動停止処理(ステップS803):全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)を受信したことにもとづいて、演出図柄(飾り図柄)の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(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。

【0311】

大当り表示処理(ステップS804):変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値

50

を大当り遊技中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0312】

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

【0313】

大当り終了演出処理（ステップS806）：演出表示装置9において、大当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。

10

【0314】

なお、本実施例では、小当りが発生した場合においては、ステップS804～806において、確変大当りBが発生した場合と同様の演出処理（例えば、図39（G1）～（G4）、図40（I1）～（I4）を表示する処理）を実施する。

【0315】

図36は、図35に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、後述する周期演出テーブル（図44参照）にデータがセットされているか否か、つまり周期演出を開始または実行中であるか否かを確認し（ステップS811）、セットされていれば、周期演出を実行するために、背景画像として周期演出用テーブルの最上位の種別を設定した後（ステップS812）、周期演出用テーブルの最上位を削除して下位側を1つつ繰り上げて更新する処理を行い（ステップS813）、ステップS821に進む。なお、周期演出テーブルの詳細については後述する。

20

【0316】

ステップS811にて周期演出テーブルにデータがセットされていない場合、すなわち、周期演出の実行中ではない場合には、周期演出用カウンタのカウント値が0であるか否か、つまり周期演出を開始するか否かを確認し（ステップS814）、周期演出用カウンタのカウント値が0である場合、つまり周期演出の実行を開始する場合にはステップS815に進み、周期演出用カウンタのカウント値が0でない場合、つまり周期演出の実行を開始するタイミングではない場合にはそのままステップS821に進む。

30

【0317】

ステップS814において周期演出用カウンタのカウント値が0である場合には、図43に示す周期演出パターン選択テーブルを用いて、その時点における遊技状態および確変状態である場合には確変状態の残り回数にもとづいて予め設定された振分け率に応じて、後述する周期演出パターンA～Eのうちから実行するパターンを選択して決定する周期演出パターン決定処理を行う（ステップS815）。

【0318】

次いで、次の周期演出の実行を開始する時期を設定するために、その時点における周期変数Tを周期演出用カウンタにセットし（ステップS816）、ステップS815にて決定された周期演出パターンに応じた周期演出用テーブルをセットし（ステップS817）、ステップS812に進む。

40

【0319】

ステップS821においては、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS822）。この場合、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0320】

次いで、変動パターンコマンドに応じた図柄変動制御パターン（プロセステーブル）を

50

選択する（ステップS 8 2 5）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 8 2 6）。

【0321】

そして演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部発光制御実行データ等）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L、操作部50等）の制御を実行する（ステップS 8 2 7）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、操作部50をフラッシュ発光させたり設定された表示色に発光させるとともに、操作を有効または無効とする。

10

【0322】

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

【0323】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS 8 2 8）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値にする（ステップS 8 2 9）。

20

【0324】

図37は、図27に示されたメイン処理における周期変数更新処理（ステップS 7 0 7）を示すフローチャートである。周期変数更新処理では、演出制御用CPU101は、連続大当り回数カウンタ（周期変更用カウンタA）のカウンタ値を確認し、連続大当り回数が所定回数（本実施例では10回）に達したか否かを判定し（ステップS 7 0 1）、達していれば後述する周期変数の変更条件を満たしたとしてステップS 7 1 0に進む。また、ステップS 7 0 1において連続大当り回数が所定回数（本実施例では10回）に達していなければ、プレミア演出出現回数カウンタ（周期変更用カウンタB）のカウンタ値を確認し、プレミア演出が出現したか否かを判定し（ステップS 7 0 2）、達していれば周期変数の変更条件を満たしたとして、プレミア演出出現回数カウンタのカウンタ値をリセットした後（ステップS 7 0 5）、ステップS 7 1 0に進む。

30

【0325】

また、ステップS 7 0 2においてプレミア演出が出現していなければ、ハマリ変動カウンタ（周期変更用カウンタC）のカウンタ値を確認し、ハマリ変動回数が所定回数（本実施例では500回）に達したか否かを判定し（ステップS 7 0 3）、達していれば周期変数の変更条件を満たしたとして、ハマリ変動回数カウンタのカウンタ値をリセットした後（ステップS 7 0 6）、ステップS 7 1 0に進む。

【0326】

40

また、ステップS 7 0 3においてハマリ変動回数が500回に達していなければ、連続小当り回数カウンタ（周期変更用カウンタD）のカウンタ値を確認し、連続小当り回数が所定回数（本実施例では10回）に達したか否かを判定し（ステップS 7 0 4）、達していれば周期変数の変更条件を満たしたとして、連続小当り回数カウンタのカウンタ値をリセットした後（ステップS 7 0 7）、ステップS 7 1 0に進む。

【0327】

ステップS 7 1 0においては、連続大当り回数、プレミア演出、ハマリ変動回数、連続小当り回数のうちいずれかが所定値に達することにより周期変数の変更条件が成立したとして、周期変数Tから所定数（本実施例では10）を減算して更新する処理を実施する（図38参照）。これにより、その時点から次の確変大当りAが発生する間の期間において

50



、後述する周期演出の実行周期が短くなる。その後およびステップ S 7 0 1 ~ 7 0 4 のいずれの条件も満たしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【 0 3 2 8 】

次に、演出制御用 C P U 1 0 1 が行う各種演出について説明する。

【 0 3 2 9 】

通常状態または確変状態において確変大当り A が発生した場合、その大当り遊技状態の終了後に確変状態および時短状態に移行し、大当り終了後、変動表示を 7 8 回終了するまで確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当り終了後、変動表示を 7 0 回終了したときに終了して低ベース状態に移行し、高確率状態のみ変動表示を 7 8 回終了するまで継続される。

10

【 0 3 3 0 】

通常状態において確変大当り B が発生した場合、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行し、大当り終了後、変動表示を 7 8 回終了するまで確変状態が継続する。

【 0 3 3 1 】

また、確変状態において確変大当り B が発生した場合、その大当り遊技状態の終了後に確変状態および時短状態に移行し、大当り終了後、変動表示を 7 8 回終了するまで確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当り終了後、変動表示を 7 0 回終了したときに終了して低ベース状態に移行し、高確率状態のみ変動表示を 7 8 回終了するまで継続される。

【 0 3 3 2 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変大当り A の終了後における高確高ベース状態にて実施する演出モードとして、図 4 1 ( a ) に示すように、演出表示装置 9 の背景画像を戦闘機による戦闘シーンである「戦闘演出モード A」に制御する。背景画像には、「残り 7 8 機！」なる文字が表示され、高確高ベース状態が 7 0 回継続することが示唆され、1 回の変動表示が終了するごとに継続回数が 1 ずつ減算されていく。

20

【 0 3 3 3 】

具体的には、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていない状態において確変状態フラグおよび時短状態フラグがセットされた場合、演出表示装置 9 を「戦闘演出モード A」に制御し、確変回数指定コマンドを受信するごとに、該確変回数指定コマンドから特定される確変回数にもとづいて継続回数を減算表示する。

30

【 0 3 3 4 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、高確高ベース状態において、確変大当り A または確変大当り B のいずれにも移行せずに、大当り終了後から変動表示を 7 0 回終了したとき、つまり高ベース状態が終了したときには、図 4 1 ( b ) に示すように、演出表示装置 9 の背景画像を「戦闘演出モード A」とは異なる敵ボス機との最終戦闘シーンである「戦闘演出モード B」に制御する。背景画像には、「残り 8 機！」なる文字が表示され、高確低ベース状態が 8 回継続することが示唆され、1 回の変動表示が終了するごとに継続回数が 1 ずつ減算されていく。

【 0 3 3 5 】

具体的には、受信した確変回数指定コマンドから特定される残り確変回数が 8 回になったときに、演出表示装置 9 を「戦闘演出モード B」に変更し、確変回数指定コマンドを受信するごとに、該確変回数指定コマンドから特定される確変回数にもとづいて継続回数を減算表示する。

40

【 0 3 3 6 】

なお、確変大当り A を契機とした大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態に移行してから特別図柄の変動表示が 7 0 回実行された後に移行する 8 回の高確低ベース状態 ( A ) と、確変大当り B を契機とした大当り遊技状態の終了後に移行する高確低ベース状態 ( B ) と、は遊技状態は同じであるが、演出制御用 C P U 1 0 1 は、高確低ベース状態 ( A ) においては、高確低ベース状態であることが分かるように変動演出態様として戦闘演出モード B を選択して実行し、高確低ベース状態 ( B ) においては、高確低ベース状態であ

50

ることが分からないように通常状態の場合と同様の変動演出態様を選択して実行する。

【0337】

演出制御用CPU101は、高確高ベース状態において確変大当りBに移行した場合、その時点から再度78回の確変状態および70回の時短状態に移行するが、確変大当りAの終了後から変動表示を70回終了するまで、つまり確変大当りAが終了してからの時短状態が終了するまでの期間は戦闘演出モードAに制御し、次の71回転目の変動が開始するときに、図41(c)に示すように、演出表示装置9の背景画像を戦闘演出モードA、Bとは異なる戦闘シーンである「戦闘演出モードC」に制御する。背景画像には、「継続！残り 機！」なる文字が表示され、確変大当りBの終了後から変動表示を78回終了するまでの残り変動回数が示唆される。

10

【0338】

具体的には、確変状態フラグおよび時短状態フラグがセットされている状態において確変大当りB終了指定コマンド受信フラグがセットされ、確変回数カウンタおよび時短回数カウンタのカウント値が更新された場合、その時点では演出表示装置9の背景画像を替えずに「戦闘演出モードA」に制御したままとし、71回目の変動表示が開始されるときに背景画像を「戦闘演出モードC」に変更し、表示中の残り継続回数を更新するとともに、その後は確変回数指定コマンドを受信するごとに、該確変回数指定コマンドから特定される確変回数にもとづいて残り継続回数を減算表示する。

【0339】

例えば確変大当りAの終了後から30回目の変動表示にて確変大当りBに移行した場合、確変大当りAの終了後から変動表示が70回終了した時点で確変状態の残り回数は38回となるため、「継続！残り38機」なる文字を表示する(図41(c)参照)。

20

【0340】

このようにすることで、遊技者は高確高ベース状態において確変大当りBとなったことが分からないまま遊技を継続し、確変大当りAが終了した後、71回目の変動表示が開始されるときに初めて高確高ベース状態が継続されていたことが分かるため、高確高ベース状態が継続す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。

【0341】

演出制御用CPU101は、確変大当りAの終了後、時短状態および確変状態が終了して通常状態に移行したときを契機として、特別図柄の変動表示が80回実行されるごとに、遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかを示唆する示唆演出としての周期演出の実行を開始する。周期演出は、変動表示が20回(最大で30回)終了するまで継続し、少なくとも変動表示が20回終了した時点、すなわち、通常状態に移行してから変動表示が100回実行されるごとに、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかが報知される。

30

【0342】

具体的には、演出制御用CPU101は、確変大当りAの終了時および2回目以降の周期演出の開始時に、RAM55に設けられた周期演出用カウンタ(図示略)に所定値をセットし、表示結果指定コマンドを受信するごとに周期演出用カウンタのカウント値を1づつ減算し、カウンタ値が0になったことにともづいて周期演出を開始する。

40

【0343】

具体的には、演出制御用CPU101は、確変大当りA終了指定コマンドを受信したときには、周期演出用カウンタに所定値として158をセットする。つまり、確変大当りAの終了後から変動表示が78回実行されたとき、つまり遊技状態が確変状態から通常状態に移行したときに開始条件が成立したとしてカウントを開始し、その後変動表示が80回実行されたときに周期演出を開始するために、カウンタ値に158(=78+80)をセットする。すなわち、最初だけは通常状態に移行してから80回の変動表示が終了したときに実行される。

【0344】

また、演出制御用CPU101は、周期演出を開始するときに、周期演出用カウンタに

50

所定値として100をセットする。つまり、当該周期演出を開始してから変動表示が100回実行されたとき、つまり当該周期演出の終了後から80回の変動表示が終了したときに次回の周期演出を開始するために、カウンタ値に100をセットする。

【0345】

なお、演出制御用CPU101は、新たに確変大当りAが発生したことにもとづいて周期演出用カウンタをリセットするが、確変大当りBが発生してもリセットしない。よって、確変大当りBの発生とは関係なく、確変大当りAを基準として周期的に周期演出を実行させることができる。

【0346】

また、演出制御用CPU101は、この周期演出用カウンタのカウンタ値にもとづいて、周期演出が開始されるまでの残り変動回数（例えば、「あと80回」等）を、例えば演出表示装置9の画面に表示する制御を行う（図46参照）。このように周期演出が開始されるまでの残り変動表示回数を表示することで、周期演出が開始されるまでの期間を遊技者に対して確実に報知することができるため、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

10

【0347】

なお、周期演出が開始されるまでの残り変動回数は、本実施例のように、残り変動回数を演出表示装置9に数字にてカウントダウン方式にて表示することで報知するものに限定されるものではなく、例えばカウントアップ方式にて報知してもよく、また、変動表示装置9以外の演出装置にて報知してもよい。また、報知態様は、周期演出が開始されるまでの残り変動回数を特定可能な態様であれば、数字の表示に限定されるものではなく、例えばレベルゲージやLED等の発光色の变化等にて表示するものでもよいし、音声による報知であってもよい。

20

【0348】

周期演出の種類は、図42に示すように、パターンA～Eの5種類が登録されており、後述する周期演出パターン選択テーブルを用いて選択されたいずれかのパターンにもとづいて実行されるようになっている。

【0349】

各パターンA～Eは、変動回数が1～10回転目までの第1期間、11～20回転目までの第2期間、21回転目以降の第3期間それぞれにおける各モードの組み合わせからなる。なお、モードとしては「ノーマルモード」、「スーパーモード」、「スペシャルモード」がある。

30

【0350】

具体的には、「ノーマルモード」は、図47に示すように、開始時にキャラクタAが登場するとともに、その後キャラクタAが背景に表示された状態で変動表示が継続される。「スーパーモード」は、図48に示すように、開始時にキャラクタAとは異なるキャラクタBが登場するとともに、その後キャラクタBが背景に表示された状態で変動表示が継続される。「スペシャルモード」は、図49、図50に示すように、開始時にキャラクタA、Bとは異なるキャラクタCが登場するとともに、その後キャラクタCが背景に表示された状態で変動表示が継続される。

40

【0351】

また、周期演出の開始時の遊技状態が確変状態である場合には、通常状態である場合よりも高い割合で「ノーマルモード」よりも「スーパーモード」「スーパーモード」が選択されるようになっている。すなわち、「スペシャルモード」が選択された場合は、「スーパーモード」「ノーマルモード」が選択された場合よりも確変状態である可能性が高く、「スーパーモード」が選択された場合は、「スペシャルモード」が選択された場合よりも確変状態である可能性は低い、「ノーマルモード」が選択された場合よりも確変状態である可能性が高い。

【0352】

パターンAは、第1期間において「ノーマルモード」が選択され、第2期間において「

50

「ノーマルモード」が継続して選択され、第3期間においていずれのモードも選択されない、つまり、周期演出を開始してから変動表示を20回終了した時点で「ノーマルモード」で終了するパターンである。

【0353】

パターンBは、第1期間において「ノーマルモード」が選択され、第2期間において「ノーマルモード」よりも確変状態である可能性が高いことを示唆する「スーパーモード」が選択され、第3期間においていずれのモードも選択されない、つまり、周期演出を開始してから変動表示を20回終了した時点で「スーパーモード」終了するパターンである。

【0354】

パターンCは、第1期間において「ノーマルモード」が選択され、第2期間において「ノーマルモード」よりも確変状態である可能性が高いことを示唆する「スーパーモード」が選択され、第3期間において「スーパーモード」が継続する、つまり、周期演出を開始してから変動表示を20回終了した後も「スーパーモード」が継続するパターンである。

【0355】

パターンDは、第1期間において「ノーマルモード」が選択され、第2期間において「ノーマルモード」よりも確変状態である可能性が高いことを示唆する「スーパーモード」が選択され、第3期間において「スーパーモード」よりも確変状態である可能性が高いことを示唆する「スペシャルモード」が選択される、つまり、周期演出を開始してから変動表示を20回終了した後に、「スーパーモード」よりも期待度が高い「スペシャルモード」が継続するパターンである。

【0356】

パターンEは、第1期間において「ノーマルモード」が選択され、第2期間において「ノーマルモード」が継続して選択され、変動表示を20回終了した時点で一旦終了した後、次の変動、つまり第3期間で所定の復活演出が実施された後に「スーパーモード」が継続するパターンである。

【0357】

このような周期演出パターンは、周期演出を開始するときにおける遊技状態が通常状態または確変状態のいずれであるか、また、確変状態である場合には、その時点での確変状態の残り変動表示回数に応じて異なる割合でいずれかのパターンに決定される。つまり、演出制御CPU101は、周期演出用カウンタのカウント値が0になったときに、図43に示す周期演出パターン選択テーブルにもとづいて、確変状態フラグの状況と確変回数指定コマンドから特定される残り確変回数とに応じて異なる割合でパターンA～Eのうちのいずれかを選択する。

【0358】

図43に示すように、周期演出を開始する時点の遊技状態が通常状態である場合、パターンAが90%、パターンBが8%、パターンCが2%の割合で選択される。

【0359】

一方、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、その時点での確変状態の残り変動表示回数が1～20回である場合、つまり第2期間が終了（周期演出用カウンタのカウント値が0になる）するまでに確変状態が終了する場合には、パターンAが90%、パターンBが8%、パターンCが2%の割合で選択される。

【0360】

また、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、その時点での確変状態の残り変動表示回数が21～30回である場合、つまり第2期間が終了（周期演出用カウンタのカウント値が0になる）してから変動表示が10回以内で確変状態が終了する場合には、パターンAが60%、パターンBが40%の割合で選択される。

【0361】

また、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、その時点での確変状態の残り変動表示回数が31～40回である場合、つまり第2期間が終了（周期演出用カウンタのカウント値が0になる）してから変動表示が20回以内で確変状態が終了する場合に

は、パターン A が 20 %、パターン B が 30 %、パターン C が 40 %、パターン D が 5 %、パターン E が 5 % の割合で選択される。

【0362】

また、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、その時点での確変状態の残り変動表示回数が 41 ~ 78 回である場合、つまり第 2 期間が終了（周期演出用カウンタのカウント値が 0 になる）してから変動表示が最大で 58 回実行されるまで確変状態が継続する場合には、パターン A が 5 %、パターン B が 20 %、パターン C が 40 %、パターン D が 20 %、パターン E が 15 % の割合で選択される。

【0363】

このように、パターン A は、周期演出が開始されてから変動表示が 10 回終了した時点で「ノーマルモード」から「スーパーモード」に昇格せず、かつ、20 回終了した時点で終了するパターンであって、周期演出を開始する時点の遊技状態が通常状態である場合および確変状態の残り変動表示回数が 1 ~ 20 回である場合に最も高い割合で選択されるパターンであるため、パターン A が実行されたときに大当り遊技状態に移行する確率が最も低い。

10

【0364】

また、パターン B は、周期演出が開始されてから変動表示が 10 回終了した時点で「ノーマルモード」から「スーパーモード」に昇格するものの、20 回終了した時点で終了するパターンであって、周期演出を開始する時点の遊技状態が通常状態である場合および確変状態の残り変動表示回数が 21 ~ 30 回である場合に最も高い割合で選択されるパターンであるため、パターン B が実行されたときに大当り遊技状態に移行する確率はパターン A よりも高いが、パターン C ~ E よりも低い。

20

【0365】

また、パターン C は、周期演出が開始されてから変動表示が 10 回終了した時点で「ノーマルモード」から「スーパーモード」に昇格され、変動表示が 20 回終了した後も「スーパーモード」が継続されるパターンであって、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、確変状態の残り変動表示回数が 31 回以上である場合に最も高い割合で選択されるパターンであるため、パターン C が実行されたときに大当り遊技状態に移行する確率はパターン A、B よりも高いが、周期演出を開始する時点の遊技状態が通常状態である場合および確変状態の残り変動表示回数が 1 ~ 20 回である場合にも選択される場合があるため、パターン C が実行された場合に遊技状態は必ずしも確変状態であるとは限らない。

30

【0366】

また、パターン D は、周期演出が開始されてから変動表示が 10 回終了した時点で「ノーマルモード」から「スーパーモード」に昇格され、変動表示が 20 回終了した後にさらに「スペシャルモード」に昇格して継続するパターンであって、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、確変状態の残り変動表示回数が 31 回以上である場合にのみ選択されるパターンであるため、パターン D が実行されたときに大当り遊技状態に移行する確率はパターン A ~ C よりも高く、かつ遊技状態は確変状態である。

40

【0367】

また、パターン E は、周期演出が開始されてから変動表示が 10 回終了した時点で「ノーマルモード」から「スーパーモード」に昇格せず、変動表示が 20 回終了した後に一旦終了してしまうものの、次の変動で復活して「スーパーモード」に昇格して継続するパターンであって、周期演出を開始する時点の遊技状態が確変状態であり、確変状態の残り変動表示回数が 31 回以上である場合にのみ選択されるパターンであるため、パターン E が実行されたときに大当り遊技状態に移行する確率はパターン A ~ C よりも高く、かつ遊技状態は確変状態である。

【0368】

このように、パターン C、D、E は、周期演出が開始されてからの変動表示が 20 回終了した後も第 3 期間のモードが継続することで、パターン A、B よりも遊技状態が確変状

50

態である可能性が高いことが遊技者に示唆される。

【0369】

また、「ノーマルモード」から昇格せずに終了してしまうパターンAに比べて、途中で「スーパーモード」に昇格するパターンB～Dの方が遊技状態が確変状態である可能性が高いことが示唆されることで、遊技者は途中で「スーパーモード」に昇格することを期待できるようになるため、遊技者の確変状態への期待感を持続させることができる。

【0370】

また、「ノーマルモード」から昇格せずに終了してしまっても、第3期間において復活して「スーパーモード」に昇格するパターンEがあることで、パターンAが選択された場合においても第2期間が終了するまで遊技者の確変状態への期待感を持続させることができる。

10

【0371】

このように本実施例では、周期演出の開始時点における遊技状態が通常状態である場合よりも確変状態である場合の方が、「ノーマルモード」よりも「スーパーモード」や「スペシャルモード」の方が高い割合で選択されるため、「スーパーモード」や「スペシャルモード」が選択されることにより確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0372】

また、周期演出の開始時点における遊技状態が通常状態である場合よりも確変状態である場合の方が、演出期間が第2期間で終了するパターンA、Bよりも演出期間が長いパターンC、D、Eの方が高い割合で選択されるため、演出期間が継続するほど確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0373】

また、周期演出の開始時点における確変状態の残り変動表示回数が短い場合よりも多い場合の方が、「ノーマルモード」よりも「スーパーモード」や「スペシャルモード」の方が高い割合で選択されるため、「スーパーモード」や「スペシャルモード」が選択されることにより確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0374】

また、周期演出の開始時点における確変状態の残り変動表示回数が短い場合よりも多い場合の方が、演出期間が第2期間で終了するパターンA、Bよりも演出期間が長いパターンC、D、Eの方が高い割合で選択されるため、演出期間が継続するほど確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0375】

そして演出制御用CPU101は、周期演出用カウンタのカウンタ値が0になったときに、そのときの遊技状態が通常状態であるか確変状態であるか、および確変状態である場合にはその残り変動表示回数に応じて定められた周期演出パターン選択テーブルを用いて、パターンA～Eのうちからいずれかのパターンを選択するとともに、選択した周期演出パターンに応じた周期演出用テーブル(図44参照)をセットし、該セットした周期演出用テーブルにもとづいて周期演出を実行する。

【0376】

図44(a)には、周期演出パターンBに応じてセットされた周期演出用テーブルが示されており、図44(b)には、周期演出パターンDに応じてセットされた周期演出用テーブルが示されている。周期演出用テーブルは、周期演出の継続回数(変動回数)である1～30に区画された各変動回数領域それぞれに、周期演出用カウンタのカウンタ値が0になったときに決定された周期演出パターンA～Eに応じた種別の背景画像(「ノーマル」「スーパー」「スペシャル」)をセットできるようになっている。

40

【0377】

演出制御用CPU101は、周期演出用カウンタのカウンタ値が0になったときに、実行する周期演出パターンA～Eを決定した後、該決定した周期演出パターンA～Eに応じた周期演出用テーブルをセットするとともに、周期演出用テーブルの最上位の変動回数領

50

域に対応してセットされた背景画像を設定し、該設定した背景画像にもとづき変動表示制御を行う。そして、背景画像を設定した後、周期演出用テーブルの最上位の領域を削除して、下位の領域を1つずつ上位に繰り上げて更新することで、次回の変動表示に使用する背景画像を用意する処理を実施する。このように、周期演出の開始時点で各周期演出パターンA～Eに応じた1～20回または1～30回の変動表示分の背景画像をセットしておき、変動表示が実行されるごとに最上位にセットされている背景画像の表示を実行する。

【0378】

なお、本実施例では、全てのパターンA～Eは、第1期間は全て「ノーマルパターン」から開始されるようになっていたが、第1期間から「スーパーモード」や「スペシャルモード」で始まるパターン等を選択可能としてもよい。

10

【0379】

また、周期演出パターンは、周期演出用カウンタのカウント値が0になった時点（確変大当たりAの終了後、通常状態に移行したときから変動表示が80回終了した時点）で、周期演出が終了するまでのモードが予め定められた複数のパターンのうちからいずれかのパターンを選択するようになっていたが、例えば周期演出を開始してから所定回数（例えば1回、5回、10回等）変動表示が実行されるごとに、確変状態であるか否かおよび確変状態である場合には残り変動表示回数に応じて、モードを維持するか、昇格するか、降格するかを決定するようにしてもよい。このようにすることで、周期演出の実行中に確変大当たりBに移行した場合において、新たに設定された確変状態の残り変動表示回数に応じたモードに変更することができる。

20

【0380】

また、本実施例では、周期演出は、変動表示が20回終了するまでの期間にわたり継続して実行されるものであったが、その継続期間は種々に変更可能である。あるいは、周期演出用カウンタのカウント値が0になった変動表示でのみ、遊技状態が確変状態である可能性を示唆する演出を実行するようにしてもよい。

【0381】

また、本実施例では、周期演出は、確変大当たりAの終了後、確変状態から通常状態に移行したときからの変動表示が100回終了した時点、つまり第2期間が終了したときのモードが「ノーマルモード」「スーパーモード」のいずれであるか否か、さらに第2期間が終了した後の第3期間も演出が継続するか否かに応じて、遊技状態が確変状態である可能性が異なるようになっていたが、例えば確変大当たりAの終了後、確変状態から通常状態に移行したときからの変動表示が100回終了した時点で、例えば演出表示装置9に「30%」や「90%」といったように期待度を%表示してもよい。

30

【0382】

また、本実施例では、確変大当たりAの終了後、確変状態から通常状態に移行したときを契機として、変動表示が80回終了するごとに上記周期演出が開始されるようになっていたが、確変大当たりAが終了したときを契機として、変動表示が所定回終了するごとに周期演出を開始するようにしてもよい。さらに、確変大当たりBや小当たりの発生を契機として、変動表示が所定回終了するごとに周期演出を開始するようにしてもよい。

【0383】

40

次に、周期演出は、確変大当たりAの終了後、確変状態から通常状態に移行したときを契機として、変動表示が80回終了するごとに繰り返し実行されるようになっていたが、この周期演出の実行周期、つまり周期演出用カウンタに設定するカウンタ値が周期変数T（図38参照）とされており、以下に説明する周期変数の変更条件1～4のいずれかが成立したときに変更されるようになっていた。

【0384】

図45には、過去の遊技の結果に関する遊技履歴情報（本実施例では、連続大当たり回数、プレミア演出出現回数、ハマリ変動回数、連続小当たり回数）を記憶する周期変更用カウンタテーブルが示されている。周期変更用カウンタテーブルには、カウンタ種別A～Dに対応付けて、カウンタ内容、つまり各カウンタが計数するカウンタ内容と、各カウンタが

50

計数した計数値と、が記憶されるようになっており、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において受信した各種受信コマンドに基づいて、各カウンタのカウンタ値を更新する処理を行うとともに、更新後のカウンタ値が所定値に達したか否か、つまり周期変数Tを変更するための条件1～4のいずれかが成立したか否かを判定する判定処理を行い、いずれかの条件が成立したと判定した場合には、周期変数Tを所定数（本実施例では10）減算更新する変更処理を実施する。

【0385】

カウンタAは、確変大当りAの連続発生（連荘）回数、つまり確変状態中に確変大当りAに移行した連続回数をカウントするカウンタであり、演出制御用CPU101は、遊技状態が確変状態である場合に確変大当りA開始指定コマンドを受信したときにカウンタ値に1を加算するとともに、通常状態指定コマンドを受信した場合において、確変大当りA開始指定コマンド受信フラグまたは確変大当りB開始指定コマンド受信フラグがセットされていない場合、つまり大当り遊技状態に移行した際に通常状態に移行した場合を除き、高確低ベース状態から通常状態に移行したときにカウンタ値をリセットする。

10

【0386】

カウンタBは、プレミア演出の出現回数、つまり例えば予告演出や大当り演出において例えば約10000分の1の確率で選択した演出パターンにもとづくプレミア演出を実行したか否かをカウントするカウンタであり、演出制御用CPU101は、プレミア演出を実行した場合にカウンタ値に1を加算するとともに、周期変数Tを変更するときにカウンタ値をリセットする。

20

【0387】

カウンタCは、ハマリ変動回数、つまり確変大当りAが終了した後、次に確変大当りAが発生するまでの大当り間変動表示回数をカウントするカウンタであり、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドを受信したときにカウンタ値に1を加算するとともに、確変大当りA終了指定コマンドを受信したときまたは周期変数Tを変更するときにカウンタ値をリセットする。

【0388】

カウンタDは、小当り連続発生（連荘）回数、つまり確変大当りAが終了した後、次に確変大当りAが発生するまでの間に発生した小当り回数をカウントするカウンタであり、演出制御用CPU101は、小当り開始指定コマンドを受信したときにカウンタ値に1を加算するとともに、確変大当りA終了指定コマンドを受信したときまたは周期変数Tを変更するときにカウンタ値をリセットする。

30

【0389】

演出制御用CPU101は、図38に示すように、周期変数Tの初期値として100をセットするようになっているため、基本的に周期演出は変動表示が80回実行されるごとに開始され、遊技状態が確変状態か通常状態であるかの報知が100回毎に周期的に行われる。

【0390】

また、演出制御用CPU101は、確変大当りAの連続発生回数、プレミア演出の出現回数、大当り間変動表示回数、連続小当り回数（過去の遊技の履歴）を記憶しておき、連続大当り回数が10回に達した場合（条件1）、プレミア演出が1回出現した場合（条件2）、ハマリ変動回数が500回に達した場合（条件3）、連続小当り回数が10回に達した場合（条件4）のうち、いずれか条件が成立した場合には、周期変数Tを所定数（本実施例では10）減算する処理を行う。

40

【0391】

演出制御用CPU101は、いずれかの条件が成立した後、他の条件が成立した場合にはさらに周期変数Tを所定数（本実施例では10）減算する処理を行う。

【0392】

また、条件1～4のうち、条件1，2は、遊技者にとって有利な条件であるが、成立させることは困難であるため、成立した場合の特典としてカウンタ値が減算される。一方、

50



条件 3, 4 は、遊技者にとって不利な条件であるため、成立した場合の特典としてカウンタ値が減算される。このようにカウンタ値にセットする値を減算することにより、周期演出が実行される周期が短くなり、周期演出が実行される機会が増加するため、遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が予測しやすくなるため、他の遊技者よりも有利になる。

【 0 3 9 3 】

なお、本実施例では、条件 1 ~ 4 のいずれの条件が成立した場合においても、周期変数 T の減算値数は一律に 1 0 とされていたが、条件ごとに異なる値を減算するようにしてもよい。例えば、遊技者にとって有利な条件 1, 2 が成立した場合は 1 0 減算するのに対し、遊技者にとって不利な条件 3, 4 が成立した場合には、救済として有利条件 1, 2 が成立した場合よりも減算値数を大きくしてもよい。

10

【 0 3 9 4 】

また、条件はこれら条件 1 ~ 4 に限定されるものではなく、例えばミッション系演出等においてミッションをクリアしたこと、操作系演出における操作が成功したこと等、種々の有利条件を設定してもよい。逆に、ミッション系演出等においてミッションを失敗した回数が所定回数に達したこと、操作系演出における操作が失敗した回数が所定回数に達したこと、確変大当たり B が所定回数連続して発生したこと等、種々の不利条件を設定してもよい。

【 0 3 9 5 】

また、本実施例では、条件が成立したことにもとづいてカウンタ値が減算されるようになっていたが、例えば所定条件が成立したことにもとづいてカウンタ値が増加され、周期期間が長くなるようにしてもよく、このようにすることで、遊技者が過度に有利になりすぎること防止することができる。

20

【 0 3 9 6 】

なお、本実施例では、周期変数 T は、次回確変大当たり A が発生するまで維持または条件が成立するごとに減算されていき、確変大当たり A が発生した後に所定値（本実施例では 1 0 0 ）に戻るようになっていたが、他の終了条件が成立するまで（例えば 1 営業日が終了するまで、あるいは周期演出が所定回数連続して実行される等）維持されるようにしてもよい。

【 0 3 9 7 】

また、本実施例では、周期演出は、変動表示が所定回終了するごと、つまり一定の周期間隔で開始されるようになっていたが、周期演出の実行周期、つまり周期変数 T は種々に変更可能であり、例えば 1 0 0 8 0 1 0 0 8 0 ・ ・ といったように、所定の変動表示間隔パターンが繰り返し実行されるものであってもよいし、1 0 0 9 0 8 0 ・ ・ といったように変動表示間隔が段階的に減算されていくものであってもよい。すなわち、周期演出は、一定の周期で繰り返し実行されるものでなくても、不定の周期であっても、予め定められた変動表示間隔ごとに繰り返し実行されるものであればよい。

30

【 0 3 9 8 】

また、本実施例では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変大当たり A の大当たり遊技が終了した後に移行する確変状態が終了したときに周期演出用カウンタに所定値をセットし、カウンタ値が 0 になるごとに周期演出を開始していたが、大当たり遊技状態が発生したことにもとづいて設定される開始条件が成立してからの変動表示の実行回数が予め定められた設定回数に到達するごとに周期演出を実行するものであれば、例えば前記開始条件は、上記のように確変大当たり A の大当たり遊技が終了した後に移行する所定回数の確変状態が終了することにより成立するものでなくても、例えば確変大当たり A の大当たり遊技が終了したことにより成立するようにしてもよい。

40

【 0 3 9 9 】

あるいは、確変大当たり B の大当たり遊技が終了したことまたは確変大当たり B の大当たり遊技が終了した後に移行する所定回数の確変状態が終了することにより成立するものとしてもよいし、小当たり遊技が終了したことまたは小当たり遊技が終了した後に変動表示が所定回数実行されることにより成立するようにしてもよい。

50

## 【0400】

ここで、周期演出の実施状況の一例を、図46～図50にもとづいて説明する。

## 【0401】

演出制御用CPU101は、例えば確変大当りAの終了後から78回の確変状態が終了したとき、戦闘演出Bモードが終了した旨を示す画面を表示する(図46(A)参照)。そして、その次の変動表示から最初の周期演出が開始されるまでの期間においては、通常の変動表示画面を表示し、各変動パターンにもとづいて、予告演出やリーチ演出等を実施する(図46(B)～(F)参照)。なお、この期間において演出制御用CPU101は、周期演出用カウンタのカウント値にもとづいて、画面右下に周期演出が開始されるまでの変動表示回数(例えばあと80回等)を表示し、1回の変動表示が終了するごとに変動表示回数を1ずつ減算して表示を更新する。そして周期演出の開始直前の変動表示が終了した後(図46(F)参照)、次の変動表示の開始時から周期演出用の背景画像表示に切り替える。

10

## 【0402】

図47には、周期演出パターンAにもとづく変動表示の一例が示されている。周期演出が開始された変動表示においては、キャラクタAを登場させるとともに、「ノーマルモード突入!」の文字を表示して、ノーマルモード画面を表示するとともに(図47(G1)参照)、次の変動表示開始時から第1期間終了までの変動表示回数(例えばあと10回等)を表示する(図47(G1)～(G5)参照)。

20

## 【0403】

次いで、第1期間の終了時には、変動表示画面に「ノーマルモード突入!」の文字を表示してノーマルモードが継続する旨を報知するとともに(図47(G6)参照)、次の変動表示開始時から第2期間終了までの変動表示回数(例えばあと10回等)を表示する(図47(G7)～(G10)参照)。そして、第2期間の終了時には、パターンAにおいては第3期間には突入しないため、次の変動表示開始とともに変動表示回数の表示を消去し、表示画面を通常状態用の表示画面に切り替え、次回の周期演出が開始されるまでの変動表示回数(例えばあと80回等)を表示する(図47(G11)参照)。

## 【0404】

図48には、周期演出パターンBにもとづく変動表示の一例が示されている。周期演出が開始された変動表示においては、キャラクタAを登場させるとともに、「ノーマルモード突入!」の文字を表示して、ノーマルモード画面を表示するとともに(図48(H1)参照)、次の変動表示開始時から第1期間終了までの変動表示回数(例えばあと10回等)を表示する(図48(H1)～(H5)参照)。

30

## 【0405】

次いで、第1期間の終了時には、変動表示画面にキャラクタAとは異なるキャラクタBを登場させるとともに、「スーパーモード突入!」の文字を表示して、スーパーモードに突入(昇格)した旨を報知するとともに(図48(H6)参照)、次の変動表示開始時から第2期間終了までの変動表示回数(例えばあと10回等)を表示する(図48(H7)～(H10)参照)。そして、第2期間の終了時には、パターンBにおいては第3期間には突入しないため、次の変動表示開始とともに変動表示回数の表示を消去し、表示画面を通常状態用の表示画面に切り替え、次回の周期演出が開始されるまでの変動表示回数(例えばあと80回等)を表示する(図48(H11)参照)。

40

## 【0406】

図49には、周期演出パターンDにもとづく変動表示の一例が示されている。周期演出が開始された変動表示においては、キャラクタAを登場させるとともに、「ノーマルモード突入!」の文字を表示して、ノーマルモード画面を表示するとともに(図49(J1)参照)、次の変動表示開始時から第1期間終了までの変動表示回数(例えばあと10回等)を表示する(図49(J1)～(J5)参照)。

## 【0407】

次いで、第1期間の終了時には、変動表示画面にキャラクタAとは異なるキャラクタB

50

を登場させるとともに、「スーパーモード突入！」の文字を表示して、スーパーモードに突入（昇格）した旨を報知するとともに（図49（J6）参照）、次の変動表示開始時から第2期間終了までの変動表示回数（例えばあと10回等）を表示する（図49（J7）～（J10）参照）。そして、第2期間の終了時には、パターンDにおいては第3期間に突入するため、次の変動表示開始とともに、キャラクタA、Bとは異なるキャラクタCを登場させるとともに、「スペシャルモード突入！」の文字を表示して、スペシャルモードに突入（さらに昇格）した旨を報知するとともに（図49（J11）参照）、次の変動表示開始時から第3期間終了までの変動表示回数（例えばあと10回等）を表示する（図49（J11）～（J15）参照）。第3期間の終了時には、次の変動表示開始とともに変動表示回数の表示を消去し、表示画面を通常状態用の表示画面に切り替え、次回の周期演出が開始されるまでの変動表示回数（この場合は周期演出が30回継続したため、あと70回）を表示する（図50（J16）参照）。

10

**【0408】**

次に、遊技状態の変遷に伴う各種演出の実行状況について、図51～図53にもとづいて説明する。

**【0409】**

図51（A）に示すように、確変大当りAの終了後から変動表示が70回終了するまでは確変・時短状態（高確高ベース状態）に制御され、71～78回終了するまでは確変状態（高確低ベース状態）に制御される。その後は、通常状態（非確変状態）に制御される。

20

**【0410】**

演出制御用CPU101は、確変・時短状態（高確高ベース状態）において戦闘演出モードAに制御し、確変状態（高確低ベース状態）において戦闘演出モードBに制御し、通常状態（非確変状態）において通常演出に制御する。

**【0411】**

確変大当りAの終了後からいずれの大当りも発生せずに変動表示が78回終了した場合、演出制御用CPU101は、周期演出用カウンタのカウント値として所定数（ここでは100）をセットする。そして、カウント値が20になったときに、周期パターン選択テーブル（図43参照）にもとづいて複数のパターンのうちからいずれかの周期演出パターンを選択し、該選択したパターンにもとづいて周期演出を開始する。なお、ここでは遊技状態は通常状態であるため、パターンAが選択された例が示されている。

30

**【0412】**

また、周期演出を開始してから変動表示が20回終了した場合において、パターンA、Bが実行されていた場合、演出制御用CPU101は、周期演出を終了する。そして、周期演出用カウンタのカウント値として所定数（ここでは100）を新たにセットする。そして、再びカウント値が20になったときに、周期パターン選択テーブル（図43参照）にもとづいて複数のパターンのうちからいずれかの周期演出パターンを選択し、該選択したパターンにもとづいて周期演出を開始する。

**【0413】**

図51（B）には、確変大当りAの終了後からいずれの大当りも発生せずに変動表示が78回終了し、演出制御用CPU101が周期演出用カウンタのカウント値として所定数（ここでは100）をセットしてからカウント値が20になる前に、確変大当りAが発生した例が示されている。

40

**【0414】**

このように新たに確変大当りAが発生した場合、演出制御用CPU101は、周期演出用カウンタのカウント値をリセットし、該確変大当りAの終了後からいずれの大当りも発生せずに変動表示が78回終了したときに、周期演出用カウンタのカウント値に所定数（ここでは100）を新たにセットするため、周期演出は、常に確変大当りAの終了を契機として所定間隔毎に実行されることになる。

**【0415】**

50

図52(A)には、通常状態において確変大当りBが発生した例が示されている。通常状態において確変大当りBに対応する図柄が停止表示されて大当り遊技状態に移行した場合、大入賞口は、小当り遊技状態に移行した場合と同じように高速で15回開放されるとともに、確変大当りBに対応する変動パターンや大当り演出は、小当りに対応する変動パターンや大当り演出と同じパターンが選択される。さらに、大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行したとしても、時短状態とはならない、すなわち、始動条件の成立状況は通常状態と変わらないばかりか、演出制御用CPU101は、戦闘演出モードAを開始することはなく、通常状態の場合と同じ変動パターンを選択するため、遊技者は、大入賞口の開放状態や変動演出、大当り演出等から、大当り遊技状態に移行したのか小当り遊技状態に移行したのかを、見た目上で特定することは困難である。

10

#### 【0416】

次いで、確変状態（高確低ベース状態）に移行した後、周期演出用のカウンタ値が20になった場合、演出制御用CPU101は、周期パターン選択テーブル（図43参照）にもとづいて複数のパターンのうちからいずれかの周期演出パターンを選択し、該選択したパターンにもとづいて周期演出を開始する。なお、ここでは遊技状態は確変状態であり、周期演出を開始する時点での確変状態の残り変動表示回数が70回であるため、パターンDが選択された例が示されている。

#### 【0417】

パターンDが選択された場合、演出制御用CPU101は、周期演出を開始した時点から変動表示が10回終了したとき、次の変動表示から演出モードをスーパーモードに変更する。さらに周期演出を開始した時点から変動表示が20回終了したとき、次の変動表示から演出モードをスペシャルモードに変更する。

20

#### 【0418】

このように、周期演出を開始した時点から変動表示が20回終了したとき、つまり通常状態に移行した時点から変動表示が100回終了した時点での演出モードが「ノーマル」「スーパー」のいずれであるかにより、確変状態である可能性が遊技者に示唆されることになる。また、周期演出を開始した時点から変動表示が20回終了した後、21回目の変動表示においても周期演出が継続して実行される場合、継続されない場合に比べて確変状態である可能性が高いことが遊技者に示唆される。

#### 【0419】

30

図52(B)には、図52(A)と同じように、通常状態において確変大当りBが発生した例が示されているが、確変大当りAの終了後、195回目の変動表示にて確変大当りBが発生し、その後63回目の変動表示にて周期演出が開始されている。この場合、周期演出を開始した時点での確変状態の残り変動回数は15回であるため、ここではパターンBが選択されている。この場合、周期演出を開始してから変動表示が15回終了したときに遊技状態が通常状態に移行してしまうが、周期演出は、変動表示が20回終了するまでスーパーモードが継続して行われる。

#### 【0420】

図53(A)には、確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当りBに移行した場合の例が示されている。確変大当りAの終了後、30回目の変動表示において確変大当りBが発生した場合、確変回数カウンタにはカウンタ値として所定数（ここでは78）が新たにセットされるとともに、時短回数カウンタにはカウンタ値として所定数（ここでは70）が新たにセットされる。しかし、演出制御用CPU101は、実施していた戦闘演出モードAを継続する。そして確変大当りAが終了してから変動表示が70回終了して確変状態（高確低ベース状態）に移行したとき、確変状態の残り回数は38回あるため、戦闘演出モードBではなく戦闘演出モードC（図41(c)参照）に制御する。

40

#### 【0421】

このように確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当りBに移行した場合、演出制御用CPU101は、時短状態が終了した後、通常の戦闘演出モードBとは異なる戦闘演出モードCを実行することで、遊技者は高確高ベース状態において確変大当りB

50

となったことが分からないまま遊技を継続し、確変大当り A が終了した後、71 回目の変動表示が開始されるときに初めて高確高ベース状態が継続されていたことが分かるため、高確高ベース状態が継続す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。

【0422】

また、確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当り B に移行し、確変状態（高確低ベース状態）が 78 回以降も継続する場合でも、演出制御用 CPU 101 は、確変大当り A が終了してから変動表示が 78 回終了したときに、周期演出用カウンタのカウント値に所定数（100）をセットするため、確変大当り B の発生により周期演出の開始契機がずれることはない。

【0423】

10

図 53（B）には、通常状態において確変大当り B が発生し、該大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確低ベース状態）に移行してから変動表示が 78 回終了するまでに、再度確変大当り B が発生した例が示されている。例えば、確変大当り A の終了後から 150 回目の変動表示にて確変大当り B が発生し、該大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確低ベース状態）に移行した場合、演出制御用 CPU 101 は、確変大当り A の終了後から 158 回目において周期演出を開始する。このとき、確変状態の残り変動回数は 70 回であるため、パターン C またはパターン D が選択されている。

【0424】

そして、確変状態（高確低ベース状態）に移行してから 20 回目の変動表示において、再度確変大当り B が発生した場合、遊技状態は確変・時短状態（高確高ベース状態）に移行する。このとき、周期演出の終了までの変動表示の残り回数は 8 回あるが、遊技状態が時短状態に移行することにより、遊技者は遊技状態が確変状態に移行したことを特定できるため、演出制御用 CPU 101 は、周期演出を終了させて、戦闘演出モード C に制御する。このように、周期演出の実行中に遊技状態が時短状態に移行した場合に、周期演出を終了して戦闘演出モード C に制御することで、遊技状態と演出とに齟齬が生じて遊技者に違和感を与えることを防止できる。

20

【0425】

以上説明したように、本実施例のパチンコ遊技機 1 にあっては、確変状態（高確低ベース状態）での始動条件の成立状況は通常状態（低確低ベース状態）と共通である、つまり時短状態ではない低ベース状態であるため、確変大当り B が終了した後に確変状態に制御されているか否かを特定しにくい。また、確変状態に制御されている可能性を示唆する示唆演出としての周期演出は、確変状態の開始契機となる確変大当り B とは別個の確変大当り A の終了を契機として、変動表示が 100 回終了するごとに周期的に実行されることで、確変状態に制御されていることに対する遊技者の期待感を確変大当り B の発生に関係なく煽ることができる。よって遊技者は、確変大当り B が終了してから所定期間が経過した後も、確変状態に制御されている可能性が示唆されることを期待して周期演出が実行されるまで遊技を止めにくくなるため、パチンコ遊技機 1 の稼動を効果的に高めることができる。

30

【0426】

また、保留予告が実行されることで、遊技に対する興趣を向上させることができるばかりか、確変大当り B となる権利にもとづく保留予告の実行により確変状態に制御される可能性があることを遊技者が予測しやすくなり、周期演出の実行による遊技者の期待感が減衰してしまうことを回避できる。

40

【0427】

また、本実施例では、次回の周期演出が実行されるまでの残り変動表示回数が演出表示装置 9 に表示されるようになっていて、周期演出が実行されるまでの期間を把握しやすくなるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【0428】

また、本実施例の周期演出は、特別図柄の変動表示が 2 以上の所定回数（本実施例では 20 回）実行される期間にわたり継続する連続周期演出とされていることで、遊技者の期

50

待感を所定期間にわたり持続させることができる。

【0429】

また、本実施例では、確変状態（高確率状態）の制御を開始してからの変動表示回数が所定回数（本実施例では78回）に到達したときに確変状態が終了し、演出制御用CPU101は、確変状態において周期演出の実行を開始する際に、該確変状態の制御が終了するまでの変動表示の残り回数に応じて異なる割合で、複数種類のうちから実行すべき周期演出パターンを選択することで、選択された周期演出パターンと、実際の確変大当たりBの発生状況とにずれが生じにくくなるため、遊技者に違和感を与えることがない。

【0430】

また、本実施例では、確変大当たりAおよび確変大当たりBの終了後に移行する確変状態の終了条件は、次回大当たり遊技状態に移行することまたは大当たり遊技状態の終了後からの変動表示が所定回数実行されること、のいずれかが成立することであることで、確変状態の制御が次回大当たりの発生まで継続するわけではなく、大当たりが発生せずに確変状態が終了することがあるため、周期演出の実行機会を効果的に増加させることができる。

【0431】

また、本実施例では、大当たり種別として、周期演出の実行契機となる第1特定遊技状態の一例として確変大当たりAを適用し、大当たり遊技状態後に確変状態（高確低ベース状態）に制御される第2特定遊技状態の一例として確変大当たりBを適用したが、これら第1特定遊技状態や第2特定遊技状態はそれぞれ複数種類あってもよく、例えば第1特定遊技状態として、大当たり遊技状態の終了後に通常状態または時短状態に制御される大当たりを適用してもよいし、第2特定遊技状態として、大当たり遊技状態におけるラウンド数や開放時間が異なる大当たりを適用してもよい。

【0432】

また、本実施例では、確変大当たりAおよび確変大当たりBの終了後に移行する確変状態の終了条件は、次回大当たり遊技状態に移行することまたは大当たり遊技状態の終了後からの変動表示が所定回数実行されること、のいずれかが成立することであることで、確変状態の制御が次回大当たりの発生まで継続するわけではなく、大当たりが発生せずに確変状態が終了することがあるため、周期演出の実行機会を効果的に増加させることができる。

【0433】

また、本実施例では、演出制御用CPU101は、遊技の結果に関する情報、すなわち、コマンド解析処理において受信した各種受信コマンドに基づいて、周期変更用カウンタテーブルに記憶された各周期変更用カウンタのカウンタ値を更新する制御を行うとともに、更新した後のカウンタ値が対応する条件値に達したか否か、例えば、所定の有利条件（例えば、連続大当たり回数が10回に達した、プレミア演出が出現した等）を満たしたか否か、あるいは、所定の不利条件を満たした（例えば、大当たり間変動表示回数が500回に達した、小当たり回数が10回に達した等）か否かを判定し、所定の有利条件または不利条件を満たしたと判定したことにもとづいて、周期演出用カウンタにセットする周期変数Tを減少させるようにしていることで、周期演出が実行される機会に変化を持たせることができるため、遊技者を飽きさせないばかりか、周期演出が実行される機会が増加することで、確変状態であるか否かを特定しやすくなり、他の遊技者よりも有利となるため、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【0434】

また、本実施例では、変動表示の表示結果として所定の小当たり表示結果を導出可能とし、確変大当たりBによる大当たり遊技状態と小当たり遊技状態とで、大入賞口の開閉制御態様（開放時間が0.1秒で開放回数が15回）を共通化することで、確変大当たりBまたは小当たりのいずれに移行したかを特定しにくくするだけでなく、はずれ、確変大当たりB、小当たりの場合に選択される複数の変動パターンのうち、一部の変動パターンの変動演出態様を共通化し、はずれ、確変大当たりB、小当たりのいずれであったのかを分かりにくくしているため、確変大当たりBが発生したこと、および該確変大当たりBが発生して遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したこと（確変状態の潜伏）を遊技者に悟られないようにす

10

20

30

40

50

ることができる。よって、確変大当り B の発生に関係なく周期演出を周期的に実行することで、遊技状態が確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができるため、確変大当り A の終了後に移行した確変状態が終了した後でも、周期演出が開始されるまで遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

#### 【 0 4 3 5 】

なお、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b では、前述したように特別図柄として複数種類の記号を可変表示させて表示結果を導出表示するようになっていることで、特別図柄の表示結果が確変大当り A、確変大当り B、小当りのいずれの表示結果であるかを遊技者が特定することを困難としているため、確変大当り B が発生したことおよび遊技状態が確変状態に移行したこと（確変状態の潜伏）をより遊技者に悟られにくく

10

#### 【 0 4 3 6 】

また、本実施例では、遊技制御用 C P U 5 6 は、確変大当り A を契機とする大当り遊技が終了したとき、確変大当り B を契機とする大当り遊技が終了したとき、確変大当り A を契機とする大当り遊技の終了後に移行させた確変状態が所定回数（78 回）の変動表示の実行により終了したときに、所定の潜伏条件が成立したとして遊技状態を通常状態または確変状態のいずれかに移行させていたが、前記所定の潜伏条件は上記のものに限定されるものではなく、例えば大当り遊技の終了後等に遊技状態を確変状態に移行するか否かの移行抽選を実施するものにおいて、該移行抽選に当選したときに前記所定の潜伏条件が成立したとして遊技状態を確変状態に移行するようにしてもよい。すなわち、前記所定の潜伏

20

#### 【 0 4 3 7 】

また、本実施例では、確変大当り A、B を契機とする大当り遊技状態および小当りを契機とする小当り遊技状態において特別可変入賞球装置 20 の大入賞口が開放されるようになっていたが、例えば特別可変入賞球装置 20 とは別個に第 2 特別可変入賞球装置を設け、確変大当り A を契機とする大当り遊技状態においては特別可変入賞球装置 20 の大入賞口を開放する制御を行い、確変大当り B を契機とする大当り遊技状態および小当りを契機とする小当り遊技状態においては第 2 特別可変入賞球装置の大入賞口を開放する制御を行

30

#### 【 0 4 3 8 】

この場合、例えば第 2 特別可変入賞球装置に対し、本実施例の特別可変入賞球装置 20 のように水平軸周りに回動可能に設けられた開閉扉により大入賞口を開閉可能とする構造を採用せずに、例えば大入賞口内に遊技領域に向けて出退可能に設けた球受片をスライド移動させることで大入賞口を開閉可能とする構造を採用し、大入賞口を高速で開閉させることができるようにするとともに、さらにこれを小型化すること等により、確変大当り B の大当り遊技状態や小当りの小当り遊技状態の開放制御期間を極力短くすることができ、これにより大入賞口の開放制御が行われていることが遊技者はわかりにくくなるため、確変大当り B が発生したことを悟られずに遊技状態を高確低ベース状態に移行（潜伏）させ

40

#### 【 0 4 3 9 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

#### 【 0 4 4 0 】

例えば、前記実施例では、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に好適に適用される。

#### 【 符号の説明 】

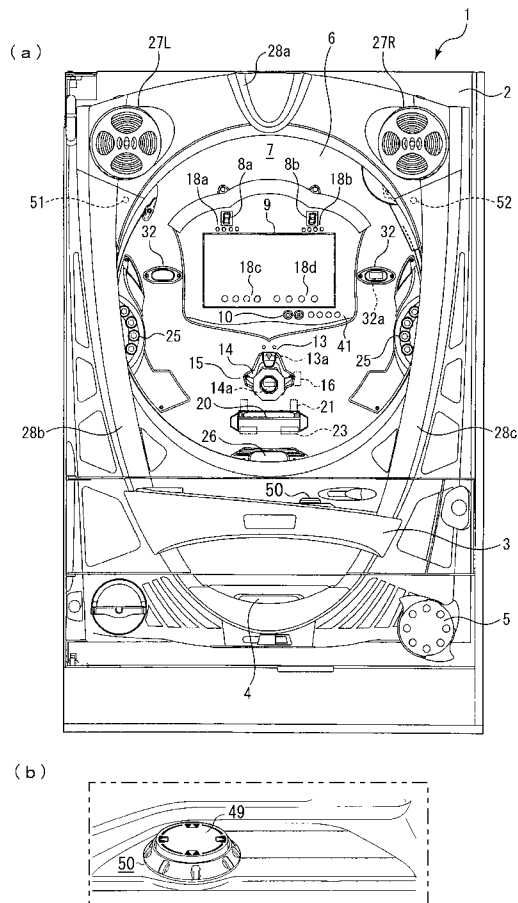
50

## 【 0 4 4 1 】

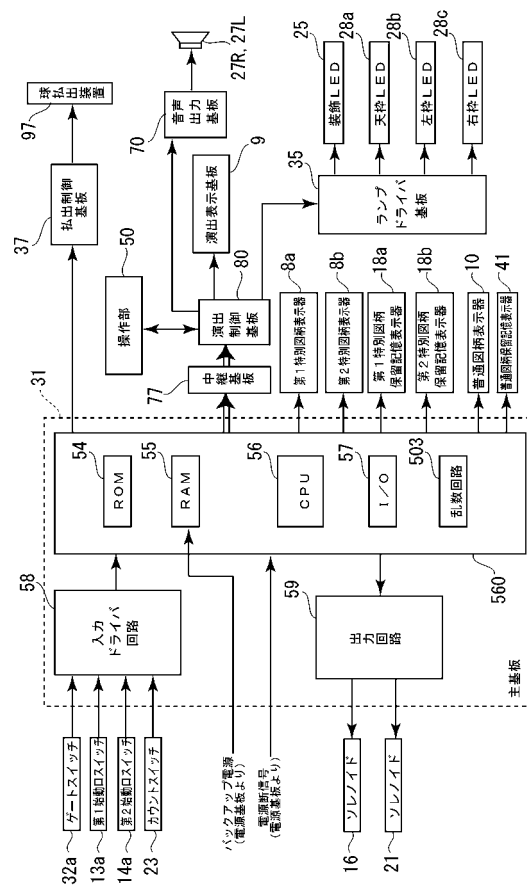
- 1          パチンコ遊技機
- 8 a        第 1 特別図柄表示器
- 8 b        第 2 特別図柄表示器
- 9          演出表示装置
- 1 3        第 1 始動入賞口
- 1 4        第 2 始動入賞口
- 2 0        特別可変入賞球装置
- 3 1        遊技制御基板（主基板）
- 5 6        遊技制御用 C P U
- 5 6 0      遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0        演出制御基板
- 1 0 0      演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1     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

10

【 図 1 】

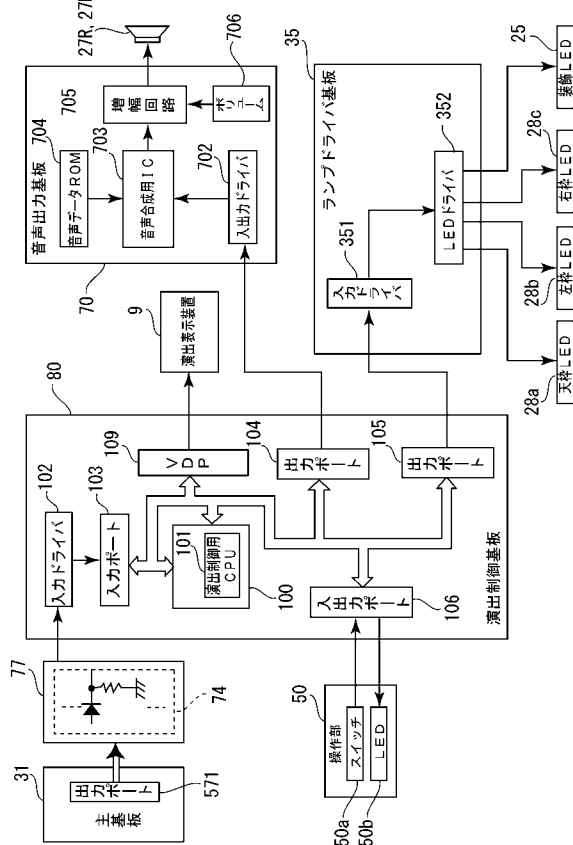


【 図 2 】

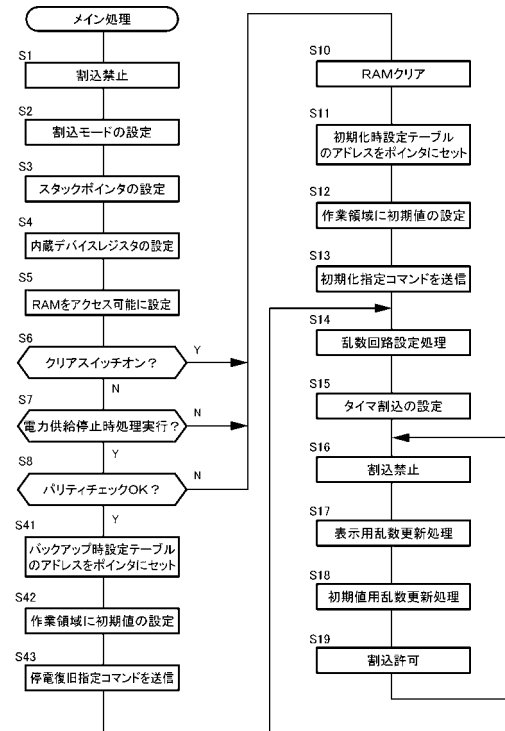




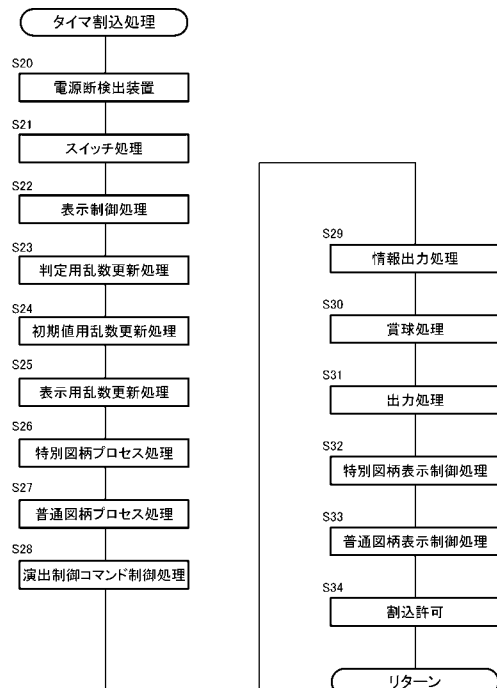
【 図 3 】



【 図 4 】



【圖 5】



【 図 6 】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	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	渾り	非リーチ	17.75	通常変動ではずれ後、渾り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連2(図)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連2(図)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連3(図)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連3(図)	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はずれ
	スーパーPA3-2	擬似連3(図)	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はずれ
大当たり	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たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連2(図)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連3(図)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	スーパーPA3-3	擬似連3(図)	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大当たり
	スーパーPA3-4	擬似連3(図)	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大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
確変大当たり /小当たり	特殊PG1-1	なし	非リーチ	6.75	通常変動で確変大当たり 又は小当たり
	特殊PG1-2	渾り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、渾り演出で 確変大当たり又は小当たり
	特殊PG1-3	擬似連2(図)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動2回で 確変大当たり又は小当たり
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で確変 大当たり又は小当たり
	特殊PG2-2	渾り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に渾り変動で確変 大当たり又は小当たり

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0～39	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

(a) 大当たり判定テーブル

大当たり判定値(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, 13320～13425(確率:1/399)	1020～1520, 13320～14458(確率:1/40)

(b) 小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)

小当たり判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)
54000～54936(確率:1/70)

(c) 小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)

小当たり判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)
54000～54568(確率:1/120)

(d) 大当たり種別判定テーブル

大当たり種別判定値(ランダム1と比較される)	
確変大当たりA	確変大当たりB
0～27	28～39

【図 9】

(a) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル

大当たり種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	スーパーCA3-4
大当たり	1～38	39～79	80～149	150～251

(b) 小当たり用変動パターン種別判定テーブル

大当たり種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
小当たり	1～100	101～251

【図 1 1】

(a) 当り変動パターン判定テーブル

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

(b) 当り変動パターン判定テーブル

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

【図 1 0】

(a) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

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

(b) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1～79	80～99	100～199	200～214	215～229	230～251

【図 1 2】

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

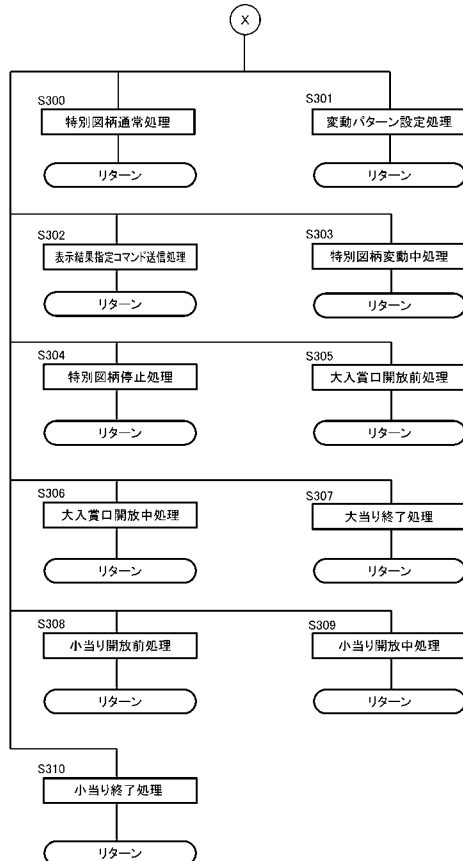
【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定 (確変大当りA指定)	確変大当りAに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定 (確変大当りB指定)	確変大当りBに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8D	01	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
8D	02	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
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	確変大当りA開始指定	確変大当りAの開始画面を表示することの指定
A0	02	確変大当りB開始指定	確変大当りBの開始画面を表示することの指定
A0	03	小当り開始指定	小当りの開始画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01(H)~0F(M))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01(H)~0F(M))
A3	01	確変大当りA終了指定	確変大当りAの終了画面を表示することの指定
A3	02	確変大当りB終了指定	確変大当りBの終了画面を表示することの指定
A3	03	小当り終了指定	小当りの終了画面を表示することの指定

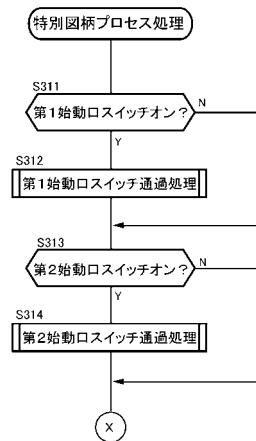
【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B2	XX	確変回数指定	確変状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

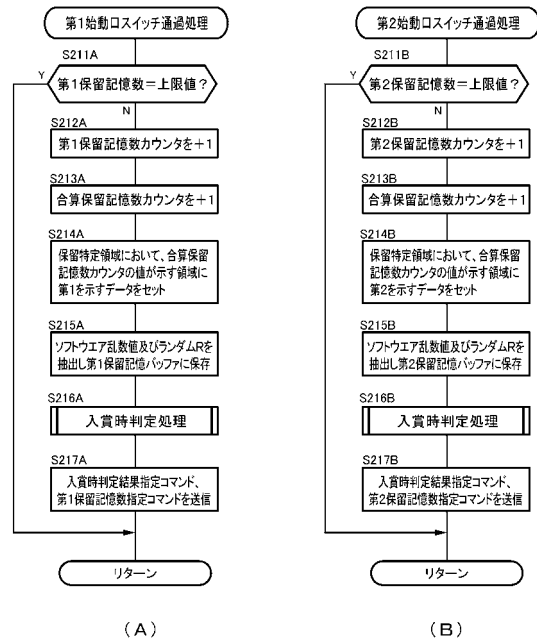
【図 16】



【図 15】



【図 17】



【図 18】

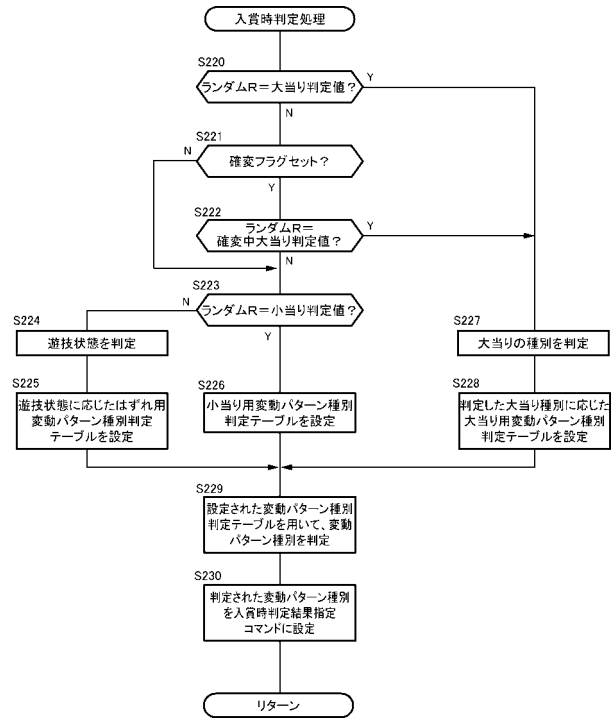
(A)

保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

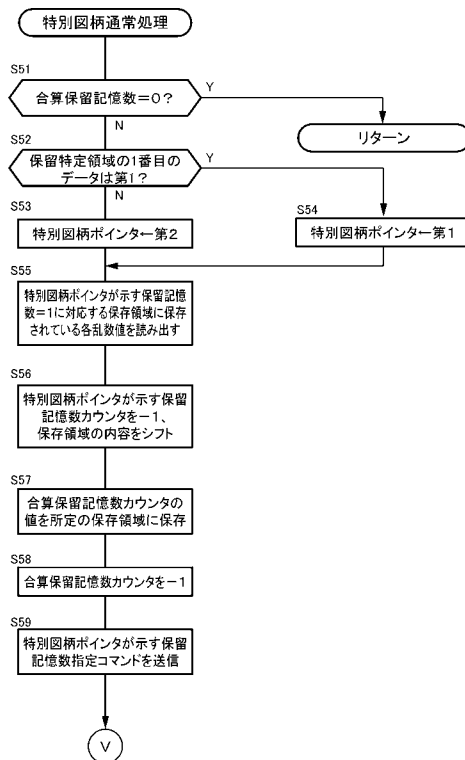
(B)

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

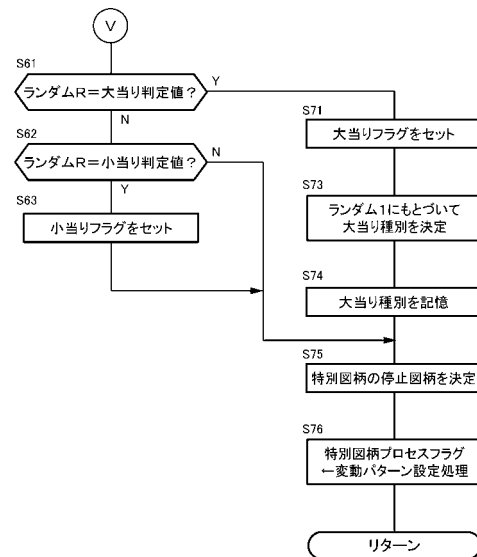
【図 19】



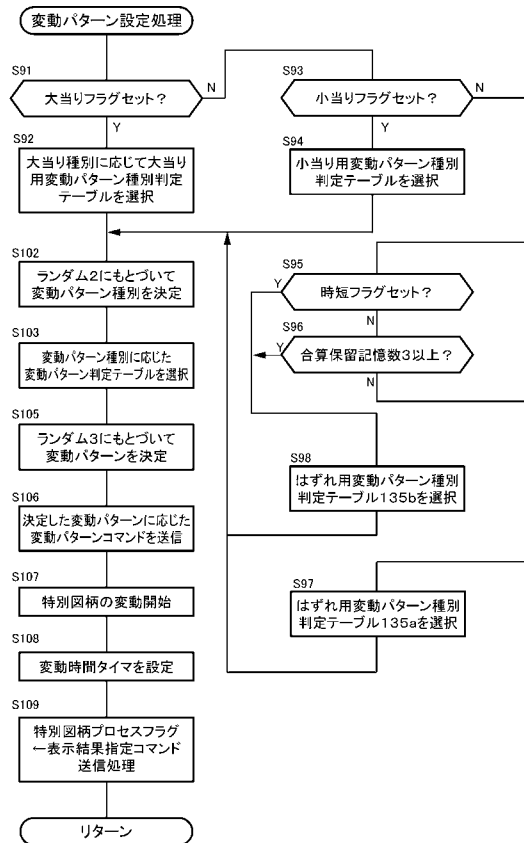
【図 20】



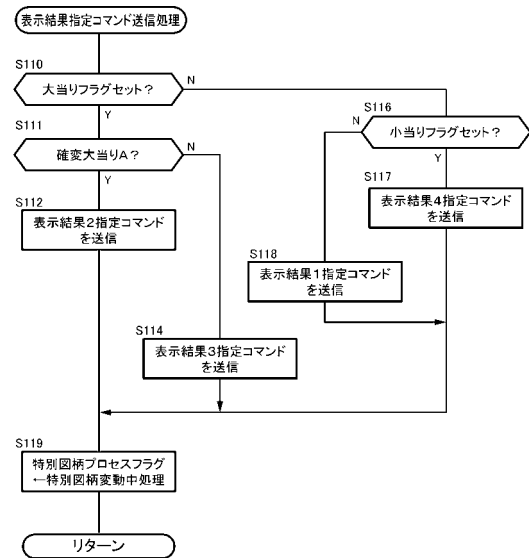
【図 21】



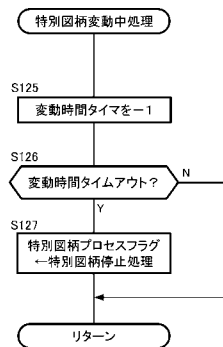
【図 22】



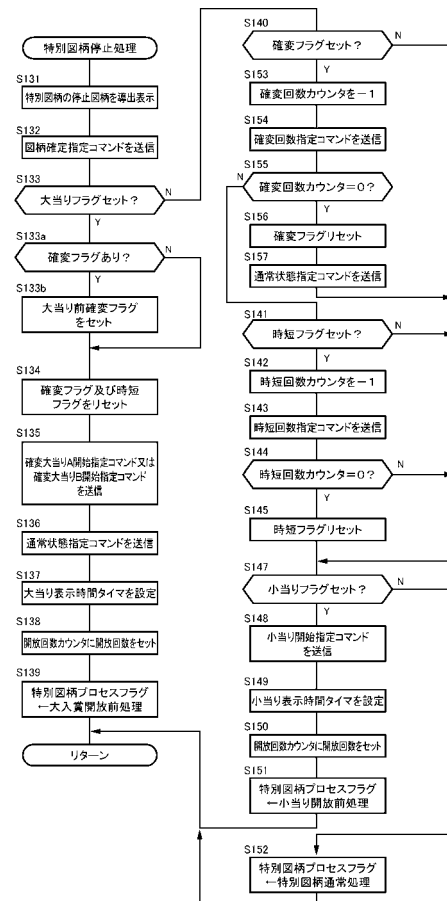
【図 23】



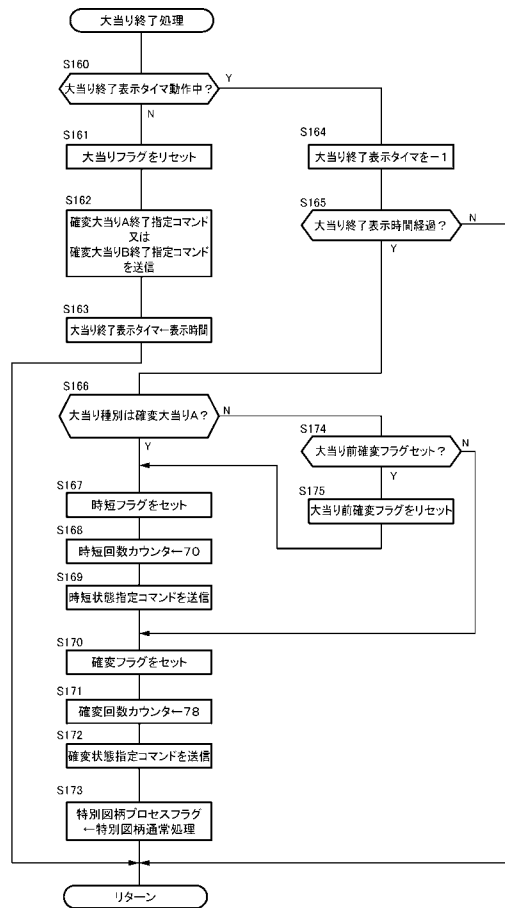
【図 24】



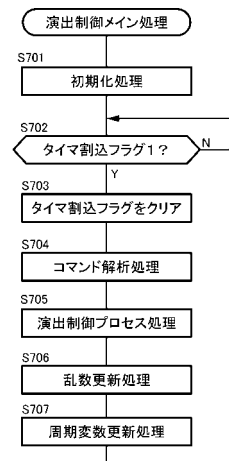
【図 25】



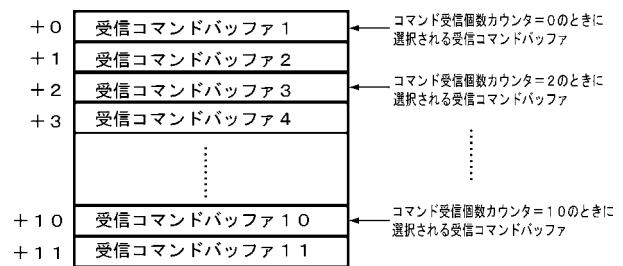
【図 26】



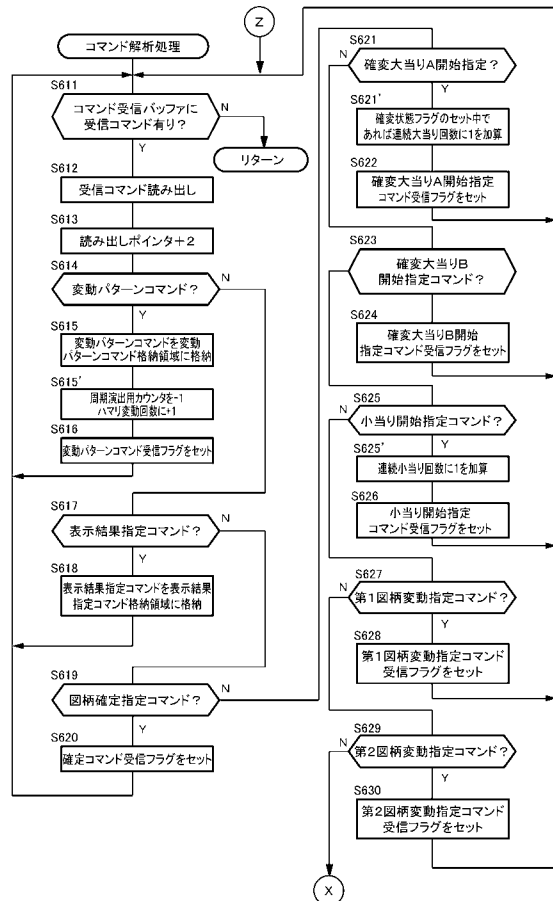
【図 27】



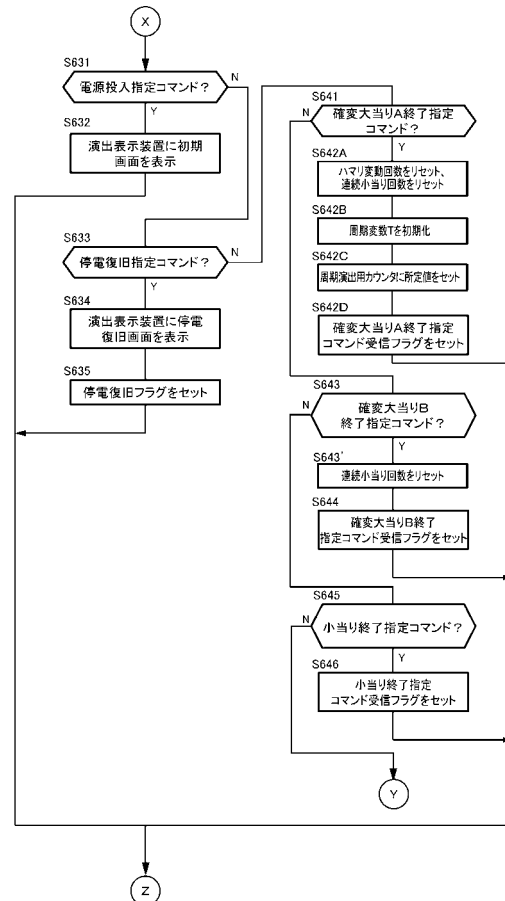
【図 28】



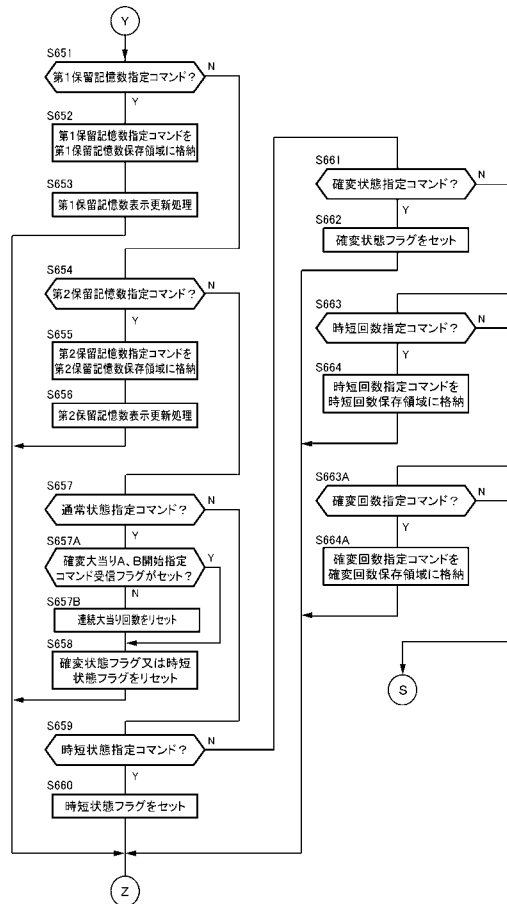
【図 29】



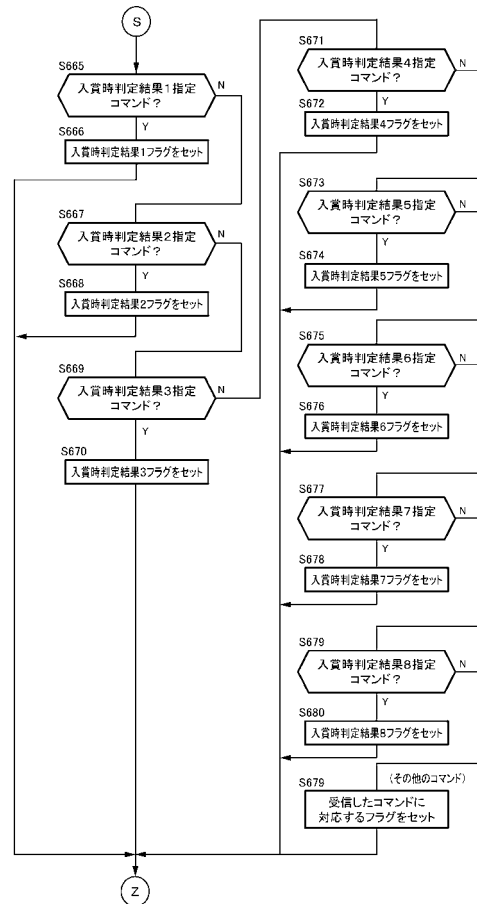
【図 30】



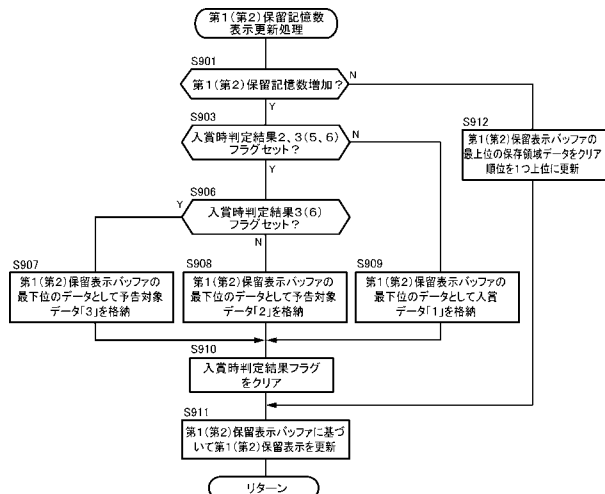
【 図 3 1 】



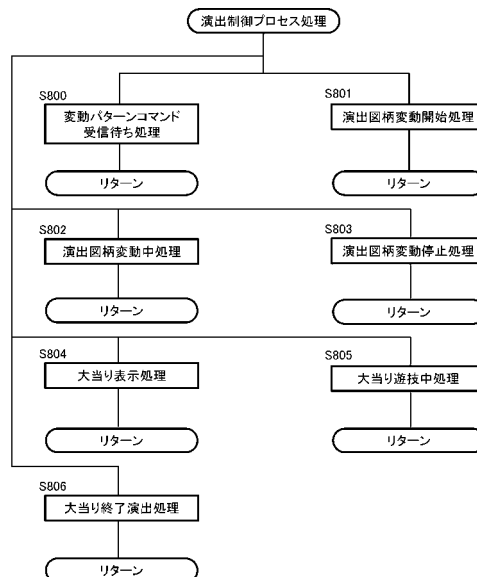
【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



【 図 3 5 】



【 図 3 4 】

**特図保留記憶部**

保留番号	第1特図	第2特図
1	1(入賞あり)	1(入賞あり)
2	1(入賞あり)	2(予告対象、はずれ)
3	3(予告対象、当り)	0(入賞なし)
4	0(入賞なし)	0(入賞なし)

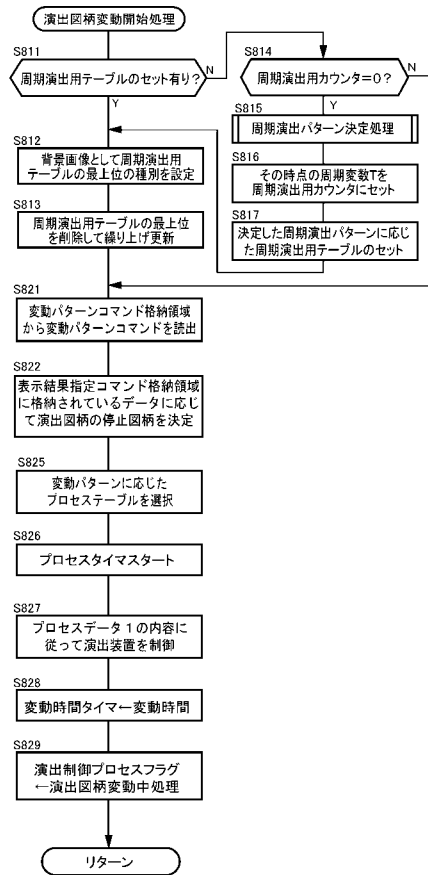
第1保留記憶部18cの表示態様

●
●
★
○

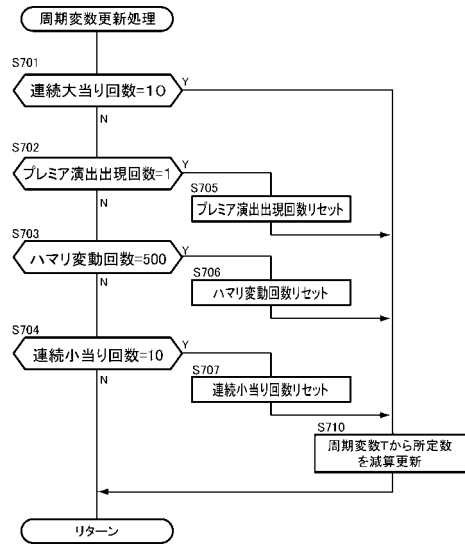
第2保留記憶部18dの表示態様

●
◆
○
○

【図 36】



【図 37】

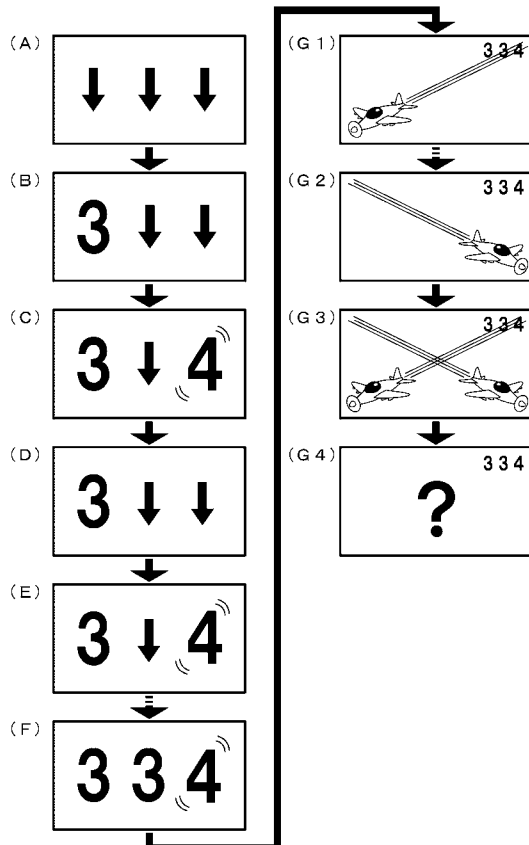


【図 38】

	周期変数 T
初期値	1 0 0
1 回減算	9 0
2 回減算	8 0
3 回減算	7 0
4 回減算	6 0
⋮	⋮

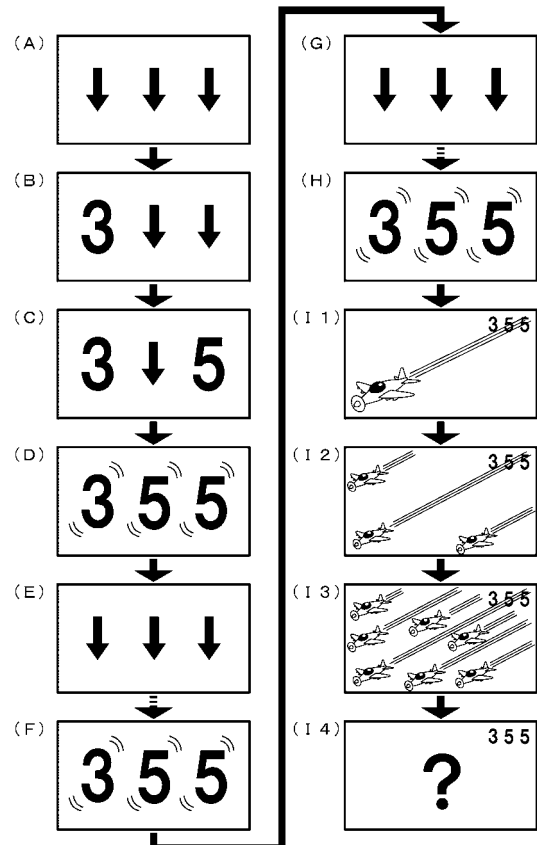
【図 39】

- ・非リーチPA1-3 (A~G4)
- ・特殊PG1-2 (A~F) ※ (G1~G4) は大入賞口開放中



【図 40】

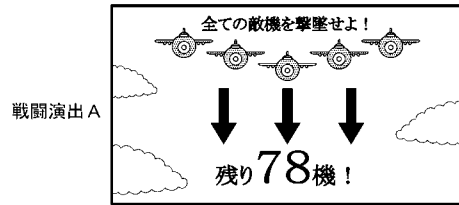
- ・非リーチPA1-4 (A~I4)
- ・特殊PG1-3 (A~H) ※ (I1~I4) は大入賞口開放中





## 【図 4 1】

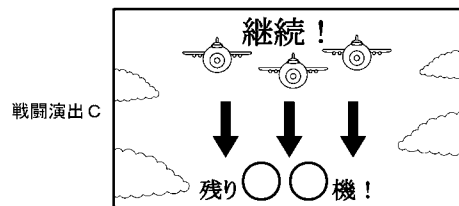
(a) 大当たり終了後0～70回転（高確高ベース状態）



(b) 大当たり終了後71～78回転（高確低ベース状態）



(c) 高確中に確変大当たりB発生（71回転目）



## 【図 4 4】

(a) 周期演出用テーブル（パターンB決定時）

変動回数	背景画像種別
1	ノーマル
⋮	⋮
10	ノーマル
11	スーパー
⋮	⋮
20	スーパー
21	—
⋮	⋮
30	—

(b) 周期演出用テーブル（パターンD決定時）

変動回数	背景画像種別
1	ノーマル
⋮	⋮
10	ノーマル
11	スーパー
⋮	⋮
20	スーパー
21	スペシャル
⋮	⋮
30	スペシャル

## 【図 4 2】

周期演出パターンテーブル

	第1期間 (1～10回転)	第2期間 (11～20回転)	第3期間 (21～30回転)
パターンA	ノーマル	ノーマル(終了)	—
パターンB	ノーマル	スーパー(終了)	—
パターンC	ノーマル	スーパー	スーパー
パターンD	ノーマル	スーパー	スペシャル
パターンE	ノーマル	ノーマル	復活→スーパー

## 【図 4 3】

周期演出パターン選択テーブル

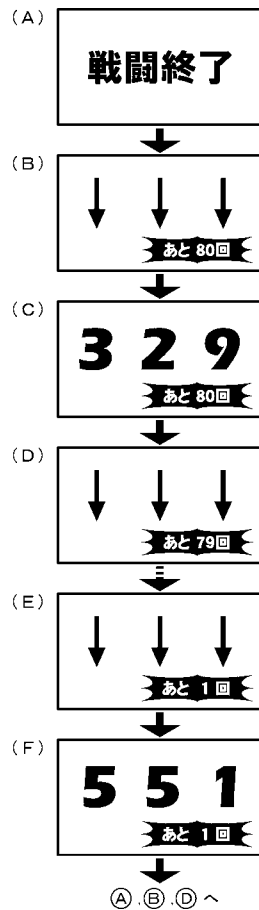
	確変状態				通常状態
残り確変回数	1～20	21～30	31～40	41～78	—
パターンA	90%	60%	20%	5%	90%
パターンB	8%	40%	30%	20%	8%
パターンC	2%	—	40%	40%	2%
パターンD	—	—	5%	20%	—
パターンE	—	—	5%	15%	—

## 【図 4 5】

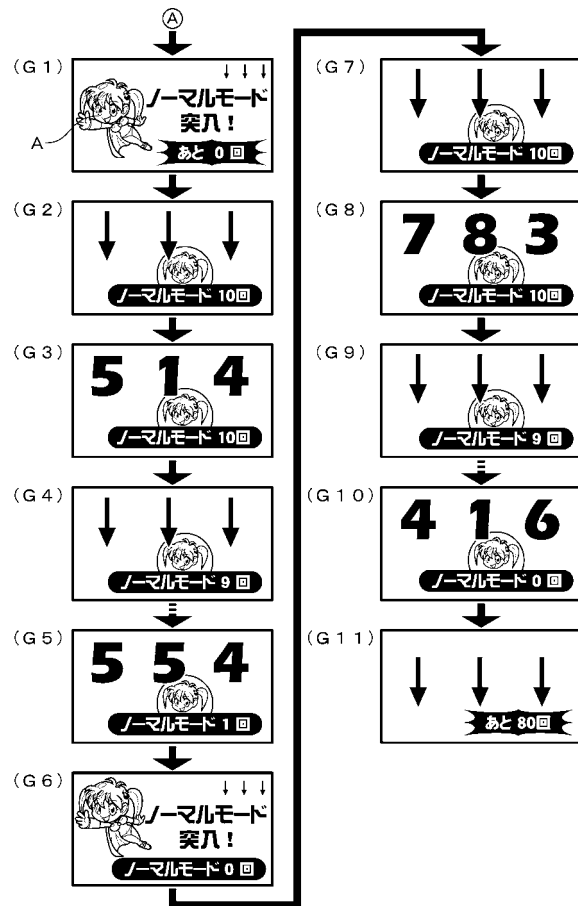
周期変更用カウンタテーブル

カウンタ 種別	カウンタ内容	カウンタ値
A	連続大当たり回数	*
B	プレミアム演出出現回数	*
C	ハマリ変動回数	***
D	連続小当たり回数	*

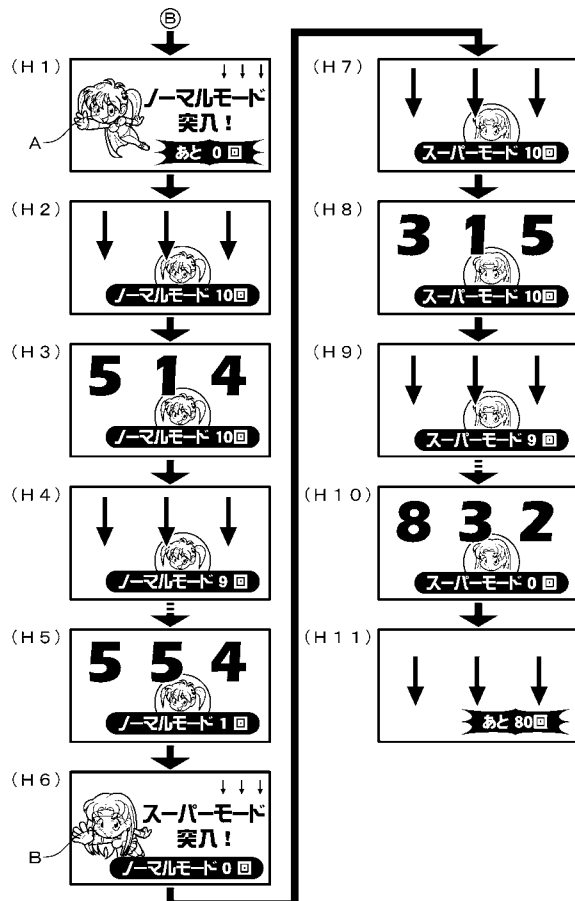
【図 46】



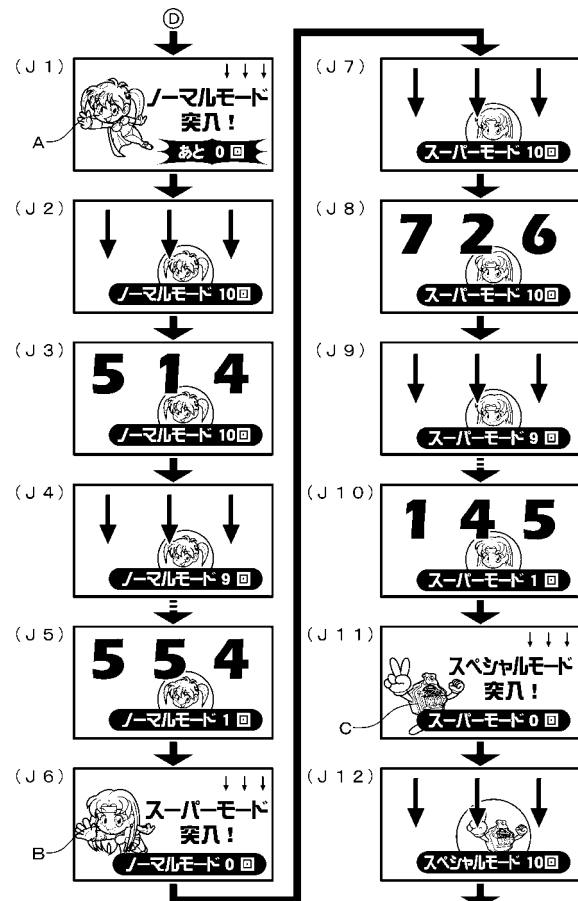
【図 47】



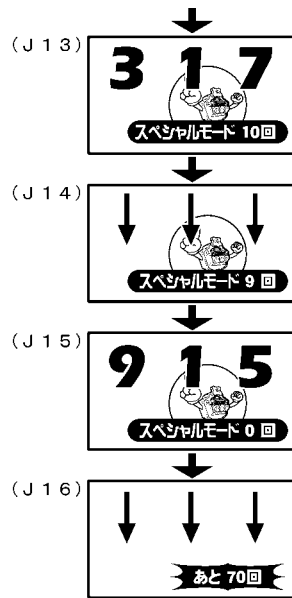
【図 48】



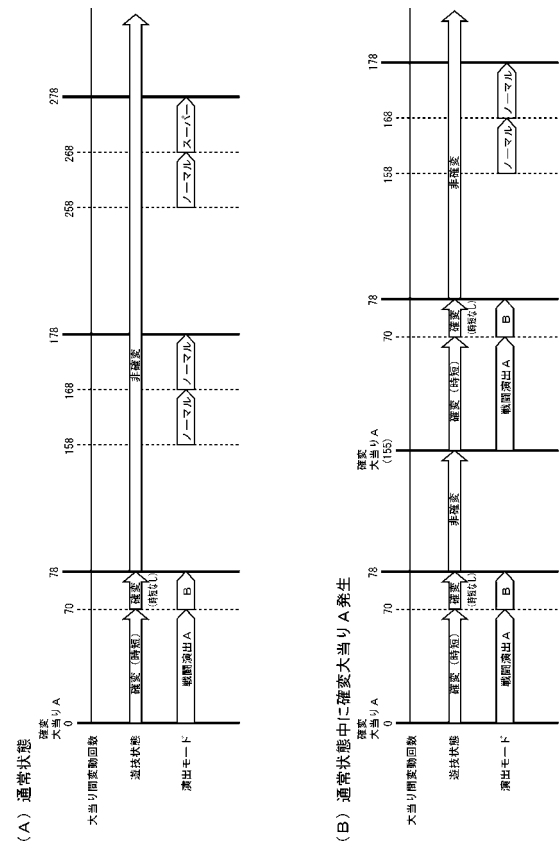
【図 49】



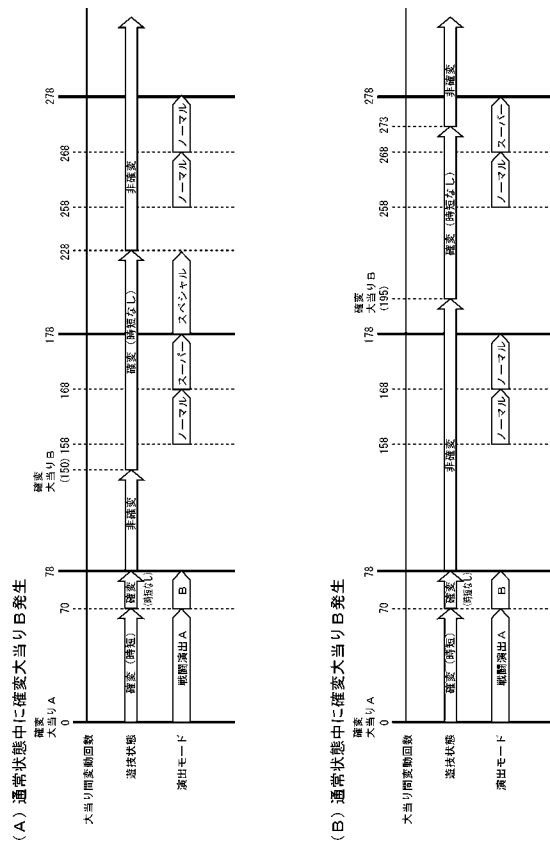
【 図 5 0 】



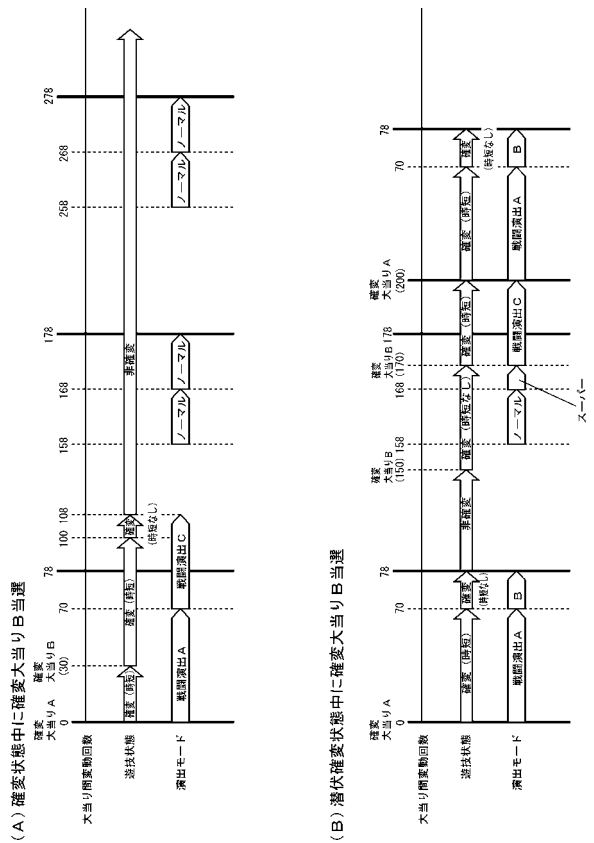
【 図 5 1 】



【 図 5 2 】



【 図 5 3 】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2番14号 株式会社三共内

(72)発明者 菅家 正隆

東京都渋谷区渋谷三丁目2番14号 株式会社三共内

合議体

審判長 伊藤 陽

審判官 吉村 尚

審判官 瀬津 太郎

(56)参考文献 特開2006-180907(JP,A)

特開2006-34789(JP,A)

特開2007-151974(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F7/02