(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6357191号
(P6357191)
(45)発行日　平成30年7月11日(2018.7.11)　(24)登録日　平成30年6月22日(2018.6.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 2　(全 100 頁)

(21)出願番号　特願2016-115134(P2016-115134)
(22)出願日　平成28年6月9日(2016.6.9)
(62)分割の表示　特願2014-142429(P2014-142429)の分割
原出願日　平成24年6月14日(2012.6.14)
(65)公開番号　特開2016-155017(P2016-155017A)
(43)公開日　平成28年9月1日(2016.9.1)
審査請求日　平成28年6月9日(2016.6.9)

前置審査

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100093687
弁理士　富崎　元成
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　篠崎　正

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】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
所定画像の視認性が低下する視認困難状態に変化させる視認困難演出を実行する視認困難演出実行手段と、
前記有利状態となる可能性を予告する特別画像を表示する特別画像表示手段と、を備え、
前記視認困難演出実行手段は、前記視認困難演出の実行中に、当該視認困難演出後も表示可能な前記特別画像の視認性を他の画像の視認性よりも高くすることが可能であり、
前記所定画像の表示態様として第１態様及び第２態様を含む複数の表示態様が存在し、
前記所定画像が前記第１態様で表示される場合は、前記第２態様で表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定画像が前記第１態様で表示される場合には、前記視認困難演出を実行しない、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１の遊技機であって、
前記視認困難演出の実行期間を複数期間の中から決定する期間決定手段を備え、
前記特別画像の表示態様として複数の表示態様が存在し、
前記視認困難演出の実行期間に応じて、当該視認困難演出の実行中における前記特別画像の表示態様を異ならせることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、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。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動領域を遊技球が通過したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。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。
【０００５】
上記のような遊技機として、識別情報の可変表示に対応した演出画像を表示する演出表示装置を有し、該演出画像の視認性を基準状態よりも低い視認困難状態に変化させる視認困難演出を実行するものがある。例えば特許文献１には、視認困難演出として、画像全体の輝度値を低下させて画像全体を暗く見せるブラックアウト演出を実行する遊技機が開示されている。この特許文献１の例では、ブラックアウト演出後にリーチ演出に発展するケースと、はずれ図柄が導出表示されるケースとがあり、ブラックアウト演出の発生によって遊技者の期待感を煽り、興趣を向上させるようにしている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００６】
【特許文献１】特開２０１１－１８８８１号公報（段落０３７２、図２７）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
上記のような遊技機では、通常、視認困難演出以外にも演出が実行され、これによって遊技の興趣を高めるようにしている。そして、このような遊技機において、演出の実行期間と視認困難演出の実行期間とが重複した場合には、その演出に係る画像を遊技者が十分に視認することができず、視認困難演出の実行によって却って興趣が低下してしまうとい

う問題が生ずる。

【０００８】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、視認困難演出が実行されることによる興趣の低下を抑止する遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【００１０】

本手段に係る発明は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

所定画像の視認性が低下する視認困難状態に変化させる視認困難演出を実行する視認困難演出実行手段と、

前記有利状態となる可能性を予告する特別画像を表示する特別画像表示手段と、を備え、

前記視認困難演出実行手段は、前記視認困難演出の実行中に、当該視認困難演出後も表示可能な前記特別画像の視認性を他の画像の視認性よりも高くすることが可能であり、

前記所定画像の表示態様として第１態様及び第２態様を含む複数の表示態様が存在し、

前記所定画像が前記第１態様で表示される場合は、前記第２態様で表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定画像が前記第１態様で表示される場合には、前記視認困難演出を実行しない、

ことを特徴とする。

また、本手段において、

前記視認困難演出の実行期間を複数期間の中から決定する期間決定手段を備え、

前記特別画像の表示態様として複数の表示態様が存在し、

前記視認困難演出の実行期間に応じて、当該視認困難演出の実行中における前記特別画像の表示態様を異ならせることが可能である、ようにしても良い。

また手段１に係る発明は、

可変表示を行い（演出図柄を変動表示して表示結果を導出表示する演出表示装置９）、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な（大当り図柄が導出表示されたときに大当り遊技状態に制御する）遊技機であって、

前記可変表示が行われているときの第１のタイミング（変動開始直後）で開始され、前記有利状態に制御される可能性を報知する第１演出（ステップアップ予告演出）を実行する第１演出実行手段（ステップＳ６５０１の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１演出が終了するタイミングより後の第２のタイミング（ブラックアウト予告演出が実行される場合にはそのブラックアウト予告演出の終了後）で開始され、前記有利状態に制御される可能性を報知する第２演出（図柄消灯予告演出）を実行する第２演出実行手段（ステップＳ６５０８，Ｓ６５１０の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１のタイミングより後であって、前記第２のタイミングよりも前の第３のタイミング（変動開始から１秒後）で開始され、所定画像の視認性が低下する視認困難状態に変化させる視認困難演出（ブラックアウト予告演出）を実行する視認困難演出実行手段（ステップＳ６５０３の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記視認困難演出終了後に特別演出（タイトル予告演出）を実行する特別演出実行手段（ステップＳ６５０５の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、を含み、

前記視認困難演出及び前記第２演出をいずれも実行する場合には、当該視認困難演出終了後に前記第２演出を開始し、

前記視認困難演出実行手段は、前記第１演出の実行期間と前記視認困難演出の実行期間とが重複しているときには、当該視認困難演出において、その重複期間における当該第１演出に係る画像の視認性を低下させた視認困難状態に変化させる重複時制御を実行し（ステップアップ予告演出の第２段階、第３段階と重複する場合には、当該ステップアップ予告演出に係る画像も含めた画面全体の輝度を低下させるブラックアウト予告演出を実行し）、

前記第２演出実行手段は、前記第１演出の開始後に前記重複時制御を伴う前記視認困難演出を実行して前記特別演出を実行しない場合に、当該第１演出を実行して前記重複時制御及び前記特別演出のいずれも実行しない場合よりも高い割合で前記第２演出を実行する（タイトル予告が実行されずステップアップ予告演出の実行期間とブラックアウト予告演出の実行期間が重複する場合には、ステップＳ６５１０で実行割合が高く設定された図柄消灯予告決定テーブル２に基づいて図柄消灯予告の実行の有無を決定する）ものであり、

前記視認困難状態を継続したまま前記特別演出を実行可能である、ことを特徴とする。

ここでいう「重複時制御を実行しない場合」には、重複時制御を伴わない視認困難演出を実行する場合と、視認困難演出自体を実行しない場合とが含まれる。

これによれば、第１演出の実行期間と視認困難演出の実行期間とが重複したことにより、その第１演出に係る画像を遊技者が十分に視認することができない場合でも、興趣の低下を抑止することができる。

【００１１】

また手段２に係る発明は、

手段１に記載した遊技機であって、

前記第２演出は、前記表示結果の導出表示前における識別情報の停止（演出図柄の仮停止（成功時）又は最終停止図柄の左や右の図柄の停止（失敗時））に関する演出であることを特徴とする。

これによれば、識別情報が停止するときの遊技者の期待感を煽ることができる。

【００１２】

また手段３に係る発明は、

手段１又は２に記載した遊技機であって、

前記第１演出の実行期間と前記視認困難演出の実行期間とが重複しないときには、

前記第１演出及び前記重複時制御を伴わない視認困難演出をいずれも実行して前記特別演出を実行しない場合と、当該第１演出を実行して前記視認困難演出及び前記特別演出のいずれも実行しない場合とで、前記第２演出の実行割合は相違しない（ステップアップ予告Ａを実行しブラックアウト予告を実行してタイトル予告を実行しない場合と、ステップアップ予告を実行してブラックアウト予告及びタイトル予告を実行しない場合は、いずれもステップＳ６５０８で実行割合が低く設定された図柄消灯予告決定テーブル１に基づいて図柄消灯予告の実行の有無を決定する）ことを特徴とする。

これによれば、第２演出の実行割合が過度に高められてしまうことを防止することができる。

【００１３】

また手段４に係る発明は、

手段１～３のいずれかに記載した遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、前記視認困難演出の実行期間に応じて異なる態様の特別演出を実行する（ブラックアウト期間の短いブラックアウト予告ＡまたはＢを実行する場合はタイトル予告Ａを実行し、ブラックアウト期間の長いブラックアウト予告ＣまたはＤを実行する場合はタイトル予告Ｂを実行する）ことを特徴とする。

これによれば、視認困難演出の実行期間に対して遊技者が興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【００１４】

また手段５に係る発明は、

手段１～４のいずれか１つに記載した遊技機であって、

前記視認困難演出実行手段は、視認困難演出として、実行期間が第１期間である第１視認困難演出（ブラックアウト期間が２秒のブラックアウト予告Ｂ）と、実行期間が第１期間よりも短い第２期間である第２視認困難演出（ブラックアウト期間が１秒のブラックアウト予告Ａ）と、実行期間が第１期間よりも長い第３期間である第３視認困難演出（ブラックアウト期間が４秒のブラックアウト予告Ｃ、ブラックアウト期間が５秒のブラックアウト予告Ｄ）とを実行可能であり、

第２視認困難演出が実行された場合には、前記第１視認困難演出が実行された場合と比較して、特定表示結果が導出表示される割合が高く、第３視認困難演出が実行された場合も、前記第１視認困難演出が実行された場合と比較して、特定表示結果が導出表示される割合が高い（信頼度がブラックアウト予告Ｄ＞ブラックアウト予告Ｃ＞ブラックアウト予告Ａ＞ブラックアウト予告Ｂの順である）ことを特徴とする。

これによれば、視認困難演出の実行期間に対して遊技者が興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。また、視認困難演出の実行期間が短い場合であっても、必ずしも特定表示結果が導出表示される割合が低いとは限らないため、視認困難演出後も遊技者の期待感を持続させることができる。

【００１５】

また手段６に係る発明は、

手段１～５のいずれか１つに記載した遊技機であって、

前記第１演出実行手段は、前記第１演出に係る画像として、通常表示態様（キャラ１００の一部が星柄表示となっていない態様）、または、通常表示態様と一部が異なり、当該通常表示態様よりも遊技者にとって有利な特典（大当りの中でも遊技者にとって最も有利な１５Ｒ確変大当り）が付与される割合が高いことを示唆する特殊表示態様（キャラ１００の一部が星柄表示となっている態様）で画像を表示し、

前記特殊表示態様での画像の表示期間と、前記視認困難演出の実行期間との重複を禁止する制御を行う禁止手段（ステップアップ予告Ｄを実行する場合には、ステップＳ６５０３の処理を実行しない演出制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに含むことを特徴とする遊技機。

これによれば、特殊表示態様での画像の表示期間と視認困難演出の実行期間との重複が禁止されるので、たとえば、第１演出に係る画像が特殊表示態様で表示されていないにもかかわらず特殊表示態様で表示されているものと遊技者が誤判断する場合のような、画像表示による演出が行われるときの演出内容を遊技者が誤解することを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】演出モードの移行例を示す説明図である。

【図７】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８】各乱数を示す説明図である。

【図９】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１０】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１１】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１２】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１６】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１７】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１８】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１９】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２０】保留バッファの構成例を示す説明図である。
【図２１】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
【図２２】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】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２６】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図２７】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２８】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２９】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図３０】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３１】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図３２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３４】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図３７】保留表示更新処理を示すフローチャートである。
【図３８】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図３９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図４１】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４２】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】各種予告演出の実行の有無及び演出態様を決定するテーブルの具体例を示す説明図である。
【図４４】タイトル予告演出の実行の有無及び演出態様を決定するテーブルの具体例を示す説明図である。
【図４５】各種予告演出が実行されるタイミングを示す説明図である。
【図４６】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４７】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４８】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図４９】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
【図５０】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
【図５１】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５２】ステップアップ予告の演出態様を示す説明図である。
【図５３】ステップアップ予告、ブラックアウト予告、および図柄消灯予告（成功例）が実行されるときの演出態様を示す説明図である。
【図５４】ステップアップ予告、ブラックアウト予告、およびタイトル予告が実行されるときの演出態様を示す説明図である。
【図５５】ステップアップ予告、ブラックアウト予告、および図柄消灯予告（失敗例）が実行されるときの演出態様を示す説明図である。
【図５６】通常モードで１５Ｒ確変大当りが発生したときの大当り遊技状態終了時の演出態様を示す説明図である。
【図５７】通常モードで４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り、および１５Ｒ確変大当りのいずれかが発生したときの大当り遊技状態終了時の演出態様を示す説明図である。

【図５８】バトルモードで１５Ｒ確変大当りが発生するときの変動表示中、ラウンド中、および大当り遊技状態終了時の演出態様を示す説明図である。
【図５９】バトルモードで４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り、および１５Ｒ確変大当りのいずれかが発生するときの変動表示中の演出態様、ならびに、突然通常大当り及び突然確変大当りのいずれかが発生したときのラウンド中及び大当り遊技状態終了時の演出態様を示す説明図である。
【図６０】バトルモードで４Ｒ通常大当り及び４Ｒ確変大当りのいずれかが発生したときのラウンド中及び大当り遊技状態終了時の演出態様を示す説明図である。
【図６１】チャンスモードで１５確変大当りが発生するとき、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り、および１５Ｒ確変大当りのいずれかが発生するとき、並びに、いずれの大当りも発生しないときの演出態様を示す説明図である。
【図６２】チャンスモード突入後の３０回目の変動表示（表示結果がはずれとなる場合）における演出態様を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１８】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００１９】
ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
【００２０】
該遊技領域７には、中央に設けられる演出表示装置９の天辺からみて、左側の左遊技領域７Ａ（第１遊技領域）と、右側の右遊技領域７Ｂ（第２遊技領域）とがある。第１遊技領域である左遊技領域７Ａと、第２遊技領域である右遊技領域７Ｂは、例えば遊技領域７内における演出表示装置９の端面や遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域７に打ち込まれた遊技球は、左遊技領域７Ａへと誘導された場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域７Ｂへと誘導不可能または誘導困難となり、また右遊技領域７Ｂへと誘導された場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域７Ａへと誘導不可能または誘導困難となる。
【００２１】
左遊技領域７Ａには、演出表示装置９の下方に、第１始動入賞口１３ａが設けられている。右遊技領域７Ｂには、演出表示装置９の右側にゲート３２，第２始動入賞口１３ｂを有する可変入賞球装置１５が設けられ、演出表示装置９の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。
【００２２】
ここで、第１始動入賞口１３ａは、演出表示装置９の直下に設けられているが、左遊技領域７Ａを狙って遊技球を打ち込む左打ちを行った場合に遊技球が入賞し易く、右遊技領

域７Ｂを狙って遊技球を打ち込む右打ちを行った場合には、遊技球の流下経路上に設けられる遊技釘や誘導部材３９ａ～３９ｃの配置によって遊技球が入賞し難くなっているため、左遊技領域７Ａに属する。また、第２始動入賞口１３ｂを有する可変入賞球装置１５は、第１始動入賞口１３ａの下方に設けられているが、遊技者が右打ちを行うことで、遊技球がゲート３２を通過し、可変入賞球装置１５が開放状態となり、第２始動入賞口１３ｂに遊技球が入賞することを期待できる。そのため、第２始動入賞口１３ｂを有する可変入賞球装置１５は右遊技領域７Ｂに属する。なお、可変入賞球装置１５は、可動翼片の傾動制御によって開放状態となる。

【００２３】

また、大当り遊技状態中は、特別可変入賞球装置２０が開放される。この特別可変入賞球装置２０は、可変入賞球装置１５の直下に配置されているが、右打ちしたときに誘導部材３９ｂや遊技釘４０により誘導された遊技球が入賞しやすい位置にあるため、右遊技領域７Ｂに属する。

【００２４】

遊技者は、遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）のときは、特別可変入賞球装置２０が開放されず、ゲート３２に遊技球を通過させても可変入賞球装置１５が高頻度では開放されないため、左遊技領域７Ａを狙って遊技球を打ち込む左打ちを行い、該遊技球を第１始動入賞口１３ａに入賞させる。遊技状態が高確率／高ベース状態又は低確率／高ベース状態のときには、ゲート３２に遊技球を通過させると可変入賞球装置１５が高頻度で開放されるため、右遊技領域７Ｂを狙って遊技球を打ち込む右打ちを行い、該遊技球を第２始動入賞口１３ｂに入賞させる。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置２０が開放されるため、右遊技領域７Ｂを狙って遊技球を打ち込む右打ちを行い、該遊技球を特別可変入賞球装置２０に入賞させる。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

なお、この実施の形態では、演出表示装置９における液晶表示の演出として演出図柄の

変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置９で行われる演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当りであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

【００２８】

演出表示装置９の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第４図柄を表示する第４図柄表示領域９ｃ，９ｄが設けられている。この実施の形態では、後述する第１特別図柄の変動表示に同期して第１特別図柄用の第４図柄の変動表示が行われる第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃと、第２特別図柄の変動表示に同期して第２特別図柄用の第４図柄の変動表示が行われる第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄとが設けられている。

【００２９】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置９を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置９上の表示画面を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面の一部でさらに第４図柄の変動表示を行うことによって、第４図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第４図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【００３０】

なお、第１特別図柄用の第４図柄と第２特別図柄用の第４図柄とを、第４図柄と総称することがあり、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃと第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄを、第４図柄表示領域と総称することがある。

【００３１】

第４図柄の変動（可変表示）は、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおける第１特別図柄用の第４図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおける第２特別図柄用の第４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同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【００３２】

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には、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然通常大当りや突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実

施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば０．１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば２９秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００３３】

また、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、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然通常大当りや突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば０．１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば２９秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００３４】

なお、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【００３５】

なお、この実施の形態では、第４図柄表示領域を演出表示装置９の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置９とは別に、ランプやＬＥＤなどの発光体を用いて第４図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第４図柄の変動（可変表示）を、２つのＬＥＤが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、２つのＬＥＤのうちのいずれのＬＥＤが停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【００３６】

また、この実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第４図柄表示領域９ｃ，９ｄを備える場合を示しているが、第１特別図柄と第２特別図柄とに対して共通の第４図柄表示領域を演出表示装置９の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とに対して共通の第４図柄表示領域をランプやＬＥＤなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第１特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第２特別図

柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３ａを有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３ａ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１４ａによって検出される。

【００４２】

また、第１始動入賞口（第１始動口）１３ａ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１３ｂ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）１３ｂ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１５ａ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１３ｂ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１３ａよりも、第２始動入賞口１３ｂ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１３ｂに入賞しない。従って、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、第２始動入賞口１３ｂよりも、第１始動入賞口１３ａに遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において

、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【００４３】

以下、第１始動入賞口１３ａと第２始動入賞口１３ｂ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。

【００４４】

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１３ｂに極めて入賞しやすい。そして、第１始動入賞口１３ａ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１３ａとの間の間隔をさらに狭めたり、第１始動入賞口１３ａの周辺で釘を密に配置したり、第１始動入賞口１３ａの周辺での釘配列を遊技球を第１始動入賞口１３ａに導きづらくして、第２始動入賞口１３ｂの入賞率の方を第１始動入賞口１３ａの入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【００４５】

なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１３ｂ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１３ａおよび第２始動入賞口１３ｂ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。

【００４６】

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

【００４７】

また、第２特別図柄表示器８ｂの上方には、第２始動入賞口１３ｂに入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００４８】

また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。この実施の形態では、第１保留記憶表示部１８ｃが演出表示装置９の表示画面の左下部、第２保留記憶表示部１８ｄが演出表示装置９の表示画面の右下部というように、別領域に設けられている。従って、第１特別図柄表示器１８ａ，第２特別図柄表示器１８ｂの各々における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を把握しやすくすることができる。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）を表示する合算保留記憶表示部を演出表示装置９の表示画面に設けるようにしても良い。

【００４９】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。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。

【００５０】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行される。

【００５１】

演出表示装置９の周囲の飾り部において、上方には、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると演出表示装置９の前方に移動する可動部材７８が設けられている。例えば、可動部材７８は、スーパーリーチが実行されたときに、大当り図柄の停止表示前に動作することにより、遊技者に大当りを予告する。

【００５２】

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

【００５３】

演出表示装置９の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器１０は、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器１０は、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器１０は、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器１０は、７セグメントＬＥＤなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【００５４】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「７」。）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１３ｂに遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。さらに、この実施形態では、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高確率状態では、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の開放時間や開放回数が高められる。また、高確率状態ではない低確率状態でも、所定の大当り遊技状態（４Ｒ通常大当り、突然通常大当り）終了後の所定期間（３０変動又は次の大当りの発生まで）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の開放時間や開放回数が高められる。

【００５５】

特別可変入賞球装置２０の周辺には普通入賞装置の入賞口２９ａ～２９ｄが設けられ、入賞口２９ａ～２９ｃに入賞した遊技球は入賞口スイッチ３０ａによって検出され、入賞口２９ｄに入賞した遊技球は入賞口スイッチ３０ｂによって検出される。各入賞口２９ａ～２９ｄは、遊技球を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤６に設けられる入賞領域を構成している。なお、第１始動入賞口１３ａ、第２始動入賞口１３ｂや、特別可変入賞球装置２０の大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。

【００５６】

遊技盤６の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技盤６の外側の左右上下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技盤６の外周には、天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

【００５７】

打球供給皿３を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０が設けられている。操作ボタン１２０には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン１２０は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【００５８】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３ａに入り第１始動口スイッチ１４ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３ａ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。

【００５９】

遊技球が第２始動入賞口１３ｂに入り第２始動口スイッチ１５ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の可変表示は、第２始動入賞口１３ｂ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。

【００６０】

この実施の形態では、確変大当り（１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り）となった場合には、可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となる確率が通常状態よりも高められた遊技状態である高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器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。一方、通常大当り（４Ｒ通常大当り、突然通常大当り）となった場合には、高確率状態には移行しないが、大当り終了後の所定期間（３０変動又は次の大当り発生まで）は高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない低ベース状態と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００６１】
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）のでなく、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められ、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。
【００６２】
また、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。
【００６３】
また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される特別図柄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、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。
【００６４】
さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態、および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態、および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態、および特別図柄時短状態）のうちのいずれか１つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。
【００６５】
本実施形態では、図１に示すように、右遊技領域７Ｂにゲート３２が設けられていて、右打ち状態で右遊技領域７Ｂに発射された遊技球の一部は、ゲート３２上方に配置された遊技釘により誘導されて、ゲート３２を通過する。
【００６６】
右遊技領域７Ｂに発射された遊技球は、ゲート３２の下方に配置された遊技釘に衝突して進路を変えつつ流下するものの、最終的にはゲート３２のさらに下方に配置された誘導部材３９ａ又は誘導部材３９ｂの誘導面（上面）に高確率で落下して、誘導部材３９ａ～３９ｃや、誘導部材３９ｂと可変入賞球装置１５との間に配置された遊技釘によって、可変入賞球装置１５に誘導される。即ち、右遊技領域７Ｂに発射された遊技球の大半は可変入賞球装置１５に誘導されることになる。従って、可変入賞球装置１５が開放状態にあるときには、遊技釘により誘導された遊技球が高確率で第２始動入賞口１３ｂに入賞する。
【００６７】
誘導部材３９ｂ，３９ｃや遊技釘によって誘導された遊技球は、可変入賞球装置１５が開放されていない状態では、さらに、特別可変入賞球装置２０に向けて誘導され、開放状態であれば、特別可変入賞球装置２０の大入賞口に入賞するようになっている。よって、

大当り遊技状態では、遊技者は右打ちして右遊技領域７Ｂに遊技球を打ち込めば、遊技球が特別可変入賞球装置２０の大入賞口に入賞することを期待できる。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶

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

【００７４】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１４ａ、第２始動口スイッチ１５ａ、カウントスイッチ２３ａ、および各入賞口スイッチ３０ａ，３０ｂ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。

【００７５】

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

【００７６】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板（図示せず）を介して、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６４も主基板３１に搭載されている。

【００７７】

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

【００７８】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤の枠側に設けられている天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、および右枠ＬＥＤ２８ｃの表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。

【００７９】

図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。

【００８０】

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

【００８１】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入力ポート１０７を介して、遊技者による操作ボタン１２０の押圧操作に応じて操作ボタン１２０からの信号を入力する。

【００８７】

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

【００８８】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、及び右枠ＬＥＤ２８ｃなどの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤなどに電流を供給する。

【００８９】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音

を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（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。

【００９０】

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、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００９１】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【００９２】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（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、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バッ

クアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【００９６】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド（図１４参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第４図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【００９７】

なお、この実施の形態では、バックアップＲＡＭ領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップＳ４４で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップＲＡＭ領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあ

らかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ５５の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ１２）。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置９において可変表示される演出図柄を用いて実行される。この実施の形態では、特別図柄の表示結果を１５Ｒ確変大当りの図柄とする場合にリーチ演出が実行される場合があるが、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、又は突然確変大当りの図柄とする場合には、リーチとはならず

に大当り図柄（例えば「１３５」）が停止表示される。また、特別図柄の表示結果を１５Ｒ確変大当りの図柄とする場合でも、リーチとはならずに大当り図柄（例えば「７７７」）が停止表示される場合がある。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【０１０８】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図５に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１４ａ、第２始動口スイッチ１５ａ、カウントスイッチ２３ａ、および入賞口スイッチ３０ａ，３０ｂ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）。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１４ａ、第２始動口スイッチ１５ａ、カウントスイッチ２３ａ、および入賞口スイッチ３０ａ，３０ｂ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１４ａ、第２始動口スイッチ１５ａ、カウントスイッチ２３ａ、および入賞口スイッチ３０ａ，３０ｂ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。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（７セグメントＬＥＤの点灯させるセグメント）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、点灯させるセグメントを示す値）を切り替える。なお、普通図柄表示器１０を７セグメントＬＥＤではなく、例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプで構成した場合には、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１１９】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【０１２０】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は４ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～Ｓ３３（ステップＳ２９を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示す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。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１２３】

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に大当り図柄となる図柄のうち、１５Ｒ確変大当り図柄を示す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、またはリーチ状態とならずに、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、大当り図柄となる所定の演出図柄の組み合わせ（例えば「７７７」）が停止表示される。１５Ｒ確変大当りでは、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤６の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって不利な第２状態である閉鎖状態に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５Ｒ確変大当りでは、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が１５となる。１５Ｒ確変大当りの終了後には、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態に制御される。

【０１２４】

第１特別図柄表示器８ａに大当り図柄となる図柄のうち、４Ｒ確変大当り図柄を示す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らずに、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、大当り図柄となる所定の演出図柄の組み合わせ（例えば「１３５」）が停止表示される。４Ｒ確変大当りでは、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。４Ｒ確変大当りでは、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が４となる。４Ｒ確変大当りの終了後には、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態に制御される。

【０１２５】

第１特別図柄表示器８ａに大当り図柄となる図柄のうち、４Ｒ通常大当り図柄を示す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らずに、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、大当り図柄となる所定の演出図柄の組み合わせ（例えば「１３５」）が停止表示される。４Ｒ通常大当りでは、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。４Ｒ通常大当りでは、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が４となる。４Ｒ通常大当りの終了後から所定期間（３０回の変動表示を実行するまで又は次の大当りの発生まで）は、低確率／高ベース状態に制御される。

【０１２６】

第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄となる図柄のうち、突然確変大当り図柄を示す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らずに、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、大当り図柄となる所定の演出図柄の組み合わせ（例えば「１３５」）が停止表示される。突然確変大当りでは、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、所定期間（例えば０．１秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。突然確変大当

りでは、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が２となる。突然確変大当りの終了後には、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態に制御される。

【０１２７】

第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄となる図柄のうち、突然通常大当り図柄を示す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らずに、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、大当り図柄となる所定の演出図柄の組み合わせ（例えば「１３５」）が停止表示される。突然通常大当りでは、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、所定期間（例えば０．１秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。突然確変大当りでは、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が２となる。突然確変大当りの終了後から所定期間（３０回の変動表示を実行するまで又は次の大当りの発生まで）は、低確率／高ベース状態に制御される。

【０１２８】

このように、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「４Ｒ通常大当り」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒であるのに対して、「突然確変大当り」や「突然通常大当り」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間は０．１秒と極めて短く、且つ、大入賞口の開放回数も２回と少ない。そのため、「突然確変大当り」や「突然通常大当り」では、大当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。

【０１２９】

なお、突然確変大当りや突然通常大当りの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は４Ｒ確変大当りや４Ｒ通常大当りと同じ４回（４ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ０．１秒と極めて短くするようにしてもよい。

【０１３０】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機１は、演出表示装置９などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。図６は、演出モードの移行例を説明するための図である。この実施の形態では、通常モード、バトルモード、チャンスモードという、３つの演出モードが設けられている。これらの演出モードは、図６（Ａ）に示すように、大当り遊技状態が終了したときや、大当り遊技状態終了後から所定回数の変動表示が実行されたときなどに、現在の演出モードや大当り種別等に応じて切り替わる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の演出モードが設けられてもよい。

【０１３１】

図６に示すように、通常モードとは低確率／低ベース状態であることを遊技者が認識可能な演出状態であり、演出表示装置９等において当該通常モードに応じた態様の演出が実行されることになり、例えば背景画像に「通常モード」と表示されている。通常モードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」となった場合には、１５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、遊技者が高確率／高ベース状態であることを認識可能な演出状態であるバトルモードに移行する。バトルモードでは、演出表示装置９等において当該バトルモードに応じた態様の演出が実行されることになり、例えば背景画像に「バトルモード」と表示される。

【０１３２】

また、通常モードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「４Ｒ通常」または「４Ｒ確変」となった場合には、大当り遊技状態（４ラウンド大当り状態）の終了後に、遊技者が、高ベース状態であることは認識可能であるが、高確率状態であるか又は低確率状態であるかを認識困難な演出状態であるチャンスモードに移行する。即ち、この実施の形態では、４通常大当りと４Ｒ確変大当りとは、大入賞口の開放パターンが同じであり、且つ、その後の演出態様も共通となる。そのように制御すること

によって、大入賞口の開放が４回行われると、４Ｒ通常大当りであるか４Ｒ確変大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。チャンスモードでは、演出表示装置９等において当該チャンスモードに応じた態様の演出が実行されることになり、例えば背景画像に「チャンスモード」と表示される。

【０１３３】

また、通常モードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突然通常」または「突然確変」となった場合には、大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）の終了後にチャンスモードに移行する。即ち、この実施の形態では、突然通常大当りと突然確変大当りとは、大入賞口の開放パターンが同じであり、且つ、その後の演出態様も共通となる。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然通常大当りであるか突然確変大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。

【０１３４】

バトルモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」となった場合には、１５ラウンドの大当り遊技状態の終了後にバトルモードが継続する。また、バトルモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「４Ｒ通常」または「４Ｒ確変」となった場合には、大当り遊技状態（４ラウンド大当り状態）の終了後にチャンスモードに移行する。また、バトルモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突然通常」または「突然確変」となった場合には、大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）の終了後にチャンスモードに移行する。

【０１３５】

チャンスモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」となった場合には、１５ラウンドの大当り遊技状態の終了後にバトルモードに移行する。また、チャンスモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「４Ｒ通常」または「４Ｒ確変」となった場合には、大当り遊技状態（４ラウンド大当り状態）の終了後にチャンスモードが継続する。また、バトルモードにおいて可変表示が実行され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突然通常」または「突然確変」となった場合には、大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）の終了後にチャンスモードが継続する。

【０１３６】

本実施形態では、４Ｒ通常大当りや突然通常大当りという通常大当り（非確変大当り）が発生した場合には、大当り遊技状態終了後から３０回の変動表示が実行されるまで（３０回以内に大当りが発生する場合には当該大当り発生まで）は低確率／高ベース状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後から新たな大当りが発生することなく３０回の変動表示が実行されると、高ベース状態が終了して低確率／低ベース状態に制御され、これに伴い、チャンスモードから通常モードに移行する。

【０１３７】

本実施形態では、４Ｒ確変大当りや突然確変大当りという確変大当りが発生した場合には、大当り遊技状態終了後から次回の大当り発生までは高確率／高ベース状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後から新たな大当りが発生することなく３０回の変動表示が実行されると、これに伴い、チャンスモードからバトルモードに移行する。即ち、チャンスモードに突入してから大当りが発生することなく３０回の変動表示が実行されると、低確率状態であれば通常モードに移行し、高確率状態であればバトルモードに移行する。これにより、遊技者は高確率状態に制御されているか否か（確変大当りが発生したのか又は通常大当りが発生したのか）を把握することができる。

【０１３８】

図７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７に示

すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり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ＰＸ０－１～非リーチＰＸ０－４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ＰＸＮ－１～ノーマルＰＸＮ－４、スーパーＰＸＡ－１～スーパーＰＸＡ－２、スーパーＰＸＢ－１～スーパーＰＸＢ－２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「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、特殊ＰＸ０－Ｃ、特殊ＰＸ０－Ｕ、および特殊ＰＸ０－Ｄの変動パターンも用意されている。このうち特殊ＰＸ０－Ｃ、特殊ＰＸ０－Ｕ、および特殊ＰＸ０－Ｄの変動パターンは、演出状態がチャンスモードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該チャンスモードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。特殊演出は、特定の演出モードで実行されるリーチ演出を伴わない演出であって、大当りが発生するか否かを示唆する演出、特定の大当り種別（例えば１５Ｒ確変大当り）の大当りが発生するか否かを示唆する演出、モード移行することを示唆する演出が含まれる。

【０１３９】

また、図７に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が１５Ｒ確変大当りの大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ＰＹＮ－１～ノーマルＰＹＮ－４、スーパーＰＹＡ－１～スーパーＰＹＡ－２、スーパーＰＹＢ－１～スーパーＰＹＢ－２、特殊ＰＹ０－Ｂ、および特殊ＰＹ０－Ｃの変動パターンが用意されている。このうち特殊ＰＹ０－Ｂの変動パターンは、演出状態がバトルモードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該バトルモードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。また、特殊ＰＹ０－Ｃの変動パターンは、演出状態がチャンスモードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該チャンスモードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。

【０１４０】

また、図７に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が４Ｒ確変大当り、４Ｒ通常大当り、突然確変大当り、または突然通常大当りの大当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、特殊ＰＺ０－Ｎ、特殊ＰＺ０－Ｂ、および特殊ＰＺ０－Ｃの変動パターンが用意されている。このうち特殊ＰＺ０－Ｎの変動パターンは、演出状態が通常モードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該通常モードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。特殊ＰＺ０－Ｂの変動パターンは、演出状態がバトルモードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該バトルモードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。特殊ＰＺ０－Ｃの変動パターンは演出状態がチャンスモードであるときにのみ選択される変動パターンであって、当該チャンスモードにおいて実行される特殊演出を伴う変動パターンである。

【０１４１】

図８は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

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

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

【０１４２】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）

を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０１４３】

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や演出態様の特徴に従ってグループ化したものである。本実施の形態では、変動パターンを、リーチを伴わない変動パターンのうち、特殊演出を伴わない変動パターン（図７の「非リーチＰ…」で示される変動パターン）を含む変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターン（図７の「ノーマルＰ…」で示される変動パターン）を含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターン（図７の「スーパーＰ…」で示される変動パターン）を含む変動パターン種別と、リーチを伴わない変動パターンのうち、特殊演出を伴う変動パターン（図７の「特殊Ｐ…」で示される変動パターン）を含む変動パターン種別にグループ化している。

【０１４４】

なお、この実施の形態では、後述するように、１５Ｒ確変大当りである場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＹＮ－１と、スーパー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スーパーＣＹＳ－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、バトルモードで実行される特殊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特殊ＣＹ０－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、チャンスモードで実行される特殊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特殊ＣＹ０－２とに種別分けされている。

【０１４５】

また、４Ｒ確変大当り、４Ｒ通常大当り、突然確変大当り、または突然通常大当りのいずれかである場合には、リーチを伴わない変動パターンのうち、通常モードで実行される特殊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特殊ＣＺ０－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、バトルモードで実行される特殊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特殊ＣＺ０－２と、リーチを伴わない変動パターンのうち、チャンスモードで実行される特殊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特殊ＣＺ０－３とに種別分けされている。

【０１４６】

また、はずれである場合には、リーチを伴わない変動パターンのうち、特殊演出を伴わず、短縮変動の変動パターンを含まない変動パターン種別である非リーチＣＸ０－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、特殊演出を伴わず、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ＣＸ０－２と、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＸＮ－１と、スーパー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スーパーＣＸＳ－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、チャンスモードでの変動回数が３０変動未満のときに実行される特殊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特殊ＣＸ０－１と、リーチを伴わない変動パターンのうち、チャンスモードでの変動回数が３０変動目のときに高確率状態であることを条件として実行される特殊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特殊ＣＸ０－２と、リーチを伴わない変動パターンのうち、チャンスモードでの変動回数が３０変動目のときに低確率状態であることを条件として実行される特殊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特殊ＣＸ０－３とに種別分けされている。

【０１４７】

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

６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１４８】

図９（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当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、低確率状態（低確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、高確率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９（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図９（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１４９】

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９（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。なお、図９（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。この実施の形態では、低確率状態では大当りと判定される割合が１／３００であるのに対して、高確率状態では大当りと判定される割合が１／３０となる。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。

【０１５０】

図９（Ｂ），（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１Ａ，１３１Ｂを示す説明図である。このうち、図９（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３ａに入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１Ａである。また、図９（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１３ｂに入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１Ｂである。

【０１５１】

大当り種別判定テーブル１３１Ａ，１３１Ｂ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「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態では、図９（Ｂ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１Ａには、「４Ｒ通常大当り」に対して１０個の判定値が割り当てられ（４０分の１０の割合で４Ｒ通常大当りと決定され）、「４Ｒ確変大当り」に対して１０個の判定値が割り当てられ（４０分の１０の割合で４Ｒ確変大当りと決定され）、「１５Ｒ確変大当り」に対して２０個の判定値が割り当てられている（４０分の２０の割合で１５Ｒ確変大当りと決定される）。このように、第１特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１Ａには、「突然確変大当り」や「突然通常大当り」のような実質的には大入賞口への入賞を期待できない大当りは割り振られていない。特に「突然通常大当り」のように入賞を期待できず、且つ、高確率状態にも移行しない大当りは除外されているので、少なくとも通常状態（低確率／低ベース状態）で遊技を開始した遊技者にとって、折角大当り（いわゆる初当り）が発生したにもかかわらず、出玉が得られず且つ高確率状態にも移行しないという事態が生じることを防止している。

【０１５２】

一方、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１Ｂには、「突然通常大当り」に対して１０個の判定値が割り当てられ（４０分の１０の割合で突然通常大当りと決定され

）、「突然確変大当り」に対して４個の判定値が割り当てられ（４０分の４の割合で突然確変大当りと決定され）、「１５Ｒ確変大当り」に対して２６個の判定値が割り当てられている（４０分の２６の割合で１５Ｒ確変大当りと決定される）。このように、第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１Ｂには、「突然確変大当り」や「突然通常大当り」のような実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが割り振られている。ここで第２特別図柄の可変表示が実行されるということは、高ベース状態に制御されている可能性が高いため、すでに大当りが発生している可能性（今回発生する大当りが初当たりではない可能性）も高いことになる。このような場合に、出玉が得られない大当りが発生したとしても遊技者にとっては過度な不利益にならないため、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１Ｂには、「突然通常大当り」が割り振られている。

【０１５３】

この実施の形態では、図９（Ｂ），（Ｃ）に示すように、大当り種別として、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然確変大当り」、および「１５Ｒ確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が１５ラウンド、４ラウンド、および２ラウンドの３種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルにのみ、さらに１０ラウンドの大当り遊技に制御する１０Ｒ確変大当りを割り振る（例えば１０Ｒ確変大当りと１５Ｒ確変大当りをいずれも４０分の１０の割合とする）ようにしても良い。

【０１５４】

大当り種別判定テーブル１３１Ａには、ランダム１の値と比較される数値であって、「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「１５Ｒ確変大当り」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。大当り種別判定テーブル１３１Ｂには、ランダム１の値と比較される数値であって、「突然通常大当り」、「突然確変大当り」、「１５Ｒ確変大当り」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。

【０１５５】

図１０（Ａ１）～（Ａ２）、（Ｂ１）～（Ｂ２）、（Ｃ１）～（Ｃ２）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｆ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～１３２Ｆ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。

【０１５６】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｆ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ＣＹＮ－１、スーパーＣＹＳ－１、特殊ＣＹ０－１～特殊ＣＹ０－２、特殊ＣＺ０－１～特殊ＣＺ０－３のいずれかに対応する判定値が設定されている。この実施の形態では遊技モードに応じて、また同じ遊技モードでも大当り種別に応じて選択されうる変動パターン種別が異なっている。

【０１５７】

例えば、図１０（Ａ１）および（Ａ２）は、いずれも通常モードのときに選択される大当り用変動パターン種別判定テーブルであるが、大当り種別が１５Ｒ確変大当りのときには、変動パターン種別として、ノーマルＣＹＮ－１およびスーパーＣＹＳ－１のいずれかが選択され、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときには、変動パターン種別として、特殊ＣＺ０－１が選択される。即ち、通常モードにおいては、１５Ｒ確変大当りの場合には、リーチを伴って大当りとなるが、４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときには、リーチを伴わない特殊演出が実行される。

【０１５８】
例えば、図１０（Ｂ１）および（Ｂ２）は、いずれもバトルモードのときに選択される大当り用変動パターン種別判定テーブルであるが、大当り種別が１５Ｒ確変大当りのときには、変動パターン種別として、特殊ＣＹ０－１が選択され、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときには、変動パターン種別として、特殊ＣＺ０－２が選択される。即ち、バトルモードにおいては、すべての大当りで、リーチを伴わない特殊演出が実行される。
【０１５９】
例えば、図１０（Ｃ１）および（Ｃ２）は、いずれもチャンスモードのときに選択される大当り用変動パターン種別判定テーブルであるが、大当り種別が１５Ｒ確変大当りのときには、変動パターン種別として、特殊ＣＹ０－２が選択され、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときには、変動パターン種別として、特殊ＣＺ０－３が選択される。即ち、チャンスモードにおいては、すべての大当りで、リーチを伴わない特殊演出が実行される。
【０１６０】
図１１（Ａ３）～（Ａ４）、（３）、（Ｃ３）～（Ｃ５）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｆを示す説明図である。はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｆ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。
【０１６１】
各はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｆ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ＣＸ０－１～非リーチＣＸ０－２、ノーマルＣＸＮ－１、スーパーＣＸＳ－１、特殊ＣＸ０－１～特殊ＣＸ０－３のいずれかに対応する判定値が設定されている。この実施の形態では遊技モードに応じて、また同じ通常モードでも合算保留記憶数に応じて、また同じチャンスモードでも大当り終了後からの変動回数および高確率状態であるか否かに応じて選択されうる変動パターン種別が異なっている。
【０１６２】
例えば、図１１（Ａ３）は、遊技状態が通常状態（演出モードが通常モード）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を示しており、変動パターン種別として、非リーチＣＸ０－１、ノーマルＣＸＮ－１、スーパーＣＸＳ－１のいずれかが選択される。また、図１１（Ａ４）は、遊技状態が通常状態（演出モードが通常モード）であるとともに合算保留記憶数が３以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂを示しており、変動パターン種別として、非リーチＣＸ０－１、非リーチＣＸ０－２、ノーマルＣＸＮ－１、スーパーＣＸＳ－１のいずれかが選択される。
【０１６３】
例えば、図１１（Ｂ３）は、演出モードがバトルモードである場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを示しており、変動パターン種別として、非リーチＣＸ０－２が選択される。
【０１６４】
例えば、図１１（Ｃ３）は、演出モードがチャンスモードであるとともに大当り遊技状態終了後（チャンスモード突入から）の変動回数が３０回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１３５Ｄを示しており、変動パターン種別として、非リーチＣＸ０－２、特殊ＣＸ０－１のいずれかが選択される。また、図１１（Ｃ４）は、演出モードがチャンスモードであるとともに大当り遊技状態終了後（チャンスモード突入から）の変動回数が３０回目であり、且つ、高確率状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｅを示しており、変動パターン種別として、特殊ＣＸ０－２が選択される。また、図１１（Ｃ５）は、演出モードがチャンスモードである

とともに大当り遊技状態終了後（チャンスモード突入から）の変動回数が３０回目であり、且つ、低確率状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｆを示しており、変動パターン種別として、特殊ＣＸ０－３が選択される。

【０１６５】

なお、図１１（Ａ３），（Ａ４）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が２４０～２５１であれば、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。

【０１６６】

また、図１１（Ａ３）、（Ａ４）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～７９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチや特殊演出を伴わない通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１１（Ａ３），（Ａ４）に示す例では１～７９）が割り当てられるように構成されている。

【０１６７】

図１２（Ａ），（Ｂ），（Ｃ）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～１３７Ｃを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、可変表示結果を「大当り」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。本実施形態では演出モードに応じた当り変動パターン判定テーブルが選択される。通常モードのときには図１２（Ａ）の当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが選択され、バトルモードのときには図１２（Ｂ）の当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが選択され、チャンスモードのときには図１２（Ｃ）の当り変動パターン判定テーブル１３７Ｃが選択される。

【０１６８】

すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＹＮ－１、スーパーＣＹＳ－１、特殊ＣＹ０－１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ＣＹ０－１、特殊ＣＺ０－２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、変動パターン種別を特殊ＣＹ０－２、特殊ＣＺ０－３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１３７Ｃ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～１３７Ｆ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。

【０１６９】

なお、図１２（Ａ）に示す例では、変動パターン種別として、大当り種別が１５Ｒ確変大当りである場合に選択されるノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルＰＹＮ－１～ノーマルＰＹＮ－４）を含む変動パターン種別であるノーマルＣＹＮ－１と、大当り種別が１５Ｒ確変大当りである場合に選択されるスーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーＰＹＡ－１～スーパーＰＹＡ－２、スーパーＰＹＢ－１～スーパーＰＹＢ－２）を含む変動パターン種別であるスーパーＣＹＳ－１と、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときに選択される特

殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＺ０－Ｎ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＺ０－１に種別分けされている場合が示されている。

【０１７０】

また、図１２（Ｂ）に示す例では、変動パターン種別として、大当り種別が１５Ｒ確変大当りである場合に選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＹ０－Ｂ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＹ０－１と、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときに選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＺ０－Ｂ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＺ０－２に種別分けされている場合が示されている。

【０１７１】

また、図１２（Ｃ）に示す例では、変動パターン種別として、大当り種別が１５Ｒ確変大当りである場合に選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＹ０－Ｃ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＹ０－２と、大当り種別が４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかであるときに選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＺ０－Ｃ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＺ０－３に種別分けされている場合が示されている。

【０１７２】

図１３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。

【０１７３】

なお、図１３に示す例では、変動パターン種別として、リーチを伴わず特殊演出も伴わない通常変動の変動パターン（非リーチＰＸ０－１、非リーチＰＸ０－３、非リーチＰＸ０－４）を含む変動パターン種別である非リーチＣＸ０－１と、リーチを伴わず特殊演出も伴わない短縮変動の変動パターン（非リーチＰＸ０－２）を含む変動パターン種別である非リーチＣＸ０－２と、ノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルＰＸＮ－１～ノーマルＰＸＮ－４）を含む変動パターン種別であるノーマルＣＸＮ－１と、スーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーＰＸＡ－１～スーパーＰＸＡ－２、スーパーＰＸＢ－１～スーパーＰＸＢ－２）を含む変動パターン種別であるスーパーＣＸＳ－１と、演出モードがチャンスモードであり大当り終了後の変動回数が３０回未満であるときに選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＸ０－Ｃ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＸ０－１と、演出モードがチャンスモードであり大当り終了後の変動回数が３０回目のときに高確率状態であることを条件として選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＸ０－Ｕ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＸ０－２と、演出モードがチャンスモードであり大当り終了後の変動回数が３０回目のときに低確率状態であることを条件として選択される特殊演出を伴う変動パターン（特殊ＰＸ０－Ｄ）を含む変動パターン種別である特殊ＣＸ０－３とに種別分けされている場合が示されている。

【０１７４】

図１４および図１５は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１４および図１５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７に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は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８

０ＸＸ（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。

【０１７５】

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

【０１７６】

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。

【０１７７】

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

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

コマンドＡ００１，Ａ００２（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当りの種類に応じて、大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドが用いられる。具体的には、「１５Ｒ確変大当り」である場合には大当り開始１指定コマンド（Ａ００１（Ｈ））が用いられ、「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然通常大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合には大当り開始２指定コマンド（Ａ００２（Ｈ））が用いられる。

【０１８１】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、

ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを終了する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを終了する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ３０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０１８２】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、１５Ｒ確変大当りの大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然通常大当り、および突然確変大当りのいずれかの大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。

【０１８３】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、演出モードが通常モード（遊技状態が通常状態）であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常モード背景指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、演出モードがバトルモードであるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（バトルモード背景指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、演出モードがチャンスモードであるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（チャンスモード背景指定コマンド）である。

【０１８４】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ２００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ３００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。

【０１８５】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第１保留記憶数と第２保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、第２保留記憶数加算指定コマンド）を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【０１８６】

（１）保留記憶情報として、１つのコマンドのみを送信し、その１つのコマンドにおいて、第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）をＥＸＴデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【０１８７】

（２）保留記憶情報として、１つのコマンドのみを送信し、その１つのコマンドにおいて、第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をＥＸＴデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【０１８８】

（３）保留記憶情報として、第１始動入賞口１３ａと第２始動入賞口１３ｂとのいずれに始動入賞したか（第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したか）を指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド、第２始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をＥＸＴデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【０１８９】

（４）保留記憶情報として、第１始動入賞口１３ａと第２始動入賞口１３ｂとのいずれに

始動入賞したか（第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したか）を指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド、第２始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）をＥＸＴデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【０１９０】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（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。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果、および演出モードの判定結果を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

【０１９１】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図２１参照）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、大当りとなるか否かや、大当りの種別、演出モードを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値や、大当りの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。また、変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに始動入賞時の演出モード、大当りとなるか否か、大当りとなる場合の大当りの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。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当りとなるか否か、および大当りの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別、および演出モードを認識できる。

【０１９２】

図１６は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１６に示すように、この実施の形態では、大当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、ＥＸＴデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【０１９３】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄１指定コマンド）を送信する。また、例えば、「４Ｒ通常大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄２指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然通常大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄３指定コマンド）を送信する。また、例えば、「１５Ｒ確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄４指定コマンド）を送信する。また、例えば、「４Ｒ確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄５指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄６指定コマンド）を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるＥＸＴデータと、表示結果指定コマンドに設定されるＥＸＴデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

【０１９４】

なお、この実施の形態では、始動入賞時に演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するコマンドとして、変動カテゴリコマンドがある。変動カテゴリコマンドは、始動入賞時の演出モードが通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれのモードであるか、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかに応じて、ＥＸＴデータ

に値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【０１９５】

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１４および図１５に示された内容に応じて演出表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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

【０１９８】

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本のパラレル信号線で１バイトずつ主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に演出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。

【０１９９】

図１４および図１５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演出表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

【０２００】

図１７および図１８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１３ａ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１４ａがオンしていたら、すなわち、第１始動入賞口１３ａ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１３ｂ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１５ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１３ｂ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１５ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ

３１０のうちのいずれかの処理を行う。
【０２０１】
ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。
【０２０２】
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、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が０でなければ、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示の表示結果を大当りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。
【０２０３】
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、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に対応した値（この例では２）に更新する。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において第４図柄が停止されるように制御する。
【０２０６】
特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。大当りフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図２９参照）、ステップＳ２２の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。
【０２０７】
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、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０２０８】

大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、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、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０７に対応した値（この例では７）に更新する。

【０２０９】

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

【０２１０】

図１９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１９（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１９（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。

【０２１１】

まず、図１９（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１４ａ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、まず、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ａ）。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。

【０２１２】

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Ｓ１２１２Ａ）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Ｓ１２１３Ａ）。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２０参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ａ）。なお、ステップＳ１２１４Ａ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。

【０２１３】

図２０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２０に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２１４】

次いで、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高ベース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Ｓ１２１５Ａ）。セットされていれば、そのままステップＳ１２２０Ａに移行する。時短フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が５以上であるか否かを確認する（ステップＳ１２１６Ａ）。特別図柄プロセスフラグの値が５以上であれば（すなわち、大当り遊技状態であれば）、ＣＰＵ５６は、そのままステップＳ１２２０Ａに移行する。

【０２１５】

特別図柄プロセスフラグの値が５未満であれば、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や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップＳ１２１７Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄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Ｓ１２１８Ａ）とともに、変動カテゴリ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Ｓ１２１９Ａ）。また、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ａ）。

【０２１６】

なお、ステップＳ１２１８Ａ，Ｓ１２１９Ａの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３ａに始動入賞してステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

【０２１７】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ａ～Ｓ１２２０Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３ａへの始動入賞が発生してステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第１保留記憶数加算指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２１８】

ただし、ステップＳ１２１５ＡまたはステップＳ１２１６ＡでＹと判定したことによりステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２２０Ａにおいて、第１保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「ＦＦ（Ｈ）」）をＥＸＴデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

【０２１９】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１５Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３ａへの始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）である場合にのみステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップＳ１２１６Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３ａへの始動入賞があった場合には、大当り遊技状態でない場合にのみステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。

【０２２０】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、１５ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。

【０２２１】

次に、図１９（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１５ａ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Ｓ１２１１Ｂ）。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。

【０２２２】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ｂ）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Ｓ１２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図２０参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ｂ）。なお、ステップＳ１２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２２３】

次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理を実行する（ステップＳ１２１７Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄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Ｓ１２１８Ｂ）とともに、変動カテゴリ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Ｓ１２１９Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ｂ）。

【０２２４】

なお、ステップＳ１２１８Ｂ，Ｓ１２１９Ｂの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１３ｂに始動入賞してステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。

【０２２５】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ｂ～Ｓ１２２０Ｂの処理が実行されることによって、第２始動入賞口１３ｂへの始動入賞が発生してステップＳ１２１７Ｂの入

賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第２保留記憶数加算指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２２６】

なお、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１５Ａと同様の処理を行い、高ベース状態であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態である場合にのみステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【０２２７】

また、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１６Ａと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。

【０２２８】

図２１は、ステップＳ１２１７Ａ，Ｓ１２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（Ａ）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りとするか否か、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１３ａや第２始動入賞口１３ｂに始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りとなるか否かや、大当りの種別、演出モードを確認する。そのようにすることによって、例えば、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表示結果等を予測し、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって演出図柄の変動表示中に大当りとなることを予告する先読み予告演出を実行することも可能である。

【０２２９】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２２１）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（Ａ）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２２）。なお、始動入賞時にステップＳ２２１で高確率状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で高確率状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には低確率状態から高確率状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【０２３０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、「はずれ」となることを示すＥＸＴデータ「００（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２２４）。

【０２３１】

次いで、ＣＰＵ５６は、現在の演出モードを判定する処理を行う（ステップＳ２２５）

。この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５において、後述するモードフラグの値を参照し、その値が通常モード、バトルモード、またはチャンスモードのいずれを示す値であるかを判定する。なお、モードフラグは、大当り遊技状態の終了時に、当該大当りの種別に応じた値がセットされる（１５Ｒ確変大当りの場合はバトルモード、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りの場合にはチャンスモードに応じた値がセットされる）。また、大当り遊技状態終了後に演出モードがチャンスモードになる場合には、当該大当り遊技状態終了後から３０回目の変動が終了するときに、モードフラグの値が、高確率状態であればバトルモードに応じた値にセットされ、低確率状態でれば通常モードに応じた値にセットされる。

【０２３２】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２９）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３ａへの始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ａの入賞時演出処理を実行する場合）には、図９（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１Ａを用いて大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」または「１５Ｒ確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１３ｂへの始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行する場合）には、図９（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１Ｂを用いて大当り種別が「突然通常大当り」、「突然確変大当り」または「１５Ｒ確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０２３３】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当り種別の判定結果に応じたＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。この場合、「４Ｒ通常大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「４Ｒ通常大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０１（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然通常大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然通常大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０２（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「１５Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「１５Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０３（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「４Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「４Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０４（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０５（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【０２３４】

そして、ＣＰＵ５６は、後述するモードフラグの値を参照し、その値が通常モード、バトルモード、またはチャンスモードのいずれを示す値であるかを判定する（ステップＳ２３１）。

【０２３５】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５、Ｓ２２９、Ｓ２３１の判定結果に応じたＥＸＴデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３３）。具体的には、ＣＰＵ５６は、入賞時の判定結果がはずれである場合には、当該判定結果がはずれであること及びステップＳ２２５で判定された演出モードに応じた値を変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行い、入賞時の判定結果が大当りである場合には、ステップＳ２２９で判定された大当り種別及びステップＳ２３１で判定された演出モードに応じた値を変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０２３６】

図２２および図２３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタの

カウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップＳ５１Ａ）、処理を終了する。なお、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ５１Ａで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【０２３７】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ６６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。

【０２３８】

この実施の形態では、ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０２３９】

なお、この実施の形態で示したように第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２１に示した入賞時演出処理において、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。

【０２４０】

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

【０２４１】

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、保留特定領域および第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、保留特定領域および第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０２４２】
すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、ＣＰＵ５６は、保留特定領域において合算保留記憶数＝ｍ（ｍ＝２～８）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。
【０２４３】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数＝１～８の順番と一致するようになっている。
【０２４４】
そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。
【０２４５】
また、ＣＰＵ５６は、現在の遊技モードに応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ６０）。この場合、ＣＰＵ５６は、モードフラグの値を参照し、その値が通常モードであることを示す値である場合には、通常モード背景指定コマンドを送信する制御を行い、その値がバトルモードであることを示す値である場合には、バトルモード背景指定コマンドを送信する制御を行い、その値がチャンスモードであることを示す値である場合には、チャンスモード背景指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２４６】
なお、具体的には、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２８）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンドまたは第２保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、４ｍｓ経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに４ｍｓ経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに４ｍｓ経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンドまたは第２保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第１図柄変動指定コマンド、第２図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信される。
【０２４７】
特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３ａ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１３ｂ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。

【０２４８】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図９参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２４９】

大当り判定の処理では、遊技状態が高確率状態の場合には、遊技状態が低確率状態（低確率／低ベース状態や低確率／高ベース状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（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、遊技状態が高確率状態であるか否かを確認し、遊技状態が高確率状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が低確率状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当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、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２５０】

なお、現在の遊技状態が高確率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、遊技状態を高確率状態に移行するときにセットされ、高確率状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

【０２５１】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ７５に移行する。

【０２５２】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップＳ７２）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図９（Ｂ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１Ａを選択する。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、図９（Ｃ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１Ｂを選択する。

【０２５３】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（

「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図９（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、「突然通常大当り」や「突然確変大当り」が選択されず、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、「４Ｒ通常大当り」や「４Ｒ確変大当り」が選択されない。

【０２５４】

また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「突然通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「１５Ｒ確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定され、大当り種別が「４Ｒ確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０５」が設定される。

【０２５５】

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、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「４Ｒ通常大当り」に決定した場合には「１」を特別図柄の停止図柄に決定し、「突然通常大当り」に決定した場合には「３」を特別図柄の停止図柄に決定し、「１５Ｒ確変大当り」に決定した場合には「５」を特別図柄の停止図柄に決定し、「４Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定し、「突然確変大当り」に決定した場合には「９」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０２５６】

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

【０２５７】

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）。

【０２５８】

図２４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、変動回数カウンタを１加算する（ステップＳ９０）。変動回数カウンタは、大当りの発生に伴い０にセットされる（後述するステップＳ１３２Ｂ）ため、直前の大当り遊技状態終了後からの変動回数を示す値である。次いでＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、大当り種別の決定結果および現在の演出モードに応じて、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～１３２Ｆ（図１０参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９２）。

【０２５９】
具体的には、ＣＰＵ５６は、モードフラグの値が通常モードを示す値であり、大当り種別の決定結果が１５Ｒ確変大当りである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａを選択し、モードフラグの値が通常モードを示す値であり、大当り種別の決定結果が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りのいずれかである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂを選択し、モードフラグの値がバトルモードを示す値であり、大当り種別の決定結果が１５Ｒ確変大当りである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃを選択し、モードフラグの値がバトルモードを示す値であり、大当り種別の決定結果が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りのいずれかである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄを選択し、モードフラグの値がチャンスモードを示す値であり、大当り種別の決定結果が１５Ｒ確変大当りである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅを選択し、モードフラグの値がチャンスモードを示す値であり、大当り種別の決定結果が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りのいずれかである場合には、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｆを選択する。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６０】
大当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、高ベース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、遊技状態を高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「４Ｒ通常大当り」または「突然通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では３０回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【０２６１】
時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１１（Ａ３）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６２】
合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ９６のＹ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ（図１１（Ａ４）参照）を選択する（ステップＳ９８）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６３】
時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）には、すなわち、遊技状態が高ベース状態であれば（この実施の形態では、高確率状態に移行される場合には必ず高ベース状態にも移行されるので（ステップＳ１６９，Ｓ１７０参照）、ステップＳ９５でＹと判定された場合には、高確率／高ベース状態と、低確率／高ベース状態に制御されている場合とがある）、ＣＰＵ５６は、モードフラグを参照して、バトルモードの値にセットされているか否かを判定する（ステップＳ９９Ａ）。バトルモードの値にセットされている場合には（ステップＳ９９ＡでＹＥＳ）、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル

１３５Ｃ（図１１（Ｂ３）参照）を選択する（ステップＳ９９Ｂ）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６４】

ステップＳ９９ＡでＮと判定された場合（モードフラグの値がチャンスモードの値にセットされている場合）には、ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値が３０であるか否かを確認する（ステップＳ９９Ｃ）。変動回数カウンタの値が３０でなければ（ステップＳ９９ＣでＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｄ（図１１（Ｃ３）参照）を選択する（ステップＳ９９Ｄ）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６５】

ステップＳ９９ＣでＹと判定された場合（変動回数カウンタの値が３０である場合）には、ＣＰＵ５６は、高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９９Ｄ）。高確率フラグがセットされている場合には（ステップＳ９９ＤでＹ）、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１３５Ｅ（図１１（Ｃ４）参照）を選択する（ステップＳ９９Ｅ）。そして、ステップＳ１００に移行する。一方、高確率フラグがセットされていない場合には（ステップＳ９９ＤでＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｆ（図１１（Ｃ５）参照）を選択する（ステップＳ９９Ｅ）。そして、ステップＳ１００に移行する。

【０２６６】

この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９９Ｆの処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）であって合算保留記憶数が３以上である場合には、図１１（Ａ４）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが選択される。また、演出モードがバトルモードである場合には図１１（Ｂ３）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが選択される。また、演出モードがチャンスモードであり、変動回数カウンタの値が３０未満である場合には、図１１（Ｃ３）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｄが選択される。これらの場合には、後述するステップＳ１００の処理で変動パターン種別として非リーチＣＸ０－２が決定される場合があり、非リーチＣＸ０－２の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０２の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチＰＸ０－２が決定されるため（図１３参照）、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【０２６７】

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、Ｓ９７、Ｓ９８、Ｓ９９Ｂ、Ｓ９９Ｄ、Ｓ９９Ｅ、Ｓ９９Ｆ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Ｓ１００）。

【０２６８】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１００の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ、１３７Ｂ、１３７Ｃ（図１２参照）、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ（図１３参照）のうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０１）。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Ｓ１０１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Ｓ１０２）。なお、始動入賞のタイミングでランダム３（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウン

タから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０２６９】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０３）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０４）。

【０２７０】

次に、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０６）。

【０２７１】

図２５は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果６指定のいずれかの演出制御コマンド（図１４参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、即ち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１）。

【０２７２】

大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「４Ｒ通常大当り」であるときには、ＣＰＵ５６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Ｓ１１２，Ｓ１１３）。なお、「４Ｒ通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０１」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「突然通常大当り」であるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１４，Ｓ１１５）。なお、「突然通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「１５Ｒ確変大当り」であるときには、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１６，Ｓ１１７）。なお、「１５Ｒ確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「４Ｒ確変大当り」であるときには、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８，Ｓ１１９）。なお、「４Ｒ確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０４」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、および「４Ｒ確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、ＣＰＵ５６は、表示結果６指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１２０）。

【０２７３】

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Ｓ１２１）。

【０２７４】

図２６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、まず、保留記

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

【０２７５】

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

【０２７６】

次いで、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１１２６）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１２７）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１１２８）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【０２７７】

図２７は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、高確率状態であることを示す確変フラグ、および高ベース状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップＳ１３２）、時短回数カウンタを０回にセットし（ステップＳ１３２Ａ）、変動回数カウンタを０回にセットして（ステップＳ１３２Ｂ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３３）。具体的には、大当りの種別が「１５Ｒ確変大当り」である場合には、大当り開始１指定コマンド（コマンドＡ００１（Ｈ））を送信する。また、大当りの種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合には、大当り開始２指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））を送信する。なお、大当りの種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２７８】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３４）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「１５Ｒ確変大当り」の場合には１５回。「４Ｒ通常大当り」や「４Ｒ確変大当り」の場合には４回。「突然通常大当り」や「突然確変大当り」の場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３５）。また、大当り遊技における１ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然通常大当りや突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として０．１秒がセットされ、４Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、１５Ｒ確変大当りの場合には、ラウンド時間として２９秒がセットされる。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Ｓ１３６）。

【０２７９】
また、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、低確率高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップＳ１３７）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ５６は、時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１３８）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１３９）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４０）。
【０２８０】
次いで、ＣＰＵ５６は、前回の大当り遊技状態終了後からの変動回数を示す変動回数カウンタの値が３０となっているか否かを確認する（ステップＳ１４１）。変動回数カウンタの値が３０となっている場合には（ステップＳ１４１でＹ）、ＣＰＵ５６は、モードフラグの値がチャンスモードを示す値であるか否かを確認する（ステップＳ１４２）。チャンスモードを示す値である場合には、ＣＰＵ５６は、高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４３）。そして、ＣＰＵ５６は、高確率フラグがセットされていれば（ステップＳ１４３でＹ）、モードフラグの値をバトルモードを示す値（例えば２）にセットし（ステップＳ１４４）、高確率フラグがセットされていなければ（ステップＳ１４３でＮ）、モードフラグの値を通常モードを示す値（例えば１）にセットする（ステップＳ１４５）。
【０２８１】
そして、ステップＳ１４１でＮＯと判定されたとき、ステップＳ１４２でＮＯと判定されたとき、またはステップＳ１４４，Ｓ１４５の後、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１４６）。
【０２８２】
図２８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、「１５Ｒ確変大当り」であった場合には大当り終了１指定コマンド（コマンドＡ３０１（Ｈ））を送信し、「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然通常大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかであった場合には大当り終了２指定コマンド（コマンドＡ３０２（Ｈ））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１６３）、処理を終了する。
【０２８３】
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（ステップＳ１６４）。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。
【０２８４】
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、今回終了する大当りが通常大当り（「４Ｒ通常大当り」及び「突然通常大当り」のいずれか）であるか否かを確認する（ステップＳ１６６）。なお、「４Ｒ通常大当り」または「突然通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０１」または「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップＳ１６７）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数カウンタに所定回数（例えば３０回）をセットする（ステップＳ１６８）。

【０２８５】
通常大当りでなければ（すなわち、１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りであれば）、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットして高確率状態に移行させる（ステップＳ１６９）とともに、時短フラグをセットして高ベース状態に移行させる（ステップＳ１７０）。
【０２８６】
そして、ＣＰＵ５６は、モードフラグに大当り種別に応じた値をセットする。例えば、大当り種別が１５Ｒ確変大当りであれば、バトルモードを示す値である２をセットし、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「突然通常大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかであれば、チャンスモードを示す値である３をセットする。なお、例えば、通常モードを示す値は１であり、前述したステップＳ１４５でチャンスモードから通常モードにモード移行するときに、モードフラグの値が通常モードを示す値にセットされる。
【０２８７】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７１）。
【０２８８】
図２９は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が３であるか否かを確認する（ステップＳ３２０１）。特別図柄プロセスフラグの値が３であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、ＣＰＵ５６は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップＳ３２０２）。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を＋１する。そして、その後、表示制御処理（ステップＳ２２参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器８ａ，８ｂに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器８ａ，８ｂにおける特別図柄の変動表示が実行される。
【０２８９】
特別図柄プロセスフラグの値が３でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ３２０３）。特別図柄プロセスフラグの値が４であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、ＣＰＵ５６は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップＳ３２０４）。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップＳ２２参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器８ａ，８ｂに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器８ａ，８ｂにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップＳ３２０４の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップＳ２２の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップＳ３２０１において特別図柄プロセスフラグの値が２または３のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ１

００側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを１減算するように構成すればよい。

【０２９０】

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

【０２９１】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図３０は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、４ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第４図柄プロセス処理を行う（ステップＳ７０６）。第４図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第４図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の第４図柄表示領域９ｃ，９ｄにおいて第４図柄の表示制御を実行する。

【０２９５】

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

【０２９６】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出の実行の有無及び実行する場合の演出態様を決定するための乱数、ブラックアウト予告演出の実行の有無及び実行する場合の演出態様（期間）を決定するための乱数、タイトル予告演出の実行の有無を決定するための乱数、図柄消灯予告演出の実行の有無及び実行する場合の態様を決定するための乱数をＲＡＭに記憶しており、ステップＳ７０７において、各乱数を生成するためのカウンタのカウント値も更新している。

【０２９７】

図３１は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例

では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０２９８】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１４および図１５参照）であるのか解析する。なお、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理は、４ｍｓごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【０２９９】

図３２～図３５は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３０３】

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

【０３０４】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンド（コマンドＡ００１（Ｈ））であれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。受信した演出制御コマンドが大当り開始２指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））であれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０３０５】

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

動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。
【０３０６】
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。
【０３０７】
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）。
【０３０８】
受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンド（コマンドＡ３０１（Ｈ））であれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了２指定コマンド（コマンドＡ３０２（Ｈ））であれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。
【０３０９】
受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した図柄指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップＳ６５２）。
【０３１０】
始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数（第１保留記憶数＋第２保留記憶数）の最大値（この例では８）に対応した領域（格納領域１～８）が確保されている。この実施の形態では、図１９の始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１８Ａ～Ｓ１２２０Ａ，Ｓ１２１８Ｂ～Ｓ１２２０Ｂで示したように、第１始動入賞口１３ａまたは第２始動入賞口１３ｂへの始動入賞があったときに、１タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定マンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）のコマンドがセットで送信される。そのため、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。
【０３１１】
この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、１タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、各格納領域１～８に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順に格納されていくことになる。なお、以下の説明では、始動入賞時コマンド格納領域に第１保留記憶数加算指定コマンドに対応付けて格納されている始動入賞時のコマンド（当該第１保留記憶数加算指定コマンドを含む）を第１保留コマンドと総称する場合があり、始動入賞時コマンド格納領域に第２保留記憶数加算指定コマンドに対応付けて格納されている始動入賞時のコマンド（当該第２保留記憶数加算指定コマンドを含む）を第２保留コマンドと総称する場合がある。
【０３１２】
また、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する演出図柄変動開始処理のステップＳ８００７Ｃ，８００７Ｄにおいて、始動入賞時コマンド格納領域の

いずれかの格納領域に第２保留コマンドが格納されている場合には、第２保留コマンドが格納されている最初の格納領域に格納されているものから、始動入賞時コマンド格納領域のいずれの格納領域にも第２保留コマンドが格納されていない場合には、第１保留コマンドが格納されている最初の格納領域に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。

【０３１３】

図３４に戻り、受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップＳ６５３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動カテゴリコマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５４）。

【０３１４】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５６Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５６Ｂ）。

【０３１５】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５８Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５８Ｂ）。

【０３１６】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６２Ａ）。例えば、第１保留記憶表示部１８ｃの１つ目～３つ目の保留表示（例えば第１保留記憶に対応する赤色の丸形表示）が点灯表示されていた場合に、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、１番目の保留表示（本例では、第１保留記憶表示部１８ｃの１つ目の保留表示）を消去するとともに、２つ目に表示されていた保留表示を１つ目の表示領域にシフトし、３つ目に表示されていた保留表示を２つ目の表示領域にシフトする。

【０３１７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６２Ｃ）。

【０３１８】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６１Ｄ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部１８ｄにおける保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６２Ｅ）。例えば、第２保留記憶表示部１８ｄの１つ目～３つ目の保留表示（例えば第２保留記憶に対応する青色の丸形表示）が点灯表示されていた場合に、第２保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、１番目の保留表示（本例では、第２保留記憶表示部１８ｄの１つ目の保留表示）を消去するとともに、２つ目に表示されていた保留表示を１つ目の表示領域にシフトし、３つ目に表示されていた保留表示を２つ目の表示領域にシフトする。

【０３１９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６２Ｇ）。

【０３２０】
受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップＳ６６３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップＳ６６４）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、１０秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数をクリアする（ステップＳ６６５）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、合算保留記憶数が０となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する第１保留記憶数及び第２保留記憶数をリセットする。ステップＳ６６５の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００で第１保留記憶数及び第２保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った第１保留記憶数及び第２保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって合算保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。
【０３２１】
受信した演出制御コマンドが通常モード背景指定コマンドであれば（ステップＳ６６６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を通常モードに応じた背景画面（例えば、「通常モード」と表示された背景画面）に変更する（ステップＳ６６７）。また、演出用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値を通常モードを示す値（例えば１）にセットする（ステップＳ６６８）。
【０３２２】
また、受信した演出制御コマンドがバトルモード背景指定コマンドであれば（ステップＳ６６９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面をバトルモードに応じた背景画面（例えば、「バトルモード」と表示された背景画面）に変更する（ステップＳ６７０）。また、演出用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値をバトルモードを示す値（例えば２）にセットする（ステップＳ６７１）。
【０３２３】
また、受信した演出制御コマンドがチャンスモード背景指定コマンドであれば（ステップＳ６７３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面をチャンスモードに応じた背景画面（例えば、「チャンスモード」と表示された背景画面）に変更する（ステップＳ６７４）。また、演出用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値をチャンスモードを示す値（例えば３）にセットする（ステップＳ６７５）。
【０３２４】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップＳ６７８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップＳ６７９）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６８０）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当り遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。
【０３２５】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップＳ６８１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップＳ６８２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６８３）。
【０３２６】
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Ｓ６８４）。そして、

ステップＳ６１１に移行する。

【０３２７】

図３６は、図３０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、まず、保留表示更新処理を実行する（ステップＳ８００Ａ）。

【０３２８】

次いで、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～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【０３２９】

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。

【０３３０】

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

【０３３１】

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。

【０３３２】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（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。

【０３３３】

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をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】
大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態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。
【０３３７】
図３７は、保留表示更新処理（ステップＳ８００Ａ）を示すフローチャートである。保留表示更新処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、１セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ６００１）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。
【０３３８】
１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップＳ６００２）。最新の保留記憶数加算指定コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて保留表示として、例えば赤色の丸形表示（以下、第１通常保留表示ともいう）を１つ増加させる（ステップＳ６００３）。最新の保留記憶数加算指定コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドでなければ（第２保留記憶数加算指定コマンドであれば）、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて保留表示として、例えば青色の丸形表示（以下、第２通常保留表示ともいう）を１つ増加させる（ステップＳ６００４）。
【０３３９】
図３８は、図３６に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップＳ４４参照）のであるが、図３８に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。
【０３４０】
図３９は、図３６に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８０００）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０００で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８００１）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ８００１の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域

に格納する。なお、ステップＳ８００１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０３４１】

図４０は、演出表示装置９における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図４０に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「１５Ｒ確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果４指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンド、表示結果３指定コマンド、表示結果５指定コマンド、表示結果６指定コマンドのいずれかである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として左中右が「１３５」となる演出図柄の組合せを決定する。

【０３４２】

また、受信した表示結果指定コマンドが「はずれ」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果１指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置９に導出表示される３図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【０３４３】

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

【０３４４】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄や「１３５」の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【０３４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置９等において実行する予告演出の設定を行う（ステップＳ８００２）。具体的には、後述するように、ステップアップ予告演出の実行の有無及び実行する場合の演出態様、ブラックアウト予告演出の実行の有無及び実行する場合の演出態様（期間）、タイトル予告演出の実行の有無及び実行する場合の演出態様、図柄消灯予告演出の実行の有無及び実行する場合の態様を決定する予告演出設定処理を実行する。

【０３４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよび前述した予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８００３）。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Ｓ８００４）。

【０３４７】

図４１は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変

動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【０３４８】

図４１に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【０３４９】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップＳ８００３において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【０３５０】

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

【０３５１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８００５）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップＳ８００３でセットされたプロセステーブルに従って、決定された予告演出を開始する。

【０３５２】

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

【０３５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップＳ８００６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を１つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップＳ８００７～Ｓ８００７Ｄ）。

【０３５４】

ステップＳ８００７では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に第２保留コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）が記憶されているか否かを確認する。第２保留コマンドが記憶されている場合には（ステップＳ８００７でＹＥＳ）、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち、第２始動入賞口１３ｂへの始動入賞時に受信したコマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除し（例えば、第２保留記憶数加算指定コマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除し）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトする（ステップＳ８００７Ｃ）。例えば、始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域に第１始動入賞口１３ａへの始動入賞時に受信したコマンドが格納され、２つ目の格納領域に第２始動入賞口１３ｂへの始動入賞時に受信したコマンドが格納されている場合には、２つ目の格納領域の内容

を削除し、３つ目以降の格納領域の内容をシフトする。
【０３５５】
ステップＳ８００７で、第２保留コマンドが記憶されていない場合（第１保留コマンドのみが記憶されている場合）には（ステップＳ８００７でＮＯ）、始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域に格納されている内容を削除し（この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示が優先実行されることから、第１特別図柄の変動表示が実行されるということは、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているコマンドは、全て第１始動入賞口１３ａへの始動入賞時に受信したコマンドである）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトする（ステップＳ８００７Ｄ）。
【０３５６】
なお、ステップＳ８００７Ｃにおいて、第２図柄変動指定コマンドや第２保留記憶数減算指定コマンドを受信していることを確認した上で、第２保留コマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除して、以降の格納領域の内容を１つずつシフトするようにしても良い。また、ステップＳ８００７Ｄにおいて、第１図柄変動指定コマンドや第１保留記憶数減算指定コマンドを受信していることを確認した上で、第１保留コマンドが格納されている１番目の格納領域の内容を削除して、以降の格納領域の内容を１つずつシフトするようにしても良い。
【０３５７】
なお、例えば、第１始動入賞時コマンド格納領域と第２始動入賞時格納領域とを別々に設けるように構成する場合には、第１特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第１始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第１始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトし、第２特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第２始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第２始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を１つずつシフトするようにしてもよい。
【０３５８】
そして、ステップＳ８００７Ｃ又はステップＳ８００７Ｄの処理を実行後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８００８）。
【０３５９】
図４２は、演出図柄変動開始処理における予告演出設定処理（ステップＳ８００２）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップアップ予告決定テーブル（図４３（Ａ））に基づいてステップアップ予告の実行の有無およびステップアップ予告を実行する場合の態様を決定する（ステップＳ６５０１）。ここで、本実施の形態におけるステップアップ予告とは、図５２に示すように、演出図柄の変動開始直後に開始される演出であって、大当りが発生する可能性を示唆する演出である。
【０３６０】
図５２に示すように、ステップアップ予告は、変動開始直後から、時間経過に応じて段階的に発展するという態様の演出である。演出図柄の変動開始直後の第１段階では、（１）に示すように、キャラ１０００が画面中央に小さく表示される態様の演出であり、所定時間経過後（例えば変動開始から０．８秒後）の第２段階では、（２）に示すようにキャラ１０００が第１段階よりも大きく表示される態様の演出となり、さらに所定時間経過後（例えば変動開始から１．６秒後）の第３段階では、（３Ａ）に示すようにキャラ１０００が第２段階よりもさらに大きく表示され、且つ、そのキャラ１０００が武器を持っている態様の演出となる。また、第３段階として、（３Ｂ）に示すようにキャラ１０００の一部（帽子と武器）が星柄表示である特殊表示態様の演出（第３段階特殊態様の演出）も存在する。
【０３６１】

ステップＳ６５０１では、図４３（Ａ）に示すステップアップ予告決定テーブルに基づいて、ステップアップ予告の実行の有無及びステップアップ予告を実行する場合の態様（ステップアップ予告Ａ～Ｄのいずれを実行するか）を決定する。ステップアップ予告の態様として、前述した第１段階のみで演出を終了する態様のステップアップ予告Ａと、前述した第１段階及び第２段階のみで演出を終了する態様のステップアップ予告Ｂと、前述した第１段階から第３段階までの演出をすべて実行し、第３段階は特殊態様としないステップアップ予告Ｃと、前述した第１段階から第３段階までの演出をすべて実行し、且つ第３段階を特殊態様（帽子と武器を星柄表示）とするステップアップ予告Ｄとが存在する。

【０３６２】

図４３（Ａ）に示すように、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「はずれ」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、６０％の割合でステップアップ予告演出を実行しないことに決定し、２５％の割合でステップアップ予告Ａを実行することに決定し、１０％の割合でステップアップ予告Ｂを実行することに決定し、４．５％の割合でステップアップ予告Ｃを実行することに決定し、０．５％の割合でステップアップ予告Ｄを実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、２０％の割合でステップアップ予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合でステップアップ予告Ａを実行することに決定し、１０％の割合でステップアップ予告Ｂを実行することに決定し、５０％の割合でステップアップ予告Ｃを実行することに決定し、１０％の割合でステップアップ予告Ｄを実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「１５確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、２０％の割合でステップアップ予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合でステップアップ予告Ａを実行することに決定し、１０％の割合でステップアップ予告Ｂを実行することに決定し、２０％の割合でステップアップ予告Ｃを実行することに決定し、４０％の割合でステップアップ予告Ｄを実行することに決定する。

【０３６３】

このように、ステップアップ予告演出が実行される場合の信頼度は、第１段階まで実行された場合＜第２段階まで実行された場合＜第３段階まで実行された場合の順に向上するので、遊技者はステップアップ予告演出がより多くの段階まで発展することを期待する。なお、ここでいう予告の「信頼度」とは、その特定の演出態様による予告演出が実行された場合に、当該予告演出を伴う変動表示の表示結果として大当り図柄が出現する出現率（確率）を示している。例えば、ステップアップ予告Ｃを伴う変動表示が実行される場合の信頼度は、（大当りと決定されている場合にステップアップ予告Ｃが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にステップアップ予告Ｃが実行される割合）を計算することによって求められる。

【０３６４】

また、ステップアップ予告Ｃとステップアップ予告Ｄはいずれも第３段階まで発展する演出であるが、表示結果が１５Ｒ確変大当りとなる場合（即ち高確率確定の大当りである場合）に４０％の割合でステップアップ予告Ｄが選択されるのに対し、表示結果が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りである場合には１０％の割合でしかステップアップ予告Ｄが選択されない。従って、ステップアップ予告が第３段階まで発展し且つキャラ１０００の一部が星柄表示となったときには、遊技者は、出玉が最大で且つ高確率状態が確定する１５Ｒ確変大当りの発生を期待することになる。このようにステップアップ予告Ｄは大当りの可能性を示唆すると共に、遊技者にとって最も有利な大当り種別（１５Ｒ確変大当り）の発生を示唆するものでもあるため、遊技者がその出現を最も期待するステップアップ予告である。

【０３６５】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告Ｄを実行することに決定したか

否かを確認する（ステップＳ６５０２）。ステップアップ予告Ｄを実行することに決定した場合（ステップＳ６５０２でＹ）、ステップＳ６５０８に移行する。ステップアップ予告Ｄを実行しない（ステップアップ予告Ａ、Ｂ、Ｃのいずれかを実行するか又はステップアップ予告自体を実行しない）ことに決定した場合（ステップＳ６５０２でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ブラックアウト予告決定テーブル（図４３（Ｂ））に基づいてブラックアウト予告の実行の有無およびブラックアウト予告を実行する場合の態様（ブラックアウトの期間）を決定する（ステップＳ６５０３）。ここで、本実施の形態におけるブラックアウト予告とは、図５３の（３）に示すように、表示画像の視認性を基準状態よりも低い視認困難状態に変化させる演出であり、具体的には演出表示装置９に表示される画像全体の輝度を低下させる演出である。

【０３６６】

ステップＳ６５０３では、図４３（Ｂ）に示すブラックアウト予告決定テーブルに基づいて、ブラックアウト予告の実行の有無及びブラックアウト予告を実行する場合の態様（ステップアップ予告Ａ～Ｄのいずれを実行するか）を決定する。ブラックアウト予告の態様として、変動開始１秒後から２秒を経過するまでを視認困難状態とするブラックアウト予告Ａと、変動開始１秒後から３秒を経過するまでを視認困難状態とするブラックアウト予告Ｂと、変動開始１秒後から５秒を経過するまでを視認困難状態とするブラックアウト予告Ｃと、変動開始１秒後から６秒を経過するまでを視認困難状態とするブラックアウト予告Ｄとが存在する。

【０３６７】

図４３（Ｂ）に示すように、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「はずれ」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、７０％の割合でブラックアウト予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合でブラックアウト予告Ａを実行することに決定し、２０％の割合でブラックアウト予告Ｂを実行することに決定し、４％の割合でブラックアウト予告Ｃを実行することに決定し、１％の割合でブラックアウト予告Ｄを実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、４５％の割合でブラックアウト予告演出を実行しないことに決定し、１０％の割合でブラックアウト予告Ａを実行することに決定し、５％の割合でブラックアウト予告Ｂを実行することに決定し、１５％の割合でブラックアウト予告Ｃを実行することに決定し、２５％の割合でブラックアウト予告Ｄを実行することに決定する。

【０３６８】

このように、ブラックアウト予告演出が実行される場合の信頼度は、ブラックアウト予告Ｂ＜ブラックアウト予告Ａ＜ブラックアウト予告Ｃ＜ブラックアウト予告Ｄの順に向上する。従来では、このようなブラックアウト予告が実行される場合には、そのブラックアウト期間（視認困難状態とする期間）が長くなるほど、信頼度も向上するものであったが、この実施の形態では、ブラックアウト期間が最も短いブラックアウト予告Ａが、これよりもブラックアウト期間が長いブラックアウト予告Ｂよりも高い信頼度に設定されている。このようにすることで、遊技者はブラックアウト期間に興味を抱くようになり、演出効果が向上する。また、ブラックアウト期間が最短の予告演出であるからといって、信頼度が最低の予告演出であるとは限らないため、短いブラックアウト期間の予告演出が実行された場合でも、遊技者を落胆させず、期待感を持続させることができる。

【０３６９】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ブラックアウト予告を実行することに決定したか否かを確認する（ステップＳ６５０４）。ブラックアウト予告を実行しないことに決定した場合（ステップＳ６５０４でＮ）、ステップＳ６５０８に移行する。ブラックアウト予告を実行することに決定した場合（ステップＳ６５０４でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイトル予告実行決定テーブル（図４４（Ａ））に基づいてタイトル予告の実行の有無を決定する（ステップＳ６５０５）。ここで、本実施の形態におけるタイトル予告とは、

図５４の（４）に示すように、ブラックアウト予告終了後に連続して実行される演出であって、例えば、当該変動表示中に実行される演出に関連したタイトル（この例では最終話「○○○」）を表示する演出である。

【０３７０】

ステップＳ６５０５では、図４４（Ａ）に示すタイトル予告実行決定テーブルに基づいて、タイトル予告の実行の有無を決定する。

【０３７１】

図４４（Ａ）に示すように、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「はずれ」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、９５％の割合でタイトル予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合でタイトル予告演出を実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、３０％の割合でタイトル予告演出を実行しないことに決定し、７０％の割合でタイトル予告演出を実行することに決定する。即ち、タイトル予告演出は極めて信頼度の高い予告演出であり、タイトル予告演出が実行されると、遊技者は高い割合で大当りが発生することを認識する。即ち、タイトル予告演出は、遊技者に対して高い割合で大当りが発生することを報知する演出である。

【０３７２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイトル予告を実行することに決定したか否かを確認する（ステップＳ６５０６）。タイトル予告を実行することに決定した場合（ステップＳ６５０６でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイトル予告決定テーブル（図４４（Ｂ））に基づいて実行するタイトル予告の態様を決定する（ステップＳ６５０７）。

【０３７３】

ステップＳ６５０７では、図４４（Ｂ）に示すタイトル予告決定テーブルに基づいて、タイトル予告を実行する場合の態様（タイトル予告ＡまたはＢのいずれを実行するか）を決定する。この実施の形態では、タイトル予告はブラックアウト予告演出の終了に伴って実行される演出であり、当該実行されるブラックアウト予告の態様、具体的には、ブラックアウト期間に応じて、実行されるタイトル予告が決定される。ブラックアウト期間が３秒以下のブラックアウト予告ＡまたはブラックアウトＢが実行される場合には、タイトル予告Ａの実行が決定され、ブラックアウト期間が５秒以上のブラックアウト予告ＣまたはブラックアウトＤが実行される場合には、タイトル予告Ｂの実行が決定される。なお、タイトル予告Ａにおいて表示されるタイトルは、第１話「×××」であり、タイトル予告Ｂにおいて表示されるタイトルは、最終話「○○○」である。

【０３７４】

このようにブラックアウト期間に応じて、タイトル予告の態様を異ならせるようにすることで、ブラックアウト期間に対して遊技者がより興味を抱くようになり、興趣を向上させることができる。

【０３７５】

次に、ステップＳ６５０８において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図柄消灯予告決定テーブル１（図４３（Ｃ１））に基づいて、図柄消灯予告の実行の有無および図柄消灯予告を実行する場合の態様を決定する。ここで、本実施の形態における図柄消灯予告とは、図５２の（４）～（６）に示すように、演出図柄が停止（仮停止も含む）した直後のタイミングで、当該停止した演出図柄やその周囲の輝度を低下させて、あたかも演出図柄自体が消灯されたかのようにみせる演出である。図柄消灯予告は、ブラックアウト予告が実行される場合には、そのブラックアウト予告終了後に実行される。

【０３７６】

ステップＳ６５０８では、図４３（Ｃ１）に示す図柄消灯予告決定テーブルに基づいて、図柄消灯予告の実行の有無及び図柄消灯予告を実行する場合の態様を決定する。図柄消灯予告の態様として、左図柄のみ消灯し右図柄及び中図柄は消灯しない失敗態様の図柄消

灯予告Ａと、左図柄及び右図柄のみ消灯し中図柄は消灯しない失敗態様の図柄消灯予告Ｂ（例えば図５５の（４）～（６））と、左図柄、右図柄、および中図柄のすべての図柄が消灯する成功態様の図柄消灯予告Ｃ（例えば図５３の（４）～（６））とが存在する。ここで、失敗態様で終了する図柄消灯予告Ａ及びＢについては、最終停止図柄（最終的に導出表示される演出図柄）を対象とした図柄消灯予告が実行され、成功態様で終了する図柄消灯予告Ｃについては、最終停止図柄の導出表示前の仮停止図柄を対象とした図柄消灯予告が実行される。即ち図柄消灯予告が成功態様で終了するとは、左右中のすべての図柄が消灯状態で仮停止した後に、演出図柄が再変動することを意味する。この仮停止図柄については、あらかじめ定められた大当り図柄以外の演出図柄（例えば１１９）としても良いし、図柄消灯予告Ｃの実行決定に伴い乱数を用いて決定するようにしても良い。

【０３７７】

図４３（Ｃ１）に示すように、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「はずれ」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、７５％の割合で図柄消灯予告演出を実行しないことに決定し、１５％の割合で図柄消灯予告Ａを実行することに決定し、８％の割合で図柄消灯予告Ｂを実行することに決定し、２％の割合で図柄消灯予告Ｃを実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、６０％の割合で図柄消灯予告を実行しないことに決定し、４０％の割合で図柄消灯予告Ｃを実行することに決定する。すなわち大当りが発生する場合には図柄消灯予告ＡおよびＢは実行されず、図柄消灯予告が実行される場合には成功態様で終了する。従って、遊技者は左図柄、右図柄、中図柄の順に図柄消灯演出が行われる過程において、全ての図柄が消灯することを期待する。

【０３７８】

ステップＳ６５０６で、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイトル予告を実行しないこととことに決定した場合（ステップＳ６５０６でＮ）、実行すると決定したステップアップ予告とブラックアウト予告の期間が重複しているか否かを確認する（ステップＳ６５０９）。具体的には、本実施の形態においてブラックアウト予告の実行開始タイミングは変動開始から１秒後に決定されているので、ステップアップ予告が第２段階（変動開始から０．８秒～１．６秒の期間）以降まで実行されるステップアップ予告ＢまたはＣが実行される場合には、ブラックアウト期間とステップアップ予告の実行期間が重複することになる。このとき、図５４の（２）（３）に示すように第２段階の途中で画面全体の輝度が大きく低下するため、遊技者は第２段階から第３段階までステップアップ予告が発展したか否かを把握することができず、興趣が低下してしまうおそれがある。

【０３７９】

ステップＳ６５０９で、ステップアップ予告の期間とブラックアウト予告の期間とが重複しない場合には（Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５０８に移行する。一方、ステップアップ予告の期間とブラックアウト予告の期間とが重複する場合には（ステップＳ６５０９でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図柄消灯予告決定テーブル２（図４３（Ｃ２））に基づいて、図柄消灯予告の実行の有無および図柄消灯予告を実行する場合の態様を決定する（ステップＳ６５１０）。

【０３８０】

図４３（Ｃ２）に示すように、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「はずれ」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、３０％の割合で図柄消灯予告演出を実行しないことに決定し、３５％の割合で図柄消灯予告Ａを実行することに決定し、３３％の割合で図柄消灯予告Ｂを実行することに決定し、２％の割合で図柄消灯予告Ｃを実行することに決定する。また、ステップＳ８０００で読み出された変動パターンコマンドが、「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、または「突然確変大当り」の変動パターンコマンドである場合には（図７を参照）、２０％の割合で図柄消灯予告を実行しないことに決定し、８０％の

割合で図柄消灯予告Ｃを実行することに決定する。すなわち大当りが発生する場合には図柄消灯予告ＡおよびＢは実行されず、図柄消灯予告が実行される場合には成功態様で終了する。

【０３８１】

このように、ステップアップ予告の実行期間とブラックアウト予告の実行期間とが重複する場合には、図柄消灯予告決定テーブル２を選択することで、はずれの場合にも大当りとなる場合にも図柄消灯予告の実行割合を向上させるようにしている。すなわち、図４５（Ａ）に示すようにステップアップ予告が第２段階となっている時点でブラックアウト予告が開始されてしまうことにより、ステップアップ予告が第３段階まで発展したのか否かを遊技者が把握できず興趣の低下につながるところを、ブラックアウト予告終了後に実行される図柄消灯予告の実行割合を高めることによって興趣の低下を抑止するようにしている。

【０３８２】

なお、この実施の形態では、図４５（Ｂ）に示すようにステップアップ予告の実行期間とブラックアウト予告の実行期間が重複している場合であっても、タイトル予告が実行される場合には、当該タイトル予告によって興趣の低下を抑止可能であるため、図柄消灯予告決定テーブル１を選択し、図柄消灯予告の実行割合を向上させないようにしている。

【０３８３】

また、ステップアップ予告演出は実行されるものの、その実行期間とブラックアウト予告の実行期間とが重複しない場合に、例えば、ステップアップ予告演出Ａとブラックアウト予告演出との実行期間が実行される場合には、図柄消灯予告決定テーブル１を選択するようにしている。これにより、図柄消灯予告の実行割合が過度に高められてしまうことを防止するようにしている。

【０３８４】

さらに、この実施の形態では、ステップアップ予告において第３段階の画像の一部（帽子と武器）が特殊表示態様（星柄表示）となることにより１５Ｒ確変大当りの発生を示唆するステップアップ予告Ｄが実行されるときには、ブラックアウト予告が実行されないようにしている。このように、画像の一部が特殊表示態様のステップアップ予告が実行される場合には、その特殊表示態様の画像が視認困難な状態となることがないようにしているため、遊技者が特殊表示態様での表示が実行されていないにもかかわらず、特殊表示態様での表示が実行されていると誤判断することを防ぐことができる。

【０３８５】

図５３には、表示結果が大当りとなる場合にステップアップ予告Ｃ、ブラックアウト予告、および図柄消灯予告Ｃが実行される例を示している。この場合には、（１）～（３）に示すようにステップアップ予告が第２段階まで発展したときにブラックアウト予告が開始されるため、遊技者はステップアップ予告が第３段階まで発展したことを把握できない。この場合には前述したように図柄消灯予告決定テーブル２が選択されることにより、図柄消灯予告が高い割合で実行されるようになる。この例では、大当りとなる例を示しているが、８０％の割合で図柄消灯予告Ｃが実行されることになる。ブラックアウト予告終了後に、左図柄が停止すると、（４）に示すように直ちにその図柄の輝度を低下させる演出が実行され、右図柄が停止すると、（５）に示すように直ちにその図柄の輝度を低下させる演出が実行され、中図柄が停止すると、（６）に示すように直ちにその図柄の輝度を低下させる演出が実行され、仮停止図柄として「１１９」が表示される。すなわち、図柄消灯予告が成功態様で終了した後、（７）に示すように演出図柄の再変動に伴うスーパーリーチが発生して、（８）に示すように最終停止図柄としての大当り図柄が導出表示される。このように、スーパーリーチが発生する変動パターンにおいては、スーパーリーチの発生直前に図柄消灯予告における仮停止が行われて、演出図柄の再変動に伴ってスーパーリーチが発生するようにすると良い。

【０３８６】

図５４には、ステップアップ予告Ｃ、ブラックアウト予告、およびタイトル予告Ｂが実

行される例を示している。この場合には、（１）～（３）に示すようにステップアップ予告が第２段階まで発展したときにブラックアウト予告が開始されるため、遊技者はステップアップ予告が第３段階まで発展したことを把握できない。しかし、この例では、（４）に示すようにタイトル予告が実行されることに決定されているため、図柄消灯予告決定テーブル１が選択され、図柄消灯予告の実行割合は高められない。

【０３８７】

図５５には、表示結果がはずれとなる場合にステップアップ予告Ｃ、ブラックアウト予告、および図柄消灯予告Ｂが実行される例を示している。この場合には、（１）～（３）に示すようにステップアップ予告が第２段階まで発展したときにブラックアウト予告が開始されるため、遊技者はステップアップ予告が第３段階まで発展したことを把握できない。この場合には前述したように図柄消灯予告決定テーブル２が選択されることにより、図柄消灯予告が高い割合で実行されるようになる。この例では、はずれとなる例を示しているが、３５％の割合で図柄消灯予告Ａが実行され、３３％の割合で図柄消灯予告Ｂが実行されることになる。ブラックアウト予告終了後に、左図柄が停止すると、（４）に示すように直ちにその図柄の輝度を低下させる演出が実行され、右図柄が停止すると、（５）に示すように直ちにその図柄の輝度を低下させる演出が実行されるが、中図柄が停止しても、（６）に示すようにその図柄の輝度は低下しない。これにより、最終停止図柄（この例では「１４９」）が導出表示されたことになる。このように、図柄消灯予告が失敗態様で終了する場合には、最終停止図柄のうちの左図柄（図柄消灯予告Ａの場合）、または左図柄と右図柄（図柄消灯予告Ｂの場合）を対象とした図柄消灯演出が実行される。

【０３８８】

このように、図柄消灯予告では、最終停止図柄としての演出図柄が導出表示されるより前の時点において停止する図柄を対象とした図柄消灯演出を実行している。このようにすることで、最終停止図柄が導出表示される前であっても、図柄が停止するときに当該図柄に対して図柄消灯予告が実行されることを期待させて遊技者の期待感を煽ることができる。

【０３８９】

図４６は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８１０１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８１０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８１０３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８１０４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ８１０５）。この場合、変動開始時にステップアップ予告、ブラックアウト予告、タイトル予告、および図柄消灯予告のいずれかを実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、例えば図５３～図５５に示したように、決定された予告演出を実行する。

【０３９０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８１２０）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８１２１）。

【０３９１】

図４７は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８３０１）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８３０７に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８３０６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされ

る。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８３０２の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８３０７に移行する。

【０３９２】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８３０２）。

【０３９３】

次いで、ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８３０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８３１３に移行する。

【０３９４】

ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップＳ８３０５のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８３０６）、大当り開始１指定コマンドを受信したことを示す大当り開始１指定コマンド受信フラグ、または大当り開始２指定コマンドを受信したことを示す大当り開始２指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８３０７）。大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップＳ８３０８）。

【０３９５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値および大当り種別に応じたファンファーレ演出を選択する（ステップＳ８３０８Ａ）。具体的には、背景フラグの値が、通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれを示す値であるかを確認し、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を参照して、開始される大当り遊技状態の大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれであるかを確認する。そして、背景フラグの値および大当り種別に応じたファンファーレ演出を選択する。

【０３９６】

ここで、本実施の形態では、背景フラグの値がバトルモードを示す値である場合には、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のファンファーレ演出が選択されるものとする。また、背景フラグの値がチャンスモードを示す値である場合にも、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のファンファーレ演出が選択されるものとする。このように、バトルモードやチャンスモードに制御されている状態では、大入賞口への入賞を期待できる大当り（例えば４Ｒ通常大当り）と、実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当り（例えば突然通常大当り）とで、共通のファンファーレ演出が選択されるので、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０３９７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８３０９）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

【０３９８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ８３１０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材

制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８３１１）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８３１２）。

【０３９９】

大当りとしないことに決定されている場合には（ステップＳ８３０５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ８３１３）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１図柄変動指定コマンド受信フラグや、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第４図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図３８のステップＳ８１１に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第４図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。

【０４００】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８３１４）。

【０４０１】

図４８は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ１９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ１９０２）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７等）の制御を実行する（ステップＳ１９０３）。例えば、演出表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４０２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ１９０４）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ１９０５）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１９０６）。

【０４０３】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ１９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップＳ１９０７）。

【０４０４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値および大当り種別に応じたラウンド中演出を選択する（ステップＳ１９０７Ａ）。具体的には、背景フラグの値が、通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれを示す値であるかを確認し、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を参照して、実行される大当り遊技状態の大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれであるかを確認する。そして、背景フラグの値および大当り種別に応じたラウンド中演出を選択する。さらに、ここで選択されるラウンド中演出は大入賞口開放中指定コマンドが指定するラウンド（ここでは第１ラウンド）に応じた演出である。

【０４０５】

ここで、本実施の形態では、背景フラグの値がバトルモードを示す値である場合には、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のラウンド中演出が選択されるものとする。また、背景フラグの値がチャンスモードを示す値である場合にも、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のラウンド中演出が選択されるものとする。このように、バトルモードやチャンスモードに制御されている状態では、大入賞口への入賞を期待できる大当り（例えば４Ｒ通常大当り）と、実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当り（例えば突然通常大当り）とで、共通のラウンド中演出が選択されるので、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４０６】

なお、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と突然通常大当り（突然確変大当り）とでは、１ラウンドあたりの長さが異なるため（最長で２９秒と０．１秒）、この実施の形態では、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出においては、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出が繰り返し実行されるものとする。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１９０８）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ１９０９）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に設定する（ステップＳ１９１０）。

【０４０７】

図４９は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップＳ８０５）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグ（具体的には、大当り終了１指定コマンド受信フラグ、または大当り終了２指定コマンド受信フラグ（ステップＳ６４２参照））がセットされているか否かを確認する（ステップＳ２９０１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップＳ２９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２９０２）。

【０４０８】

大入賞口開放後フラグもセットされていないときは（ステップＳ２９０２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ２９０３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７等）の制御を実行する（ステップＳ２９０４）。例えば、演出表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、ラウンド数を示す文字やその他のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４０９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において、遊技者に右遊技領域７Ｂに向けて遊技球を発射するように促す右打ち示唆表示を実行する。具体的には、大当り種別が１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ通常大当りである場合には、遊技者が右打ちを行うことによって大入賞口への入賞を期待できるため、図５８の（５）（６）、および図６０の（９）～（１２）に示すように、画面右上に大きく、遊技者が視認し易い態様で「右打ちせよ」の文字と右向きの矢印を表示する。一方、大当り種別が突然確変大当りや突然通常大当りであり、遊技者が右打ちを行っても大入賞口への入賞を期待できないような大当りである場合には、図５９の（６）に示すように、画面右上に小さく、遊技者が視認し難い態様で「右打ち」の文字と右向きの矢印を表示する。このように、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が困難な突然通常大当り、突然確変大当りに制御されているときには、右打ち示唆表示を視認困難な態様とすることで、無駄な遊技球の発射を抑制することができる。

【０４１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどう

かを確認し（ステップＳ２９０５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ２９０６）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ２９０７）。

【０４１１】

ステップＳ２９０２において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップＳ２９０２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをリセットする（ステップＳ２９０８）。

【０４１２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値および大当り種別に応じたインターバル演出を選択する（ステップＳ２９０８Ａ）。具体的には、背景フラグの値が、通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれを示す値であるかを確認し、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を参照して、実行される大当り遊技状態の大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれであるかを確認する。そして、背景フラグの値および大当り種別に応じたインターバル演出を選択する。さらに、ここで選択されるインターバル演出は大入賞口開放後指定コマンドが指定するラウンドに応じた演出である。

【０４１３】

ここで、本実施の形態では、背景フラグの値がバトルモードを示す値である場合には、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のインターバル演出が選択されるものとする。また、背景フラグの値がチャンスモードを示す値である場合にも、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のインターバル演出が選択されるものとする。このように、バトルモードやチャンスモードに制御されている状態では、大入賞口への入賞を期待できる大当り（例えば４Ｒ通常大当り）と、実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当り（例えば突然通常大当り）とで、共通のインターバル演出が選択されるので、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４１４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したインターバル演出（ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出）に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ２９０９）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ２９１０）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に設定する（ステップＳ２９１１）。例えば、ここで決定するインターバル演出は、前ラウンドで実行していたラウンド中演出及び次ラウンドで実行するラウンド中演出と連続性を持った演出（例えばストーリー性のあるアニメーション等）により構成されていると良い。

【０４１５】

ステップＳ２９０１において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップＳ２９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ２９１２）。

【０４１６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値および大当り種別に応じたエンディング演出を選択する（ステップＳ２９１２Ａ）。具体的には、背景フラグの値が、通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれを示す値であるかを確認し、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を参照して、実行される大当り遊技状態の大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれであるかを確認する。そして、背景フラグの値および大当り種別に応じたエンディ

ング演出を選択する。

【０４１７】

ここで、本実施の形態では、背景フラグの値がバトルモードを示す値である場合には、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のエンディング演出が選択されるものとする。また、背景フラグの値がチャンスモードを示す値である場合にも、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のエンディング演出が選択されるものとする。このように、バトルモードやチャンスモードに制御されている状態では、大入賞口への入賞を期待できる大当り（例えば４Ｒ通常大当り）と、実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当り（例えば突然通常大当り）とで、共通のエンディング演出が選択されるので、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択したエンディング演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ２９１３）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出期間計測タイマをスタートさせるとともに、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ２９１４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）に対応した値に設定する（ステップＳ２９１５）。

【０４１９】

図５０は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ３９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ３９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ３９０２）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７等）の制御を実行する（ステップＳ３９０３）。例えば、演出表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４２０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ３９０４）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ３９０５）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ３９０６）。

【０４２１】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ３９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、背景フラグの値および大当り種別に応じたラウンド中演出を選択する（ステップＳ３９１１）。具体的には、背景フラグの値が、通常モード、バトルモード、チャンスモードのいずれを示す値であるかを確認し、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を参照して、実行される大当り遊技状態の大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「１５Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれであるかを確認する。そして、背景フラグの値および大当り種別に応じたラウンド中演出を選択する。さらに、ここで選択されるラウンド中演出は大入賞口開放中指定コマンドが指定するラウンドに応じた演出である。

【０４２２】

ここで、本実施の形態では、背景フラグの値がバトルモードを示す値である場合には、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のラウンド中演出が選択されるものとす

る。また、背景フラグの値がチャンスモードを示す値である場合にも、大当り種別が「４Ｒ通常大当り」、「突然通常大当り」、「４Ｒ確変大当り」、および「突然確変大当り」のいずれかである場合に、共通のラウンド中演出が選択されるものとする。このように、バトルモードやチャンスモードに制御されている状態では、大入賞口への入賞を期待できる大当り（例えば４Ｒ通常大当り）と、実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当り（例えば突然通常大当り）とで、共通のラウンド中演出が選択されるので、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４２３】

なお、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と突然通常大当り（突然確変大当り）とでは、１ラウンドあたりの長さが異なるため（最長で２９秒と０．１秒）、この実施の形態では、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出においては、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出が繰り返し実行されるように設定するものとする。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ３９１２）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中コマンドに示されるラウンド数にもとづいてプロセスデータを選択する。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップＳ３９１３）とともに、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ３９１４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に設定する（ステップＳ３９１５）。

【０４２４】

図５１は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを１減算する（ステップＳ８８０）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ８８１）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップＳ８０５参照）において、大当り終了指定コマンド（大当り終了１指定コマンドまたは大当り終了２指定コマンド）の受信を確認したことにもとづいてセットされる。

【０４２５】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ８８１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップＳ８８２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１、可動部材制御データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８８３）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０４２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ８８４のＮ）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８８４のＹ）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８８５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８８６）。

【０４２７】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８８１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ８８８）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１図柄変動指定コマンド受信フラグや、第２図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。

【０４２８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８８９）。

【０４２９】
次に、図５６～図６２を用いて本実施形態における遊技機の演出態様を具体的に説明する。
【０４３０】
通常モードに制御されている状態で１５Ｒ確変大当りが発生するときには、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、モードフラグが通常モードの値であり、大当り種別が１５Ｒ確変大当りであることに基づいて、大当用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別（リーチを伴う変動パターン種別またはスーパーリーチを伴う変動パターン種別）が選択され、ステップＳ１０２でノーマルリーチまたはスーパーリーチを伴う変動パターンが選択されて、ノーマルリーチまたはスーパーリーチを伴って１５Ｒ確変大当りが発生する。
【０４３１】
この場合に、通常モードでの１５Ｒ確変大当りに応じたファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出が実行される。このときのエンディング演出では、図５６（１）に示すように「バトルモード突入」と表示する。そして、大当り遊技状態の終了に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り終了処理において、モードフラグにバトルモードを示す値（例えば２）をセットする。これにより、次回の変動表示からは、バトルモードに応じた背景指定コマンドが送信され（特別図柄通常処理のステップＳ６０）、これを受信した演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５６（２）に示すように、バトルモードに応じた背景画面を表示する。
【０４３２】
一方、通常モードに制御されている状態で４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生するときには、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、モードフラグが通常モードの値であり、大当り種別が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかであることに基づいて、大当用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別（特殊演出を伴う変動パターン種別）が選択され、ステップＳ１０２で特殊ＰＺ０－Ｎの変動パターンが選択されて、通常変動で演出図柄の組み合わせとして「１３５」が導出表示され、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りが発生する。
【０４３３】
この場合に、通常モードでの４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りに応じたファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出が実行される。このときのエンディング演出では、図５７（１）に示すように「チャンスモード突入」と表示する。そして、大当り遊技状態の終了に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り終了処理において、モードフラグにチャンスモードを示す値（例えば３）をセットする。これにより、次回の変動表示からは、チャンスモードに応じた背景指定コマンドが送信され（特別図柄通常処理のステップＳ６０）、これを受信した演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５７（２）に示すように、チャンスモードに応じた背景画面を表示する。
【０４３４】
図５８は、バトルモードに制御されている状態で１５Ｒ確変大当りが発生する場合の演出例を示している。バトルモードに制御されている状態で１５Ｒ確変大当りが発生するときには、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、モードフラグがバトルモードの値であり、大当り種別が１５Ｒ確変大当りであることに基づいて、大当用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別（特殊演出を伴う変動パターン種別）が選択され、ステップＳ１０２で特殊ＰＹ０－Ｂの変動パターンが選択される。この特殊ＰＹ０－Ｂの変動パターンは、バトル演出で勝利して１５Ｒ確変大当りの発生を報知する態様の演出である。特殊ＰＹ０－Ｂの変動パターンでは、（１）および（２）に示すように変動表示開始後に、味方キャラ１００１と敵キャ

ラ１００１がバトルを行うバトル演出が開始される。そして、（３）および（４）に示すように、味方キャラ１００１が最終的に勝利したことに伴って、演出図柄の組み合わせとして「７７７」が導出表示され、１５Ｒ確変大当りが発生する。

【０４３５】

この場合に、バトルモードでの１５Ｒ確変大当りに応じたファンファーレ演出、図５８の（５）や（６）に示すようなラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出が実行される。このときのエンディング演出では、（７）に示すように「バトルモード継続」と表示する。そして、大当り遊技状態の終了に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り終了処理において、モードフラグにバトルモードを示す値（例えば２）をセットする。これにより、次回の変動表示からも、バトルモードに応じた背景指定コマンドが送信され（特別図柄通常処理のステップＳ６０）、これを受信した演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バトルモードに応じた背景画面を表示する。

【０４３６】

図５９および９は、バトルモードに制御されている状態で４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生する場合の演出例を示している。バトルモードに制御されている状態で４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生するときには、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、モードフラグがバトルモードの値であり、大当り種別が４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかであることに基づいて、大当用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別（特殊演出を伴う変動パターン種別）が選択され、ステップＳ１０２で特殊ＰＺ０－Ｂの変動パターンが選択される。この特殊ＰＺ０－Ｂの変動パターンは、バトル演出で敗北して１５Ｒ確変大当り以外の大当りの発生を報知する態様の演出である。特殊ＰＺ０－Ｂの変動パターンでは、図５９の（１）および（２）に示すように変動表示開始後に、味方キャラ１００１と敵キャラ１００１がバトルを行うバトル演出が開始される。そして、図５９の（３）および（４）に示すように、味方キャラ１００１が最終的に敵キャラ１００２に敗北したことに伴って、演出図柄の組み合わせとして１５Ｒ確変大当り以外の大当り図柄である「１３５」が導出表示され、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生する。

【０４３７】

すなわち、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードに制御されている状態において、高確率状態であるか否かを遊技者が認識困難なチャンスモードへの移行を伴う大当りが発生するときには、大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、共通の演出を実行するようにしている。そのため、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４３８】

また、この場合に、バトルモードでの４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りに応じたファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出が実行される。ここで大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、共通の演出を実行するようにしている。

【０４３９】

例えば、図５９の（５）と、図６０の（８）に示すように、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、ＵＦＯ１１００が中央に表示される共通のファンファーレ演出を実行する。また、図５９の（６）と、図６０の（９）～（１２）に示すように、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、ＵＦＯ１１００が左右に繰り返し移動する共通のラウンド中演出、インターバル演出を実行する。さらに、図５９の（７）と、図６０の（１３）に示すように、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、「チャン

スモード突入！！」と画面に表示する共通のエンディング演出を実行する。なお、この実施の形態では、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とでは、１ラウンドあたりの長さが異なるため（２９秒と０．１秒）、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出では、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出を繰り返し実行するように設定している。

【０４４０】

すなわち、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードに制御されている状態において、高確率状態であるか否かを遊技者が認識困難なチャンスモードへの移行を伴う大当りが発生するときには、大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、大当り遊技状態中は共通の演出を実行するようにしている。そのため、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４４１】

そして、大当り遊技状態の終了に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り終了処理において、モードフラグにチャンスモードを示す値（例えば３）をセットする。これにより、次回の変動表示からは、チャンスモードに応じた背景指定コマンドが送信され（特別図柄通常処理のステップＳ６０）、これを受信した演出制御用マイクロコンピュータ１００は、チャンスモードに応じた背景画面を表示する。

【０４４２】

図６１は、チャンスモードに制御されている状態で４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、１５Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生する場合、またはいずれの大当りも発生しない場合（はずれとなる場合）の演出例を示している。

【０４４３】

チャンスモードに制御されている状態で表示結果がはずれとなるときには、変動回数カウンタが３０未満であることを条件として、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９９Ｄにおいて、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｄが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別として特殊演出を伴う変動パターン種別（特殊ＣＸ０－１）が選択される場合がある。この場合には、ステップＳ１０２で特殊ＰＸ０－Ｃの変動パターンが選択される。この特殊ＰＸ０－Ｃの変動パターンは、チャレンジ演出で失敗してそのままはずれ図柄を導出表示する態様の演出である。

【０４４４】

図６１の（１）および（２）に示すように、変動表示開始後に、ハンマー１２０１を持ったキャラ１２００が出現して、岩１３００を割ろうとする演出が実行される。そして「岩が割れればバトルモードへ！」と表示され、岩１３００を割る演出が成功すると１５Ｒ確変大当りが発生する旨が報知される。そして、（５）に示すように、岩１３００が割れずにハンマー１２０１が壊れる演出が実行されて、（８）に示すように最終的にはずれ図柄が表示される。

【０４４５】

また、チャンスモードに制御されている状態で１５Ｒ確変大当りが発生する場合、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別として特殊演出を伴う変動パターン種別（特殊ＣＹ０－２）が選択される。この場合には、ステップＳ１０２で特殊ＰＹ０－Ｃの変動パターンが選択される。この特殊ＰＹ０－Ｃの変動パターンは、チャレンジ演出で成功して１５Ｒ確変大当りの大当り図柄を導出表示する態様の演出である。

【０４４６】

図６１の（１）および（２）に示すように、変動表示開始後に、ハンマー１２０１を持ったキャラ１２００が出現して、岩１３００を割ろうとする演出が実行される。そして「岩が割れればバトルモードへ！」と表示され、岩１３００を割る演出が成功すると１５Ｒ確変大当りが発生する旨が報知される。そして、（３）に示すように、岩１３００が割れ

る演出が実行されて、（４）に示すように最終的に１５Ｒ確変大当りの大当り図柄が表示される。

【０４４７】

また、チャンスモードに制御されている状態で４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、および突然確変大当りのいずれかが発生する場合、変動パターン設定処理（図２４）のステップＳ９２において、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｆが選択され、ステップＳ１００で変動パターン種別として特殊演出を伴う変動パターン種別（特殊ＣＺ０－３）が選択される。この場合には、ステップＳ１０２で特殊ＰＺ０－Ｃの変動パターンが選択される。この特殊ＰＺ０－Ｃの変動パターンは、チャレンジ演出で失敗するが救済演出が実行されて４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りの大当り図柄を導出表示する態様の演出である。

【０４４８】

図６１の（１）および（２）に示すように、変動表示開始後に、ハンマー１２０１を持ったキャラ１２００が出現して、岩１３００を割ろうとする演出が実行される。そして「岩が割れればバトルモードへ！」と表示され、岩１３００を割る演出が成功すると１５Ｒ確変大当りが発生する旨が報知される。そして、（５）に示すように、岩１３００が割れずにハンマー１２０１が壊れる演出が実行されるものの、その後に、（６）に示すように新たなハンマー１２０２が出現し、（７）に示すように、その新たなハンマー１２０２をキャラ１２００が入手して、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りの大当り図柄が導出表示されることになる。

【０４４９】

すなわち、高確率状態であることを遊技者が認識困難なチャンスモードに制御されている状態において、高確率状態であるか否かを遊技者が認識困難なチャンスモードへの移行を伴う大当りが発生するときには、大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、共通の演出を実行するようにしている。そのため、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４５０】

なお、チャンスモードでの４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りに応じたファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出が実行されることになるが、バトルモードにおける場合と同様に、大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、共通の演出を実行するようにしている。

【０４５１】

例えば、図５９の（５）と、図６０の（８）に示すように、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、ＵＦＯ１１００が中央に表示される共通のファンファーレ演出を実行する。また、図５９の（６）と、図６０の（９）～（１２）に示すように、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、ＵＦＯ１１００が左右に繰り返し移動する共通のラウンド中演出、インターバル演出を実行する。さらに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とで、「チャンスモード継続！！」と画面に表示する共通のエンディング演出を実行する。なお、この実施の形態では、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、突然通常大当り（突然確変大当り）とでは、１ラウンドあたりの長さが異なるため（２９秒と０．１秒）、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出では、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出を繰り返し実行するように設定している。

【０４５２】

すなわち、高確率状態であるか否かを遊技者が認識困難なチャンスモードに制御されている状態において、チャンスモードの継続を伴う大当りが発生するときには、大入賞口への入賞が可能な４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）と、大入賞口への入賞が実質的には困

難な突然通常大当り（突然確変大当り）とで、大当り遊技状態中は共通の演出を実行するようにしている。そのため、演出データの容量を抑制して、演出制御を簡素化することができる。

【０４５３】

また、図５９に示したように、バトルモードに制御されている状態では、遊技者は、そのバトルモードが継続するか否か（即ち高確率状態が確定し、且つ、ラウンド数が最も多い１５Ｒ確変大当りが発生するか否か）について関心を持つため、１５Ｒ確変大当りが発生するか否かをバトル演出の結果によって示唆するようにしている。バトル演出に敗北したことによって１５Ｒ確変大当りが発生しないことを遊技者が把握した場合には、既に現状の演出モード（バトルモード）が継続されないことが決定しているため、仮に４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当りが発生することを示唆する演出を行っても、却って興趣を損ねることになってしまう。従って、バトル演出の勝敗のみによって１５Ｒ確変大当りが発生するか、それとも他の大当りが発生するかを示唆して、興趣を損なわないようにしている。

【０４５４】

これに対して、図６１に示したように、チャンスモードに制御されている状態では、遊技者は、まずはチャンスモードからバトルモードに昇格するか否かについて関心を持つものの、少なくとも現在のチャンスモードが継続することで高ベース状態が所定期間は継続することになるため、現在のチャンスモードが継続することに対する期待感も存在する。従って、チャレンジ演出によって１５Ｒ確変大当りが発生するか否かを示唆すると共に、仮にチャレンジ演出に失敗しても（岩１３００が割れなくとも）、その後にチャンスモードが継続する大当りが発生する演出（新たなハンマー１２０２の出現）を期待することになる。従って、チャレンジ演出と、チャレンジ演出に失敗した場合の救済演出（新たなハンマー１２０２の出現）という２段階の演出を実行することにより、適切に遊技者の期待感を煽るようにしている。

【０４５５】

さらに、本実施形態では、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りが発生したときには、その大当り遊技状態の終了に伴って，チャンスモードに制御される。図１０の（Ｃ１）（Ｃ２）、図１１の（Ｃ３）に示すように、これらの大当り遊技状態の終了から３０変動未満の変動については、高確率状態であるか又は低確率状態であるかにかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブル及びはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択されることになる。このようにすることで、遊技者が演出の態様や頻度の相違によって通常確率状態であるか又は高確率状態であるかを把握してしまうことを防止し、興趣の低下を抑止することができる。

【０４５６】

一方で、４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、または突然確変大当りの大当り遊技状態の終了後、大当りが発生することなく変動回数が３０に達したときには（図２４のステップＳ９９ＣでＹ）、高確率状態であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｅを選択する、低確率状態であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｆを選択する。その結果、高確率状態の場合にはステップＳ１００では変動パターン種別として特殊演出を伴う変動パターン種別（特殊ＣＸ０－２）が選択され、ステップＳ１０２で特殊ＰＸ０－Ｕの変動パターンが選択される。この特殊ＰＸ０－Ｕの変動パターンは、チャンスモードからバトルモードに移行する（いわゆるモード昇格する）ことを示唆する演出である。一方、低確率状態の場合にはステップＳ１００では変動パターン種別として特殊演出を伴う変動パターン種別（特殊ＣＸ０－３）が選択され、ステップＳ１０２で特殊ＰＸ０－Ｕの変動パターンが選択される。この特殊ＰＸ０－Ｄの変動パターンは、チャンスモードから通常モードに移行する（いわゆるモード降格する）ことを示唆する演出である。

【０４５７】

図６２を用いて具体的な演出態様を説明する。モード昇格演出を伴う特殊ＰＸ０－Ｕの

変動パターンが選択された場合、モード降格演出を伴う特殊ＰＸ０－Ｄの変動パターンのいずれが選択された場合でも、図６２の（１）および（２）に示すように、変動表示開始後に、「ラストチャンス！！」の文字が画面に表示され、（３）に示すように、バトルモードの表示領域と通常モードの表示領域が上下に分かれて表示される。その後、（４）および（５）に示すように、バトルモードの表示領域と通常モードの表示領域が拡大または縮小して、あたかも両領域がせめぎ合うような態様の演出が実行される。

【０４５８】

そして、最終的には、モード昇格演出を伴う特殊ＰＸ０－Ｕの変動パターンが選択された場合には、（６）に示すように、はずれ図柄の導出表示と共に「バトルモード突入！！」の表示が行われて、遊技者にバトルモードへの移行、すなわち高確率状態であることを報知する。一方、モード降格演出を伴う特殊ＰＸ０－Ｄの変動パターンが選択された場合には、（７）に示すように、はずれ図柄の停止表示と共に「通常モードへ」の表示が行われ、遊技者に通常モードへの移行、すなわち低確率／低ベース状態になることを報知する。このように、１５Ｒ確変大当り以外の大当り（４Ｒ通常大当り、突然通常大当り、４Ｒ確変大当り、突然確変大当り）が発生し、その大当り遊技状態の終了からの変動回数が３０回（低確率／高ベース状態となった場合の高ベース状態における最後の変動）となるときには、当該３０回目の変動において、高確率状態であることを条件にモード昇格演出を実行し、低確率状態であることを条件にモード降格演出を実行するので、遊技者は当該３０回目の変動表示の演出に注目することになり、興趣を向上させることができる。

【０４５９】

最後に本実施形態の変形例について説明する。

【０４６０】

上記の実施形態では、所定画像の視認性を基準状態よりも低い視認困難状態に変化させる視認困難演出が、画像全体の輝度を低下させるブラックアウト予告演出である例について説明したが、これに限らず、例えば表示されている画像全体の輝度を向上させることにより、視認性を低下させるようにしても良く、他の方法で視認性を低下させるようにしても良い。

【０４６１】

上記の実施形態では、ステップアップ予告演出とブラックアウト予告演出の実行期間が重複していれば、図柄消灯予告の実行割合を向上させる例について説明したが、これに限らず、例えば、ステップアップ予告演出とブラックアウト予告演出の実行期間が重複している期間が所定時間以上であることに基づいて、図柄消灯予告の実行割合を向上させるようにしても良い。

【０４６２】

上記の実施形態では、ステップアップ予告演出とブラックアウト予告演出の実行期間が重複する場合に、図柄消灯予告の実行割合を向上させる例について説明したが、これに限らず、例えば、ブラックアウト予告演出の終了後に発生する擬似連の割合を向上させるようにしても良く、ブラックアウト予告演出の終了後に演出図柄が仮停止するときの効果音の出力割合を高めるようにしても良い。

【０４６３】

上記の実施形態では、４Ｒ確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には、必ず、高確率状態であるか又は低確率状態であるかを遊技者が認識困難なチャンスモードに移行する例について説明したが、これに限らず、４Ｒ確変大当りや突然確変大当りが発生した場合に、一定の割合で、高確率状態であることを遊技者が認識可能な演出モード（例えば上記実施形態のバトルモード）に移行するようにしても良い。

【０４６４】

上記の実施形態では、高確率状態であるか又は低確率状態であるかを遊技者が認識困難なチャンスモードにおいて、１５Ｒ確変大当りとなるか否かを示唆する演出（チャレンジ演出）と、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードにおいて、１５Ｒ確変大当りとなるか否かを示唆する演出（バトル演出）とを異なる態様とする例について説

明したが、これに限らず、チャンスモードにおいて１５Ｒ確変大当りとなるか否かを示唆する演出と、バトルモードにおいて１５Ｒ確変大当りとなるか否かを示唆する演出とを共通の態様とするようにしても良い。

【０４６５】

上記の実施形態において、通常モードに制御されているときには、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生するときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生するときとで、当該大当りを伴う可変表示中の演出態様を異ならせるようにしても良い。また、通常モードに制御されているときに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生したときとで、大当り遊技状態に係る演出（ファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出）の演出態様を異ならせるようにしても良い。

【０４６６】

上記の実施形態では、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードに制御されているときに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生したときとで、ファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出を全て共通の演出態様とする例について説明したが、これらのうちの一部（例えばラウンド中演出とインターバル演出）のみを共通の演出態様とするようにしても良い。例えば、ファンファーレ演出については、４Ｒ通常大当りの場合に「スモール大当り」と表示し、突然通常大当りの場合にはチャンスモードに移行することを示唆する演出を実行するようにしても良い。

【０４６７】

上記の実施形態では、高確率状態であるか又は低確率状態であるかを遊技者が認識困難なチャンスモードに制御されているときに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生したときとで、ファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出を全て共通の演出態様とする例について説明したが、これらのうちの一部（例えばラウンド中演出、インターバル演出、およびエンディング演出）のみを共通の演出態様とするようにしても良い。例えば、ファンファーレ演出については、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）の場合に「スモール大当り」と表示し、突然通常大当りの場合にはチャンスモードが継続することを示唆するというように、演出態様を異ならせるようにしても良い。

【０４６８】

上記の実施形態では、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードに制御されているときに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生したときとで、共通のラウンド中演出を実行するにあたり、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出として、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出を繰り返す例について説明したが、例えば、以下のようにしても良い。突然通常大当り（突然確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出と、インターバル演出と、２ラウンド目のラウンド中演出とを繋げた演出を、連続性を持たせた１単位の演出としておく。この１単位の演出の演出時間は、１ラウンドの開放時間が０．１秒で固定されているため一定である。そして、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出開始から４ラウンド目のラウンド中演出終了まで（その間の３つのインターバル演出を含む）の期間は、その１単位の演出を繰り返し実行するようにしても良い。このようにすることで、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）が発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）が発生したときとで、いずれの場合も大当り遊技状態の期間において連続性のある演出を実行することができる。

【０４６９】
上記の実施形態では、高確率状態であるか又は低確率状態であるかを遊技者が認識困難なチャンスモードに制御されているときに、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のように大入賞口への入賞を期待できる大当りが発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）のように実質的に大入賞口への入賞を期待できない大当りが発生したときとで、共通のラウンド中演出を実行するにあたり、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）のラウンド中演出として、突然通常大当り（突然確変大当り）のラウンド中演出を繰り返す例について説明したが、例えば、以下のようにしても良い。突然通常大当り（突然確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出と、インターバル演出と、２ラウンド目のラウンド中演出とを繋げた演出を、連続性を持たせた１単位の演出としておく。この１単位の演出の演出時間は、１ラウンドの開放時間が０．１秒で固定されているため一定である。そして、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出開始から４ラウンド目のラウンド中演出終了まで（その間の３つのインターバル演出を含む）の期間は、その１単位の演出を繰り返し実行するようにしても良い。このようにすることで、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）が発生したときと、突然通常大当り（突然確変大当り）が発生したときとで、いずれの場合も大当り遊技状態の期間において連続性のある演出を実行することができる。

【０４７０】
また、４Ｒ通常大当り（４Ｒ確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出開始から４ラウンド目のラウンド中演出終了まで（その間の３つのインターバル演出を含む）を繋げた演出を、連続性を持たせた１単位の演出としておき、突然通常大当り（突然確変大当り）の１ラウンド目のラウンド中演出と、インターバル演出と、２ラウンド目のラウンド中演出において、その１単位の演出の一部のみを実行するようにしても良い。

【０４７１】
なお、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０４７２】
また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０４７３】
その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは

、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【産業上の利用可能性】

【０４７４】

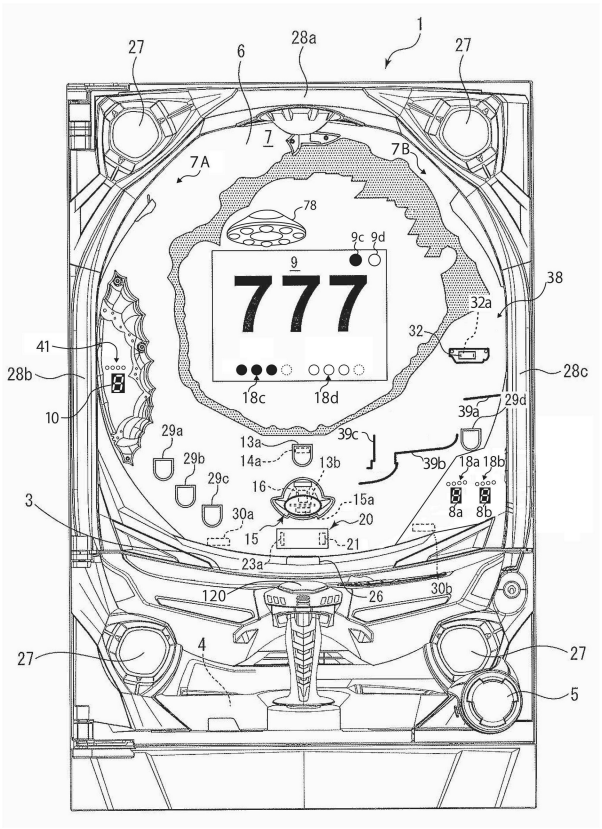
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

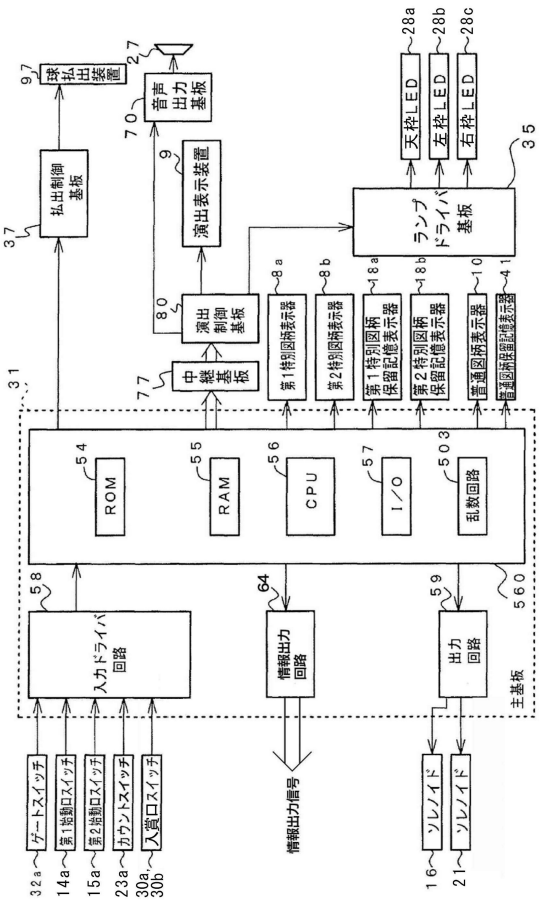
【０４７５】

１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
１３ａ　第１始動入賞口
１３ｂ　第２始動入賞口
１８ｃ　第１保留記憶表示部
１８ｄ　第２保留記憶表示部
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ
１２０　プッシュボタン

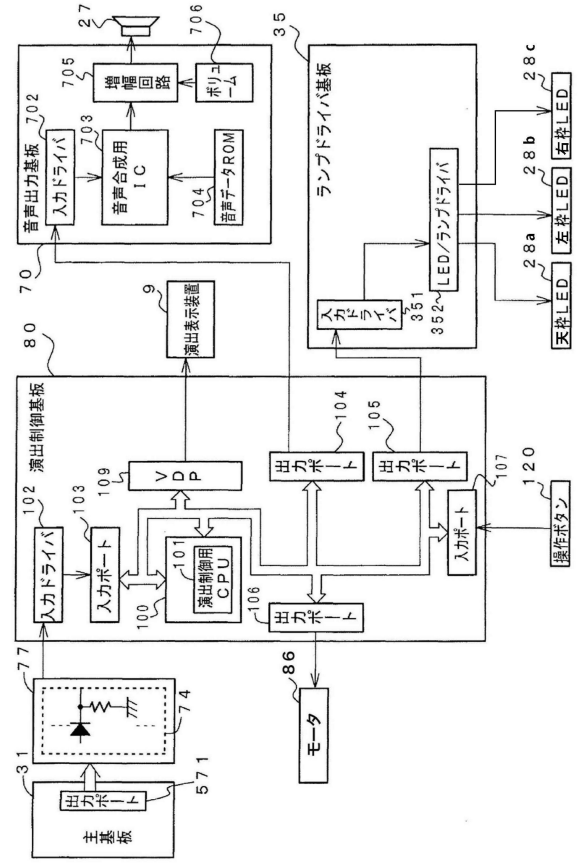
【図１】


777

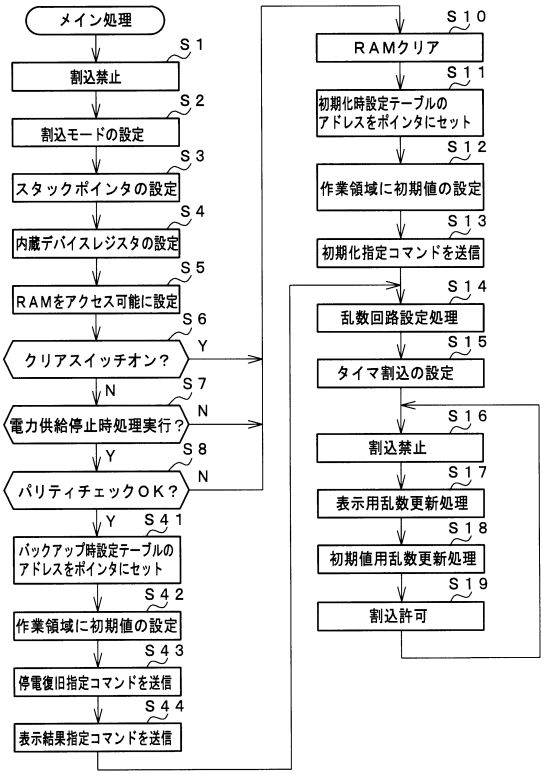
【図２】


払出制御基板
払出装置
音声出力基板
演出表示装置
ランプドライバ基板
天枠LED
左枠LED
右枠LED
演出制御基板
中継基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
ROM
RAM
CPU
I/O
乱数回路
入力ドライバ回路
情報出力回路
出力回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
入賞口スイッチ
情報出力信号
ソレノイド

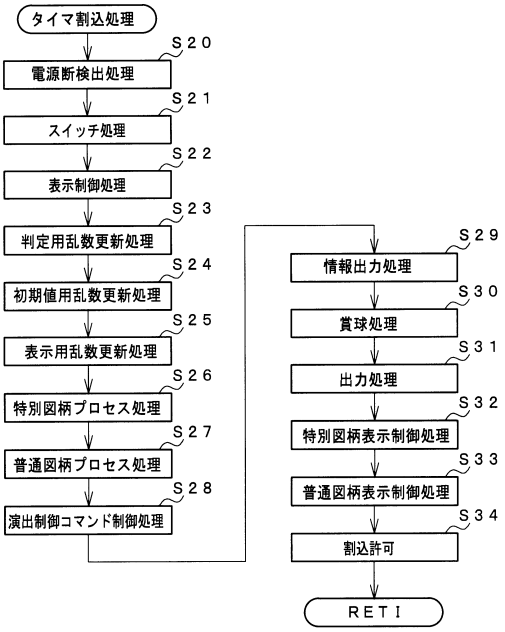
【図３】


音声出力基板
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
ランプドライバ基板
LED/ランプドライバ
天枠LED
左枠LED
右枠LED
演出制御基板
演出表示装置
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
VDP
出力ポート
操作ボタン
モータ
主基板

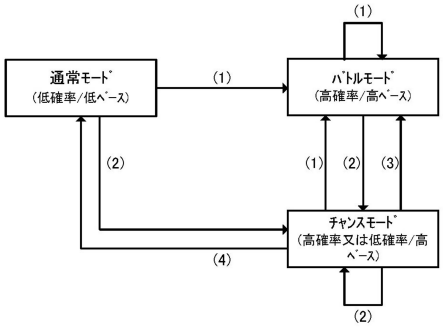
【図４】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 RAMをアクセス可能に設定
S6 クリアスイッチオン？
S7 電力供給停止時処理実行？
S8 パリティチェックOK？
S41 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42 作業領域に初期値の設定
S43 停電復旧指定コマンドを送信
S44 表示結果指定コマンドを送信
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化指定コマンドを送信
S14 乱数回路設定処理
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示用乱数更新処理
S18 初期値用乱数更新処理
S19 割込許可

【図５】



【図６】



(1) 15R確変

(2) 4R通常(特図1), 4R確変(特図1), 突然確変(特図2), 突然通常(特図2)

(3) チャンスモード突入後30変動(高確率状態の場合)

(4) チャンスモード突入後30変動(低確率状態の場合)

【図７】

可変表示結果	変動パターン	リーチ演出	特別図柄変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPX0-1	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPX0-2	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPX0-3	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ
	非リーチPX0-4	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ
	ノーマルPXN-1	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPXN-2	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPXN-3	ノーマル	10.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPXN-4	ノーマル	11.75	ノーマルリーチではずれ
	スーパーPXA-1	スーパーA	32.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPXB-1	スーパーB	35.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPXA-2	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPXB-2	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	特殊PX0-C	非リーチ	30.50	チャンスモードでのみ選択。チャレンジ失敗演出
	特殊PX0-U	非リーチ	21.00	チャンスモードからバトルモードへのモード移行時に選択(時短30回目)
	特殊PX0-D	非リーチ	19.00	チャンスモードから通常モードへのモード移行時に選択(時短30回目)
15R確変大当り	ノーマルPYN-1	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPYN-2	ノーマル	24.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPYN-3	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPYN-4	ノーマル	11.75	ノーマルリーチで大当り
	スーパーPYA-1	スーパーA	32.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPYB-1	スーパーB	35.50	スーパーリーチBで大当り
	スーパーPYA-2	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPYB-2	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
	特殊PY0-B	非リーチ	38.00	バトルモードでのみ選択。バトル勝利演出で大当り
	特殊PY0-C	非リーチ	30.50	チャンスモードでのみ選択。チャレンジ成功演出で大当り
4R確変大当り, 4R通常大当り, 突然確変大当り, 突然通常大当り	特殊PZ0-N	非リーチ	15.50	通常モードでのみ選択。通常変動で4R確変大当り, 4R通常大当り, 突然確変大当り, 又は突然通常大当り
	特殊PZ0-B	非リーチ	28.00	バトルモードでのみ選択。バトル敗北演出で4R確変大当り, 4R通常大当り, 突然確変大当り, 又は突然通常大当り
	特殊PZ0-C	非リーチ	41.00	チャンスモードでのみ選択。チャレンジ失敗演出後に救済演出で4R確変大当り, 4R通常大当り, 突然確変大当り, 又は突然通常大当り

【図８】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム１	0～39	大当り種別判定用	0.004秒毎に１ずつ加算
ランダム２	1～251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム３	1～997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム４	3～13	普通図柄当り判定用	0.004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	0.004秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図９】

(A) 大当り判定テーブル

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

131A

(B) 大当り種別判定テーブル(第１特別図柄用)

大当り種別判定値(ランダム1と比較される)		
4R通常大当り	4R確変大当り	15R確変大当り
0～9	10～19	20～39

131B

(C) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種別判定値(ランダム1と比較される)		
突然通常大当り	突然確変大当り	15R確変大当り
0～9	10～13	14～39

【図１０】

(A1)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常ﾓｰﾄﾞ) 132A

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCYN-1	スーパーCYS-1
15R確変大当り	1～79	80～251

(A2)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常ﾓｰﾄﾞ) 132B

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CZ0-1
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	1～251

(B1)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾄﾞ) 132C

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CY0-1
15R確変大当り	1～251

(B2)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾄﾞ) 132D

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CZ0-2
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	1～251

(C1)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ) 132E

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CY0-2
15R確変大当り	1～251

(C2)大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ) 132F

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CZ0-3
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	1～251

【図１１】

(A3)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常ﾓｰﾄﾞ) 135A

変動パターン種別		
非リーチCX0-1	ノーマルCXN-1	スーパーCXS-1
1～169	170～239	240～251

(A4)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(短縮用/通常ﾓｰﾄﾞ) 135B

変動パターン種別			
非リーチCX0-1	非リーチCX0-2	ノーマルCXN-1	スーパーCXS-1
1～79	80～214	215～239	240～251

(B3)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾄﾞ)

変動パターン種別	135C
非リーチCX0-2	
1～251	

(C3)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ)

変動パターン種別		135D
非リーチCX0-2	特殊CX0-1	
1～219	220～251	

(C4)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(高確率ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞの30変動目)

変動パターン種別	135E
特殊CX0-2	
1～251	

(C5)はずれ用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別判定ﾃｰﾌﾞﾙ(低確率ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞの30変動目)

変動パターン種別	135F
特殊CX0-3	
1～251	

【図１２】

(A) 当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常ﾓｰﾄﾞ) 137A

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	判定値	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
15R確変大当り	ノーマルCYN-1	1～160	ノーマルPYN-1
		161～660	ノーマルPYN-2
		661～880	ノーマルPYN-3
		881～997	ノーマルPYN-4
	スーパーCYS-1	1～330	スーパーPYA-1
		331～660	スーパーPYB-1
		661～880	スーパーPYA-2
		881～997	スーパーPYB-2
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	特殊CZ0-1	1～997	特殊PZ0-N

(B) 当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾄﾞ) 137B

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	判定値	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
15R確変大当り	特殊CY0-1	1～997	特殊PY0-B
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	特殊CZ0-2	1～997	特殊PZ0-B

(C) 当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ(ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ) 137C

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	判定値	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
15R確変大当り	特殊CY0-2	1～997	特殊PY0-C
4R通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り 突然通常大当り	特殊CZ0-3	1～997	特殊PZ0-C

【図１３】

はずれ変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ 138A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	判定値	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
非リーチCX0-1	1～550	非リーチPX0-1
	551～880	非リーチPX0-3
	881～997	非リーチPX0-4
非リーチCX0-2	1～997	非リーチPX0-2
ノーマルCXN-1	1～270	ノーマルPXN-1
	271～350	ノーマルPXN-2
	351～750	ノーマルPXN-3
	751～997	ノーマルPXN-4
スーパーCXS-1	1～210	スーパーPXA-1
	211～360	スーパーPXB-1
	361～780	スーパーPXA-2
	781～997	スーパーPXB-2
特殊CX0-1 (ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ)	1～997	特殊PX0-C
特殊CX0-2 (ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ)	1～997	特殊PX0-U
特殊CX0-3 (ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ)	1～997	特殊PX0-D

【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	演出図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号)
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(4R通常大当り指定)	4R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(突然通常大当り指定)	突然通常大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(15R確変大当り指定)	15R確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(4R確変大当り指定)	4R確変大当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	15R確変大当りのﾌｧﾝﾌｧｰﾚ画面を表示することの指定
A0	02	大当り開始2指定	4R通常大当り,突然通常大当り,4R確変大当り,又は突然確変大当りのﾌｧﾝﾌｧｰﾚ画面を表示することの指定
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表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	15R確変大当りの大当り終了画面を表示することの指定
A3	02	大当り終了2指定	4R通常大当り,突然通常大当り,4R確変大当り,又は突然確変大当りの大当り終了画面を表示することの指定

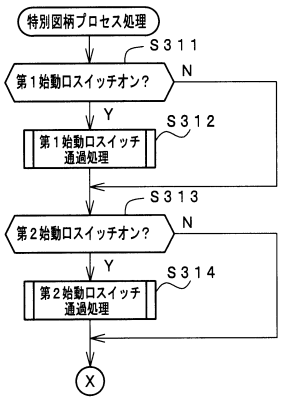
【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常ﾓｰﾄﾞ背景指定	通常ﾓｰﾄﾞであるときの表示指定
B0	01	ﾊﾄﾙﾓｰﾄﾞ背景指定	ﾊﾄﾙﾓｰﾄﾞであるときの表示指定
B0	02	ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞ背景指定	ﾁｬﾝｽﾓｰﾄﾞであるときの表示指定
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C2	00	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C3	00	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
C4	XX	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動ｶﾃｺﾞﾘｺﾏﾝﾄﾞ	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果、演出ﾓｰﾄﾞ)を指定

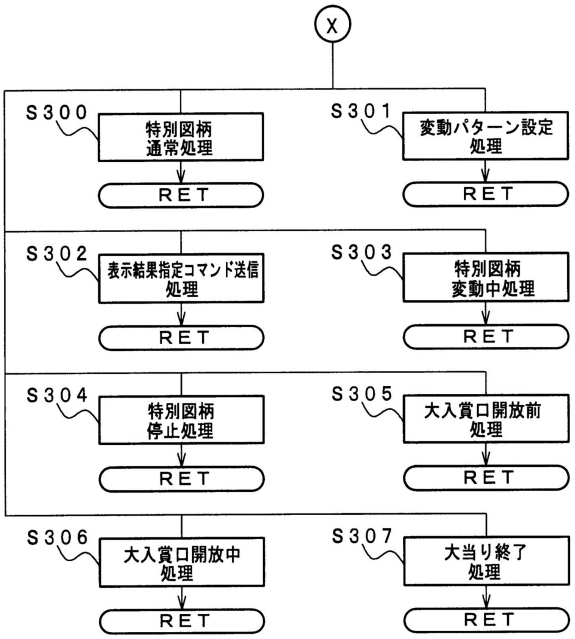
【図１６】

MODE	EXT	名称	内容
C4	00	図柄1指定(はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C4	01	図柄2指定(4R通常大当り指定)	入賞時判定結果が4R通常大当りであることの指定
C4	02	図柄3指定(突然通常大当り指定)	入賞時判定結果が突然通常大当りであることの指定
C4	03	図柄4指定(15R確変大当り指定)	入賞時判定結果が15R確変大当りであることの指定
C4	04	図柄5指定(4R確変大当り指定)	入賞時判定結果が4R確変大当りであることの指定
C4	05	図柄6指定(突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定

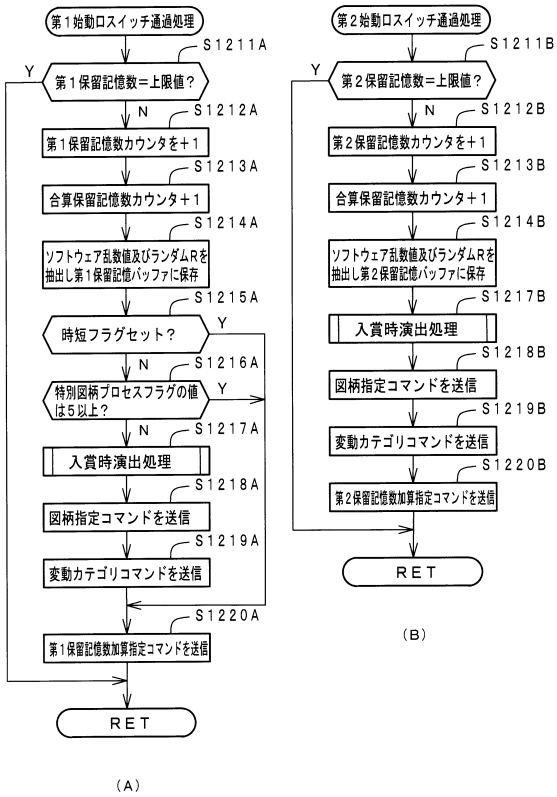
【図１７】



【図１８】



【図１９】

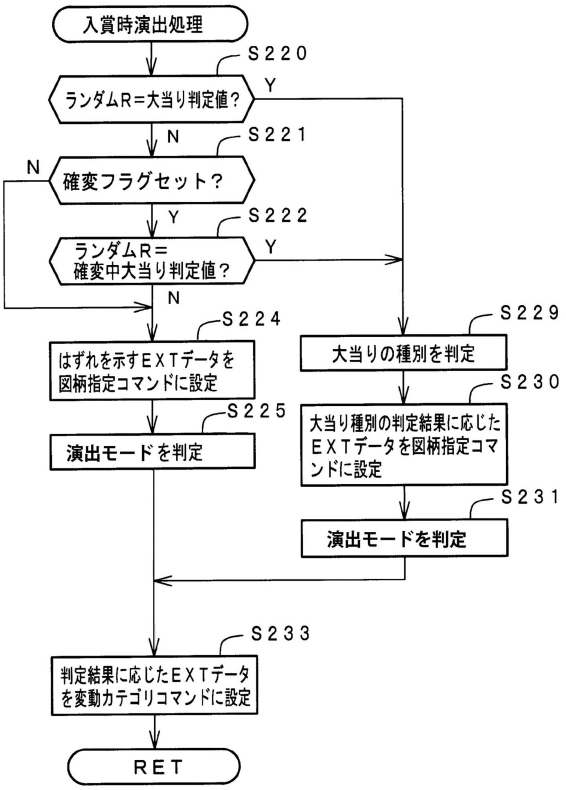


【図２０】

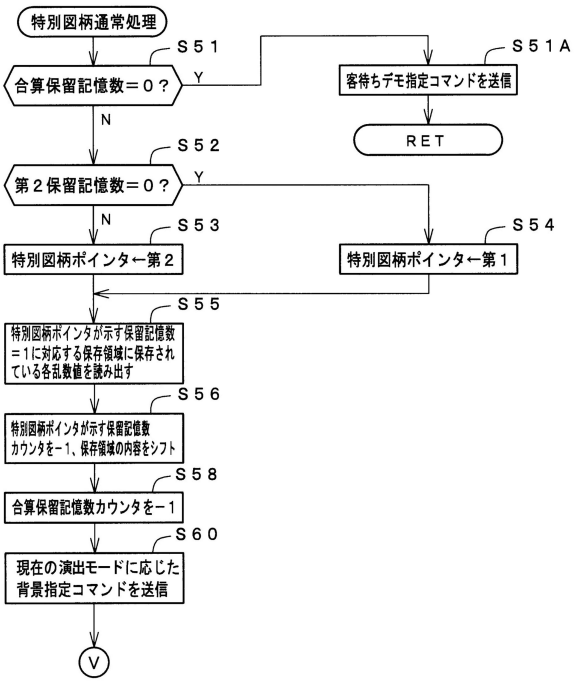
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

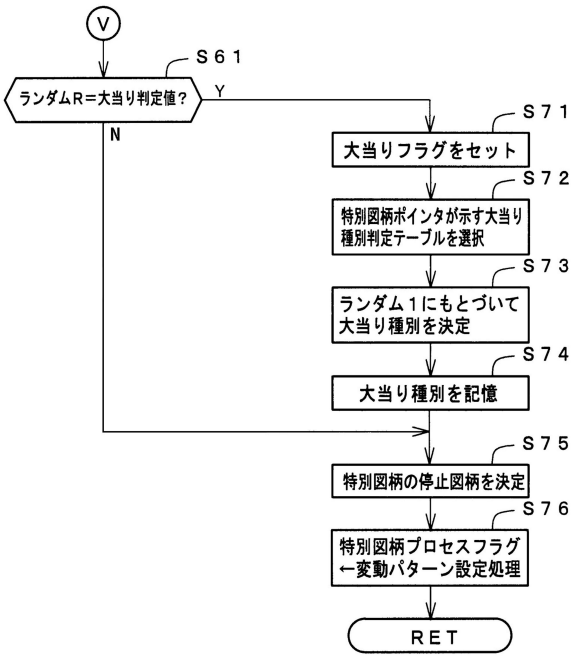
【図２１】



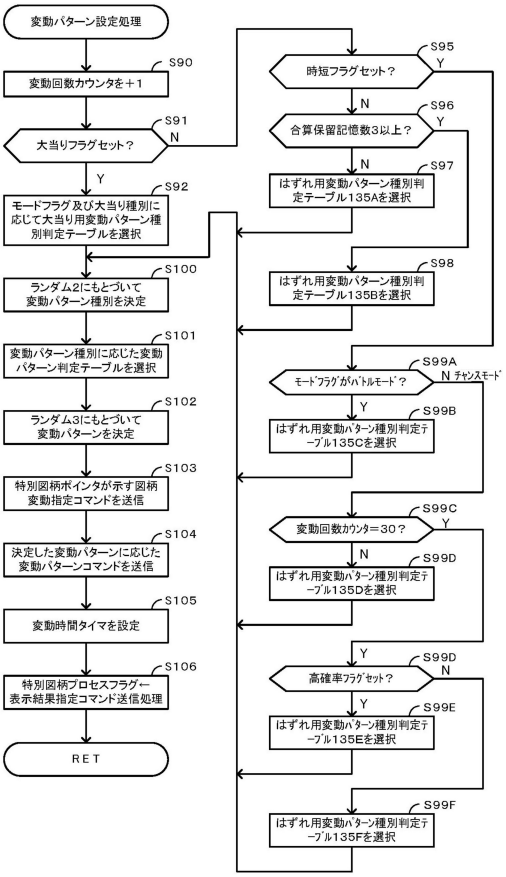
【図２２】



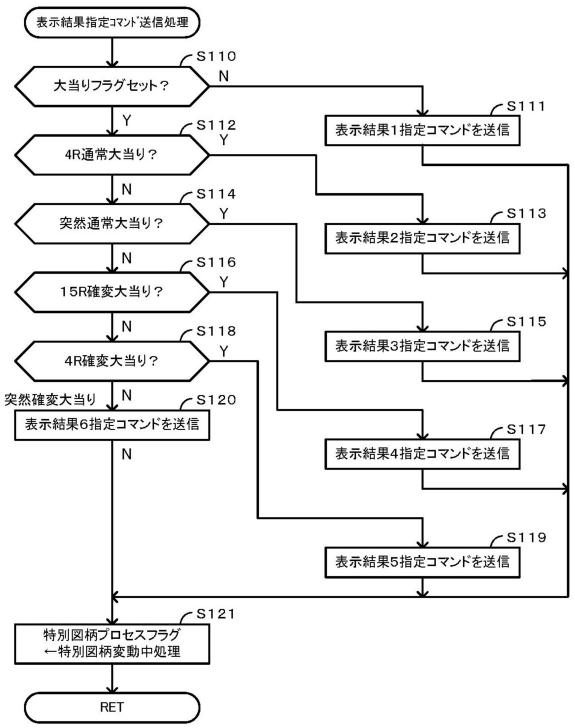
【図２３】



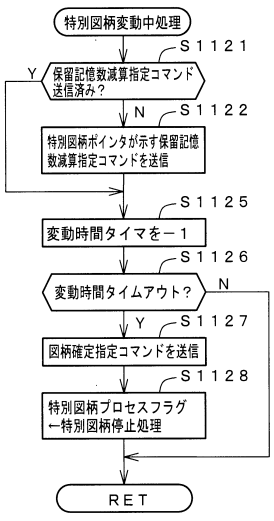
【図２４】



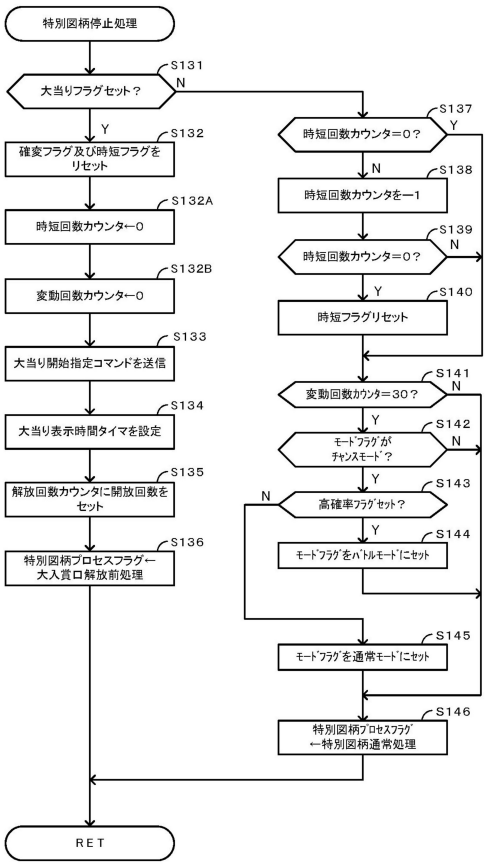
【図２５】



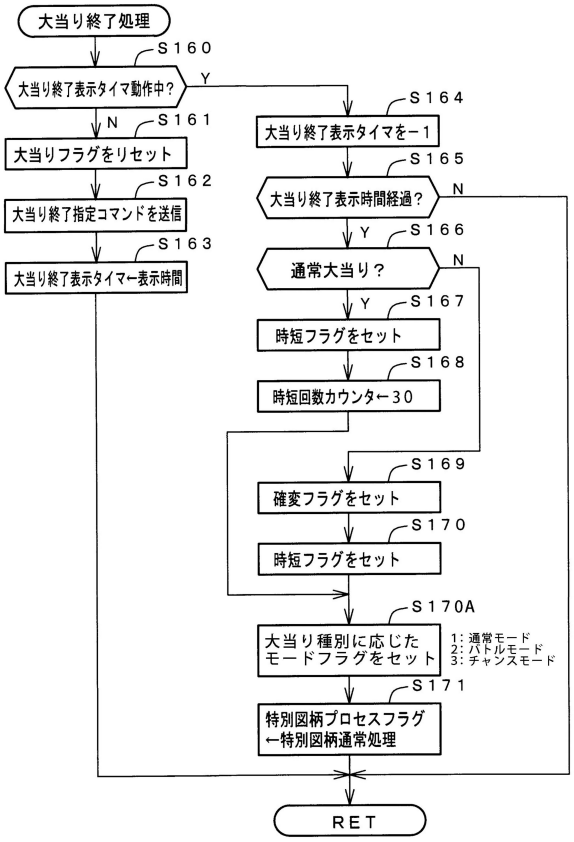
【図２６】



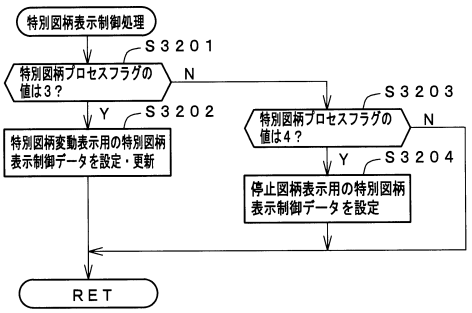
【図２７】



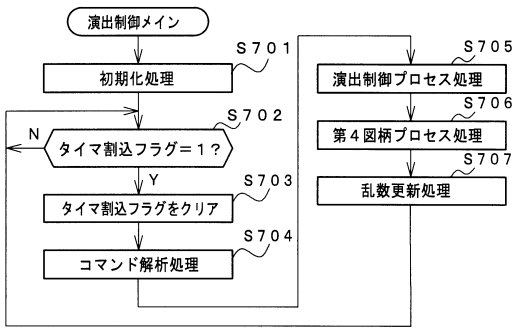
【図２８】



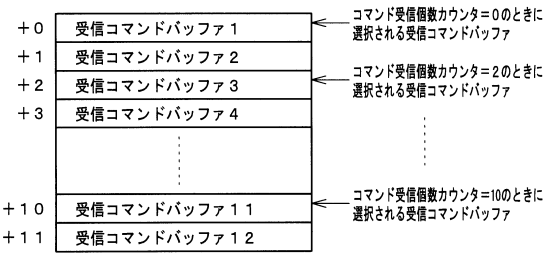
【図２９】



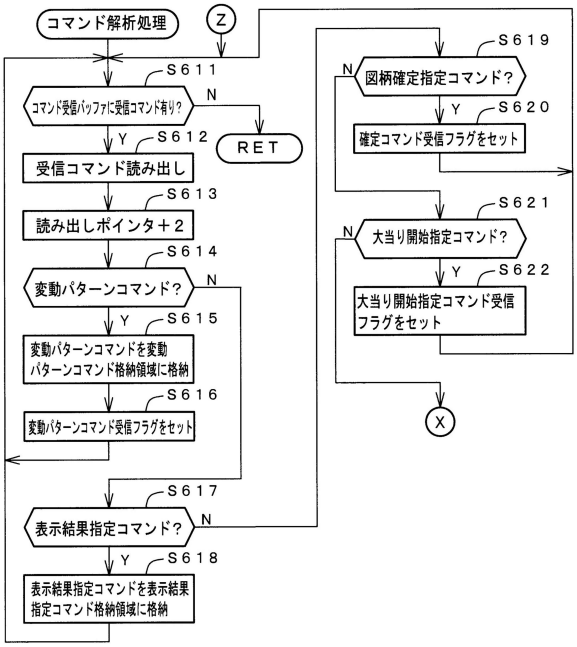
【図３０】



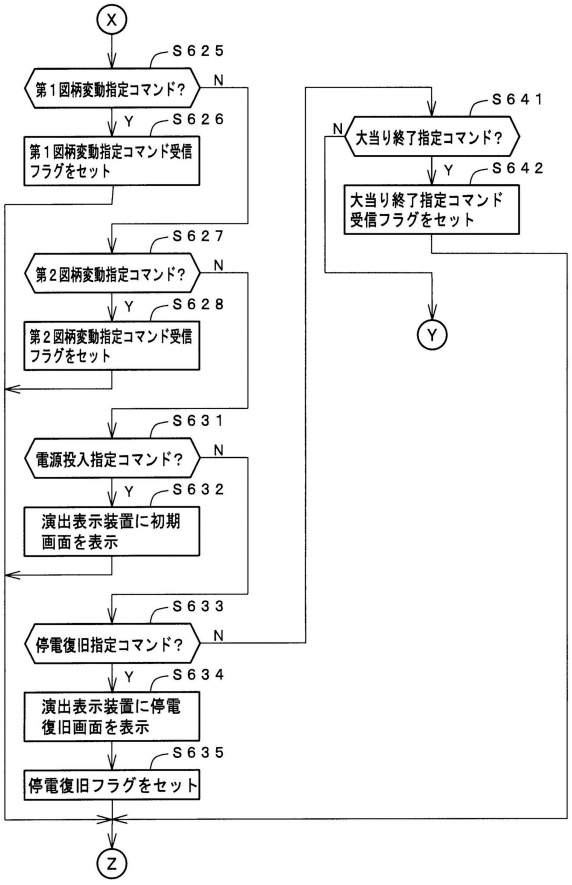
【図３１】



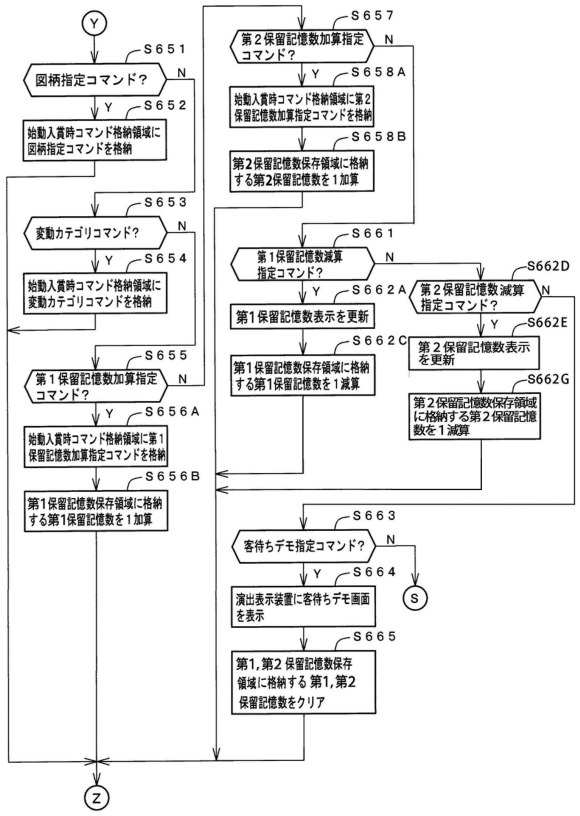
【図３２】



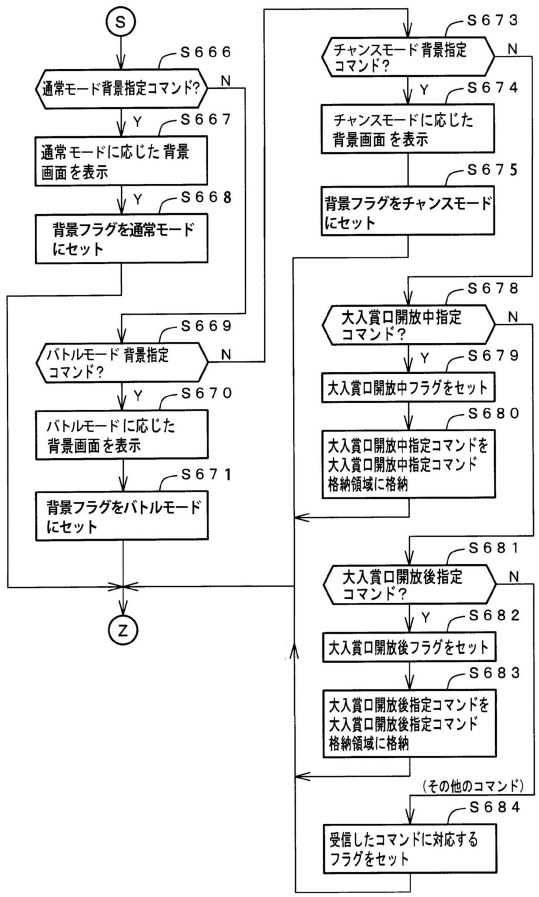
【図３３】



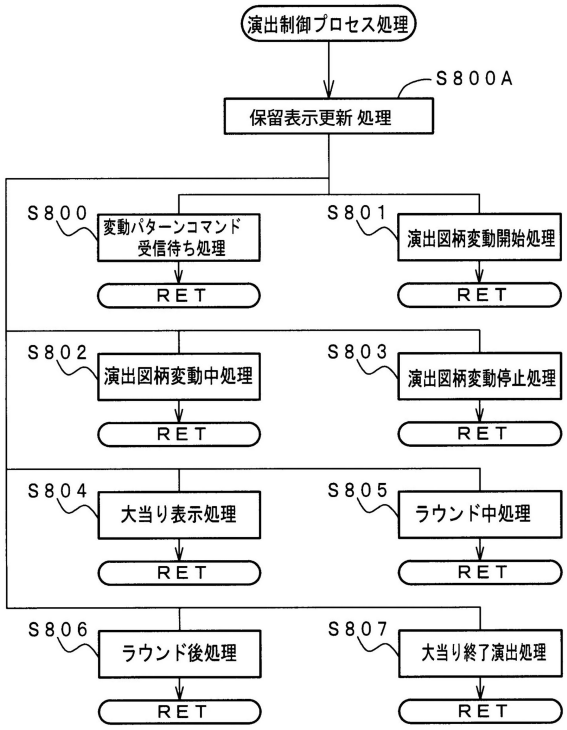
【図３４】



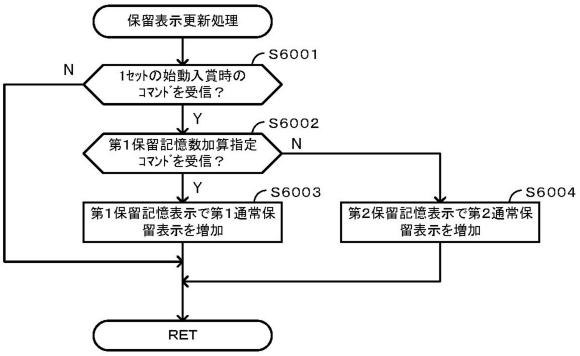
【図３５】



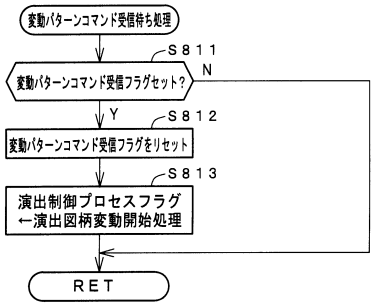
【図３６】



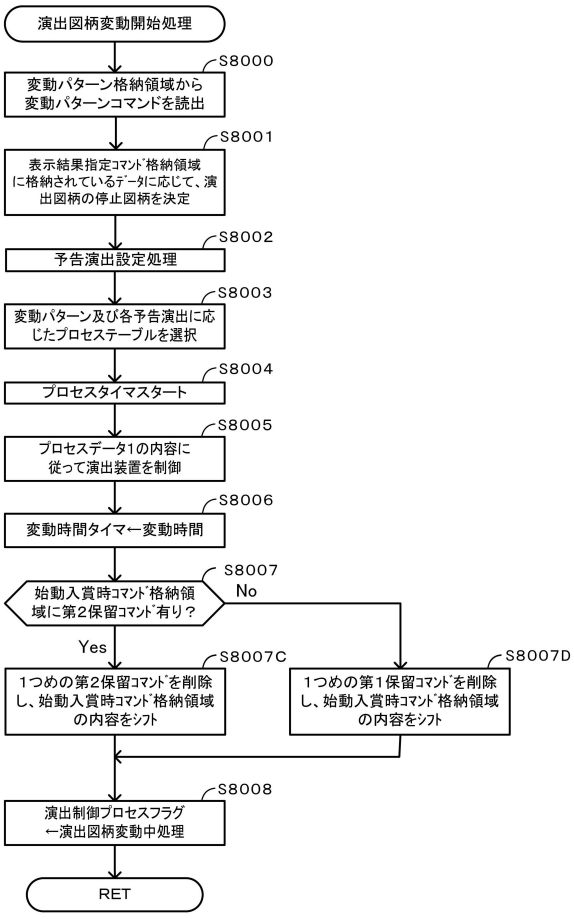
【図３７】



【図３８】



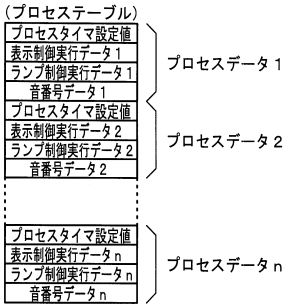
【図３９】



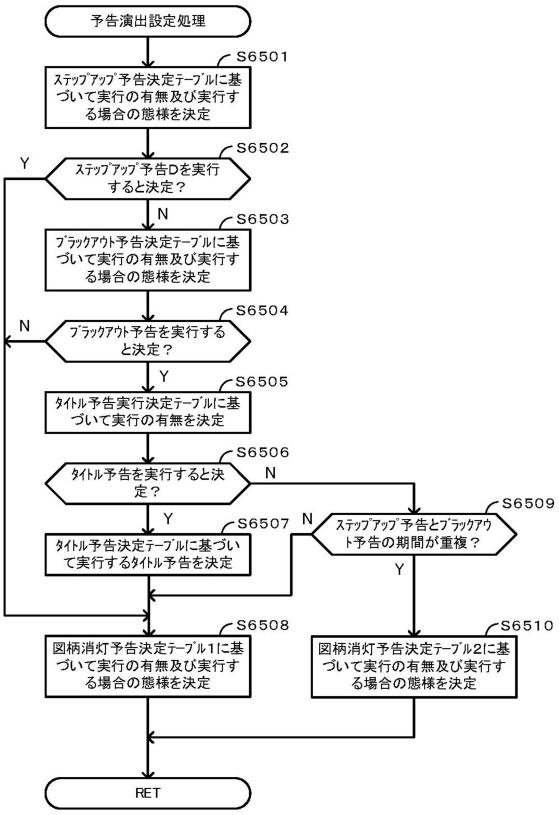
【図４０】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 （リーチなし）	はずれ図柄	左中不一致
はずれ指定 （リーチあり）		左右のみ一致
15R確変大当り	15R確変大当り図柄	左中右の揃い
4R通常大当り 突然通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り	4R通常大当り図柄 突然通常大当り図柄 4R確変大当り図柄 突然確変大当り図柄	135

【図４１】



【図４２】



【図４３】

（A）ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告	実行割合		
	はずれ	4R通常大当り 突然通常大当り 4R確変大当り 突然確変大当り	15R確変大当り
実行せず	60%	20%	20%
ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告A（第1段階で終了）	25%	5%	5%
ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告B（第2段階で終了）	10%	10%	10%
ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告C（第3段階まで実行）	4.5%	50%	20%
ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告D（第3段階まで実行。一部を星柄表示）	0.5%	10%	40%

（B）ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告	実行割合	
	はずれ	大当り
実行せず	70%	45%
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告A（変動開始1秒後から2秒を経過するまでﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ）	5%	10%
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告B（変動開始1秒後から3秒を経過するまでﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ）	20%	5%
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告C（変動開始1秒後から5秒を経過するまでﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ）	4%	15%
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告D（変動開始1秒後から6秒を経過するまでﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ）	1%	25%

（C1）図柄消灯予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ1（予告の重複無し又はﾀｲﾄﾙ予告有り）

図柄消灯予告	実行割合	
	はずれ	大当り
実行せず	75%	60%
図柄消灯予告A（失敗　左図柄のみ消灯）	15%	0%
図柄消灯予告B（失敗　左図柄及び右図柄のみ消灯）	8%	0%
図柄消灯予告C（成功　全図柄消灯）	2%	40%

（C2）図柄消灯予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ2（予告の重複有り且つﾀｲﾄﾙ予告無し）

図柄消灯予告	実行割合	
	はずれ	大当り
実行せず	30%	20%
図柄消灯予告A（失敗　左図柄のみ消灯）	35%	0%
図柄消灯予告B（失敗　左図柄及び右図柄のみ消灯）	33%	0%
図柄消灯予告C（成功　全図柄消灯）	2%	80%

【図４４】

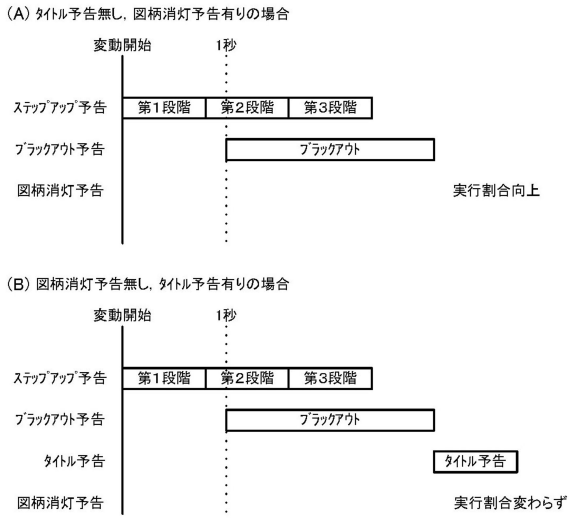
（A）タイトル予告実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ

タイトル予告	実行割合	
	はずれ	大当り
実行せず	95%	30%
実行する	5%	70%

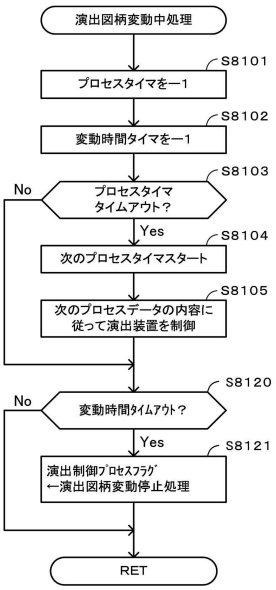
（B）タイトル予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告	ﾀｲﾄﾙ予告
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告A，Bのときに実行	タイトル予告A（第1話「×××」）
ﾌﾞﾗｯｸｱｳﾄ予告C，Dのときに実行	タイトル予告B（最終話「〇〇〇」）

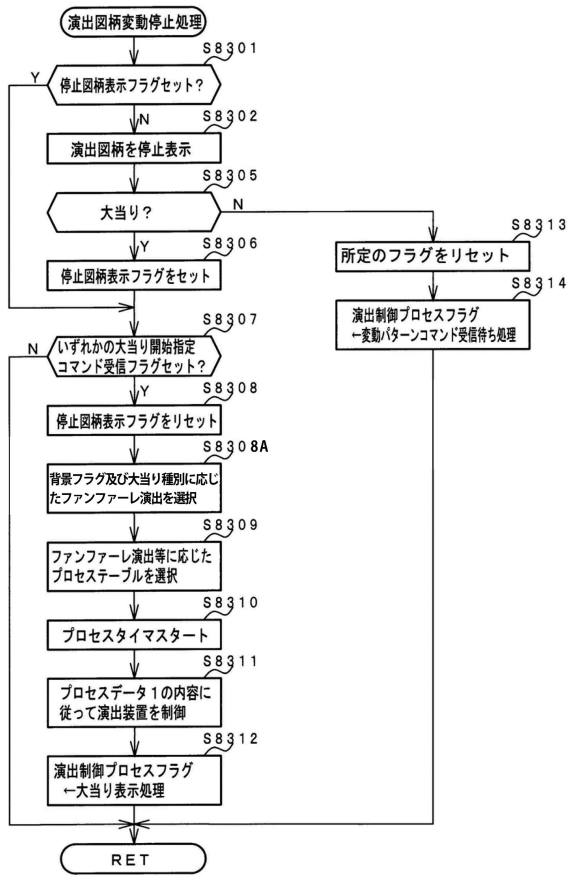
【図４５】



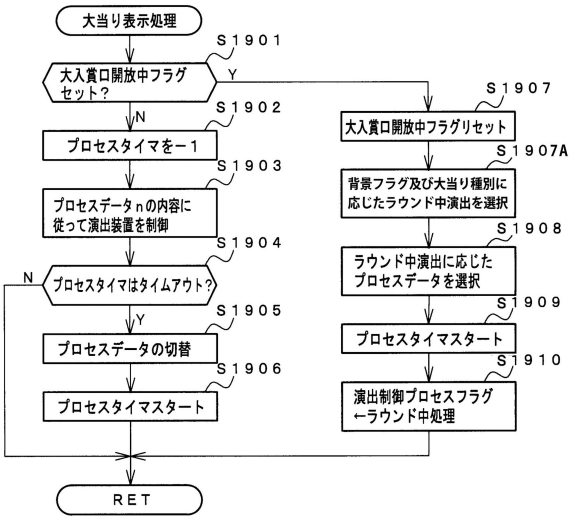
【図４６】



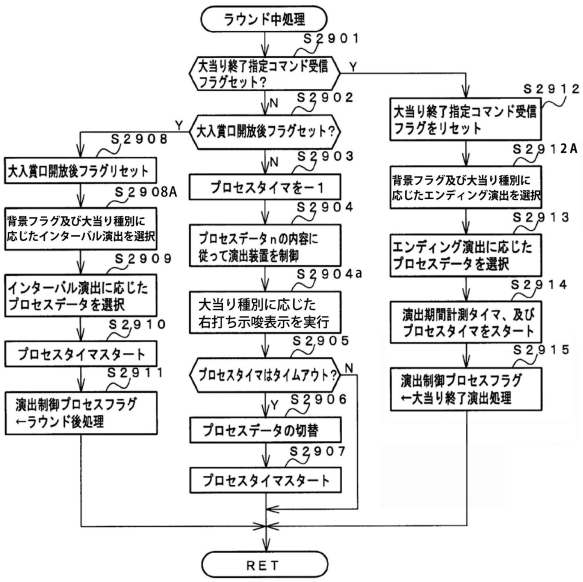
【図４７】



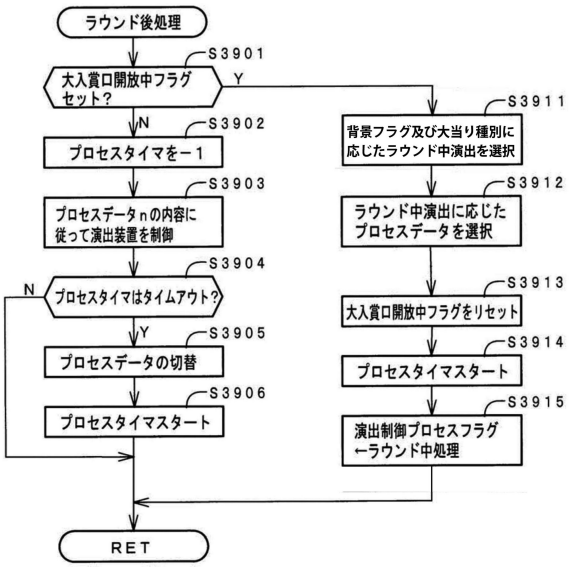
【図４８】



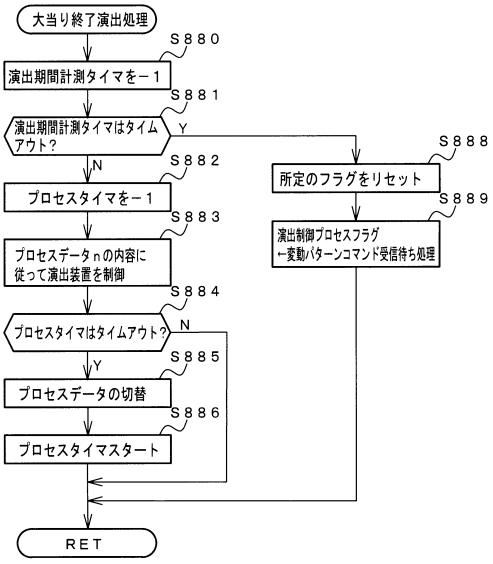
【図４９】



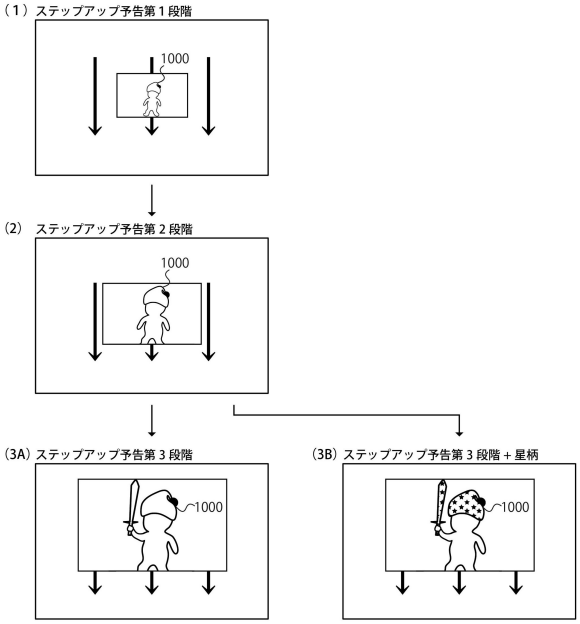
【図５０】



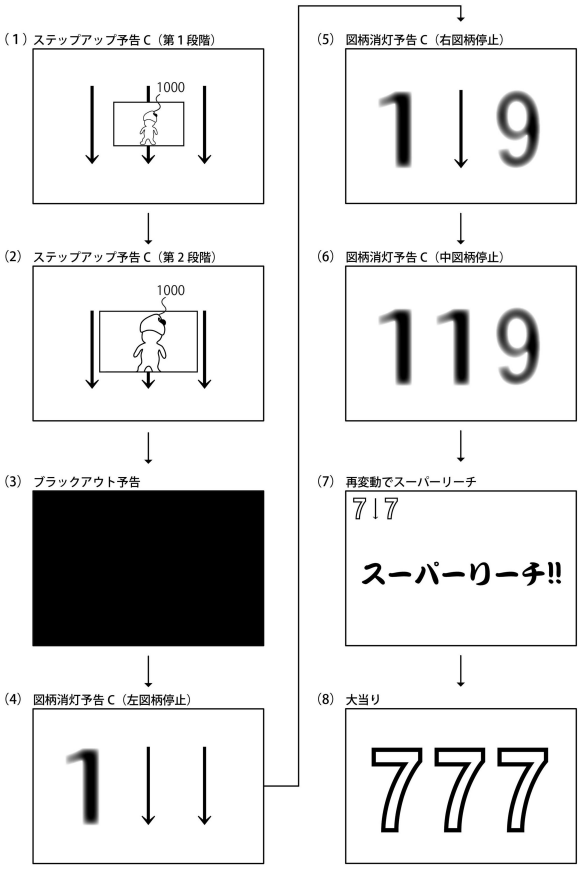
【図５１】



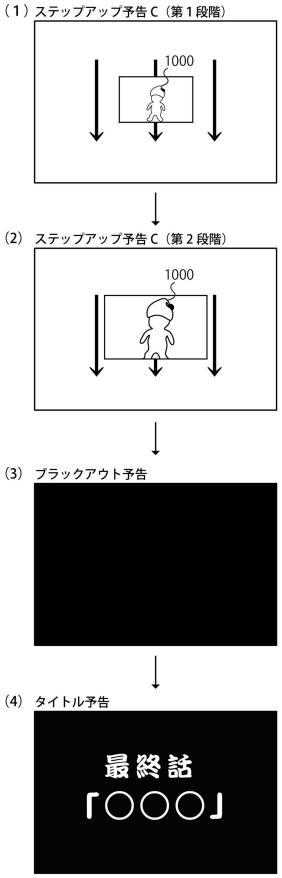
【図５２】



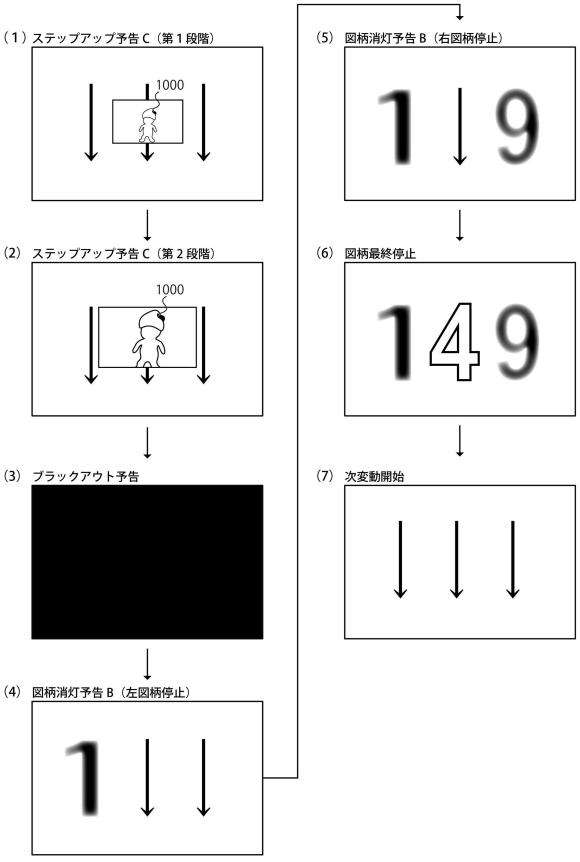
【図５３】



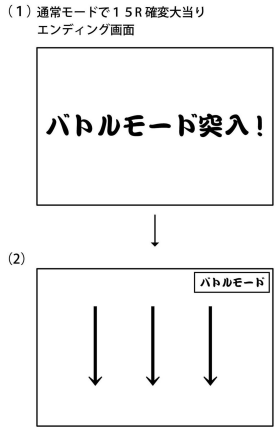
【図５４】



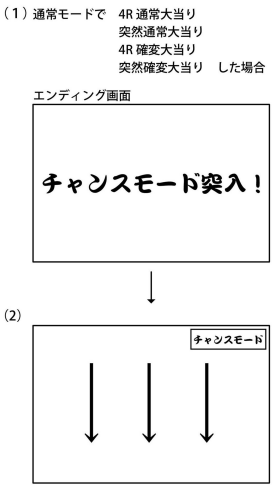
【図５５】



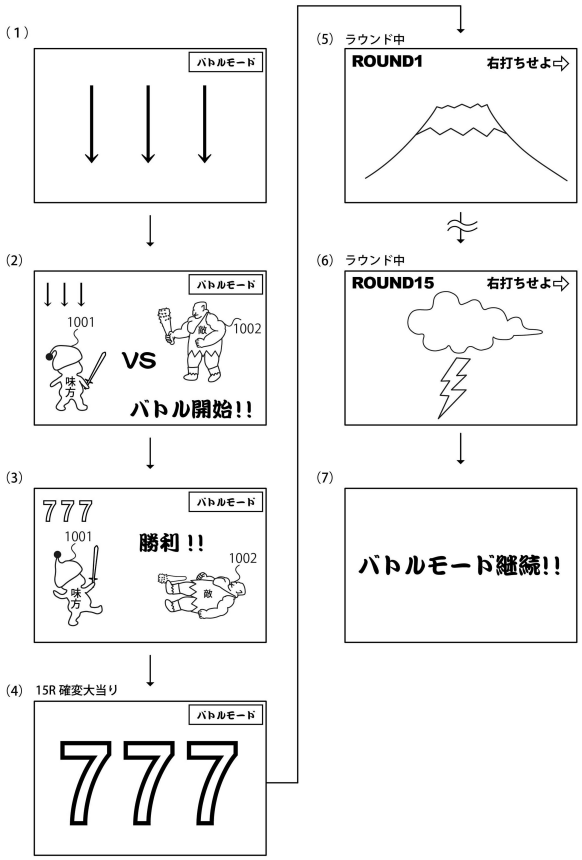
【図５６】



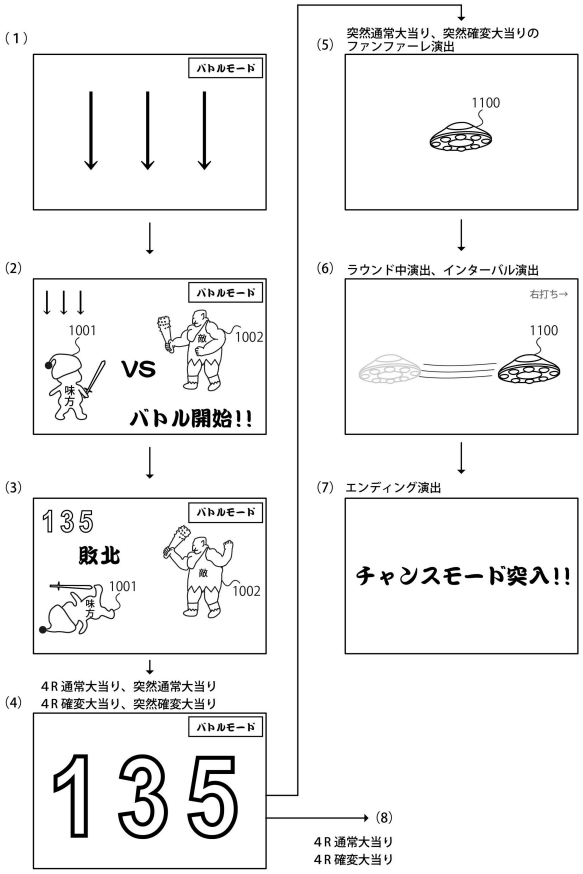
【図５７】



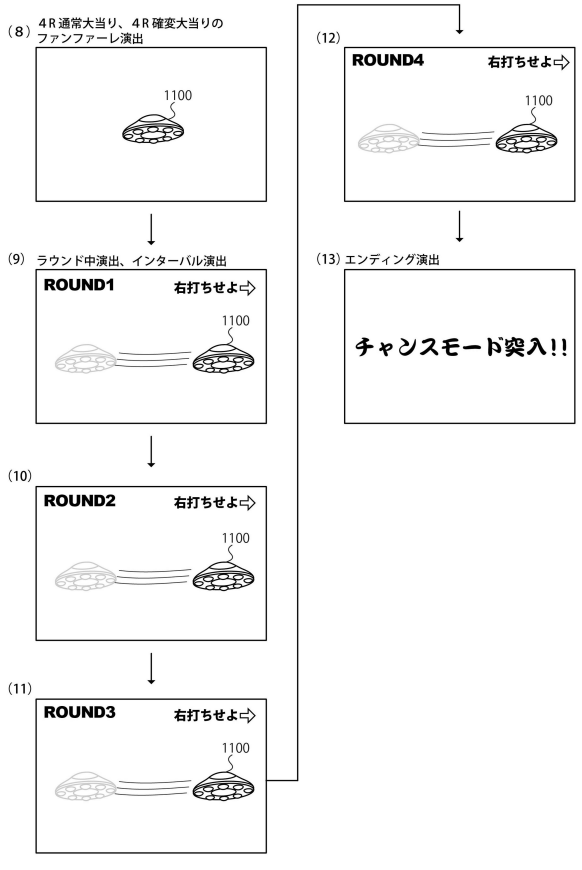
【図５８】



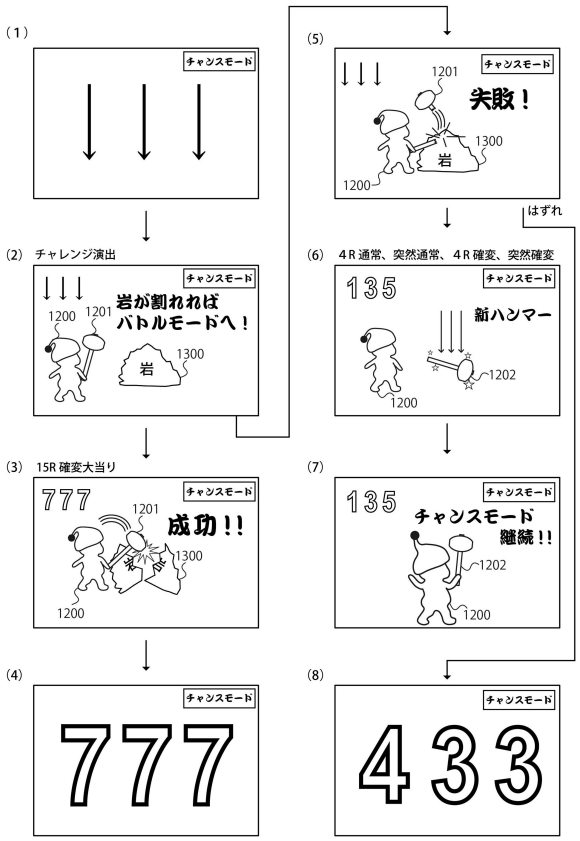
【図５９】



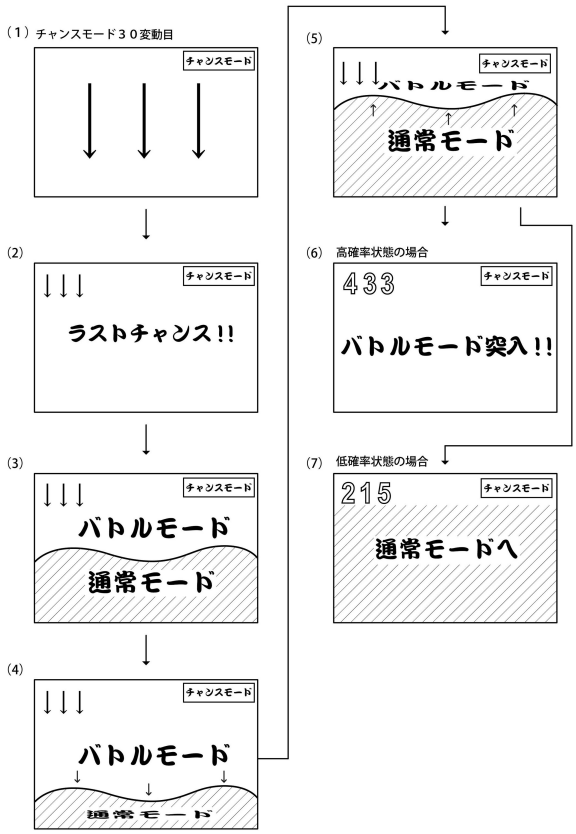
【図６０】



【図６１】


(1)
チャンスモード
(2) チャレンジ演出
岩が割れれば
バトルモードへ！
1200
1201
1300
岩
(3) 15R確変大当り
777
成功!!
(4)
777
(5)
失敗！
はずれ
(6) 4R通常、突然通常、4R確変、突然確変
135
新ハンマー
1202
(7)
チャンスモード
継続!!
(8)
433

【図６２】


(1) チャンスモード３０変動目
(2)
ラストチャンス!!
(3)
バトルモード
通常モード
(4)
(5)
(6) 高確率状態の場合
433
バトルモード突入!!
(7) 低確率状態の場合
215
通常モードへ

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００６－１２２２６５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－３３４３４０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１０４１５９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１１０３０２（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１４１４７８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１２５２５３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２