

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5758567号
(P5758567)

(45) 発行日 平成27年8月5日 (2015.8.5)

(24) 登録日 平成27年6月12日 (2015.6.12)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 O

A 6 3 F 7 / 0 2 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2008-252388 (P2008-252388)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成20年9月30日 (2008.9.30)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2010-82042 (P2010-82042A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成22年4月15日 (2010.4.15)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成23年8月24日 (2011.8.24)		弁理士 岩壁 冬樹
審査番号	不服2013-16817 (P2013-16817/J1)	(74) 代理人	100124501
審査請求日	平成25年9月2日 (2013.9.2)		弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	藤田 督人
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

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】

第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第2可変表示手段と、遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化する特別可変入賞装置とを有し、前記第1可変表示手段と前記第2可変表示手段とのいずれかに特定表示結果が導出表示されたときに前記特別可変入賞装置を前記第1状態に変化させる特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて前記特定遊技状態に移行しやすい高確率状態に移行させる遊技機であって、

10

前記第2始動領域を遊技媒体が通過しがたい第1可変状態から遊技媒体が通過しやすい第2可変状態に変化させた後、前記第2始動領域を前記第2可変状態から前記第1可変状態に変化可能な可変入賞装置を備え、

前記特定遊技状態には、前記特別可変入賞装置を前記第1状態に所定回数変化させる第1特定遊技状態と、前記第1特定遊技状態よりも短い期間だけ前記特別可変入賞装置を前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態とがあり、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したこと、または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かと、前記特定遊技状態に移行させるときに前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とのいずれに移行させるかと、前記高確率状態に移行させるか否かとを表示結果が導出表示されるときよりも前に

20

決定する事前決定手段と、

遊技機に設けられている演出装置を用いて、前記高確率状態に移行されているときと前記通常状態であるときとで共通に実行される共通演出を実行する共通演出実行手段と、

前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示または前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示が行われるときに、前記共通演出が実行されている場合に、前記高確率状態に移行されている可能性を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する示唆演出実行決定手段と、

前記示唆演出実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定したことに応じて、前記演出装置を用いて前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行決定手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示が行われるときには、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示が行われるときに比べて、高い割合で前記示唆演出を実行することに決定し、

10

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態に移行させるか否かを決定し、

前記第2特定遊技状態が終了したときに前記高確率状態に移行させる制御を行い、前記特殊遊技状態が終了したときに当該特殊遊技状態に移行される直前の遊技状態を継続させる制御を行う遊技状態制御手段を備え、

前記共通演出実行手段は、前記第2特定遊技状態が終了したとき、および前記特殊遊技状態が終了したときに、前記共通演出を実行し、

20

前記事前決定手段は、前記第1始動領域を遊技媒体が通過した場合には、前記第2始動領域を遊技媒体が通過した場合と比較して、高い割合で前記特殊遊技状態に移行させると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

事前決定手段は、第2始動領域を遊技媒体が通過した場合には、第1始動領域を遊技媒体が通過した場合と比較して、高い割合で第1特定遊技状態に移行させると決定する

請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明は、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第2可変表示手段と、遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化する特別可変入賞装置とを有し、第1可変表示手段と第2可変表示手段とのいずれかに特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて特定遊技状態に移行しやすい高確率状態に移行させる遊技機に関する。

40

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるた

50

めの権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

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

10

【0005】

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

20

【0006】

このような遊技機において、それぞれ異なる始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて特別図柄を可変表示する2つの可変表示器を備えた遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。特許文献1には、それぞれの始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて確変大当り（通常状態に比べて「大当り」が発生しやすい状態に制御する大当り）に制御される割合が異なることが記載されている。

30

【0007】

【特許文献1】特開2005-342262号公報（段落0128-0151、図5）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に記載された遊技機では、2つの可変表示器を備え、それぞれの可変表示器において実行される特別図柄の可変表示に関連して発生する確変大当りの発生確率を変えことによって、遊技者の可変表示に対する興味および確変大当りの発生に対する興味を向上させているが、遊技者の興味は、それらに止まっている。

【0009】

そこで、本発明は、2つの可変表示手段を備えた遊技機において、それぞれの可変表示手段において実行される可変表示に関連する演出によって遊技の興趣をより向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）と、遊技者にとって有利な第

50

1 状態（例えば、大入賞口が開放された状態（開状態））と遊技者にとって不利な第 2 状態（例えば、大入賞口が閉鎖された状態（閉状態））とに変化する特別可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 20）とを有し、第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とのいずれかに特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに特別可変入賞装置を第 1 状態に変化させる特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるとともに、所定条件（例えば、乱数を用いた抽選によって 15R 確変大当りまたは突然確変大当りになることに決定されたこと）が成立したときに通常状態であるときに比べて特定遊技状態に移行しやすい高確率状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機であって、第 2 始動領域を遊技媒体が通過しがたい第 1 可変状態から遊技媒体が通過しやすい第 2 可変状態に変化させた後、第 2 始動領域を第 2 可変状態から第 1 可変状態に変化可能な可変入賞装置を備え、特定遊技状態には、特別可変入賞装置を第 1 状態に所定回数（例えば、15 回）変化させる第 1 特定遊技状態（例えば、15R（ラウンド）通常大当りや 15R 確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、第 1 特定遊技状態よりも短い期間だけ特別可変入賞装置を第 1 状態に変化させる第 2 特定遊技状態（例えば、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態）とがあり、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したこと、または第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かと、特定遊技状態に移行させるときに第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とのいずれに移行させるかと、高確率状態に移行させるか否かとを表示結果が導出表示されるときよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S61, S72, S73 の処理を実行する部分）と、遊技機に設けられている演出装置を用いて、高確率状態に移行されているときと通常状態であるときとで共通に実行される共通演出（例えば、A モード、B モード、C モードの演出）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S892A, S892B の処理を実行する部分）と、第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示または第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示が行われるときに、共通演出が実行されている場合に、高確率状態に移行されている可能性を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する示唆演出実行決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S824 の処理を実行する部分）と、示唆演出実行決定手段が示唆演出を実行すると決定したことに応じて、演出装置を用いて示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における予告演出に応じたプロセステーブルに従ってステップ S841 ~ S844 の処理、S849A ~ S853 の処理を実行する部分）とを備え、示唆演出実行決定手段は、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示が行われるときには、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示が行われるときに比べて、高い割合で示唆演出を実行することに決定し（図 44 参照）、事前決定手段は、特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態に移行させるか否かを決定し、第 2 特定遊技状態が終了したときに高確率状態に移行させる制御を行い、特殊遊技状態が終了したときに当該特殊遊技状態に移行される直前の遊技状態を継続させる制御を行う遊技状態制御手段を備え、共通演出実行手段は、第 2 特定遊技状態が終了したとき、および特殊遊技状態が終了したときに、共通演出を実行し、事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合には、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した場合と比較して、高い割合で特殊遊技状態に移行させると決定することを特徴とする。

【0011】

共通演出が実行されているときに発生した第 2 特定遊技状態が終了したことにもとづいて、演出装置の演出状態を共通演出が実行されている状態から他の演出状態に変更する演出状態変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S893, S894 の処理を実行する部分：図 52 参照）を備え、演出状態変更手段は、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 特定遊技状態に移行された場合には、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 特定遊技状態に移行された場合に比べて、高い割合で他の演出状態に変更するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 2 】

示唆演出実行決定手段は、遊技状態が高確率状態であるか否かに応じて、示唆演出を実行することに決定する割合を異ならせる（図 4 4（B）参照）ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 3 】

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、操作ボタン 1 5 0）を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、遊技機に設けられている演出装置における演出態様を操作手段に対する操作に応じて変化させることによって特定演出（例えば、ボタン操作演出：図 3 3 参照）を実行し、示唆演出実行決定手段は、高確率状態に移行されているときには、高確率状態に移行されていないときに比べて、高い割合で特定演出を実行することに決定する（図 4 4（B）参照）ように構成されていてもよい。

10

【 0 0 1 4 】

示唆演出実行手段は、示唆演出として、遊技者に提示した条件を満たす演出である条件充足演出（例えば、ミッション演出：図 3 4 参照）を実行し、示唆演出実行決定手段は、高確率状態に移行されているときには、高確率状態に移行されていないときに比べて、高い割合で条件充足演出を実行することに決定する（図 4 4（B）参照）ように構成されていてもよい。

【 0 0 1 5 】

第 2 特定遊技状態が終了したときに遊技状態を高確率状態に移行させる遊技機であって、第 2 始動領域は、第 1 始動領域に比べて、遊技媒体が通過しづらく形成されていることが好ましい（例えば、第 2 始動口 1 4 は、可変入賞球装置 1 5 が駆動されていない場合には遊技球が入賞し難い状態である）。

20

【 発明の効果 】

【 0 0 1 6 】

請求項 1 記載の発明では、示唆演出実行決定手段が、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示が行われるときには、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示が行われるときに比べて、高い割合で示唆演出を実行することに決定し、事前決定手段は、特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態に移行させるか否かを決定し、第 2 特定遊技状態が終了したときに高確率状態に移行させる制御を行い、特殊遊技状態が終了したときに当該特殊遊技状態に移行される直前の遊技状態を継続させる制御を行う遊技状態制御手段を備え、共通演出実行手段は、第 2 特定遊技状態が終了したとき、および特殊遊技状態が終了したときに、共通演出を実行し、事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した場合には、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した場合と比較して、高い割合で特殊遊技状態に移行させると決定するように構成されているので、それぞれの可変表示手段において実行される可変表示に関連して実行される遊技の興趣をより向上させることができる。

30

【 0 0 1 7 】

演出状態変更手段が、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 特定遊技状態に移行された場合には、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 特定遊技状態に移行された場合に比べて、高い割合で他の演出状態に変更するように構成されることによって、遊技媒体が通過した始動領域の違いに応じて他の演出状態に変更される度合いが異なり、特定遊技状態が出現したときに実行される演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

40

【 0 0 1 8 】

示唆演出実行決定手段が、遊技状態が高確率状態であるか否かに応じて、示唆演出を実行することに決定する割合を異ならせるように構成されることによって、実際に高確率状態に移行されているか否かに応じて示唆演出が実行される割合が異なり、示唆演出の演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【 0 0 1 9 】

50

示唆演出実行決定手段が、高確率状態に移行されているときには、高確率状態に移行されていないときに比べて、高い割合で特定演出を実行することに決定するように構成されることによって、実際に高確率状態に移行されている場合には演出装置における演出態様を操作手段に対する操作に応じて変化させる演出が実行されやすくなり、示唆演出の演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができるとともに、操作手段に対する操作にもとづく特定演出による遊技者の高確率状態に対する期待感を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

示唆演出実行決定手段が、高確率状態に移行されているときには、高確率状態に移行されていないときに比べて、高い割合で条件充足演出を実行することに決定するように構成されることによって、実際に高確率状態に移行されている場合には条件充足演出が実行されやすくなり、示唆演出の演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができるとともに、条件充足演出による遊技者の高確率状態に対する期待感を向上させることができる。

10

【 0 0 2 1 】

第 2 始動領域が、第 1 始動領域に比べて、遊技媒体が通過しづらく形成されることによって、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて高い割合で実行されることから、遊技媒体が第 2 始動領域を通過することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

20

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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。

30

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

40

【 0 0 2 6 】

50

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

10

【0027】

この実施の形態では、第 1 特別図柄の種類と第 2 特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに 0 ~ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【0028】

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

【0029】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

20

【0030】

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

30

【0031】

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

40

【0032】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）13 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 14 を有する可変入賞球装置 15 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）14 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 14 a によって検出される。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 によって開状態とされる。可変入賞球装置 15 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞

50

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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



【0038】

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

【0039】

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

【 0 0 4 0 】

遊技盤 6 の右側方下部には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」および「」）を可変表示する。

【 0 0 4 1 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 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 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（例えば、L E D）を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a 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 4 1 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【 0 0 4 2 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 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 1 0 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 1 5 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 1 0 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 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【 0 0 4 5 】

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）のうちのいずれが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。

【 0 0 4 6 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 R, 27 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c が設けられている。また、左枠 LED 28 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 51 が設けられ、右枠 LED 28 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 52 が設けられている。天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c および装飾用 LED 25 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

また、打球供給皿 3 を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン 150 が設けられている。操作ボタン 150 には、遊技者が押圧操作することが可能な押圧操作部が設けられている。なお、操作ボタン 150 には、押圧操作部だけでなく、遊技者による回転操作が可能な回転操作部も設けられている。遊技者は、回転操作部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。

【 0 0 5 0 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ

560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

【0051】

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。

【0052】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路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。

20

【0053】

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。

【0054】

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。

30

【0055】

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

40

【0056】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値な

50

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。

【0057】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板からのリセット信号(図示せず)が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ560等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作停止状態になる。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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。

【0062】

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

10

20

30

40

50

の表示制御を行わせる。

【 0 0 6 3 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。V R A M は、V D P によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、V D P 1 0 9 は、V R A M 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 6 4 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (飾り図柄を含む) をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。V D P 1 0 9 は、演出制御用 C P U 1 0 1 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【 0 0 6 5 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 6 6 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路 7 4 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 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側 (中継基板 7 7 側) に、さらに、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。

【 0 0 6 7 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、入力ポート 1 0 8 を介して、遊技者による操作ボタン 1 5 0 に対する押圧操作に応じた操作信号 (押下信号) を操作ボタン 1 5 0 から入力する。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音

10

20

30

40

50

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

【0074】

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、CPU 56 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。

【0075】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 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。

【0076】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 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、ROM 54 に格納されているバ

10

20

30

40

50

ックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 5 5内の領域）に設定する（ステップS 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払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。

【0077】

10

また、CPU 5 6は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 4 3）。そして、ステップS 1 4に移行する。なお、この実施の形態では、CPU 5 6は、ステップS 4 3の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板8 0に対して送信する。

【0078】

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

20

【0079】

初期化処理では、CPU 5 6は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS 1 0）。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、RAM 5 5の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 5 4に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS 1 2）。

【0080】

30

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

【0081】

また、CPU 5 6は、サブ基板（主基板3 1以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS 1 3）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

40

【0082】

また、CPU 5 6は、乱数回路5 0 3を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 4）。CPU 5 6は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路5 0 3にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0083】

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

50

【 0 0 8 4 】

初期化処理の実行（ステップ S 1 0 ～ S 1 5 ）が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S 1 7 ）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8 ）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 1 6 ）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 1 9 ）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【 0 0 8 5 】

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飾り図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

20

【 0 0 8 6 】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ～ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0 ）。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、C P U 5 6 は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップ R A M 領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 S 2 1 ）。

30

【 0 0 8 7 】

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

40

【 0 0 8 8 】

また、遊技制御に用いられる普通当たり図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ S 2 3 ）。C P U 5 6 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 S 2 4、S 2 5 ）。

50

【 0 0 8 9 】

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8 a、第2特別図柄表示器8 bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 0 9 0 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【 0 0 9 1 】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS 2 8）。

【 0 0 9 2 】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 2 9）。

【 0 0 9 3 】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13 a、第2始動口スイッチ14 aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS 3 0）。具体的には、第1始動口スイッチ13 a、第2始動口スイッチ14 aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにともとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

20

【 0 0 9 4 】

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、CPU 56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S 3 1：出力処理）。

【 0 0 9 5 】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS 3 2）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 2 2において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8 aおよび第2特別図柄表示器8 bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

30

【 0 0 9 6 】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS 3 3）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「 」および「 × 」）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、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 2 2において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【 0 0 9 7 】

50

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

【 0 0 9 8 】

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 2 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3（ステップ S 2 9 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。

【 0 0 9 9 】

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

10

【 0 1 0 0 】

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

20

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、飾り図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に飾り図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「1」「3」「5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

30

【 0 1 0 3 】

小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の 0 . 1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 0 4 】

図 6 は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における飾り図柄の可変表示態様が「非

50

リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応してあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の変動表示態様が「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 P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 5、非リーチ P B 1 - 1、非リーチ P B 1 - 2、非リーチ P C 1 - 1 ~ 非リーチ P C 1 - 3 の変動パターンが用意されている。また、飾り図柄の変動表示態様が「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 P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 6、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 3、スーパー P C 3 - 1、スーパー P C 3 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。

10

【 0 1 0 5 】

図 7 は、可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図 7 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 5 ~ ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 4 - 1 ~ スーパー P A 4 - 6、スーパー P B 4 - 1 ~ スーパー P B 4 - 3、スーパー P D 1 - 1 およびスーパー P D 1 - 2、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 7 において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 7 に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が 3 回行われる。突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。

20

【 0 1 0 6 】

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。

(2 - 1) ランダム 2 - 1 (M R 2 - 1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り A、確変大当り B、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2 - 2) ランダム 2 - 2 (M R 2 - 2) : リーチとするか否か決定する (リーチ判定用)

(3) ランダム 3 (M R 3) : 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)

30

(4) ランダム 4 (M R 4) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(5) ランダム 5 (M R 5) : 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)

(6) ランダム 6 (M R 6) : ランダム 5 の初期値を決定する (ランダム 5 初期値決定用)

【 0 1 0 7 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(2 - 1) の大当り種別判定用乱数、および (5) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2 - 2、ランダム 3、ランダム 4) または初期値用乱数 (ランダム 6) である。なお、遊技効果を高めるために、(2 - 1) ~ (6) 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 5 6 0 に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。

40

【 0 1 0 8 】

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、R O M 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定

50

値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図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。

【0109】

図9（B）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小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と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄表示器8aにおいて小当り図柄が停止表示される場合に用いられる第1特別図柄小当り判定テーブルと、第2特別図柄表示器8bにおいて小当り図柄が停止表示される場合に用いられる第2特別図柄小当り判定テーブルとがある。第1特別図柄小当り判定テーブルには、図9（B）の左欄に記載されている各数値が設定され、第2特別図柄小当り判定テーブルには、図9（B）の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、図9（B）に記載されている数値が小当り判定値である。図9（B）に示すように、この実施の形態では、第2特別図柄小当り判定テーブルよりも、第1特別図柄小当り判定テーブルに多くの小当り判定値が設定されている。よって、第1特別図柄表示器8aには、第2特別図柄表示器8bよりも小当り図柄が表示される割合が高い。具体的には、第1特別図柄表示器8aには1 / 150の確率で小当り図柄が表示されるのに対し、第2特別図柄表示器8bには1 / 300の確率で小当り図柄が表示される

【0110】

そして、小当り判定値は、後述する開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに対応づけられている。図9（B）に示す例では、第1特別図柄小当り判定テーブルにおける54000～54217の値に開放パターンAが対応づけられ、54218～54434の値に開放パターンBが対応づけられている。また、第2特別図柄小当り判定テーブルにおける54000～54108の値に開放パターンAが対応づけられ、54109～54217の値に開放パターンBが対応づけられている。よって、小当りと決定されるときには、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。

【0111】

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）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（15R通常大当り、15R確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図9（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図9（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図9（B）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0112】

図9（C）、（D）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（C）は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aである。また、図9（D）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を

決定する場合の大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bである。

【0113】

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2-1）にもとづいて、大当りの種別を「15R通常大当り」、「15R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。なお、この実施の形態では、図9（C）,（D）に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「15R通常大当り」、「15R確変大当り」および「突然確変大当り」の全てに対して判定値が割り当てられているが、大当り種別判定テーブル131bには「15R通常大当り」と「15R確変大当り」にのみ判定値が割り当てられていてもよい。つまり、図9（D）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合に、「突然確変大当り」に決定しないように構成されていてもよい。

10

【0114】

ここで、「15R確変大当り」とは、15ラウンド（15R）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「15R通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されない（この実施の形態では、時短状態にのみ移行される）大当りである。また、「突然確変大当り」とは、2ラウンド（2R）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。

20

【0115】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「15R通常大当り」、「15R確変大当り」、「突然確変大当り」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2-1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。

【0116】

また、大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）は、さらに、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに対応づけられている。図9（C）に示す例では、大当り種別判定テーブル131aにおける30～34の値に開放パターンAが対応づけられ、35～39の値に開放パターンBが対応づけられている。また、大当り種別判定テーブル131bにおける36～37の値に開放パターンAが対応づけられ、38～39の値に開放パターンBが対応づけられている。よって、突然確変大当りと決定されるときには、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。

30

【0117】

図10は、図9（C）,（D）に示す大当り種別判定テーブル131a, 131bを用いて決定される大当り種別の決定割合を示す説明図である。図10（A）には、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）決定される大当り種別の割合が示されている。また、図10（B）には、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）決定される大当り種別の割合が示されている。

40

【0118】

図10（A）に示すように、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示が実行され大当りとするに決定される場合には、50パーセントの割合で「15R確変大当り」に決定され、「15R通常大当り」および「突然確変大当り」がそれぞれ均等に25パーセントずつの割合で決定される。

【0119】

50

また、図 10 (B) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行され大当たりとすることに決定される場合には、65 パーセントの割合で「15 R 確変大当たり」とすることに決定され、25 パーセントの割合で「15 R 通常大当たり」とすることに決定され、10 パーセントの割合で「突然確変大当たり」とすることに決定される。従って、この実施の形態では、後述するように、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されるので、15 R 確変大当たりが連続して発生しやすい。

【0120】

図 11 (A) ~ (C) は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A ~ 132C を示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A ~ 132C は、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別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 3) 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。

10

【0121】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A ~ 132C には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル CA3 - 1、スーパー CA3 - 2 ~ スーパー CA3 - 4、特殊 CA4 - 1、特殊 CA4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0122】

例えば、大当たり種別が「15 R 通常大当たり」である場合に用いられる図 11 (A) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A と、大当たり種別が「15 R 確変大当たり」である場合に用いられる図 11 (B) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B とで、ノーマル CA3 - 1 やスーパー CA3 - 2 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A では、スーパー CA3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B では、スーパー CA3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A では、スーパー CA3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132B では、スーパー CA3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。

20

【0123】

大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132A ~ 132C を比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

30

【0124】

また、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定テーブル 132C では、例えば、特殊 CA4 - 1、特殊 CA4 - 2 といった大当たり種別が「突然確変大当たり」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15 ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0125】

図 11 (D) は、小当たり用変動パターン種別判定テーブル 132D を示す説明図である。小当たり用変動パターン種別判定テーブル 132D は、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 11 (D) に示すように、小当たりとすることに決定

50

されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

【 0 1 2 6 】

図 1 2 (A) ~ (D) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D を示す説明図である。リーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D 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、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 D は、図 1 2 (E) に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、および時短状態である場合には第 1 特別図柄の変動表示が実行されるのか、または第 2 特別図柄の変動表示が実行されるのかに応じて選択される。

10

【 0 1 2 7 】

図 1 2 (A) は、遊技状態が通常状態である場合に、リーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 1 3 4 A である。図 1 2 (A) に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A には、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」~「 2 0 4 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 0 5 」~「 2 3 9 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。保留記憶数が「 1 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」~「 2 1 7 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられている。保留記憶数が「 2 」である場合に対応して非リーチ H A 1 - 1 や非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」~「 2 2 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられている。保留記憶数が「 3 」である場合や「 4 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」~「 2 3 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 に割り当てられている。保留記憶数が「 5 」~「 8 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」~「 2 3 5 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そのように構成された場合には、保留記憶数が多い状態においてリーチ発生確率を低くすることによって、遊技機の稼働率を向上させることができる。また、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。そのように構成された場合には、保留記憶数が早めに減少することになって、遊技機の稼働率をより向上させることができる。

20

30

【 0 1 2 8 】

図 1 2 (B) は、遊技状態が確変状態である場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 1 3 4 B である。リーチ判定テーブル 1 3 4 C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ H B 1 - 1 , 非リーチ H B 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H B 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 1 3 4 B は、合算保留記憶数に応じてリーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ H B 1 - 1 , 非リーチ H B 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H B 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

40

【 0 1 2 9 】

図 1 2 (C) は、遊技状態が時短状態であって、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 1 3 4 C である。リ

50

ーチ判定テーブル 134C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 1 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 134C は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 1 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【0130】

図 12（D）は、遊技状態が時短状態であって、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブル 134D である。リーチ判定テーブル 134D は、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 2 や非リーチ HC 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 2 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。リーチ判定テーブル 134D は、合算保留記憶数に応じてリーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ HC 1 - 2 や非リーチ HC 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。図 12（D）に示す例では、合算保留記憶数が 1 個以下の場合には、非リーチ HC 1 - 2 およびリーチ HC 2 - 1 に判定値が設定されているが、非リーチ HC 1 - 3 には判定値が設定されていない。また、合算保留記憶数が 2 個以上の場合には、非リーチ HC 1 - 3 およびリーチ HC 2 - 1 に判定値が設定されているが、非リーチ HC 1 - 2 には判定値が設定されていない。このように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合と第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合とで、それぞれリーチ状態にするか否かを決定する場合のリーチ判定テーブルを用意されている場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合にリーチ発生確率を高く設定し、第 2 始動口が遊技媒体が入賞し難い第 2 状態になっているときに相対的に可変表示の実行条件をより多く成立させうる第 1 特別図柄の変動表示におけるリーチ発生確率を低くすることによって、遊技機の稼働率をより向上させることができる。また、第 2 入賞口が遊技媒体が入賞し難い第 2 状態から遊技媒体が入賞しやすい第 1 状態に変化したときに遊技者は識別情報の可変表示の実行条件が成立しやすくなるという期待感を抱くのであるが、そのときの入賞に応じた識別情報の可変表示においてリーチ態様が生じやすくなるので、遊技者の期待感をより高めることができる。また、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合、および保留記憶数に応じてリーチ確率を異ならせるように構成されているので、第 1 特別図柄の可変表示が実行されるのか第 2 特別図柄の可変表示が実行されるのかの違いに応じてリーチ発生確率が変わることになり、保留記憶数を利用して、遊技機の稼働率向上という効果に加えて、遊技性をより向上させるという効果を得ることができる。

【0131】

図 13 は、ROM 54 に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C を示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、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参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C は、リーチ HA 2 - 1 ~ リーチ HA 2 - 3、リーチ HB 2 - 1、リーチ HC 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチ HA 2 - 1 ~ リーチ HA 2 - 3 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A が使用テーブルとして選択され、リーチ HB 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B が使用テーブルとして選択され、リーチ HC 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C が使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C は、リーチ状態にする旨の

判定結果がリーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

【 0 1 3 2 】

例えば、図 1 3 に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A では、リーチ H A 2 - 1 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 2 8 」の範囲の値（判定値）がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパー C A 2 - 2 やスーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチ H A 2 - 2 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 7 0 」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 8 2 」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。リーチ H A 2 - 1 には、図 1 2 に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A によって、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2）の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 2 には、保留記憶数が「 1 」や「 2 」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 3 には、保留記憶数が「 3 」 ~ 「 8 」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「 1 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【 0 1 3 3 】

図 1 4 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C を示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、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参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A が使用テーブルとして選択され、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 B が使用テーブルとして選択され、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 C が使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1 ~ 非リーチ H C 1 - 3 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 1 - 1 ~ 非リーチ C A 1 - 4、非リーチ C B 1 - 1 ~ 非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【 0 1 3 4 】

図 1 5 (A) , (B) は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B 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

10

20

30

40

50

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４）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－４のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）であって、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

10

【０１３５】

図１６および図１７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、１３８Ｂ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、１３８Ｂ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、リーチ状態にするか否か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４）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。

20

【０１３６】

はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム４）の値と比較される数値（判定値）であって、飾り図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ｂ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４）の値と比較される数値（判定値）であって、飾り図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。

30

【０１３７】

図１８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１８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飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図６～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８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、第１飾り図柄表示器９ａまたは第２飾り図柄表示器９ｂにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

【０１３８】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否

50

か、および大当り遊技の種類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)～8C05(H)の受信に応じて飾り図柄および飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C05(H)を表示結果特定コマンドという。

【0139】

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。

【0140】

コマンド8F00(H)は、飾り図柄(および飾り図柄)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、飾り図柄および飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

コマンドA001～A003(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。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始1指定コマンド、大当り開始指定2指定コマンドおよび突然確変大当り開始指定コマンドがある。コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0144】

コマンドA301(H)は、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とともに、通常大当りであったこと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、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とともに、確変大当りであったこと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。コマンドA303(H)は、突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。

【0145】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があった

10

20

30

40

50

ことを指定する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0146】

コマンドC2XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

10

【0147】

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18に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0148】

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、飾り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特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。

20

【0149】

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

30

【0150】

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

【0151】

40

図18に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、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飾り図柄の可変表示（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飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0152】

なお、コマンド8D01(H)（第1図柄変動指定コマンド）およびコマンド8D02(H)（第2図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第

50

1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の可変表示を行う第 1 飾り図柄表示器 9 a において飾り図柄の変動を行うのか、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に第 2 飾り図柄の可変表示を行う第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【 0 1 5 3 】

図 1 9 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口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、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 2）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【 0 1 5 7 】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果特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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における可変表示

10

20

30

40

50

を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

10

【0160】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。なお、大入賞口開放中処理の実行時間（具体的には、開放時間およびインターバル時間）は、15R大当り時と2R大当り時とで異なる。なお、この実施の形態では、2R大当り時の大入賞口の開放パターンとして、開放パターンAと開放パターンBとが用意されている。開放パターンAは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、1秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。また、開放パターンBは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、2秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。突然確変大当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップS73の処理で開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。

20

【0161】

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

30

【0162】

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。

40

【0163】

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

50

を開始する処理でもある。

【0164】

小当り開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

【0165】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX(H)）を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。そして、CPU56は、は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行うとともに、開放回数カウンタの値を-1する。

10

【0166】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ小当り開放中処理（ステップS309）に応じた値に更新する。この実施の形態では、大入賞口制御タイマに設定される各ラウンドにおける大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値は、小当りの場合には最大時間の1.0秒に応じた値である。

【0167】

なお、この実施の形態では、小当り時の大入賞口の開放パターンとして、開放パターンAと開放パターンBとが使用される。開放パターンAは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、1秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。また、開放パターンBは、大入賞口が、1秒間開放された後（1ラウンド目）、2秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて（2ラウンド目）、閉鎖される開放パターンである。小当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップS62の処理で開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定される。

20

【0168】

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

30

【0169】

小当り開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する。

【0170】

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。

40

【0171】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）。

【0172】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラ

50

ウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）に応じた値に更新する。なお、インターバル期間は、この実施の形態では、小当りの場合の開放パターン A では 1 秒であり、開放パターン B では 2 秒である。

【 0 1 7 3 】

開放回数カウンタの値が 0 である場合には、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマに小当り終了時間（小当り遊技が終了したことを例えば、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し、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）に応じた値に更新する。

【 0 1 7 4 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 であるときに実行され、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 7 5 】

小当り終了処理において、CPU 5 6 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し、小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当り終了表示タイマに、演出表示装置 9 において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し、処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

小当り終了表示タイマが設定されている場合には、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、小当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 1 7 7 】

図 2 0 は、ステップ S 3 1 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第 1 始動口スイッチ 1 3 a と第 2 始動口スイッチ 1 4 a とのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、オンしたのが第 1 始動口スイッチ 1 3 a であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 2）。第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、ステップ S 2 2 1 に移行する。

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 2 1 5）。なお、ステップ S 2 1 5 の処理では、ランダム R（大当り判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム 2 - 1（図 8 参照）が、保存領域に格納される。

【 0 1 8 0 】

次いで、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 1 6）。また、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合算保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 7）。そして、CPU 5 6 は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 1 8）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第 1 始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【 0 1 8 1 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する場合には

10

20

30

40

50

、CPU 56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS29）において演出制御コマンドを送信する。

【0182】

次いで、CPU 56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（ステップS221）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU 56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S222）。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU 56は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ13aがオンしているか否かを確認する（ステップS211参照）処理を行うようにしてもよい。

【0183】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU 56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS223）。

【0184】

次いで、CPU 56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS225）。なお、ステップS225の処理では、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびランダム2-1（図8参照）が、保存領域に格納される。

【0185】

次いで、CPU 56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS226）。また、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS227）。そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップS228）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0186】

なお、ステップS213～218の処理とステップS223～228の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）を選択する。

【0187】

図21および図22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、CPU 56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であれば処理を終了する。

【0188】

CPU 56は、第2保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1が格納されている否かを確認する（ステップS52）。第2保留記憶数バッファにおける保存領域には、始動口スイッチ通過処理におけるステップS225の処理で、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1が格納される。第2保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1が格納されていれば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。格納されていなければ（すなわち、この場合、始動口スイッチ通過処理におけるステップS215の処理で、第1保留記憶数バッファにおける保存領域に、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1が格納されている）、

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）。

【0189】

この実施の形態では、ステップS52～S54に示す処理が実行されることによって、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく第1特別図柄の変動表示と比較して、第2始動入賞口14に始動入賞したことにともづく第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。よって、第2始動入賞口14に始動入賞しやすい場合に、保留記憶を効率よく消化することができる。なお、第2特別図柄の変動表示を実行するときに、第1特別図柄の変動表示を実行するときに比べて、リーチ態様を生じさせると決定する割合を低くするように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技機の稼働率をより向上させることができる。すなわち、一般に、遊技者は保留記憶数が多い状態では遊技（例えば、遊技球の発射）を控えがちであり、また、リーチ態様を伴う可変表示の可変表示時間は一般に長く設定されているので保留記憶数の減少が遅れるので、リーチ発生確率を低くすることによって保留記憶数を早く減少させて、遊技者による遊技媒体を用いた遊技を促進させることができる。なお、この実施の形態では、第1特別図柄に対応する保留記憶数と第2特別図柄に対応する保留記憶数との合計保留記憶数に応じて、変動時間の短縮を行うか否かを決定するように構成されているが、第1特別図柄に対応する保留記憶数と第2特別図柄に対応する保留記憶数とのそれぞれにもとづいて第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間を短縮したりするように構成されていてもよい。

10

【0190】

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

20

【0191】

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

30

【0192】

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

40

【0193】

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

【0194】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領

50

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

【0195】

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

10

【0196】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図9参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0197】

20

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図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、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0198】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、15R確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、15R通常大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてリセットされる。

40

【0199】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（B）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定するとともに、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定する。小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行す

50

る。なお、CPU 56は、ステップS 63の処理を実行するときに、決定された開放パターンAまたは開放パターンBを示すフラグをRAM 55に格納する処理も行う。

【0200】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には(ステップS 62のN)、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

【0201】

小当り判定の処理では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、小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、あらかじめ小当り判定値の数が多く設定されている第1特別図柄小当り判定テーブル(ROM 54における図9(B)の左側の数値が設定されているテーブル)と、小当り判定値の数が第1特別図柄小当り判定テーブルよりも少なく設定されている第2特別図柄小当り判定テーブル(ROM 54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)とが設けられている。そして、CPU 56は、いずれの特別図柄の変動表示が実行されるのかを確認し、第1特別図柄の変動表示が実行される場合は、第1特別図柄小当り判定テーブルを使用して小当りの判定の処理を行い、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は、第2特別図柄小当り判定テーブルを使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、小当り判定用乱数(ランダムR)の値が図9(A)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。なお、小当りとするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を小当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0202】

ステップS 71では、CPU 56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S 72)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9(C)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、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9(D)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。

【0203】

次いで、CPU 56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2-1)の値と一致する値に対応した種別(「15R通常大当り」、「15R確変大当り」または「突然確変大当り」)を大当りの種別に決定する(ステップS 73)。なお、この場合に、図9(C)、(D)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、15R確変大当りが選択される割合が高い。従って、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、15R確変大当りとなりやすく、15ラウンドの確変大当りが連続して選択されやすい。また、突然確変大当りに決定された場合には、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定されているが(図9(C)、(D)参照)、CPU 56は、ステップS 73の処理を実行するときに、決定された開放パターンAまたは開放パターンBを示すフラグをRAM 55に格納する処理も行う。

【0204】

また、CPU 56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 55における大当り種別バッファに設定する(ステップS 74)。例えば、大当り種別が「15R通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、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「02」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「03」が設定される。

【0205】

次いで、CPU 56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS 75)。具体的に

は、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、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 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「 1 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「 1 5 R 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、「 1 5 R 確変大当り」に決定した場合には「 7 」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「 5 」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 0 6 】

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 S 3 0 1 ）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6 ）。

【 0 2 0 7 】

図 2 3 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 S 3 0 1 ）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 9 1 ）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C（図 1 1（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 2 ）。そして、ステップ S 1 0 1 に移行する。

【 0 2 0 8 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 3 ）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D（図 1 1（D）参照）を選択する（ステップ S 9 4 ）。そして、ステップ S 1 0 1 に移行する。

【 0 2 0 9 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、図 1 2（E）に示すテーブル選択規則にもとづいて、遊技状態および特別図柄ポインタに応じて、リーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D（図 1 2 参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 5 ）。また、CPU 5 6 は、ランダム 2 - 2 を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム 2 - 2 を抽出する（ステップ S 9 6 ）。そして、CPU 5 6 は、ステップ S 9 5 で選択したリーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B , 1 3 4 C , 1 3 4 D（図 1 2 参照）における保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）に応じた領域において、ランダム 2 - 2 の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する（ステップ S 9 7 ）。なお、ステップ S 9 7 の処理で用いられる保留記憶数として、ステップ S 5 6 の処理で - 1 される前の値を用いてもよい。

【 0 2 1 0 】

リーチすることに決定した場合には、ステップ S 9 7 の処理で決定されたリーチの種別（リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1、リーチ H C 2 - 2）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、リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B、1 3 5 C（図 1 3 参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 9 ）。リーチしないことに決定した場合には、ステップ S 9 7 の処理で決定された演出の種別（非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H D 2 - 2）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、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A、1 3 6 B、1 3 6 C（図 1 4 参照）のいずれかを選択する（ステップ S 1 0 0 ）。そして、ステップ S 1 0 1 に移行する。

【 0 2 1 1 】

ステップS 1 0 1では、CPU 5 6は、ランダム3を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム3の値を抽出する。そして、抽出したランダム3の値にもとづいて、ステップS 9 2、S 9 4、S 9 9またはS 1 0 0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S 1 0 2)。

【0 2 1 2】

次いで、CPU 5 6は、ステップS 1 0 2の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル1 3 7 A、1 3 7 B(図1 5参照)、はずれ変動パターン判定テーブル1 3 8 A、1 3 8 B(図1 6、図1 7参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS 1 0 3)。また、ランダム4を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム4の値を抽出する(ステップS 1 0 4)。そして、抽出したランダム4の値にもとづいて、ステップS 1 0 3の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS 1 0 5)。

【0 2 1 3】

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

【0 2 1 4】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップS 1 0 7)。例えば、ステップS 3 3の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS 1 0 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理(ステップS 3 0 2)に対応した値に更新する(ステップS 1 0 9)。なお、「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

【0 2 1 5】

図2 4は、表示結果特定コマンド送信処理(ステップS 3 0 2)を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU 5 6は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図1 8参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU 5 6は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 1 0)。セットされていない場合には、ステップS 1 1 8に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が1 5 R確変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S 1 1 1、S 1 1 2)。なお、1 5 R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S 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6は、大当りの種別が突然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S 1 1 5、S 1 1 6)。なお、突然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S 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 3」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、1 5 R確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには(すなわち、1 5 R通常大当りであるときには)、CPU 5 6は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 1 7)。

【0 2 1 6】

一方、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされていないときには(ステップS 1 1 0のN)、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 1 8)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6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S 1 1 9)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップS 1 1 8のN)、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6は、表示結果1指定コマンド

を送信する制御を行う（ステップS 1 2 0）。

【0 2 1 7】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS 1 2 1）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU 5 6は、送信した表示結果特定コマンドをRAM 5 5における飾り図柄種類格納領域に保存しておく。

【0 2 1 8】

その後、CPU 5 6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S 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 2）。

10

【0 2 1 9】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 6）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 7）。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。

【0 2 2 0】

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS 1 3 9Aに移行する（ステップS 1 3 3）。

20

【0 2 2 1】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグ（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が15R通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が15R確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が15R通常大当たり、15R確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM 5 5に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【0 2 2 2】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 6）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15R通常大当たり、15R確変大当たりの場合には15回。突然確変大当たりの場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 7）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 8）。

40

【0 2 2 3】

ステップS 1 3 9Aでは、CPU 5 6は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていないか否か確認する（ステップS 1

50

39B)。時短フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態をとともわず、時短状態にのみ制御されている場合には)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS140)。また、CPU56は、時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS141)、時短フラグをリセットする(ステップS142)。

【0224】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS143)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS145)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS146)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理(ステップS308)に対応した値に更新する(ステップS147)。

10

【0225】

小当りフラグもセットされていなければ(ステップS143のN)、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS148)。

【0226】

図27は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(ステップS305)を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する(ステップS401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し(ステップS402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

20

【0227】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中(ラウンド中)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A1XX(H))を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S403)。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口(特別可変入賞球装置20)を開放する制御を行うとともに(ステップS404)、開放回数カウンタの値を-1する(ステップS405)。

30

【0228】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する(ステップS406)。なお、15R通常大当り時、15R確変大当り時、および突然確変大当り時で、異なる値が設定されることにより、ラウンド時間が異なるように構成されてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理(ステップS306)に応じた値に更新する(ステップS415)。

【0229】

図28は、大入賞口の開放パターンを示す説明図である。この実施の形態では、小当りまたは突然確変大当りと決定されたときの大入賞口の開放パターンとして、開放パターンAと開放パターンBとが用意されている。図28(A)に示すように、開放パターンAは、大入賞口が、1秒間開放された後(1ラウンド目)、1秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて(2ラウンド目)、閉鎖される開放パターンである。図28(B)に示すように、開放パターンBは、大入賞口が、1秒間開放された後(1ラウンド目)、2秒間閉鎖され、その後、さらに1秒間開放されて(2ラウンド目)、閉鎖される開放パターンである。なお、突然確変大当りと決定された場合には、特別図柄通常処理のステップS73の処理で開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかに決定されている。

40

【0230】

この実施の形態では、ステップS406の処理で大入賞口制御タイマに設定される各ラ

50

ウンドにおける大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値は、15ラウンド大当り(15R通常大当り、15R確変大当り)の場合には最大時間の29秒に応じた値であり、突然確変大当りの場合には最大時間の1.0秒に応じた値である。

【0231】

図29および図30は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理(ステップS306)を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する(ステップS420)。

【0232】

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する(ステップS421)。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し(ステップS432)、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する(ステップS433)。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数(例えば10)になっているか否か確認する(ステップS434)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S421とS432の判定順は逆でもよい。

10

【0233】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う(ステップS435)。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)(ステップS436)。

20

【0234】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する(ステップS438)。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後(ラウンドの終了後)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A2XX(H))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S439)。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間(インターバル期間)に相当する値を設定し(ステップS440)、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)に応じた値に更新する(ステップS441)。なお、インターバル期間は、この実施の形態では、突然確変大当りの場合の開放パターンAでは1秒であり、開放パターンBでは2秒である。CPU56は、ステップS63またはステップS73の処理でRAM55にセットされた開放パターンを示すフラグによって、開放パターンAが使用されているのか開放パターンBが使用されているのかを認識することができる。また、15R通常大当りや、15R確変大当りでは、例えば5秒である。

30

【0235】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大入賞口制御タイマに大当り終了時間(大当り遊技が終了したことを例えば、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し(ステップS442)、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理(ステップS307)に応じた値に更新する(ステップS443)。

40

【0236】

図31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S150)、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S154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S151)、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S152)。ここで、15R確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には突然確変大当り終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当り終了1指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われ

50

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 S 1 5 3）、処理を終了する。なお、ステップ S 1 5 2 の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップ S 4 4 2 の前で実行してもよい。

【0237】

ステップ S 1 5 4 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 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 S 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当りの種別が 1 5 R 確変大当りまたは突然確変大当りであったか否か確認する（ステップ S 1 5 6）。

【0238】

大当りの種別が 1 5 R 確変大当りまたは突然確変大当りであった場合には、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップ S 1 5 9）。そして、大当りの種別が突然確変大当りでなかった場合（1 5 R 確変大当りであって場合）には（ステップ S 1 6 2 の N）、時短フラグをセットし（ステップ S 1 6 3）、ステップ S 1 6 6 の処理に移行する。

【0239】

また、大当りの種類が、1 5 R 確変大当りでも突然確変大当りでもない場合には（1 5 R 通常大当りである場合には）、時短フラグをセットし（ステップ S 1 5 7）、時短回数カウンタに例えば 1 0 0 をセットする（ステップ S 1 5 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 6 6）。

【0240】

次に、図 3 2 ~ 図 3 5 の説明図を参照して、演出表示装置 9 において実行される演出例を説明する。図 3 2 ~ 図 3 5 に示されている A モード、B モード、C モードおよび Z モードは、演出モードが異なっていることを示す。演出モードは、演出の種類（演出態様）に相当するが、この実施の形態では、演出モードの違いは、演出表示装置 9 における画面に表示される背景画像の違い（例えば、内容は同じであるが背景色が違っていたり、背景画像の内容が違っていたりする。）である。なお、演出モードの違いを、背景画像以外のものでも実現してもよい。例えば、演出表示装置 9 における画面に表示されるキャラクタ画像の違いで実現してもよい。

【0241】

また、演出モードの違いを、演出表示装置 9 に表示される背景画像やキャラクタ画像の違いで実現してもよいが、飾り図柄の変動態様の違い（例えば、変動方向、飾り図柄のサイズ、飾り図柄の色や飾り図柄における装飾の違い）、スピーカ 2 7 R、2 7 L から出力される音楽の違い、ランプや LED 等の発光体の点灯態様の違い、デモンストレーション画面の違いなどで実現してもよい。

【0242】

図 3 2 には、共通演出としての A モードによる演出が行われているときに左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R が実行された後（図 3 2（a）参照）、遊技状態が確変状態であることを示唆する演出（この例では、所定の予告演出）が領域 9 b において実行され、飾り図柄の停止図柄が導出される場合もあり（図 3 2（b）、（c）参照）、突然確変大当りになったときに（図 3 2（d）参照）、演出モードが A モードから B モードに変更される場合もあることが示されている（図 3 2（e）、（f）参照）。なお、図 3 2（e）には、モード変更を報知するための画像 9 c が演出表示装置 9 に表示されることが示されている。また、図 3 2（a）、（d）には、そのときの演出モード（A モード）を報知する画像 9 a が表示され、図 3 2（f）には、そのときの演出モード（B モード）を報知する画像 9 d が表示されることが示されている。

【0243】

なお、この実施の形態では、左中右の飾り図柄の停止図柄の組合せ「1」「3」「5」は、突然確変大当りの場合およびおよび小当りの場合に導出表示される停止図柄の組合せ

10

20

30

40

50

の一つである。

【0244】

また、共通演出とは、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が確変潜伏状態であるときとで共通に実行される演出である。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技状態が通常状態であるときに共通演出を実行する場合もあり、遊技状態が確変潜伏状態であるときに共通演出を実行する場合もある。確変潜伏状態は、実際には確変状態（遊技制御用マイクロコンピュータ560において確変フラグがセットされている状態）であるが、遊技者に対して確変状態であることが積極的に報知されていない状態である。具体的には、通常の背景画像または共通モードの背景画像が演出表示装置9に表示されている状態である。

10

【0245】

例えば、小当りと判別しづらい突然確変が発生して遊技状態が確変状態に移行している状態が、確変潜伏状態に含まれる。

【0246】

図33には、共通演出としてのAモードによる演出が行われているときに左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rが実行された後（図33（a）参照）、ボタン操作を促す画像9e, 9fが演出表示装置9に表示され（図33（b）参照）、遊技者が操作ボタン150を押下したことに応じて、演出表示装置9の画面における領域9gにおいて所定の予告演出（予告演出1とする。）が実行されることが示されている（図33（c）参照）。さらに、左中右の飾り図柄の停止図柄が導出表示された後（図33（d）参照）、演出モードがAモードからBモードまたはCモードに変更される場合があることが示されている（図33（e）, （g）参照）。遊技者が操作ボタン150を押下しなかった場合には予告演出は実行されない（図33（f）参照）。

20

【0247】

なお、左中右の飾り図柄の停止図柄が突然確変大当り図柄であった場合、すなわち、突然確変大当りになった場合、第2始動口14への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示（変動）が実行されたときの方が、第1始動口13への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときに比べて、高い割合でモード変更が行われる。

【0248】

図34には、共通演出としてのAモードによる演出が行われているときに左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rが実行された後（図34（a）参照）、ミッション演出が実行される例が示されている（図34（b）, （e）参照）。ミッション演出は、達成すべき使命（ミッション）を図柄の変動中等に遊技者に提示し、所定の期間内にミッションが達成された場合に何らかの事象（一般的には、大当りの発生）が生ずるような演出である。実際には、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）によって、何らかの事象すなわち結果（例えば、大当りになることや確変潜伏状態であること）があらかじめ認識され、結果と遊技者に提示されたミッションとに応じて進行する演出である。

30

【0249】

図34（b）, （c）, （d）には、ミッションが「リーチAを出現させる」ことであり、リーチA（この例では、左右の飾り図柄が「3」で揃う。）になってミッションが達成されたことが示されている（図34（c）参照）。なお、図34（c）には、演出表示装置9の画面における所定の領域に、リーチAになったことを報知するための画像9jが表示されることが示されている。

40

【0250】

なお、図34（b）, （c）, （d）に示された例では飾り図柄のはずれ図柄が停止表示されるが（図34（d）参照）、ミッションが達成されたので、遊技者は、遊技状態が確変状態である可能性が高いと認識できる。換言すれば、遊技状態が確変状態である場合に、高い割合でミッション達成（ミッション成功）の演出が実行される。

【0251】

50

また、この実施の形態では、リーチ A = 左右の飾り図柄が「3」で揃うリーチである。しかし、リーチ A を、飾り図柄の停止図柄とは関連しないキャラクタ画像等を用いた所定の演出（リーチ A 演出という。）であってもよい。その場合には、左右の飾り図柄が「3」でない図柄で揃うリーチになっても、リーチ A 演出が実行された場合にはミッションが達成されたことになる。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、リーチ A 演出として、例えば、2 つのキャラクタ画像 X, Y が争うような表示演出を行い、ミッション成功演出を実行するときには最終的に一方のキャラクタ画像 X が争いに勝つような演出を行い、ミッション成功演出を実行するときには最終的にキャラクタ画像 X が争いに負けるような演出を行う。

【0252】

10

また、この実施の形態では、リーチ A = 左右の飾り図柄が「3」で揃うリーチであるから、ミッションの内容を「3でリーチになったら潜伏」にしてもよい。

【0253】

図 34 (e) ~ (k) には、予告 A が実行されることをミッションにしたミッション演出の例が示されている。図 33 に示された例と同様に、ボタン操作を促す画像 9e, 9f が演出表示装置 9 に表示され（図 34 (f) 参照）、遊技者が操作ボタン 150 を押下したことに応じて、リーチになる前に、演出表示装置 9 の画面における領域 9k において所定の予告演出（予告演出 A とする。）が実行されることが示されている（図 34 (g), (h) 参照）。なお、図 34 (i) には、飾り図柄の停止図柄がはずれ図柄である例が示されている。遊技者が操作ボタン 150 を押下しなかった場合には予告演出は実行されない（図 34 (j), (k) 参照）。

20

【0254】

なお、図 34 (e) ~ (i) に示された例では飾り図柄のはずれ図柄が停止表示されるが（図 34 (i) 参照）、ミッションが達成されたので、遊技者は、遊技状態が確変状態である可能性が高いと認識できる。換言すれば、遊技状態が確変状態である場合に、高い割合でミッション達成（ミッション成功）の演出が実行される。

【0255】

図 35 には、共通演出としての A, B, C モードおよび Z モード以外の演出モード（通常モード）で演出が行われているときに左中右の図柄表示エリア 9L, 9C, 9R が実行された後（図 35 (a) 参照）、突然確変大当りになった後（図 35 (b) 参照）、演出モードが変更されない場合もあるが（図 35 (c) 参照）、演出モードが A モードまたは Z モードに変更される場合もあることが示されている（図 35 (d), (f) 参照）。なお、図 35 (d), (f) には、モード変更を報知するための画像 9c, 9h が演出表示装置 9 に表示されることが示されている。また、図 35 (e), (g) には、そのときの演出モード（A モードまたは Z モード）を報知する画像 9a, 9i が表示されることが示されている。

30

【0256】

なお、第 2 始動口 14 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示（変動）が実行されたときの方が、第 1 始動口 13 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときに比べて、高い割合でモード変更が行われる。また、特定モードである Z モードには、第 2 始動口 14 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときの方がより高い割合で移行する。

40

【0257】

一例として、第 2 始動口 14 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときには、50% の割合でモード変更が実行され、第 1 始動口 13 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときには、10% の割合でモード変更が実行される。

【0258】

そして、Z モードには、第 2 始動口 14 への遊技球の入賞にもとづいて飾り図柄の可変表示が実行されたときにのみ移行するように制御される。

50

【 0 2 5 9 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 6 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

10

【 0 2 6 0 】

なお、初期化処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出モードを通常時のモード（Aモード、Bモード、CモードおよびZモードでない通常モード）にする。具体的には、演出モードを示すモードフラグをクリアする。

【 0 2 6 1 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 7 0 4）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、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。

20

【 0 2 6 2 】

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 S 7 0 6）。また、合算保留記憶表示部 1 8 c の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップ S 7 0 7）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 6 3 】

図 3 7 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 1 1 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【 0 2 6 4 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 1 8 参照）であるのか解析する。

40

【 0 2 6 5 】

図 3 8 ~ 図 4 0 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 6 6 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定

50

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。

【0267】

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、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(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)。

10

【0268】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、その表示結果特定コマンド(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特定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0269】

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)。

【0270】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

20

【0271】

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

【0272】

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)。

30

【0273】

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飾り図柄の初期表示が含まれる。

【0274】

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)。

40

【0275】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(ステップS641)、演出制御用CPU101は、大当たり終了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たり終了2指定コマンドであれば(ステップS643)、演出制御用CPU101は、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS644)。受信した演出制御コマンドが突然確変大当たり終了指定コマンドであれば(ステップS645)、演出制御用CPU101は、突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS646)。

50

【 0 2 7 6 】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その合算保留記憶数指定コマンドの 2 バイト目のデータ（E X T データ）を合算保留記憶数保存領域に格納する（ステップ S 6 5 2）。

【 0 2 7 7 】

受信した演出制御コマンドが第 1 始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞フラグをセットする（ステップ S 6 5 4）。受信した演出制御コマンドが第 2 始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞フラグをセットする（ステップ S 6 5 6）。受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 8）。

10

【 0 2 7 8 】

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

【 0 2 7 9 】

図 4 1 は、図 3 6 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ～ S 8 1 2 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、飾り図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、1 つの演出制御プロセス処理において実行される。

20

【 0 2 8 0 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

30

【 0 2 8 1 】

飾り図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 2 】

飾り図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

40

【 0 2 8 3 】

飾り図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）、突確表示処理（ステップ S 8 0 7）、小当り表示処理（ステップ S 8 1 0）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 4 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値

50

を大当り遊技中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 2 8 5】

大当り遊技中処理（ステップS 8 0 5）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS 8 0 6）に対応した値に更新する。

【0 2 8 6】

大当り終了演出処理（ステップS 8 0 6）：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S 8 0 0）に対応した値に更新する。

10

【0 2 8 7】

突確表示処理（ステップS 8 0 7）：変動時間の終了後、演出表示装置9に突然確変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突確遊技中処理（ステップS 8 0 8）に対応した値に更新する。

【0 2 8 8】

突確遊技中処理（ステップS 8 0 8）：突然確変大当りにもとづく大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を突確終了演出処理（ステップS 8 0 9）に対応した値に更新する。

【0 2 8 9】

20

突確終了演出処理（ステップS 8 0 9）：演出表示装置9において、突然確変大当りにもとづく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S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 9 0】

小当り表示処理（ステップS 8 1 0）：変動時間の終了後、演出表示装置9に小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り遊技中処理（ステップS 8 1 1）に対応した値に更新する。

【0 2 9 1】

小当り遊技中処理（ステップS 8 1 1）：小当り遊技中の制御を行う。例えば、演出表示装置9における小当り発生中の報知画面の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り終了演出処理（ステップS 8 1 2）に対応した値に更新する。

30

【0 2 9 2】

小当り終了演出処理（ステップS 8 1 2）：演出表示装置9において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 9 3】

図4 2は、図4 1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S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

40

【0 2 9 4】

図4 3は、図4 1に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS 8 2 1）。

【0 2 9 5】

50

演出制御用CPU101は、現在の演出モードが共通モードであるAモード、BモードまたはCモードであるか否か確認する(ステップS822)。演出モードは、モードフラグ(図54参照)の内容によって判定できる。Aモード、BモードまたはCモードでない場合には、ステップS828に移行する。

【0296】

Aモード、BモードまたはCモードである場合には、演出制御用CPU101は、予告決定用乱数を抽出する。すなわち、予告決定用乱数を生成するためのカウンタ(RAMに形成されている。)を読み出す。そして、抽出した予告決定用乱数と予告決定テーブルとを用いて、予告する/しないと、予告する場合の予告演出の種類を決定する(ステップS824)。なお、予告決定用乱数を生成するためのカウンタは、ステップS706の乱数更新処理が1回実行される毎に1更新される。

10

【0297】

図44は、予告決定テーブルを示す説明図である。図44に示すように、予告決定テーブルには、第1図柄の変動時(第1始動口13への遊技球の入賞にもとづいて開始された図柄の変動時)に用いられるテーブルと、第2図柄の変動時(第2始動口14への遊技球の入賞にもとづいて開始された図柄の変動時)に用いられるテーブルとがある。

【0298】

図44に示されている「通常予告」は、図32(b)に示された確変潜伏予告Aに相当する。「ボタン操作演出」は、図33に示された遊技者のボタン操作を伴う演出に相当する。「リーチAミッション演出」は、図34(b)、(c)に示されたミッション演出に相当する。「ボタン操作・予告Aミッション演出」は、図34(e)~(g)に示されたミッション演出に相当する。

20

【0299】

図44に示すように、第2図柄の変動時に用いられるテーブルの方が、第1図柄の変動時に用いられるテーブルに比べて、予告演出(「通常予告」、「ボタン操作演出」、「リーチAミッション演出」および「ボタン操作・予告Aミッション演出」)に割り当てられている判定値の数が多い。よって、第2図柄の変動時の方が、第1図柄の変動時に比べて、予告演出が実行される割合が高い。

【0300】

また、確変状態における第2図柄の変動時の方が、非確変状態における第2図柄の変動時に比べて、予告演出が実行される割合が高い。なお、第1図柄の変動時では、確変状態と非確変状態とで予告演出が実行される割合は同じであるが、第1図柄の変動時についても、確変状態において、非確変状態の場合に比べて予告演出が実行される割合を高くしてもよい。

30

【0301】

この実施の形態では、予告演出は、演出モードが共通演出であるAモード、BモードまたはCモードである場合に実行される。共通演出は、遊技状態が通常状態であるとき、および確変潜伏状態である時に実行され、かつ、実際の遊技状態が確変状態である場合の方が、非確変状態である場合に比べて予告演出が実行される割合が高い(特に、第2図柄の変動時において)。よって、予告演出が実行された場合には、確変状態である可能性が高いことになるので、予告演出を、確変潜伏示唆演出または確変示唆演出ということがある。

40

【0302】

また、第2図柄の変動時に用いられるテーブルにおいて、「リーチAミッション演出」および「ボタン操作・予告Aミッション演出」に関して、通常状態時に比べて確変状態時の方が判定値の数が多い。従って、確変潜伏状態の方が、ミッション演出が実行される割合が高い。なお、第1図柄の変動時では、確変潜伏状態と通常状態とでミッション演出が実行される割合は同じであるが、第1図柄の変動時についても、確変潜伏状態において、通常状態の場合に比べてミッション演出が実行される割合を高くしてもよい。

【0303】

50

また、第1図柄の変動時に用いられるテーブルおよび第2図柄の変動時に用いられるテーブルにおいて、通常状態時の判定値の数に対する確変状態時の判定値の数の差に関して、「ボタン操作・予告Aミッション演出」に対応する差を最も大きくし、「ボタン操作」または「リーチAミッション演出」に対応する差を次に大きくし、「リーチAミッション演出」または「ボタン操作」に対応する差をその次に大きくし、「通常予告」に対応する差を最も小さくすることが好ましい。予告演出の種類に応じて確変潜伏期待度が大きく変わるからである。

【0304】

なお、この実施の形態では、予告決定用乱数を用いて、予告する／しないが決定されるとともに、予告する場合の予告演出の種類が決定されるが、予告する／しないが決定するための乱数と、予告演出の種類が決定するための乱数とを別にしてもよい。

10

【0305】

演出制御用CPU101は、予告演出を行うことに決定した場合には（ステップS825）、予告開始タイマに予告開始までの時間に相当する値をセットする（ステップS826）。また、予告演出の種類（「通常予告」、「ボタン操作演出」、「リーチAミッション演出」、「ボタン操作・予告Aミッション演出」）を示すフラグをRAMにセットする（ステップS827）。

【0306】

次いで、演出制御用CPU101は、表示結果特定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果特定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS828）。なお、演出制御用CPU101は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

20

【0307】

図45は、演出表示装置9における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図45に示す例では、受信した表示結果特定コマンドが15R通常大当りを示している場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果2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図柄が偶数図柄（15R通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った飾り図柄の組合せを決定する。受信した表示結果特定コマンドが15R確変大当りを示している場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果3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図柄が奇数図柄（15R確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った飾り図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の飾り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図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果特定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果5指定コマンドや表示結果6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「135」などの飾り図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

30

【0308】

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、飾り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、飾り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飾り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。

40

【0309】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、突然確変大当りの場合には、左中右の飾り図柄の停止図柄の組合せ「1」「3」「5」（チャンス目）であるが、左中右の飾り図柄が1図柄ず

50

つづれている他のチャンス目（例えば、「5」「4」「3」）も突然確変大当りの場合の停止図柄にしてもよい。

【0310】

なお、演出制御用CPU101は、飾り図柄の停止図柄を決定するときに、ミッション演出の有無も考慮する。つまり、「リーチAミッション演出」（図34（b）,（c）参照）を実行することに決定されている場合には、遊技状態が実際には非確変状態であるときには、変動パターンがリーチになる変動パターンである場合には、停止図柄がリーチA（この例では、左右の停止図柄が「3」「3」）にならないよう、飾り図柄の停止図柄を決定する。また、「リーチAミッション演出」（図34（b）,（c）参照）を実行することに決定されている場合には、遊技状態が実際には確変状態であるときには、変動パター

10

【0311】

次に、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS831）。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S832）。

【0312】

図46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およびランプ制御実行データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（飾り図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における飾り図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で飾り図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データに設定されている態様で発光体の点滅を制御する。

20

30

【0313】

図46に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンに応じて用意されている。また、プロセステーブルは、予告演出の種類にも応じて用意されている。

【0314】

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。

40

【0315】

図47は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。図47に示すように、演出制御用CPU101は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って演出制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置9やLED等の発光体を制御する処理を繰り返すことによって、1回の飾り図柄の変動中の演出が実現される。なお、この実施の形態では、飾り図柄

50

の変動に関わる画像データは、プロセステーブルには設定されていない。また、音演出に関わる音番号データは、プロセステーブルには設定されていない。

【0316】

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）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）の制御を実行する（ステップS833, S834）。すなわち、表示制御実行データに従って、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（飾り図柄を含む。）を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、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、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じた音番号データを音声出力基板70に出力する（ステップS835）。

10

【0317】

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飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0318】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS836）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（ステップS837）。なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU101は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDP109がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS838）。

20

【0319】

なお、演出制御用CPU101は、画像データをVRAMの所定領域に書き込む場合に、実際には、例えば、Vブランク割込にもとづくVブランク割込処理で画像データをVRAMに書き込む制御を行う。従って、演出制御用CPU101は、RAMの所定領域にVRAMに書き込むデータを一時保存し、Vブランク割込処理でRAMの所定領域のデータをVRAMに書き込む制御を行う。Vブランク割込は、演出表示装置9に供給される垂直同期信号の周期と同周期でVDP109が発生する割込である。例えば、演出表示装置9の画面変更周波数（フレーム周波数）が30Hzである場合にはVブランク割込の発生周期は33.3msであり、フレーム周波数が60Hzである場合にはVブランク割込の発生周期は16.7msである。この例では、Vブランク割込処理でVRAMにデータを書き込むが、他の処理において、VRAMにデータを書き込むようにしてもよい。他の処理は、例えば、演出制御用が内蔵するタイマにもとづくタイマ割込や、飾り図柄変動中処理である。なお、他の処理においてVRAMにデータを書き込む処理を実行する場合には、例えば定期的に、実行周期とVブランク割込の周期との同期を取るための処理を実行することが好ましい。

30

40

【0320】

図48は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップS840A, S840B, S840C）。また、予告開始タイマが動作中であれば、予告開始タイマの値を-1する（ステップS840D）。

【0321】

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS841）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップS842）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されてい

50

るプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS 8 4 3）。また、その次に設定されている表示制御実行データおよびランプ制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS 8 4 4）。

【 0 3 2 2 】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップS 8 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切替時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップS 8 4 6）。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動制御が実現される。VDP 1 0 9は、所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップS 8 4 7）。

【 0 3 2 3 】

また、予告開始タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 4 8）、演出制御用CPU 1 0 1は、予告演出（通常予告演出、ボタン操作演出またはミッション演出）に応じた音番号データを音声出力基板70の音声合成用IC 7 0 3に出力する（ステップS 8 4 9 A）。

【 0 3 2 4 】

なお、予告演出は予告開始タイマがタイムアウトした時点で開始されるのであるが、画像を用いる演出については、プロセステーブルに従う処理で実現される（ステップS 8 4 1～S 8 4 4参照）。

【 0 3 2 5 】

また、予告演出がミッション演出である場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9にミッションを示す画像（図34（b）、（e）参照）を表示する制御を行う（ステップS 8 4 9 B）。演出制御用CPU 1 0 1は、予告演出がミッション演出であるか否かを、ステップS 8 2 7の処理でセットされたフラグによって確認できる。予告演出がボタン操作を伴う演出（図33（b）、（c）および図34（f）、（g）参照）である場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、ボタン操作を促す画像9 e, 9 fを演出表示装置9に表示する制御を行うとともに、ボタン操作許可フラグをセットする（ステップS 8 4 9 C）。

【 0 3 2 6 】

演出制御用CPU 1 0 1は、操作ボタン150が押下されたことを検出した場合には、すなわち入力ポート108を介して操作信号が入力されたことを検出した場合には（ステップS 8 5 0）、ボタン操作許可フラグがセットされている音を条件に（ステップS 8 5 1）、演出表示装置9に、ボタン操作がなされたときの予告表示（図33（c）に示す予告1の表示、または図34（k）に示す予告Aの表示）を行う（ステップS 8 5 2）。また、予告表示に対応する音番号データを音声出力基板70に出力する（ステップS 8 5 3）。

【 0 3 2 7 】

なお、演出制御用CPU 1 0 1は、「リーチAミッション演出」を実行する場合に、リーチA（この例では、左右図柄が「3」「3」）になったときには、リーチAになったことを報知するための画像9 jを演出表示装置9に表示する制御を行う。

【 0 3 2 8 】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS 8 5 4）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 6）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS 8 5 5

10

20

30

40

50

)、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS856)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、飾り図柄の変動を終了させることができる。なお、飾り図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、図46に例示されたプロセステーブルにおけるプロセスデータ1~nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の変動時間に相当する。よって、ステップS841の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトしたことを確認した時点で、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データおよびランプ制御実行データ)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

10

【0329】

図49は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS861)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(ステップS862)、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS863)。また、飾り図柄変動終了フラグをセットする(ステップS864)。そして、演出制御用CPU101は、突然大当たりとすることに決定されているか否か確認する(ステップS865A)。突然大当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

20

【0330】

突然確変大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を突確表示処理(ステップS807)に応じた値に更新する(ステップS866A)。

【0331】

突然確変大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、小当たりとすることに決定されているか否か確認する(ステップS865B)。小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、小当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

30

【0332】

小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を小当たり表示処理(ステップS810)に応じた値に更新する(ステップS866B)。

【0333】

小当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、大当たり(突然確変大当たり以外の大当たり。具体的には、15R通常大当たりおよび15R確変大当たり)とすることに決定されているか否か確認する(ステップS865C)。大当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

40

【0334】

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS866C)。

【0335】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御

50

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S867）。

【0336】

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、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、飾り図柄の変動（可変表示）を終了させる（ステップS861、S863参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、飾り図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0337】

図50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、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S871）。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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS872）。また、セットされているフラグ（確変状態フラグや、大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS873）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS874）。

【0338】

なお、ステップS872では、演出制御用CPU101は、大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。

【0339】

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S806）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、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（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）がセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、または大当り終了2指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【0340】

ステップS885では、大当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合であって、大当り終了1指定コマンドを受信している場合には（ステップS887）、時短フラグをセットし（ステップS888A）、通常状態の背景画像を演出表示装置9に表示させる（ステップS889B）。通常状態の背景画像は、例えば、遊技者に通常状態であることを想起させる背景画像である。ただし、確変状態であることを積極的に報知しない場合（突然確変大当りになった後に確変状態に移行した場合）にも、通常状態の背景画像が使用されることがある。大当り終了1指定コマンドを受信していない場合（大当り終了2指定コマンドを受信している場合）には、確変状態フラグをセットし（ステップS890A）、確変時の背景画像を演出表

10

20

30

40

50

示装置 9 に表示させる（ステップ S 8 9 0 B）。確変時の背景画像とは、例えば、遊技者に確変状態であることを想起させる背景画像（確変状態であることを積極的に報知するための背景画像）である。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 S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 9 2）。

【 0 3 4 1 】

なお、確変時の背景画像は、共通モードにおける共通演出で用いられる背景画像とは異なる。また、通常状態の背景画像とも異なる。また、ステップ S 8 9 0 B、S 8 8 8 B の処理を実行するときに、演出モード（A モード、M モード、C モード、Z モードまたは通常モード）を示すモードフラグをクリアする。

【 0 3 4 2 】

また、確変状態フラグおよび時短状態フラグは、例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 が、確変状態および時短状態を、演出表示装置 9 における背景や装飾発光体（ランプ・LED）によって報知する場合に使用される。

【 0 3 4 3 】

次に、突確大当りになったとき、および小当りになったときの背景画像の変更の制御を説明する。つまり、共通モードでないとき（通常モードであるとき）から共通モードへの移行等について説明する。

【 0 3 4 4 】

図 5 2 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の ROM に格納されているモード変更決定テーブルを示す説明図である。モード変更決定テーブルとして、実際には確変状態である場合の通常モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（A））、非確変状態である場合の通常モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（B））、実際には確変状態である場合の A モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（C））、非確変状態である場合の A モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（D））、実際には確変状態である場合の B モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（F））、および非確変状態である場合の B モードであるときに用いられるテーブル（図 5 2（F））とがある。

【 0 3 4 5 】

それぞれにテーブルには、移行するモード（変化後のモード）または他のモードに移行しないことに対応する判定値が設定されているが、第 1 図柄の変動時に対応して設定されている判定値数と第 2 図柄の変動時に対応して設定されている判定値数とは異なる。

【 0 3 4 6 】

具体的には、第 2 図柄の変動時に関してモードが移行することに対応する判定値数は、第 1 図柄の変動時に関してモードが移行することに対応する判定値数よりも多い。また、Z モードに移行することに対応する判定値は、第 2 図柄の変動時に関してのみ設定されている。

【 0 3 4 7 】

また、実際の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態であるときに比べて、モードが移行することに対応する判定値数が多くなっている。

【 0 3 4 8 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、確変大当り遊技および小当りが終了したときに、モード変更決定用乱数を抽出し、モード変更決定テーブルにおいて、抽出した乱数値に一致する判定値に応じて、移行するモード、または他のモードに移行しないことを決定する。

【 0 3 4 9 】

なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、飾り図柄の変動を開始するときに移行するモード、または他のモードに移行しないことを決定し、決定結果を示すデータを RAM に格納し、確変大当り遊技および小当りが終了したときに、RAM に格納されているデータに従って、他のモードに移行したり、または他のモードに移行しないようにしてもよい。

【 0 3 5 0 】

また、第 2 図柄の変動時に関してモードが移行することに対応する判定値数は、第 1 図

10

20

30

40

50

柄の変動時に関してモードが移行することに対応する判定値数よりも多いので、第2図柄の変動後（具体的には、第2図柄の変動後に突然確変大当り遊技または小当り遊技が終了したとき）に、第1図柄の変動後（具体的には、第1図柄の変動後に突然確変大当り遊技または小当り遊技が終了したとき）に比べて、高い割合でモードが変わることになる。また、実際の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態であるときに比べて、モードが移行することに対応する判定値数が多くなっているため、実際の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態であるときに比べて、高い割合でモードが変わることになる。また、Zモードに移行するのは、図52に示すように、遊技状態が確変状態である場合のみであり、かつ、第2図柄の変動後のみであるから、Zモードへの移行は、遊技者に、実際には確変状態であったことを報知する演出（確変確定演出）に相当する。そして、そのような演出は、第2図柄の変動後のみにおいて実行される。なお、第1図柄の変動後にも、低い割合で、Zモードに移行するようにしてもよい。

10

【0351】

図53は、演出制御プロセス処理における突確終了演出処理（ステップS809）を示すフローチャートである。突確終了演出処理において、演出制御用CPU101は、当り終了演出タイマが設定されているか否かを確認する（ステップS880A）。当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885Aに移行する。当り終了演出タイマが設定されていない場合には、突然確変大当り終了指定コマンドを受信したことを示す突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS881A）。突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS882A）、当り終了演出タイマに当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883A）、演出表示装置9に、当り終了画面を表示する制御を行う（ステップS884A）。具体的には、VDP109に、当り終了画面を表示させるための指示を与える。なお、当り終了画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または後述する小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に終了したことを示す画面である。

20

【0352】

ステップS885Aでは、当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち当り終了演出時間が経過したか否かを確認する（ステップS886A）。経過していなければ処理を終了する。当り終了演出時間が経過している場合には、確変状態フラグをセットする（ステップS890A）。

30

【0353】

次に、演出制御用CPU101は、モード変更処理を実行し（ステップS891A）、モードフラグに対応する背景画像を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS892A）。なお、モード変更処理においてモードフラグが変更されない場合には、ステップS892Aの処理で背景画像は変更されないことになる。その後、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S893A）。

【0354】

40

図54は、モード変更処理を示すフローチャートである。モード変更処理において、演出制御用CPU101は、モード変更決定用乱数を抽出する。すなわち、モード変更決定用乱数を生成するためのカウンタ（RAMに形成されている。）を読み出す。そして、抽出したモード変更決定用乱数とモード変更決定テーブルとを用いて、モードする/しないと、モード変更する場合の変更後のモードを決定する（ステップS893）。なお、モード変更決定用乱数を生成するためのカウンタは、ステップS706の乱数更新処理が1回実行される毎に1更新される。

【0355】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS893の処理で、モードすることに決定した場合には、変更後のモード（Aモード、Mモード、CモードまたはZモード）を示

50

すデータをモードフラグとしてセットする（ステップS 8 9 4）。

【0356】

図55は、演出制御プロセス処理における小当り終了演出処理（ステップS 8 1 2）を示すフローチャートである。小当り終了演出処理において、演出制御用C P U 1 0 1は、当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS 8 8 0 B）。当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS 8 8 5 Bに移行する。当り終了演出タイマが設定されていない場合には、当り終了演出タイマに当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS 8 8 3 B）、演出表示装置9に、当り終了画面を表示する制御を行う（ステップS 8 8 4 B）。具体的には、V D P 1 0 9に、当り終了画面を表示させるための指示を与える。なお、当り終了画面は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技、または小当り遊技のいずれかであるかが判別不能に終了したことを示す画面である。

10

【0357】

ステップS 8 8 5 Bでは、当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用C P U 1 0 1は、当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS 8 8 6 B）。経過していなければ処理を終了する。当り終了演出時間が経過している場合には、モード変更処理（図54参照）を実行し（ステップS 8 9 1 B）、モードフラグに対応する背景画像を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 8 9 2 B）。その後、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 9 3 B）。

20

【0358】

以上に説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第2始動口14を遊技球が通過したことにもとづいて図柄（第2特別図柄および飾り図柄）の可変表示が行われるときに、第1始動口13を遊技球が通過したことにもとづいて図柄（第1特別図柄および飾り図柄）の可変表示が行われるときに比べて、高い割合で確変潜伏示唆演出（この実施の形態では、予告演出）を実行することに決定するように構成されているので、図柄の可変表示に関連して実行される遊技の興趣をより向上させることができる。

【0360】

また、第1始動口13を遊技球が通過したことにもとづいて第2特定遊技状態に移行された場合にも第2始動口14を遊技球が通過したことにもとづいて第2特定遊技状態に移行された場合にも、ある程度の割合で演出モードの変更が行われるので、遊技状態が確変潜伏状態であるときに、遊技者は、演出モードの変更によって、実際の遊技状態が確変状態であることを推測でき、遊技を止める機会（一般に、非確変状態であるときに遊技を止める傾向がある、）を判断することができる。

30

【0361】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が、実際の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、確変潜伏示唆演出を実行することに決定する割合を異ならせるので、確変潜伏示唆演出の演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0362】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が、共通演出が実行されている場合に、実際の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態であるときに比べて、高い割合で特定演出（例えば、ボタン操作演出）を実行するので、実際に確変状態に移行されている場合には、ボタン操作演出が実行されやすくなり、特定演出の演出内容を豊富にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができるとともに、ボタン操作を伴う特定演出による遊技者の確変状態に対する期待感を向上させることができる。

40

【0363】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が、共通演出が実行されている場合に、実際の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態であるときに比べて、高い割合でミッション演出を実行するので、特定演出（例えば、ミッション演出）の演出内容を豊富

50

にすることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができるとともに、ミッション演出による遊技者の確変状態に対する期待感を向上させることができる。

【0364】

この実施の形態では、ミッション演出に関わるリーチA＝左右の飾り図柄が「3」で揃うリーチであるが（図34参照）、リーチAを、飾り図柄の停止図柄とは関連しないキャラクタ画像等を用いた所定の演出（リーチA演出）である場合には、演出制御用CPU101は、ステップS825の処理でミッション演出を実行することに決定した場合には、ミッションを成功させるときには、飾り図柄の変動中にリーチA演出を実行する。

【0365】

また、ミッション演出に関わる演出をリーチA演出に限定せず、実行する変動パターンに応じた演出にしてもよい。例えば、演出制御用CPU101は、ステップS825の処理でミッション演出を実行することに決定した場合には、ミッションを成功させるときには、変動パターンコマンドで指定された変動パターンに対応したミッションを提示する。一例として、リーチ演出を伴う変動パターンが指定された場合には、「リーチになったら潜伏」のようなミッションを提示し、スーパーリーチ演出を伴う変動パターンが指定された場合には、「スーパーリーチになったら潜伏」のようなミッションを提示する。そのように構成する場合には、演出制御用CPU101は、ミッションを成功させるべきときに、容易にミッション成功演出を行うことができる。

【0366】

また、この実施の形態では、ミッション演出に関してミッション成功（達成）およびミッション失敗に関わる演出を予告演出にする場合に（図34（e）参照）、予告演出として予告Aのみを使用するが（図34（g）参照）、すなわちミッション成功時に予告Aを実行し、ミッション失敗時に予告演出を実行しないようにするが、ミッション失敗時にも予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、例えば、ミッションを成功させるとき（確変潜伏状態であるとき）には、一例として、図34（g）に示すように予告Aを実行し、例えば、ミッションを成功させないとき（確変潜伏状態でないとき）には、図34（g）に示す予告Aに代えて、他の予告演出（例えば、予告B）を実行する。また、確変潜伏状態であるときには予告Aを選択する割合を100％ではないが高くし（例えば、80％）、確変潜伏状態でないときには他の予告演出を選択する割合を高くする（例えば、80％にする。）ようにしてもよい。この場合には、確変潜伏状態に対する期待度は、予告Aの方が他の予告演出よりも高い。さらに、3種類以上の予告演出を用いる場合には、例えば、確変潜伏状態であるときには、他の予告演出に比べて、予告Aを選択する割合を最も高くし、他の予告演出のうちのいずれか（例えば、予告Bとする。）を選択する割合を次に高くし、予告A、B以外の予告演出（例えば、予告Cとする。）を選択する割合を低くする。逆に、確変潜伏状態でないときには、予告Aを選択する割合を最も低くし、他の予告演出のうちのいずれか（例えば、予告Bとする。）を選択する割合を次に低くし、予告A、B以外の予告演出（例えば、予告Cとする。）を選択する割合を高くする。この場合には、確変潜伏状態に対する期待度は、予告Aが最も高く、予告Bが次に高く、予告Cが最も低い。

【0367】

また、この実施の形態では、予告演出の出現をミッションとするミッション演出に関して、提示されるミッションとして予告Aを出現させることのみを例示したが、他の種類の予告を出現させることをミッションにするミッション演出も実行するようにしてもよい。例えば、予告Bを出現させることをミッションにするミッション演出も実行する。その場合、ミッションを成功させるときに予告Bを実行し、ミッション失敗時に予告演出を実行しないようにしたり他の予告（例えば、予告C）を実行する。また、確変潜伏状態であるときには予告Bを選択する割合を100％ではないが高くし（例えば、80％）、確変潜伏状態でないときには他の予告演出（例えば、予告C）を選択する割合を高くする（例えば、80％にする。）ようにしてもよい。さらに、3種類以上の予告演出を用いる場合には、例えば、確変潜伏状態であるときには、他の予告演出に比べて、予告Bを選択する割

10

20

30

40

50

合を最も高くし、他の予告演出のうちのいずれか（例えば、予告Cとする。）を選択する割合を次に高くし、予告B、C以外の予告演出を選択する割合を低くする。逆に、確変潜伏状態でないときには、予告Bを選択する割合を最も低くし、他の予告演出のうちのいずれか（例えば、予告Cとする。）を選択する割合を次に低くし、予告B、C以外の予告演出を選択する割合を高くする。この場合には、確変潜伏状態に対する期待度は、予告Bが最も高く、予告Cが次に高く、他の予告演出が最も低い。

【0368】

さらに、予告演出の出現をミッションとするミッション演出に関して、複数種類のミッション（例えば、「予告Aを出せ」と「予告Bを出せ」）を提示するように構成した場合に、確変潜伏状態であるときには、特定のミッション（例えば、「予告Aを出せ」）を提示する割合を、他のミッションを提示する割合よりも高くするようにしてもよい。その場合には、特定のミッション（例えば、「予告Aを出せ」）が提示されたときの確変潜伏状態に対する期待度が、他のミッションを提示が提示されたときに比べて高いことになる。

【0369】

また、非確変状態では、確変状態であるときに比べて、第2始動口14が閉鎖する機会が多いが、第2始動口14を遊技球が通過したことにもとづいて確変潜伏示唆演出が高い割合で実行されることから、すなわち、第2始動口14への遊技球の通過によって確変潜伏示唆演出が出現しやすいので、遊技球が第2始動口14を通過することに対する遊技者の期待感を向上させることができるとともに、実際に確変状態であるのか否か不明な状況で遊技を行う遊技者の不安感を低減することができる。

【0370】

また、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が突然確変大当りにすることに決定した場合に、演出モードを共通モードに移行させるので、継続時間が短い突然確変大当りに遊技者の注目を集めることによって、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0371】

また、遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560）は、始動入賞が生じたときに抽出した乱数値によって大当りになるか否かをあらかじめ判定し、その始動入賞にもとづく可変表示が開始されるまでに、判定結果（変動開始前判定結果）を演出制御コマンドによって演出制御手段（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。演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞にもとづく可変表示が開始される前に実行される可変表示（以前の保留記憶にもとづく可変表示）の実行中等に、変動開始前判定結果が大当りになることを示している場合には、所定の割合で変動開始前大当り予告演出を実行する。

【0372】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態であるときに比べて、確変潜伏状態であるときの方が、変動開始前大当り予告演出の実行割合を高くするようにしてもよい。

【0373】

また、この実施の形態では、突然確変大当りに対して、大当り種別判定用テーブル131a（第1特別図柄についてのテーブル）には、大当り種別判定用テーブル131b（第2特別図柄についてのテーブル）よりも多くの大当り種別判定値が設定されている。また、小当りに対しては、第1特別図柄小当り判定テーブルには、第2特別図柄小当り判定テーブルよりも多くの小当り判定値が設定されている。従って、第1特別図柄表示器8aの変動が主である通常状態（確変状態でない状態）では、大当り時には突然確変大当りの割合を高くし、小当りも発生し易くすることにより、突然確変大当りが発生したことを遊技者に認識し難くさせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0374】

また、この実施の形態では、遊技者に、2R確変大当り、小当りによって大当りであるか否かを認識させることを困難にし、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技

球が第1始動口に入賞した場合と遊技球が第2始動口に入賞した場合とで、異なる割合で確変状態に移行させると決定することにより、遊技者に、2R確変大当たり、2R通常大当たりによって確変状態であるか否かを認識させることを困難にすることができる。

【0375】

また、第2特別図柄表示器8bの変動が主である確変状態では、大当たり時には突然確変大当たりの割合を低くし、小当たりも発生し難くすることにより、遊技を迅速にすることができる。

【0376】

なお、大当たりの種別として、2R通常大当たり（大当たり遊技状態が2ラウンド継続し、当該大当たり遊技状態後に確変状態に移行しない大当たり）が用意されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技者に、確変状態であるか否かを認識困難にさせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0377】

また、この実施の形態では、特別制御期間（時短状態である期間）には、第1識別情報の可変表示の可変表示期間が第2識別情報の可変表示の可変表示期間よりも長くなり、遊技に変化が生じ、遊技の興趣が低下することを防ぐことができる。さらに、CPU56が、第1の始動条件が成立したことにもとづく決定よりも第2の始動条件が成立したことにもとづく決定を優先し、第1識別情報の変動回数を抑制し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0378】

また、この実施の形態では、特別制御期間（時短状態である期間）には、第1識別情報の可変表示の可変表示期間が普通識別情報の可変表示の可変表示期間よりも長くなり、遊技に変化が生じ、遊技の興趣が低下することを防ぐことができる。さらに、事前決定手段が、第1の始動条件が成立したことにもとづく決定よりも、第2の始動条件が成立したことにもとづく決定を優先し、第1識別情報の変動回数を抑制し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0379】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、演出状態や遊技状態（確変状態か否か、確変潜伏状態か否か、時短状態か否か）を示すコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100が、受信したコマンドに応じたフラグをセットして、当該フラグに応じた演出を行うように構成されていてもよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たり終了指定コマンド、背景指定コマンド（背景画像を指定するコマンド）、飾り図柄変動指定コマンドによって、演出制御用マイクロコンピュータ100が演出状態や遊技状態を識別可能なように構成されていてもよい。

【0380】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態、確変潜伏状態、および通常状態で、演出表示装置9に表示する図柄やキャラクタを異ならせてもよいし、スピーカ27R、27Lから出力する音声を異ならせてもよい。

【0381】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、15R確変大当たりでも、確変状態であることを報知せず（ステップS890Bで、確変時背景画像を表示させず）、確変潜伏示唆演出を実行するように構成されていてもよい。具体的には、当たりの種類として、小当たり、2R通常大当たり、15R通常大当たり（時短状態に移行）、15R確変大当たり（確変状態であることを報知しない）が用意され、小当たりおよび2R通常大当たりの後に行われる演出やモード移行は、15R通常大当たり（時短状態に移行）、15R確変大当たり（確変状態であることを報知しない）の後と異なるように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、時短状態や確変状態と、通常状態とで、それぞれ共通の演出や共通のモード移行が行われ、確変潜伏示唆演出の演出の幅を広げ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、小当たり、2R通常大当たり、15R通常大当たり（時短状態に移行）、および15R確変大当たり（確変状態であることを報知しない）時に、共通の演出が実行されたり、

10

20

30

40

50

共通のモードに移行したりするように構成されていてもよい。

【0382】

また、第1特別図柄表示器8aの可変表示に応じた変動パターンコマンドと、第1特別図柄表示器8aの可変表示に応じた変動パターンコマンドとが、別個に用意されていてもよい。

【0383】

なお、CPU56は、ステップS105の処理で、時短状態で、第1特別図柄について変動時間が3.80秒である非リーチPC1-3の変動パターンを決定し、第2特別図柄について変動時間が1.50秒である非リーチPC1-1の変動パターン、または変動時間が0.80秒である非リーチPC1-2の変動パターンを決定する(図12(C),(D),(E)、図16、図6参照)。よって、この実施の形態では、時短状態において、第1特別図柄の変動時間は、第2特別図柄の変動時間よりも長い。つまり、この実施の形態では、第1特別図柄の変動時間は、第2特別図柄の変動時間よりも長く設定されやすい。また、時短状態では、合算保留記憶数が所定数(この実施の形態では2)以上であっても、第1特別図柄の短縮変動は行われず、合算保留記憶数が所定数(この実施の形態では2)未満である場合と同じ設定であるようにしてもよいし、通常時と同じ時間を設定してもよい。図12(D)に示すように、この実施の形態では、時短状態では、合算保留記憶数が所定数(この実施の形態では2)以上であれば、第2特別図柄の変動パターンが変更される。具体的には、変動時間が1.50秒の非リーチPC1-1の変動パターンの代わりに、変動時間が0.8秒の非リーチPC1-2の変動パターンが選択され、変動時間が短縮される。

【0384】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS101,S102の処理を実行する部分)と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS104,S105の処理を実行する部分)とを備え、第2特定遊技状態への制御が終了したときに、高確率状態に移行させる制御を行うとともに(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS159の処理を実行する)、特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)への制御が終了したときには、当該特殊遊技状態への制御が開始される直前の遊技状態を継続させる制御を行い(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS310で、確変フラグをセットまたはリセットする処理を実行しない)、大入賞口が、特殊遊技状態中に、第1状態に第2期間変化し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、図9(B)に示すテーブルにもとづいて、ステップS146の処理で、突然確変大当り時と同様な開放パターンである開放パターンAまたは開放パターンBに決定し、決定された開放パターンにもとづいて、開状態と閉状態とに変化する)、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、第1始動領域を遊技媒体が通過した場合と第2始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で特殊遊技状態に移行させると決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、図9(B)に示すように、第1特別図柄にもとづく場合と、第2特別図柄にもとづく場合とで異なる数の判定値が設定されたテーブルにもとづいて、ステップS162の処理で、小当りとするか否かを決定する)ので、遊技機の設計変更の際に、変更したい変動種別についてのみ変更することが可能になり、設計変更が容易になる。

【0385】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第2始動口14を遊技球が通過したことにもとづいて特殊遊技状態(小当り遊技が行われる状態)に移行された場合には、第1始動口13を遊技球が通過したことにもとづいて特殊遊技状態に移行された場合に比べて、高い割合で確変潜伏示唆演出を実行するので、遊技旧が通過した始動領域と実行される確変潜伏示唆演出との組合せに応じて、遊技者の確変状態であることへの期待度が異な

10

20

30

40

50

り、遊技の興趣を向上させることができる。

【0386】

さらに、第1始動口13を遊技球が通過したこと(第1始動入賞)にもとづいて小当り遊技が行われるときと、第2始動口14を遊技球が通過したこと(第2始動入賞)にもとづいて小当り遊技が行われるときとで、演出モードを移行させる割合を異ならせるようにしてもよい。その場合、第1始動入賞と第2始動入賞のそれぞれに応じて、特定の第1の演出モードを移行させることに対応する判定値が設定されたテーブル(R O Mに格納される)を用いてもよい。そのようなテーブルでは、例えば、第2始動入賞に応じた判定値の数を、第1始動入賞に応じた判定値の数よりも多くする。また、例えば、特定の第2の演出モードを移行させることに対応する判定値をテーブルに設定し、第1始動入賞に応じた判定値の数を、第2始動入賞に応じた判定値の数よりも多くする。さらに、そのようなテーブルとして、確変状態において使用されるテーブルと非確変状態において使用されるテーブルとを設ける。例えば、確変状態において使用されるテーブルでは、上記のように、特定の第1の演出モードを移行させることに対応する第2始動入賞に応じた判定値の数を、第1始動入賞に応じた判定値の数よりも多くし、特定の第2の演出モードを移行させることに対応する第1始動入賞に応じた判定値の数を、第2始動入賞に応じた判定値の数よりも多くする。逆に、非確変状態において使用されるテーブルでは、特定の第1の演出モードを移行させることに対応する第1始動入賞に応じた判定値の数を、第2始動入賞に応じた判定値の数よりも多くし、特定の第2の演出モードを移行させることに対応する第2始動入賞に応じた判定値の数を、第1始動入賞に応じた判定値の数よりも多くする。そして、演出制御用C P U 1 0 1は、所定の時期(例えば、小当り表示処理を開始するとき)に、遊技状態に応じたテーブルを用いて、演出モードを移行させるか否か決定する。そのような構成によれば、遊技球が通過した始動領域と、演出モードの移行との組合せに応じて、遊技者の確変状態であることへの期待度を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0387】

なお、特定の第1の演出モードや特定の第2の演出モード移行させることに代えて、第1の特別演出(例えば、特定のキャラクタ画像を表示する演出)と第2の特別演出(例えば、他の特定のキャラクタ画像を表示する演出)とを実行するようにしてもよい。また、特定の第1の演出モードや特定の第2の演出モード移行させることに代えて、第1の確変潜伏演出と第2の確変潜伏演出を実行するようにしてもよい。その場合には、遊技球が通過した始動領域との組合せに応じて、遊技者の確変潜伏受状態であることへの期待度を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特殊遊技状態(小当り遊技が行われる状態)に移行すると決定されたときに確変潜伏示唆演出を実行可能であるが、開放パターンと確変潜伏示唆演出との組合せを確変状態に制御されているか否かに応じて異なる割合で決定するように構成されていてもよい。そのように構成する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、例えば、実際の遊技状態が確変状態であるときには、開放パターンAと開放パターンBとのうちのいずれかと特定の確変潜伏示唆演出との組合せが高い割合で出現するように制御し、非確変状態であるときには、開放パターンAと開放パターンBとのうちのいずれかと非特定の確変潜伏示唆演出との組合せが高い割合で出現するように制御する。その場合には、大入賞口の動作パターンと実行される確変潜伏示唆演出との組合せに応じて、遊技者の確変状態であることへの期待度を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100が開放パターンAと開放パターンBとのうちのいずれが用いられるのかを知るために、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図22に示すステップS63の処理を実行するときに、開放パターンAまたは開放パターンBのいずれかを示す開放パターン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。

【0389】

なお、この実施の形態では、確変潜伏示唆演出として予告演出を用いたが、飾り図柄の一部としてキャラクタ画像を用い、そのキャラクタ画像を利用して確変潜伏示唆演出を実行する制御を行うようにしてもよい。そのような制御を行う場合には、特定のキャラクタ画像を用いた可変表示と特定のキャラクタ画像とは異なるキャラクタ画像を用いた可変表示とを実行可能に構成され、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第2始動口14を遊技球が通過したことにもとづいて図柄の可変表示が行われるときに、第1始動口13を遊技球が通過したことにもとづいて図柄の可変表示が行われるときに比べて、高い割合で特定のキャラクタ画像を用いた可変表示を実行する。なお、そのように構成する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100ROMに、確変潜伏示唆演出として予告演出を用いる場合と同様に(図44参照)、第1図柄の変動時に用いるテーブル第2図柄の変動時に用いるテーブルとを別個に格納され、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の乱数とテーブルとを用いて、特定のキャラクタ画像を用いるか否か決定する。

10

【0390】

また、演出モード(この実施の形態では、Aモード、Bモード、CモードおよびZモード等)の移行によって確変潜伏示唆演出を実現してもよい。

【0391】

なお、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

20

30

【産業上の利用可能性】

【0392】

本発明は、2つの可変表示手段を備えたパチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0393】

【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。

40

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

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

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】可変表示結果がはずれ図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。

【図8】各乱数を示す説明図である。

【図9】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す

50

説明図である。

【図 10】大当たり種別の決定割合を示す説明図である。

【図 11】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】リーチ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 14】非リーチ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 15】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 16】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 17】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 18】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

【図 19】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 20】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 21】特別図柄通常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】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 24】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 25】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 26】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 27】大入賞口解放前処理を示すフローチャートである。

【図 28】大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

20

【図 29】大入賞口解放中処理を示すフローチャートである。

【図 30】大入賞口解放中処理を示すフローチャートである。

【図 31】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 32】演出表示装置において実行される演出例を説明するための説明図である。

【図 33】演出表示装置において実行される演出例を説明するための説明図である。

【図 34】演出表示装置において実行される演出例を説明するための説明図である。

【図 35】演出表示装置において実行される演出例を説明するための説明図である。

【図 36】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

30

【図 38】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 39】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 40】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 42】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 43】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 44】予告決定テーブルを示す説明図である。

【図 45】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 46】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 47】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。

40

【図 48】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 49】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 50】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 51】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 52】モード変更決定テーブルを示す説明図である。

【図 53】突確終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 54】モード変更処理を示すフローチャートである。

【図 55】小当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

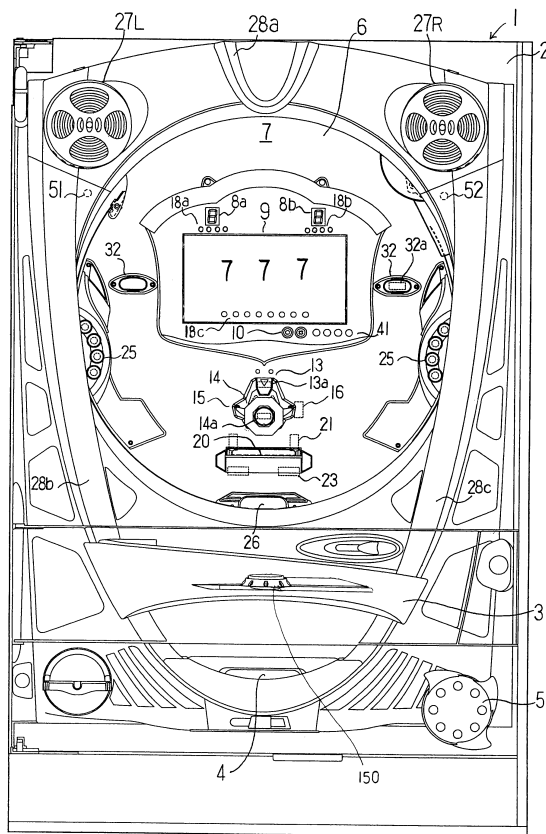
50

【 0 3 9 4 】

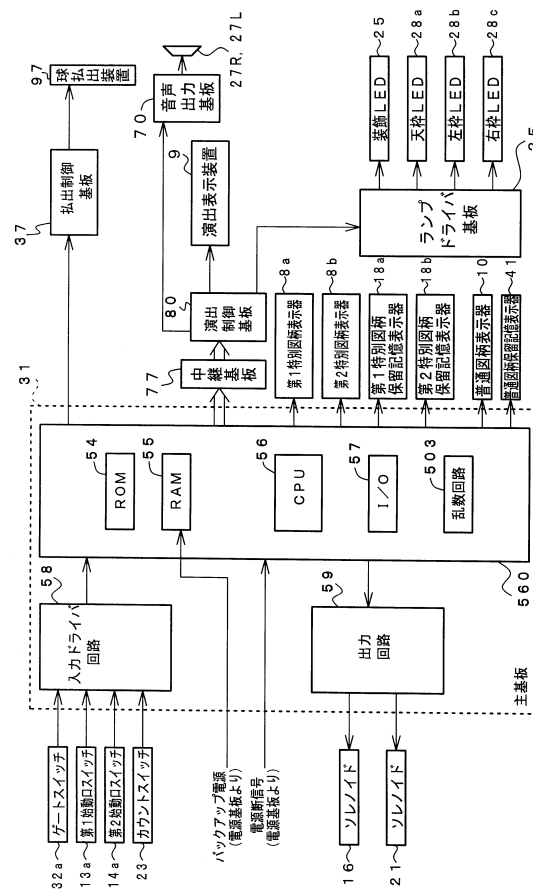
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 0 9 V D P

10

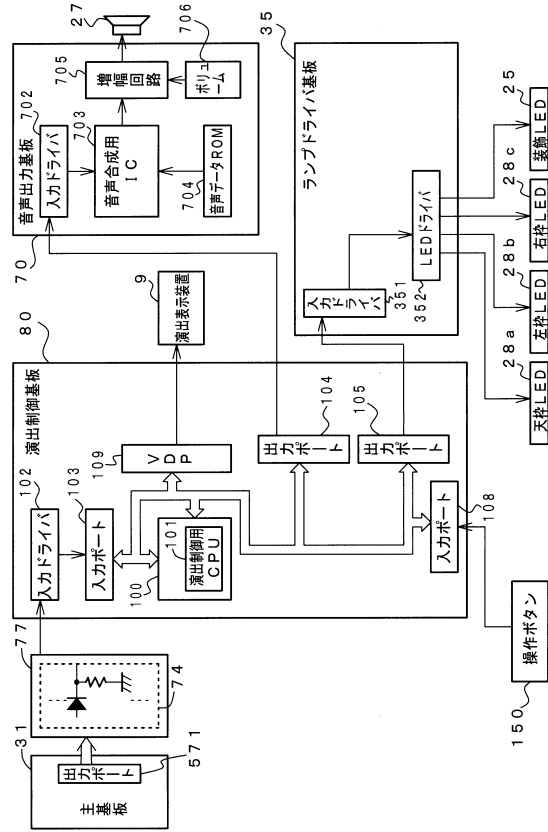
【 図 1 】



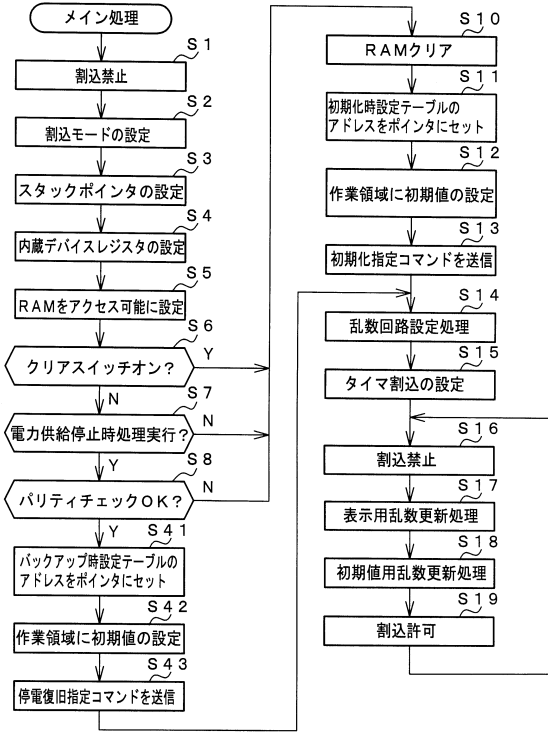
【 図 2 】



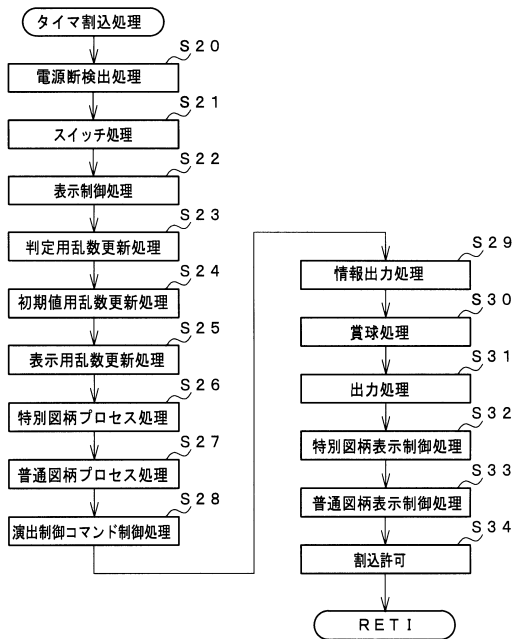
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5~8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	再変動2回
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	1.50	特図2(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(時短状態)
	非リーチPC1-3	なし	非リーチ	3.80	特図1(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-2	滑り	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-3	擬似連	$\alpha 1$		
	スーパーPA3-4	なし	$\alpha 2$		
	スーパーPA3-5	滑り	$\alpha 2$		
	スーパーPA3-6	擬似連	$\alpha 2$		
	スーパーPB3-1	なし	$\beta 1$		
	スーパーPB3-2	滑り	$\beta 1$		
	スーパーPB3-3	擬似連	$\beta 1$		
	スーパーPC3-1	なし	$\beta 1$		
	スーパーPC3-2	滑り	$\beta 1$		

【図 7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り ／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	ノーマルリーチはずれ後、滑り演出 で大当り
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	ノーマルリーチはずれ後、滑り演出 で大当り
	スーパーPA4-1	なし	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ で大当り
	スーパーPA4-2	滑り	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ はずれ後、滑り 演出で大当り
	スーパーPA4-3	擬似連	$\alpha 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回 の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 1$ 大 当り
	スーパーPA4-4	なし	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ で大当り
	スーパーPA4-5	滑り	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ はずれ後、滑り 演出で大当り
	スーパーPA4-6	擬似連	$\alpha 2$		通常変動ではずれ後、再変動3回 の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 2$ 大 当り
	スーパーPB4-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPB4-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ はずれ後、滑り 演出で大当り
	スーパーPB4-3	擬似連	$\beta 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回 の最終変動でスーパーリーチ $\beta 1$ 大 当り
	スーパーPD1-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPD1-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ はずれ後、滑り 演出で大当り
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		通常変動で突然確変大当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		通常変動ではずれ後、滑り演出で突 然確変大当り
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		通常変動ではずれ後、再変動2回で 突然確変大当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		リーチはずれ後に再変動で突然確 変大当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		リーチはずれ後に滑り変動で突然確 変大当り

【図 8】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 2-1	0~39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 2-2	1~239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 3	1~241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 4	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 6	3~13	ランダム 5 初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9】

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
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)			
第1特別図柄		第2特別図柄	
54000~54434 (確率: 1/150)		54000~54217 (確率: 1/300)	
54000~54217	54218~54434	54000~54108	54109~54217
開放パターン A	開放パターン B	開放パターン A	開放パターン B

(B)

大当り種別判定用テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
15 R 通常大当り	15 R 確変大当り	突然確変大当り	
0~9	10~29	30~39	
		30~34	35~39
		開放パターン A	開放パターン B

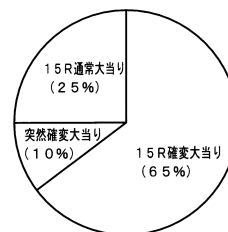
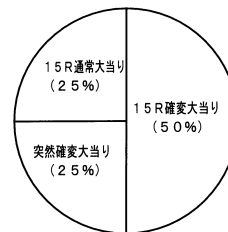
(C)

大当り種別判定用テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
15 R 通常大当り	15 R 確変大当り	突然確変大当り	
0~9	10~35	36~39	
		36~37	38~39
		開放パターン A	開放パターン B

(D)

【図 10】



【図 1 1】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
15R通常	1~74	75~200	201~241

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
15R確変	1~38	39~123	124~241

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変	1~100	101~241

(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~200

【図 1 2】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合算保留記憶数	リーチ			
	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3	リーチ
0	205~239	218~239	221~239	231~239
1				236~239
2				
3, 4				
5~8				

(B) リーチ判定テーブル 134B

合算保留記憶数	リーチ			
	リーチHA1-1	リーチHA1-2	リーチHA1-3	リーチ
0, 1	1~204	1~217	1~220	1~230
2~8				

(C) リーチ判定テーブル 134C

合算保留記憶数	リーチ			
	リーチHB1-1	リーチHB1-2	リーチHB2-1	リーチ
0, 1	1~235	1~235	236~239	236~239
2~8				

(D) リーチ判定テーブル 134D

合算保留記憶数	リーチ			
	リーチHC1-1	リーチHC1-2	リーチHC2-1	リーチ
0, 1	1~231	1~231	232~239	232~239
2~8				

(E) テーブル選択設定

選択するテーブル
テーブル134A
テーブル134B
テーブル134C(特図1)
テーブル134D(特図2)

【図 1 3】

(A) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-1	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-2	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241

(B) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1	スーパーCB2-2
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191	192~241

(C) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHC2-1	1~241	1~207	208~241
リーチHC2-2			

【図 1 4】

(A) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1~216			217~241
非リーチHA1-2	1~229			230~241
非リーチHA1-3	1~230			231~241
非リーチHA1-4		1~236		237~241
非リーチHA1-5			1~236	237~241

(B) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1~240		241
非リーチHB1-2		1~240	241

(C) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1			1~241
非リーチHC1-2	1~241		
非リーチHC1-3		1~241	

【図 15】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~592	ノーマルPA2-5
	593~888	ノーマルPA2-6
	889~952	ノーマルPA2-7
	953~997	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1~24	スーパーPA4-1
	25~128	スーパーPA4-2
	129~208	スーパーPA4-3
	209~256	スーパーPA4-4
	257~560	スーパーPA4-5
	561~997	スーパーPA4-6
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPB4-1
	269~900	スーパーPB4-2
	901~997	スーパーPB4-3
スーパーCA3-4	1~80	スーパーPB4-1
	81~120	スーパーPB4-2
	121~600	スーパーPB4-3
	601~900	スーパーPD1-1
	901~997	スーパーPD1-2

(B)
当り変動パターン判定テーブル

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

【図 16】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
	1~251	非リーチPA1-2
	1~251	非リーチPA1-3
	1~115	非リーチPA1-4
非リーチCA1-2	116~251	非リーチPA1-5
	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-2
	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~251	非リーチPC1-1
	1~251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-1	1~251	非リーチPC1-3
	1~251	非リーチPC1-3

【図 17】

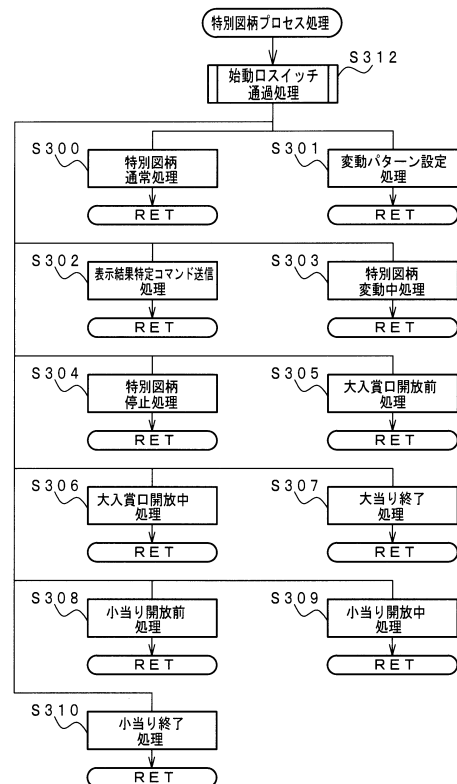
はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~161	スーパーPA3-2
	162~203	スーパーPA3-3
	204~209	スーパーPA3-4
	210~227	スーパーPA3-5
	228~251	スーパーPA3-6
スーパーCA2-3	1~66	スーパーPB3-1
	67~92	スーパーPB3-2
	93~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-1	1~55	スーパーPB3-1
	56~107	スーパーPB3-2
	108~251	スーパーPB3-3
スーパーCB2-2	1~107	スーパーPC3-1
	108~251	スーパーPC3-2

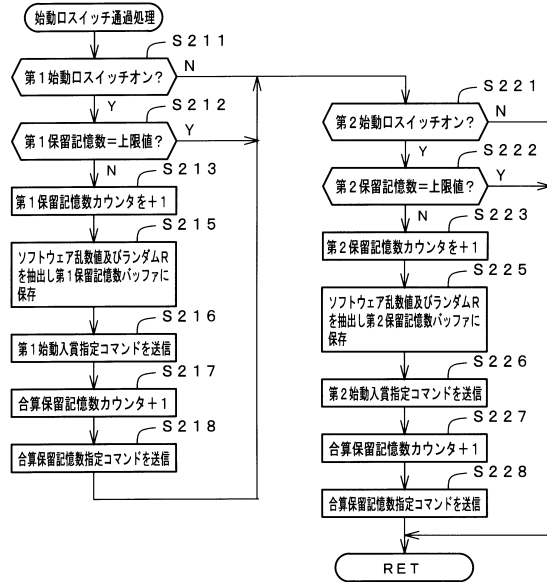
【図 18】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (15 R 通常大当り指定)	15 R 通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (15 R 確変大当り指定)	15 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 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
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	突然確変大当り開始指定	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
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	突然確変大当り終了指定	突然確変大当り終了画面を表示することの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0B (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

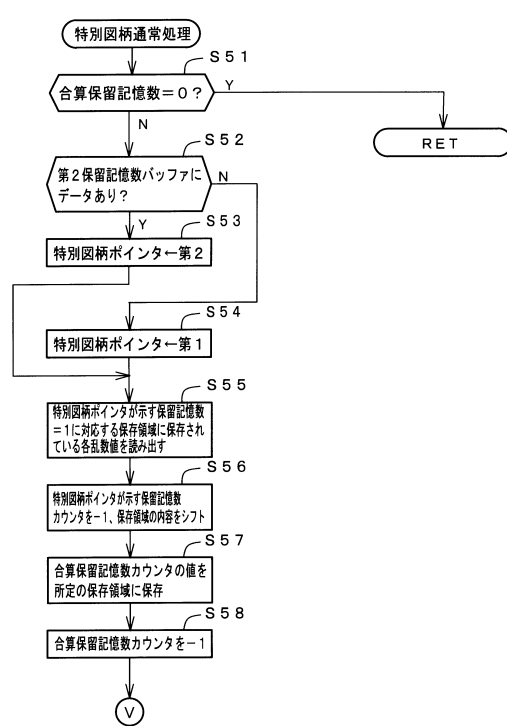
【図 19】



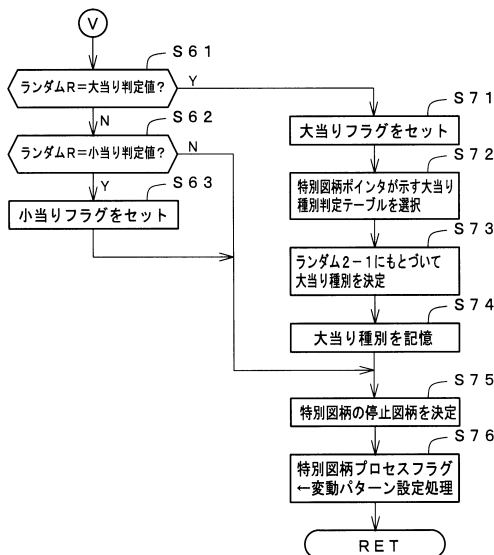
【図 20】



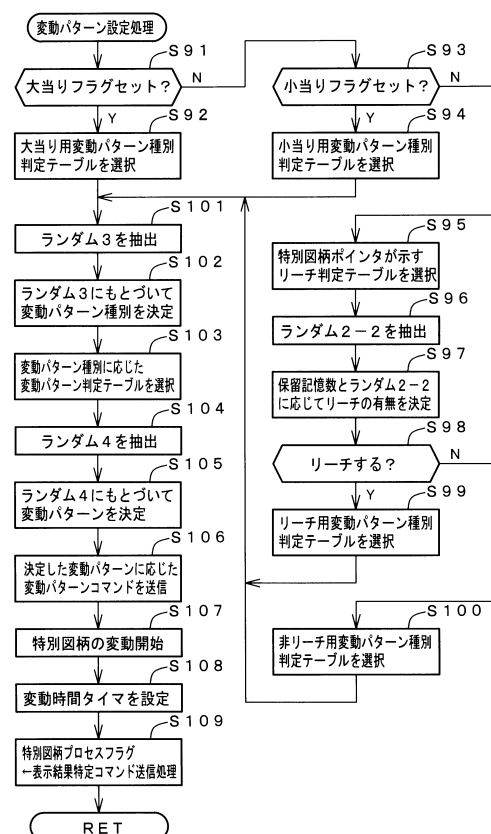
【図 21】



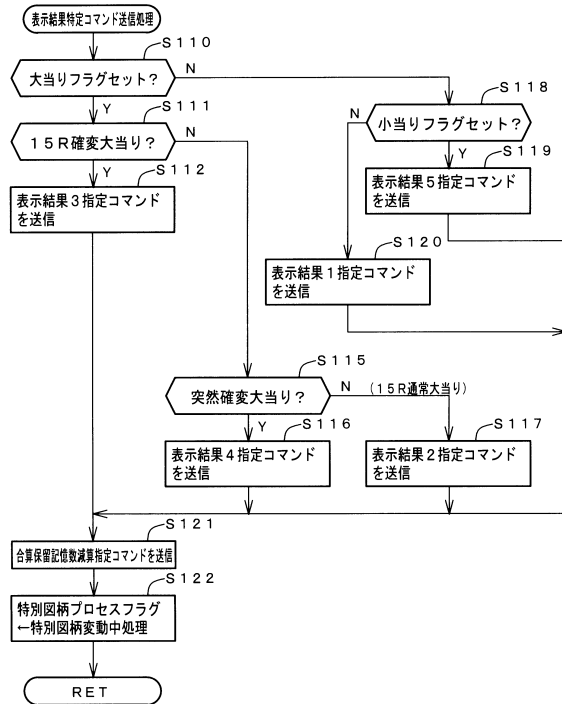
【図 22】



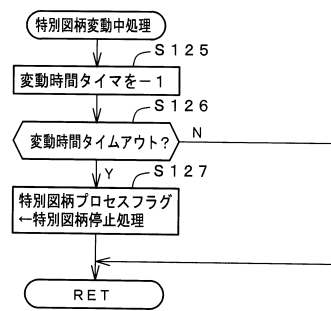
【図 23】



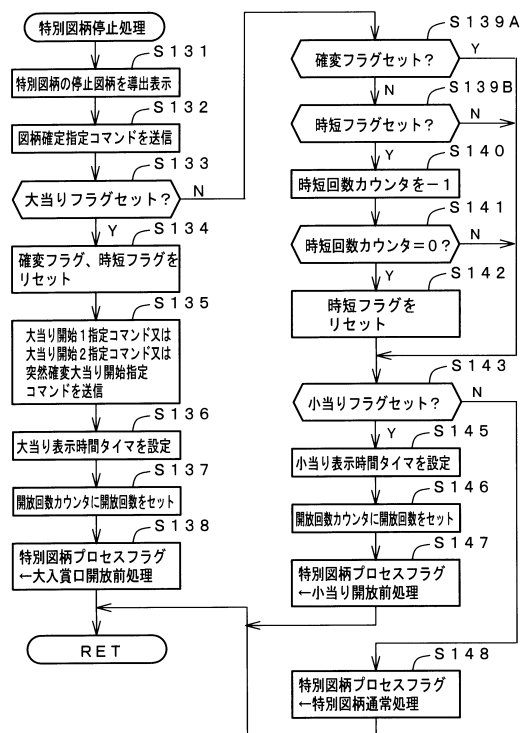
【図 24】



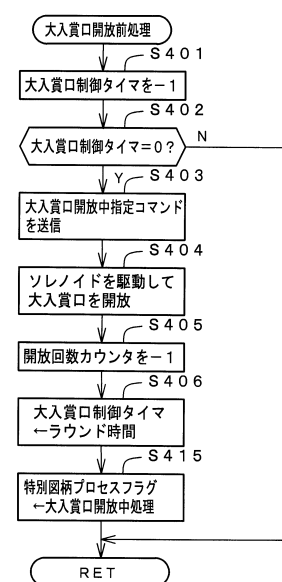
【図 25】



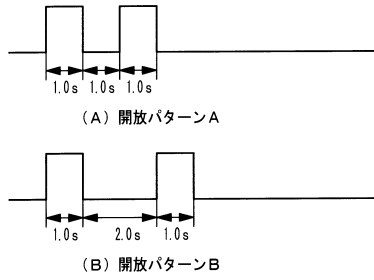
【図 26】



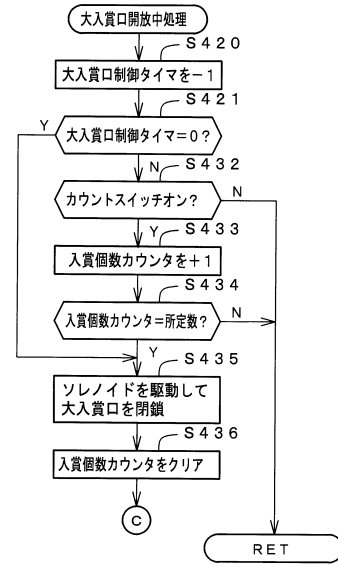
【図 27】



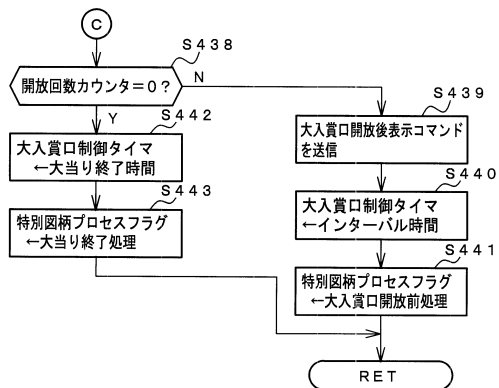
【図 28】



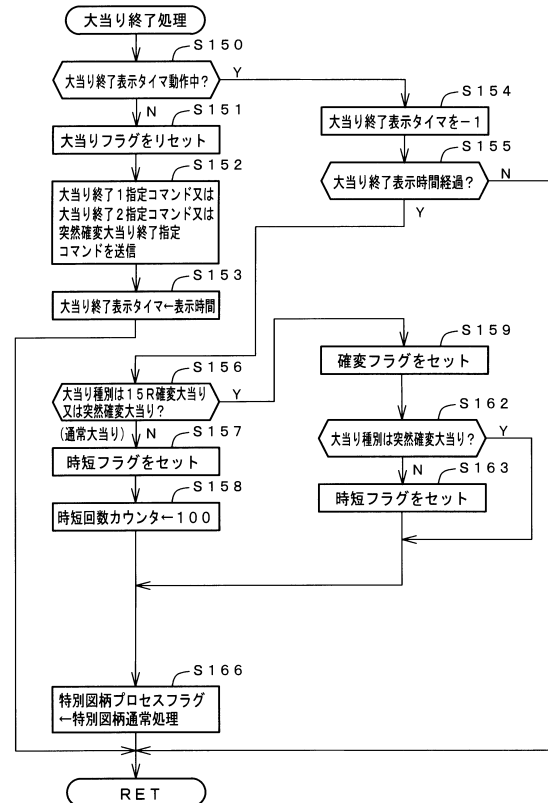
【図 29】



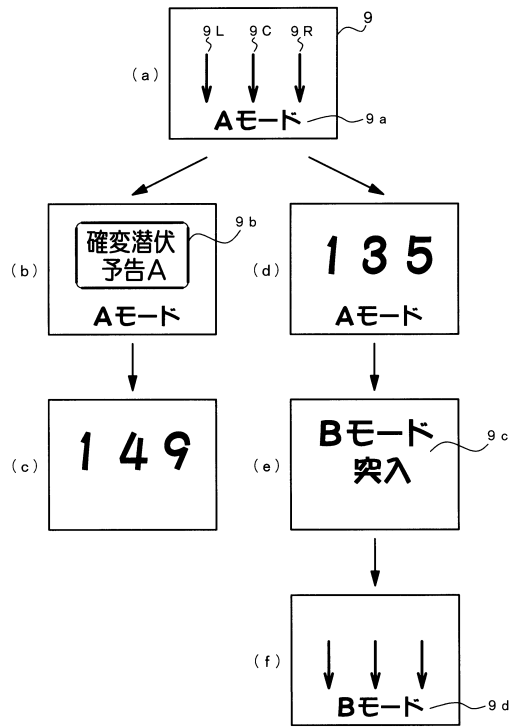
【図 30】



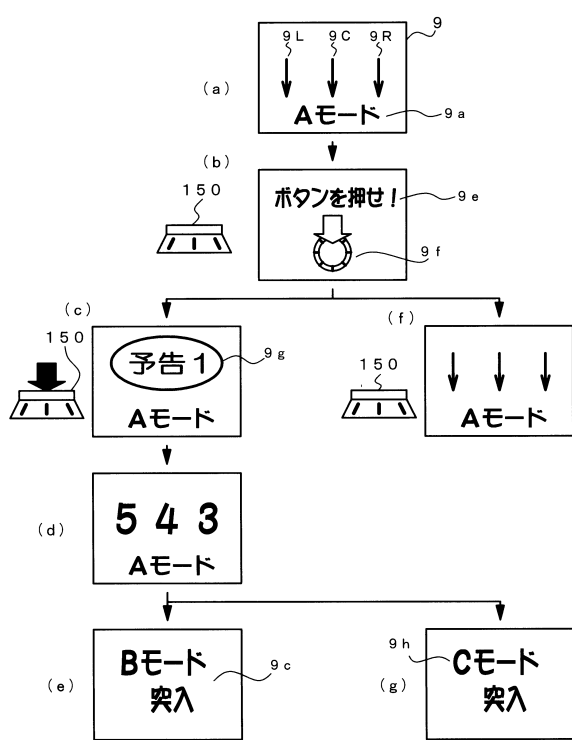
【図 31】



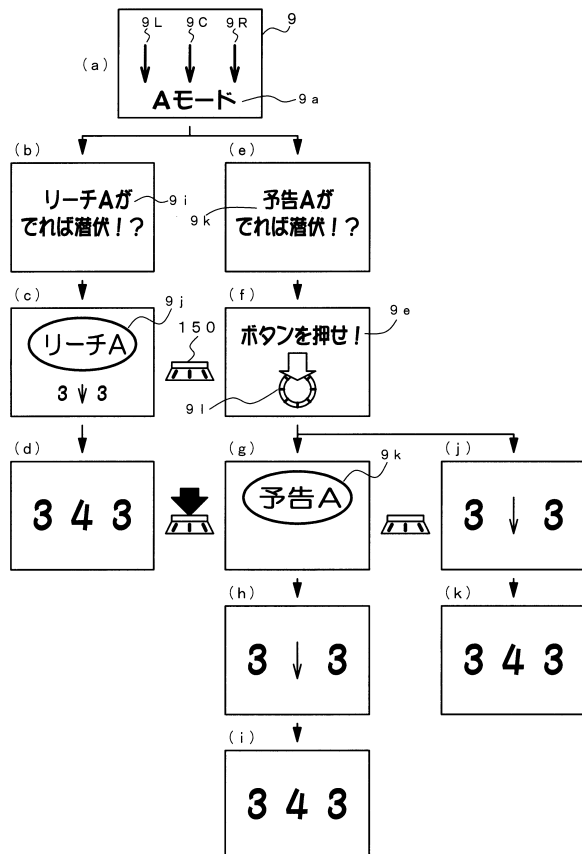
【図 3 2】



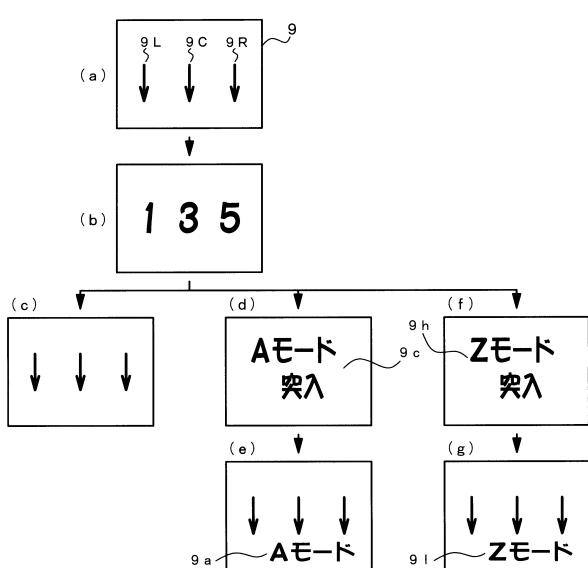
【図 3 3】



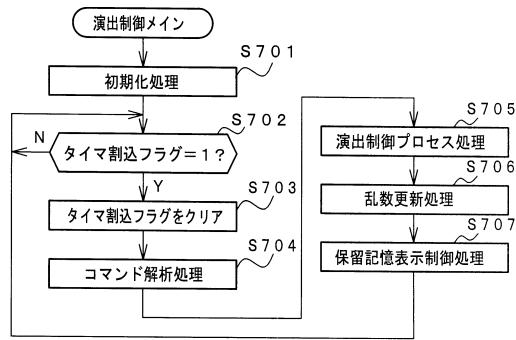
【図 3 4】



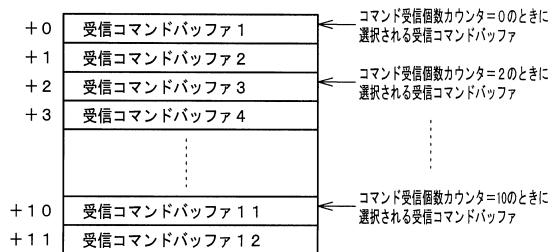
【図 3 5】



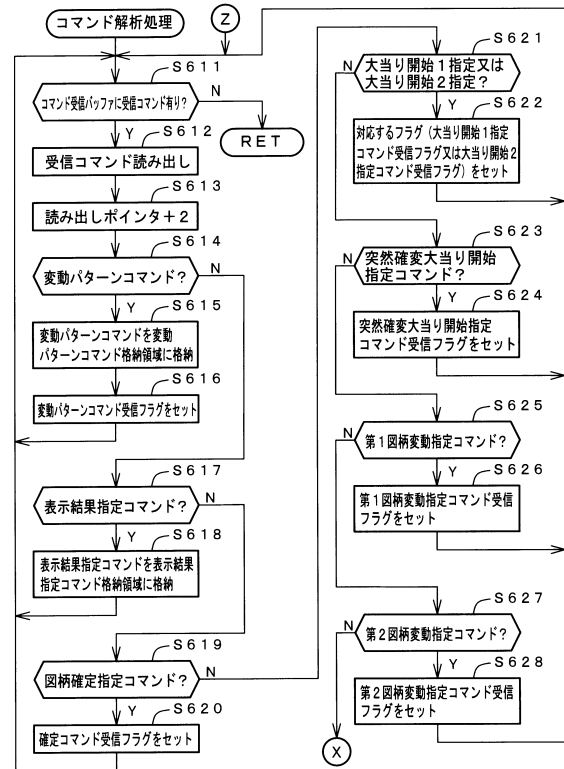
【図 36】



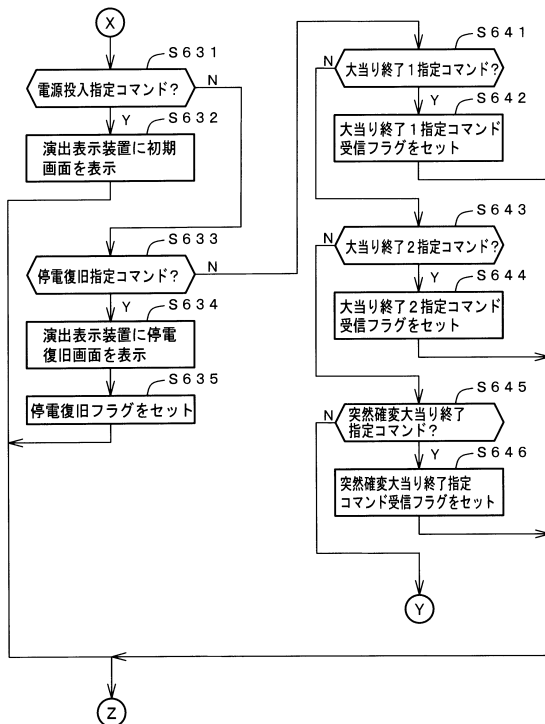
【図 37】



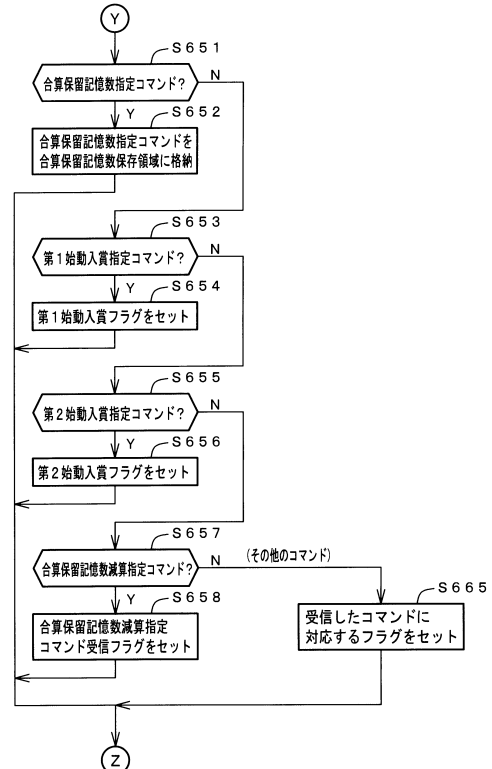
【図 38】



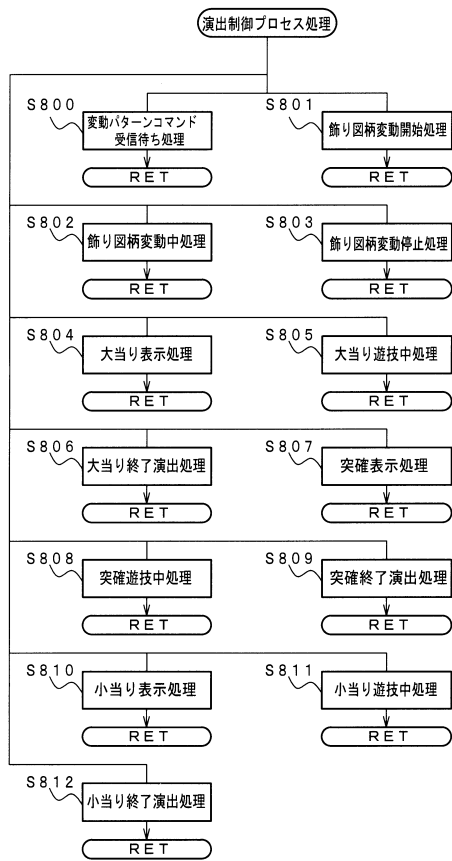
【図 39】



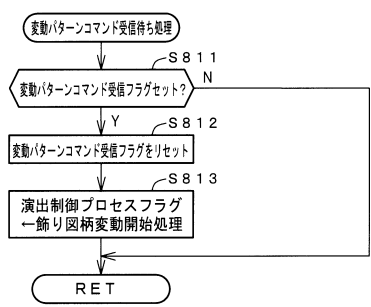
【図 40】



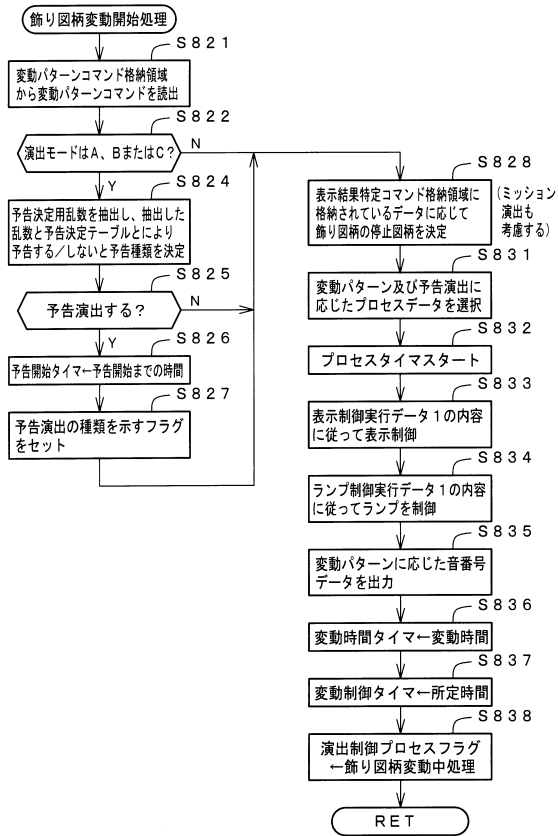
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】

予告演出	通常状態時の判定値	確変状態時の判定値
通常予告 (確変潜伏予告A)	0	0
ボタン操作演出 (ボタン操作を条件に予告1)	1	1
リーチAミッション演出 (ミッションはリーチA)	2	2
ボタン操作・予告Aミッション演出 (ミッションは予告A)	3	3
予告しない	4～119	4～119

(A) 第1図柄変動時

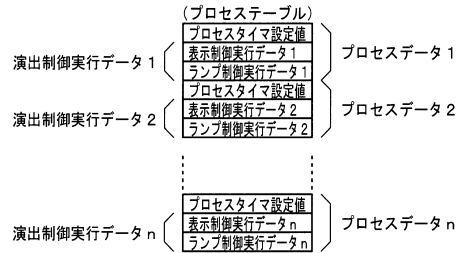
予告演出	通常状態時の判定値	確変状態時の判定値
通常予告 (確変潜伏予告A)	0～2	0～9
ボタン操作演出 (ボタン操作を条件に予告1)	3～6	10～19
リーチAミッション演出 (ミッションはリーチA)	7～9	20～29
ボタン操作・予告Aミッション演出 (ミッションは予告A)	10～12	30～39
予告しない	13～119	40～119

(B) 第2図柄変動時

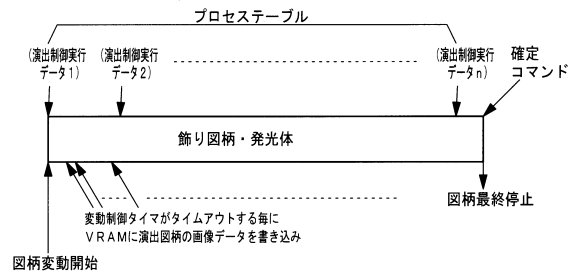
【図 4 5】

表示結果特定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

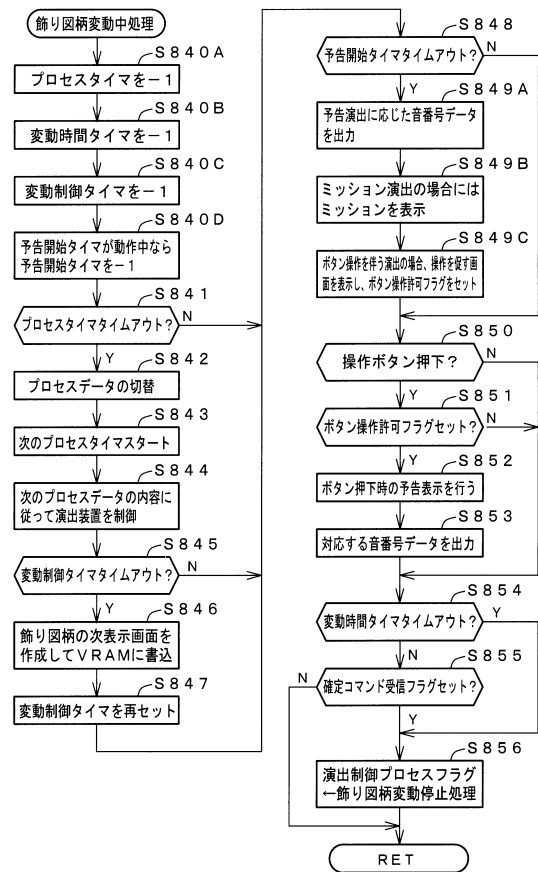
【図 46】



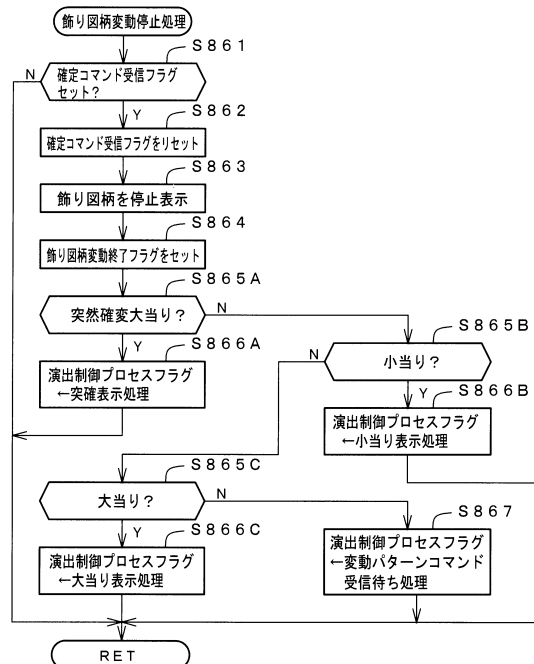
【図 47】



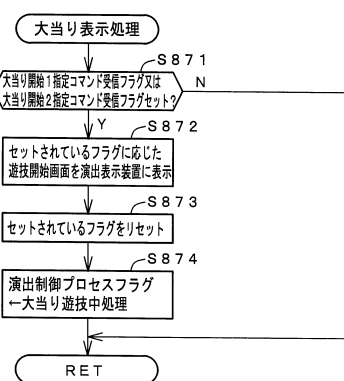
【図 48】



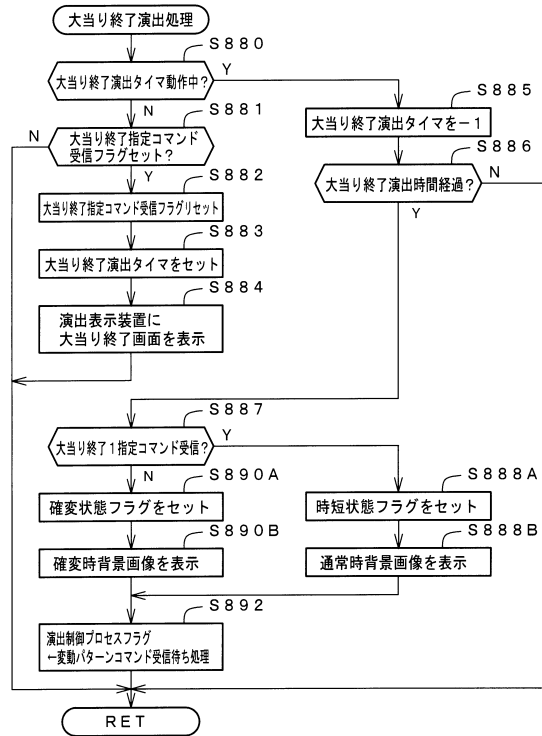
【図 49】



【図 50】



【図 5 1】



【図 5 2】

	Aモードに移行する	Zモードに移行する	A, Zモードに移行しない
第1図柄変動時	0~2	—	3~12
第2図柄変動時	0~7	7~10	11~12

(A) 通常モードで使用されるモード変更決定テーブル (確変状態)

	Aモードに移行する	Aモードに移行しない
第1図柄変動時	0~1	2~12
第2図柄変動時	0~7	8~12

(B) 通常モードで使用されるモード変更決定テーブル (非確変状態)

	Bモードに移行する	Cモードに移行する	B, Cモードに移行しない
第1図柄変動時	0~2	3~4	5~12
第2図柄変動時	0~7	7~10	11~12

(C) Aモードで使用されるモード変更決定テーブル (確変状態)

	Bモードに移行する	Bモードに移行しない
第1図柄変動時	0~2	3~12
第2図柄変動時	0~7	8~12

(D) Aモードで使用されるモード変更決定テーブル (非確変状態)

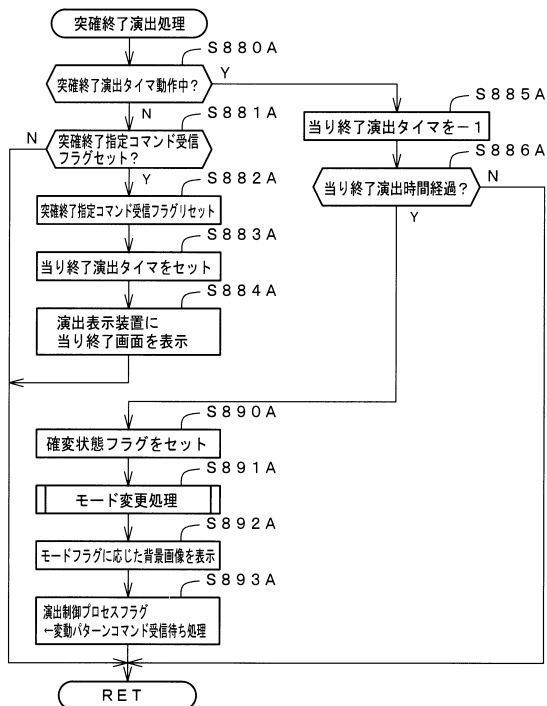
	Cモードに移行する	Cモードに移行しない
第1図柄変動時	0~2	3~12
第2図柄変動時	0~7	8~12

(E) Bモードで使用されるモード変更決定テーブル (確変状態)

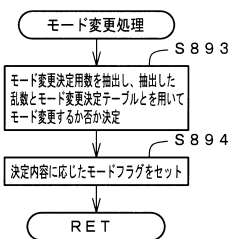
	Cモードに移行する	Cモードに移行しない
第1図柄変動時	0	1~12
第2図柄変動時	0~3	4~12

(F) Bモードで使用されるモード変更決定テーブル (非確変状態)

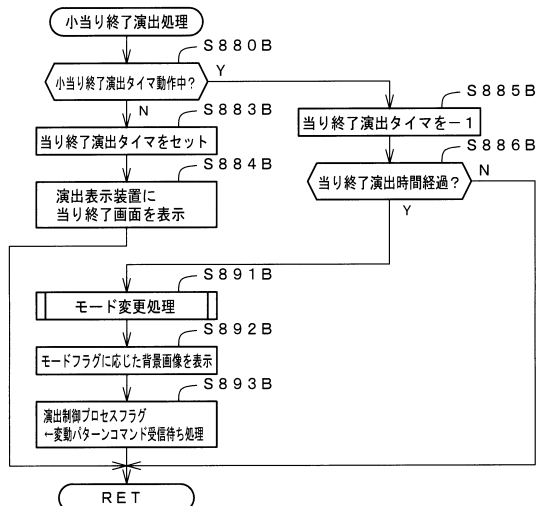
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



フロントページの続き

(72)発明者 沼田 卓也
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

合議体

審判長 中田 誠

審判官 瀬津 太郎

審判官 本郷 徹

(56)参考文献 特開２００８－２１２２４５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F7/02