

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-2217

(P2016-2217A)

(43) 公開日 平成28年1月12日(2016.1.12)

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

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 61 頁)

(21) 出願番号	特願2014-123842 (P2014-123842)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成26年6月16日 (2014. 6. 16)		株式会社平和
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	100131303
			弁理士 吉村 徳人
		(74) 代理人	100070183
			弁理士 吉村 公一
		(72) 発明者	山口 貴弘
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	小川 進
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内

最終頁に続く

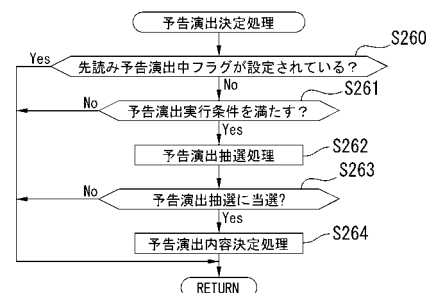
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出効果を向上する。

【解決手段】 本発明に係るパチンコ機1は、当たり抽選が実行された場合に、識別情報の変動表示を実行する抽選結果表示手段200と、所定条件が成立した場合に、識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する所定演出制御手段300と、所定演出が実行される場合に、所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆する示唆情報の表示を含む示唆演出を実行する示唆演出制御手段300と、を備える。そして、示唆演出制御手段300は、所定種別の示唆演出の実行中に、示唆情報により示唆される残り時間を増加させる増加処理を実行する。

【選択図】 図25



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、
前記当たり抽選が実行された場合に、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり
抽選の結果に応じた態様による識別情報の停止表示を実行する抽選結果表示手段と、

所定条件が成立した場合に、前記識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する
所定演出制御手段と、

前記所定演出が実行される場合に、当該所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆す
る示唆情報の表示を含む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により前記示唆演出の実行が決定された場合に、複数の種別
のうちから実行する前記示唆演出の種別を決定する示唆演出種別決定手段と、

前記示唆演出種別決定手段により決定された種別に基づく前記示唆演出を実行する示唆
演出制御手段と、を備え、

前記示唆演出制御手段は、前記示唆演出種別決定手段により前記複数の種別のうち所定
種別が決定された場合に、当該所定種別の前記示唆演出の実行中に、前記示唆情報により
示唆される残り時間を増加させる増加処理を実行することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記示唆演出制御手段は、第 1 所定時機の到来に応じて、前記示唆情報により示唆され
る残り時間として第 1 所定時間を設定して前記示唆演出を開始し、第 2 所定時機の到来に
応じて、前記増加処理を実行し、

前記増加処理では、前記示唆情報により示唆される残り時間として第 2 所定時間が設定
され、

前記第 1 所定時間は、前記第 1 所定時機の到来時から前記所定演出の開始時までの時間
未満であり、

前記第 2 所定時間は、前記第 2 所定時機の到来時から前記所定演出の開始時までの時間
以下であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

【請求項 3】

特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、
前記当たり抽選が実行された場合に、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり
抽選の結果に応じた態様による識別情報の停止表示を実行する抽選結果表示手段と、

所定条件が成立した場合に、前記識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する
所定演出制御手段と、

前記所定演出が実行される場合に、当該所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆す
る示唆情報の表示を含む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により前記示唆演出の実行が決定された場合に、複数の種別
のうちから実行する前記示唆演出の種別を決定する示唆演出種別決定手段と、

前記示唆演出種別決定手段により決定された種別に基づく前記示唆演出を実行する示唆
演出制御手段と、を備え、

前記示唆演出制御手段は、前記示唆演出種別決定手段により前記複数の種別のうち所定
種別が決定された場合に、当該所定種別の前記示唆演出の実行中に、前記示唆情報により
示唆される残り時間の減算を停止する停止処理を実行することを特徴とする遊技機。

30

40

【請求項 4】

前記示唆演出種別決定手段は、前記当たり抽選に当選した場合に、前記所定種別を選択
することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する遊技機に関し、特に、

50

所定演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、所定演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が知られている（特許文献1参照）。

この遊技機では、当たり抽選が実行された場合に、主表示画像と予告演出画像とを組み合わせ構成される変動表示画像の態様を決定する変動表示画像決定手段と、変動表示画像決定手段により決定された変動表示画像を画像表示部に表示する画像表示手段と、を備える。

10

ここで、主表示画像は、演出図柄の変動表示の後に停止表示された演出図柄によって当たり抽選の結果を報知する画像となっている。また、予告演出画像は、当たり抽選の結果を示唆する画像となっている。

そして、この遊技機では、主表示画像における特定の画像態様及び予告演出画像における特定の画像態様のそれぞれが対象画像として予め設定されており、変動表示画像決定手段により決定された変動表示画像に、対象画像が含まれている場合に、当該対象画像の表示開始までの時間をカウントダウンするタイマ演出が実行される。

これによって、この遊技機では、当たりの抽選結果を報知する変動演出中において、対象画像の表示が開始されるまでの時間がカウントダウンされることで、長期間にわたって遊技者に期待感を与えることを可能としている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-198568号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では、演出効果が低下する恐れがある。

すなわち、従来の遊技機では、タイマ演出において、対象画像の表示が開始されるまでの時間が、単調にカウントダウンされる。このため、タイマ演出が単調となり、対象画像の表示が開始されるまでの時間が長いほど、タイマ演出に対する遊技者の注目が低下し、演出効果が低下する恐れがある。

30

本発明の課題は、演出効果を向上することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、前記当たり抽選が実行された場合に、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり抽選の結果に応じた態様による識別情報の停止表示を実行する抽選結果表示手段と、所定条件が成立した場合に、前記識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する所定演出制御手段と、前記所定演出が実行される場合に、当該所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆する示唆情報の表示を含む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により前記示唆演出の実行が決定された場合に、複数の種別のうちから実行する前記示唆演出の種別を決定する示唆演出種別決定手段と、前記示唆演出種別決定手段により決定された種別に基づく前記示唆演出を実行する示唆演出制御手段と、を備え、前記示唆演出制御手段は、前記示唆演出種別決定手段により前記複数の種別のうち所定種別が決定された場合に、当該所定種別の前記示唆演出の実行中に、前記示唆情報により示唆される残り時間を増加させる増加処理を実行することとを特徴とする。

40

第一の発明に係る遊技機では、所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆する示唆情報の表示を含む示唆演出が実行される。特に、所定種別の示唆演出の実行中に、示唆情報

50

により示唆される残り時間が増加される。

これによって、第一の発明に係る遊技機では、示唆演出が単調となることが抑制され、演出効果を向上することが可能となる。

ここで、特定遊技状態としては、後述する大当たり遊技状態が該当する。当たり抽選手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S102、S106、S113) が該当する。識別情報としては、後述する特別図柄が該当する。抽選結果表示手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S35) が該当する。所定条件が成立とは、後述する変動演出決定処理 (ステップ S252) において、予告対象演出の実行に係る変動パターンの具体的内容が決定された場合が該当する。所定演出としては、後述する「擬似連続変動表示」、「リーチ演出」、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が該当する。所定演出制御手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S255) が該当する。示唆情報としては、後述するタイマ画像 t (残り時間) が該当する。示唆演出としては、後述するタイマ予告演出が該当する。示唆演出実行決定手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S262) が該当する。示唆演出種別決定手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S264) が該当する。示唆演出制御手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S253 ~ S255) が該当する。所定種別としては、後述する「特殊予告」が該当する。増加処理としては、後述する「特殊予告」において、タイマ画像 t の残り時間を再設定する処理が該当する。

10

【0006】

第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、前記示唆演出制御手段は、第 1 所定時機の到来に応じて、前記示唆情報により示唆される残り時間として第 1 所定時間を設定して前記示唆演出を開始し、第 2 所定時機の到来に応じて、前記増加処理を実行し、前記増加処理では、前記示唆情報により示唆される残り時間として第 2 所定時間が設定され、前記第 1 所定時間は、前記第 1 所定時機の到来時から前記所定演出の開始時までの時間未満であり、前記第 2 所定時間は、前記第 2 所定時機の到来時から前記所定演出の開始時までの時間以下であることを特徴とする。

20

第二の発明に係る遊技機では、第 1 所定時機の到来に応じて、示唆演出が開始される。このとき、示唆情報により示唆される残り時間として、第 1 所定時機の到来時から所定演出の開始時までの時間未満の時間 (第 1 所定時間) が設定される。その後、第 2 所定時機の到来に応じて、示唆情報により示唆される残り時間が増加される。このとき、増加後の示唆情報により示唆される残り時間として、第 2 所定時機の到来時から所定演出の開始時までの時間以下の時間 (第 2 所定時間) が設定される。

30

これによって、示唆情報により示唆される残り時間が、所定演出が開始されるまでの実際の残り時間を超えることがなくなり、示唆情報により示唆される残り時間が「0」になる前に所定演出が開始されることを防止できる。

したがって、第二の発明に係る遊技機では、遊技者に対して違和感を与えることを防止することが可能となる。

ここで、第 1 所定時機としては、後述する演出図柄の変動表示 (「特殊予告」) の開始時が該当する。第 2 所定時機としては、後述する所定加算時点が該当する。

【0007】

40

第三の発明に係る遊技機は、特定遊技状態を生起させるか否かを決定する当たり抽選を実行する当たり抽選手段と、前記当たり抽選が実行された場合に、識別情報の変動表示を実行した後に、当該当たり抽選の結果に応じた態様による識別情報の停止表示を実行する抽選結果表示手段と、所定条件が成立した場合に、前記識別情報の変動表示の実行中に、所定演出を実行する所定演出制御手段と、前記所定演出が実行される場合に、当該所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆する示唆情報の表示を含む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により前記示唆演出の実行が決定された場合に、複数の種別のうちから実行する前記示唆演出の種別を決定する示唆演出種別決定手段と、前記示唆演出種別決定手段により決定された種別に基づく前記示唆演出を実行する示唆演出制御手段と、を備え、前記示唆演出制御手段は、前記示唆演

50

出種別決定手段により前記複数の種別のうち所定種別が決定された場合に、当該所定種別の前記示唆演出の実行中に、前記示唆情報により示唆される残り時間の減算を停止する停止処理を実行することを特徴とする。

第三の発明に係る遊技機では、所定演出が開始されるまでの残り時間を示唆する示唆情報の表示を含む示唆演出が実行される。特に、所定種別の示唆演出の実行中に、示唆情報により示唆される残り時間の減算が停止される。

これによって、第二の発明に係る遊技機では、示唆演出が単調となることが抑制され、演出効果を向上することが可能となる。

ここで、特定遊技状態としては、後述する大当たり遊技状態が該当する。当たり抽選手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S102、S106、S113) が該当する。識別情報としては、後述する特別図柄が該当する。抽選結果表示手段としては、後述する主制御装置 200 (ステップ S35) が該当する。所定条件が成立とは、後述する変動演出決定処理 (ステップ S252) において、予告対象演出の実行に係る変動パターンの具体的内容が決定された場合が該当する。所定演出としては、後述する「擬似連続変動表示」、「リーチ演出」、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が該当する。所定演出制御手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S255) が該当する。示唆情報としては、後述するタイマ画像 t (残り時間) が該当する。示唆演出としては、後述するタイマ予告演出が該当する。示唆演出実行決定手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S262) が該当する。示唆演出種別決定手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S264) が該当する。示唆演出制御手段としては、後述する演出制御装置 300 (ステップ S253 ~ S255) が該当する。所定種別としては、後述する「特別タイマ予告演出」が該当する。停止処理としては、後述する「特別タイマ予告演出」において、タイマ画像 t の残り時間のカウントダウンを停止する処理が該当する。

【0008】

第四の発明に係る遊技機は、第三の発明に係る遊技機において、前記示唆演出種別決定手段は、前記当たり抽選に当選した場合に、前記所定種別を選択することを特徴とする。

第四の発明に係る遊技機では、示唆演出によって、当たり抽選の結果を示唆することが可能となる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、演出効果を向上することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ機の全体構成を示す斜視図である。

【図2】第1状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図3】第2状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図4】第3状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図5】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

【図6】各種抽選における当たりの種類(種別)を示す図である。

【図7】主制御装置から演出制御装置に対して送信される制御コマンドを説明する図である。

【図8】主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

【図9】主制御装置が実行するシリアル通信受信割込み処理を示すフローチャートである。

【図10】主制御装置が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図11】特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 2】当選時乱数区分抽選テーブル、当選時第 1 変動パターン抽選テーブル及び当選時第 2 変動パターン抽選テーブルを示す図である。

【図 1 3】落選時乱数区分抽選テーブル、落選時第 1 変動パターン抽選テーブル及び落選時第 2 変動パターン抽選テーブルを示す図である。

【図 1 4】特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 0】入賞時演出管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】タイマ画像の第 1 の例を示す図である。

【図 2 2】タイマ画像の第 2 の例を示す図である。

【図 2 3】カウントダウン成功画像の一例を示す図である。

【図 2 4】変動時演出管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】予告対象演出の内容を示す図である。

【図 2 7】個別演出の一例を示す図である。

【図 2 8】残り時間加算演出における第 1 状態の一例を示す図である。

【図 2 9】残り時間加算演出における第 2 状態の一例を示す図である。

20

【図 3 0】特別タイマ予告演出の一例を示す図である。

【図 3 1】タイマ予告演出の内容を示す図である。

【図 3 2】演出図柄の通常変動表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。

本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機 1 に適用している。

【0012】

(パチンコ機 1 の全体構成)

まず、パチンコ機 1 の全体構成を説明する。

30

図 1 は、パチンコ機 1 の全体構成を示す斜視図である。

図 1 に示すパチンコ機 1 は、矩形状の外枠 2 と、外枠 2 の前側に配設された内枠 3 と、内枠 3 の前側に配設された扉ユニット 4 と、を備えている。

内枠 3 は、矩形状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。内枠 3 の内側には、遊技盤 10 (図 2 から図 4 参照) が取り付けられている。

扉ユニット 4 は、略方形の扉状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。これによって、扉ユニット 4 は、内枠 3 に取り付けられた遊技盤 10 の正面側を開閉することが可能となっている。扉ユニット 4 は、略中央部に配設された透明板 4a と、透明板 4a の周囲に配設された装飾部 4b と、透明板 4a の下側に配設された受皿ユニット 5 と、受皿ユニット 5 の側方に配設された発射ハンドル 6 と、を備えている。

40

透明板 4a は、樹脂、ガラス等の透明な材料により平板状に形成され、内枠 3 に取り付けられた遊技盤 10 の正面側に配設される。これによって、遊技者は、透明板 4a を介して、遊技盤 10 を視認することが可能となっている。装飾部 4b は、前方に向かって膨出する形状を有している。装飾部 4b の上側の各角部には、その内部に音発生装置 (スピーカ) 22 (図 5 参照) が配設された音抜部 4c が設けられている。各音抜部 4c には、音発生装置 22 が出力する音声を通過させる複数の音抜孔が設けられている。また、装飾部 4b には、複数のランプ 21 (図 5 参照) が配設されている。

【0013】

受皿ユニット 5 は、遊技球 (貸球及び賞球) を受ける受皿 5a と、受皿 5a の前側に配

50

設された演出ボタン 5 b 及び回転型セレクター 5 c と、を有している。

演出ボタン 5 b は、略円柱状に形成され、受皿ユニット 5 から上方に向かって突出するように配設されている。演出ボタン 5 b は、遊技者による押下操作（下方に向かって押し込む操作）が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、演出ボタン 5 b の押下操作を検出する第 1 操作検出スイッチ 2 4（図 5 参照）が配設されている。第 1 操作検出スイッチ 2 4 は、演出ボタン 5 b が押下操作されるごとに、第 1 操作信号を演出制御装置 3 0 0（図 5 参照）に対して出力する。

回転型セレクター 5 c（いわゆる「ジョグダイヤル」）は、略円筒状に形成され、演出ボタン 5 c の周囲を囲むように配設されている。回転型セレクター 5 c は、遊技者による回転操作（円筒軸を中心に回転させる操作）が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、回転型セレクター 5 c の回転操作を検出する第 2 操作検出スイッチ 2 5（図 5 参照）が配設されている。第 2 操作検出スイッチ 2 5 は、回転型セレクター 5 c が所定角度（例えば、60 [°]）回転操作されるごとに、第 2 操作信号を演出制御装置 3 0 0 に対して出力する。

【0014】

また、受皿ユニット 5 の上面には、貸出操作部 7 が配設されている。貸出操作部 7 は、球貸ボタン 7 a と、返却ボタン 7 b と、度数表示装置 7 c と、を有している。ここで、パチンコ機 1 は、プリペイドカードに記録されている情報の読み出し及び更新を行うことが可能な CR ユニット 5 0 0（図 5 参照）と通信可能に接続されている。そして、プリペイドカード（図示せず）が CR ユニット 5 0 0 に挿入されると、CR ユニット 5 0 0 に挿入されたプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が度数表示装置 7 c に表示される。そして、プリペイドカードが CR ユニット 5 0 0 に挿入されている状態で球貸ボタン 7 a が操作されると、所定数の遊技球が受皿 5 a に払い出される。この際、払い出された遊技球の数に応じてプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が更新されて、更新された有価媒体の残存度数が度数表示装置 7 c に表示される。また、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードが CR ユニット 5 0 0 に挿入されている状態で返却ボタン 7 b が操作されると、CR ユニット 5 0 0 からプリペイドカードが返却される。

ここで、プリペイドカードとしては、例えば、磁気記憶媒体、記憶 IC 内蔵媒体等が該当する。

発射ハンドル 6 は、遊技者による回転操作が可能となっている。そして、発射ハンドル 6 は、回転操作されたことに応じて、この回転操作量に応じた抵抗値を払出制御装置 4 0 0（図 3 参照）に対して出力する。

【0015】

（遊技盤 1 0 の構成）

次に、遊技盤 1 0 の構成を説明する。

図 2 は、第 1 状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。図 3 は、第 2 状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。図 4 は、第 3 状態の遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

なお、図 2 では、第 1 状態として、後述する第 1 サブ画像表示装置 3 2 が第 1 位置に配置され、後述する第 2 サブ画像表示装置 3 3 が第 1 位置に配置され、後述する第 3 サブ画像表示装置 3 4 が第 1 位置に配置されている状態を示している。また、図 3 では、第 2 状態として、第 1 サブ画像表示装置 3 2 が第 2 位置に配置され、第 2 サブ画像表示装置 3 3 が第 1 位置に配置され、第 3 サブ画像表示装置 3 4 が第 1 位置に配置されている状態を示している。さらに、図 4 では、第 3 状態として、第 1 サブ画像表示装置 3 2 が第 1 位置に配置され、第 2 サブ画像表示装置 3 3 が第 2 位置に配置され、第 3 サブ画像表示装置 3 4 が第 2 位置に配置されている状態を示している。

図 2 から図 4 に示すように、遊技盤 1 0 の正面には、発射ハンドル 6 が操作されることに応じて打ち出された遊技球が流下する遊技領域 3 0 が形成されている。また、遊技領域 3 0 の略中央部には、メイン画像表示装置 3 1 が配設されている。

メイン画像表示装置 31 は、例えば、液晶ディスプレイ、CRT (Cathode Ray Tube) ディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。そして、メイン画像表示装置 31 の表示画面 31a には、演出図柄 z1 (図 32 参照) が表示される 3 つの演出図柄表示領域 a1 ~ a3 (図 32 参照) と、演出図柄 z2 (図 32 参照) が表示される演出図柄表示領域 a4 (図 32 参照) と、を構成することが可能となっている。

【0016】

各演出図柄表示領域 a1 ~ a3 では、演出図柄 z1 の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。各演出図柄表示領域 a1 ~ a3 で表示される演出図柄 z1 は、数字、文字、記号、キャラクター等の識別情報 (図柄) を含んで構成されている。本実施形態では、演出図柄 z1 として、数字 (「1」~「8」のうちいずれか一つ) を含んで構成された「数字図柄」を有している。

演出図柄表示領域 a4 では、演出図柄 z2 の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。本実施形態では、演出図柄表示領域 a4 で表示される演出図柄 z2 は、カラーバーから構成されている。

演出図柄 z1, z2 の変動表示とは、各演出図柄表示領域 a1 ~ a3 において、複数種類の演出図柄 z1 をスクロールさせた状態 (抽選結果表示位置に表示される演出図柄 z1 の種類が順次変更される状態) で表示するとともに、演出図柄表示領域 a4 において、演出図柄 z2 の種類 (カラーバーが表す色) が順次変化される状態を表示することをいう。一方、演出図柄 z1, z2 の停止表示とは、各演出図柄表示領域 a1 ~ a3 の抽選結果表示位置において、一の種類の演出図柄 z1 を停止させた状態を表示するとともに、演出図柄表示領域 a4 において、一の種類の演出図柄 z2 を表示 (カラーバーが所定の色を表示) することをいう。

そして、演出図柄表示領域 a1 ~ a4 では、4 つの領域 a1 ~ a4 において停止表示された演出図柄 z1, z2 の組み合わせによって、特別図柄抽選 (第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選) の結果が表示される。

【0017】

図 2 に示すように、メイン画像表示装置 31 の正面側の位置には、第 1 サブ画像表示装置 32、第 2 サブ画像表示装置 33 及び第 3 サブ画像表示装置 34 が配設されている。

各サブ画像表示装置 32, 33, 34 は、例えば、液晶ディスプレイ、CRT ディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。各サブ画像表示装置 32, 33, 34 は、演出画像を表示することが可能な表示画面 32a, 33a, 34a を有している。

第 1 サブ画像表示装置 32 は、メイン画像表示装置 31 の表示画面 31a の上側に配設されている。そして、第 1 サブ画像表示装置 32 は、第 1 位置 (図 2 及び図 4 参照) と、第 1 位置より下方の第 2 位置 (図 3 参照) と、を含む複数の位置に変位させることが可能に構成されている。第 1 サブ画像表示装置 32 は、第 1 位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面 31a の上側に配置され、表示画面 31a を被覆しない。一方、第 1 サブ画像表示装置 32 は、第 2 位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面 31a 内に配置され、表示画面 31a の所定領域 (演出図柄表示領域 a2 の抽選結果表示位置において表示されている演出図柄 z1) を被覆する。第 1 サブ画像表示装置 32 は、モータ 26a (図 5 参照) によって変位される。

【0018】

第 2 サブ画像表示装置 33 は、メイン画像表示装置 31 の表示画面 31a の下側かつ左方に配設されている。そして、第 2 サブ画像表示装置 33 は、第 1 位置 (図 2 及び図 3 参照) と、第 1 位置より上方の第 2 位置 (図 4 参照) と、を含む複数の位置に変位させるとともに、所定角度の範囲内において回転させることが可能に構成されている。第 2 サブ画像表示装置 33 は、第 1 位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面 31a の下側に配置され、表示画面 31a を被覆しない。一方、第 2 サブ画像表示装置 33 は、第 2 位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面 31a 内に配置され、表示画面 31a の所定領域 (演出図柄表示領域 a1 の抽選結果表示位置において表示されている演出図柄 z1) を被覆する。第 2 サブ画像表示装置 33 は、モータ 26b (図 5 参照)

によって変位・回転される。

第3サブ画像表示装置34は、メイン画像表示装置31の表示画面31aの下側かつ右方に配設されている。そして、第3サブ画像表示装置34は、第1位置(図2及び図3参照)と、第1位置より上方の第2位置(図4参照)と、を含む複数の位置に変位させるとともに、所定角度の範囲内において回転させることが可能に構成されている。第3サブ画像表示装置34は、第1位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面31aの下側に配置され、表示画面31aを被覆しない。一方、第3サブ画像表示装置34は、第2位置に配置されている際には、正面側から見て、表示画面31a内に配置され、表示画面31aの所定領域(演出図柄表示領域a3の抽選結果表示位置において表示されている演出図柄z1)を被覆する。第3サブ画像表示装置34は、モータ26c(図5参照)によって変位・回転される。

10

【0019】

メイン画像表示装置31の左方には、始動ゲート41が設けられている。始動ゲート41は、常時、遊技球による通過が可能となるように形成されている。始動ゲート41には、普図始動球検知センサ104(図5参照)が配設されている。普図始動球検知センサ104は、遊技球による始動ゲート41の通過の検出に応じて、検出信号を主制御装置200(図5参照)に対して出力する。主制御装置200は、普図始動球検知センサ104からの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

第2画像表示装置32の下方には、第1始動口51が設けられている。第1始動口51は、上向きに開口した入球口(いわゆる「ヘソ」)であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。第1始動口51内には、特図1始動球検知センサ101(図5参照)が配設されている。特図1始動球検知センサ101は、第1始動口51への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置200に対して出力する。主制御装置200は、特図1始動球検知センサ101からの検出信号の入力に応じて、第1特別図柄抽選を実行する。

20

【0020】

第1始動口51の下方には、第2始動口52が設けられている。第2始動口52には、第2始動口52への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な始動口開閉部材52a(いわゆる「電動チューリップ」)が設けられている。始動口開閉部材52aは、始動口ソレノイド64(図5参照)によって開閉される。第2始動口52は、通常時は、始動口開閉部材52aが閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、普通図柄抽選に当選した場合に、始動口開閉部材52aが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第2始動口52内には、特図2始動球検知センサ102(図5参照)が配設されている。特図2始動球検知センサ102は、第2始動口52への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置200に対して出力する。主制御装置200は、特図2始動球検知センサ102からの検出信号の入力に応じて、第2特別図柄抽選を実行する。

30

【0021】

第2始動口52の下方には、大入賞口53が設けられている。大入賞口53には、大入賞口53への遊技球の入球を不可能にする閉止状態と遊技球の入球を可能にする開放状態とに変位することが可能な大入賞口開閉部材53a(いわゆる「アタッカー」)が設けられている。

40

大入賞口開閉部材53aは、大入賞口ソレノイド65(図5参照)によって開閉される。大入賞口53は、通常時は、大入賞口開閉部材53aが閉止状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選に当選して、大当たり遊技状態が生起された場合に、大入賞口開閉部材53aが開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。大入賞口53内には、大入賞球検知センサ103(図5参照)が配設されている。大入賞球検知センサ103は、大入賞口53への遊技球の入球の検出に応じて、検出信号を主制御装置200に対して出力する。主制御装置200は、大入賞球検知センサ103からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置440(図5参照)による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を実行する。

50

【 0 0 2 2 】

遊技領域 3 0 における大入賞口 5 3 の下方には、いずれの入球口にも入賞しなかった遊技球を回収するためのアウト口 5 4 が設けられている。なお、遊技領域 3 0 には、各入球口 5 1 , 5 2 , 5 3 やゲート 4 1 に遊技球を導くように複数の釘（図示せず）が配置されている。

第 1 始動口 5 1 の右方には、状態表示装置 6 3 が設けられている。状態表示装置 6 3 は、LED 等によって構成されている。状態表示装置 6 3 には、第 1 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（いわゆる「保留数」）、第 2 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、普通図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数、大当たり遊技状態の種別（ラウンド遊技の実行回数）等が表示される。

10

【 0 0 2 3 】

状態表示装置 6 3 の下方には、普図表示装置 6 0、特図 1 表示装置 6 1 及び特図 2 表示装置 6 2 が設けられている。各表示装置 6 0 , 6 1 , 6 2 は、7 セグメント LED、ドットマトリクス LED 等によって構成されている。

普図表示装置 6 0 は、数字や図柄等からなる普通図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、普図表示装置 6 0 では、停止表示された普通図柄によって、普通図柄抽選の結果が表示される。ここで、普図表示装置 6 0 に停止表示された普通図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である普図当たり遊技状態が生起される。

特図 1 表示装置 6 1 は、数字や図柄等からなる第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 1 表示装置 6 1 では、停止表示された第 1 特別図柄によって、第 1 特別図柄抽選の結果が表示される。特図 2 表示装置 6 2 は、数字や図柄等からなる第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 2 表示装置 6 2 では、停止表示された第 2 特別図柄によって、第 2 特別図柄抽選の結果が表示される。

20

ここで、特図表示装置 6 1 , 6 2 における特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の表示と、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 における演出図柄 z 1 , z 2 の表示とは、変動表示が開始される時期、変動表示が終了して停止表示が行われる時期及び停止表示された図柄が示す抽選結果のそれぞれについて対応付けられている。

そして、特図 1 表示装置 6 1 に停止表示された第 1 特別図柄が特定の図柄となった場合又は特図 2 表示装置 6 2 において停止表示された第 2 特別図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態が生起される。

30

【 0 0 2 4 】

（制御系の構成）

次に、パチンコ機 1 における制御系の構成を説明する。

図 5 は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

図 5 に示すように、パチンコ機 1 は、主制御装置 2 0 0 と、演出制御装置（サブ制御装置）3 0 0 と、払出制御装置 4 0 0 と、各制御装置 2 0 0 , 3 0 0 , 4 0 0 に電源（電力）を供給する電源装置 6 0 0 と、を備えている。

各制御装置 2 0 0 , 3 0 0 , 4 0 0 は、CPU（Central Processing Unit）と、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータを格納する ROM（Read Only Memory）と、CPU が ROM に格納されているプログラムに基づく処理を進行するために使用される一時記憶領域となる RAM（Random Access Memory）と、を備えるマイクロコンピュータである。

40

【 0 0 2 5 】

主制御装置 2 0 0 は、CPU 2 1 0 と、ROM 2 2 0 と、RAM 2 3 0 と、入力ポート 2 4 0 と、出力ポート 2 5 0 と、周波数発生回路 2 6 0 と、ハード乱数発生回路 2 7 0 と、を備える。

入力ポート 2 4 0 は、各検知センサ 1 0 1 ~ 1 0 4 から入力された検出信号及び払出制御装置 4 0 0 から入力された制御コマンドのそれぞれを、CPU 2 1 0 に対して出力する

50

。出力ポート 250 は、演出制御装置 300 及び払出制御装置 400 のそれぞれに対して制御コマンドを出力するとともに、各表示装置 60 ~ 63 及び各ソレノイド 64 , 65 に対して制御信号を出力する。また、出力ポート 250 は、パチンコ機 1 の賞球の払い出しに関する情報やエラー信号をホールコンピュータ（図示せず）に対して出力する。

R O M 220 には、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータが格納されている。特に、R O M 220 には、遊技の進行に必要なデータとして、各種抽選を実行するための判定テーブル、演出制御装置 300 を制御するために必要な各種制御コマンドが格納されている。

【0026】

R A M 230 には、主制御装置 200 における入出力データ、演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタ等の各種カウンタ、抽選結果や遊技状態を管理するフラグ等が一時的に記憶される。

特に、R A M 230 は、特図 1 始動球検知センサ 101、特図 2 始動球検知センサ 102 及び普通図始動球検知センサ 104 のそれぞれからの検出信号の入力を契機として取得される始動情報（遊技情報）を記憶することが可能な始動情報記憶領域が設けられている。始動情報とは、各検出信号の入力を契機として取得された各種乱数値等の情報をいう。

また、始動情報記憶領域として、特図 1 始動球検知センサ 101 からの検出信号の入力を契機として取得された始動情報（以下、「特図 1 始動情報」とする）を記憶することが可能な特図 1 始動情報記憶領域と、特図 2 始動球検知センサ 102 からの検出信号の入力を契機として取得された始動情報（以下、「特図 2 始動情報」とする）を記憶することが可能な特図 2 始動情報記憶領域と、を有している。特図 1 始動情報記憶領域及び特図 2 始動情報記憶領域には、それぞれ、所定数（本実施形態では、4 つ）を上限として、始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）を記憶することが可能となっている。

ここで、パチンコ機 1 は、電源装置 600 による電源の供給が遮断された際に主制御装置 200 に対して電源を供給することが可能なバックアップ電源回路（図示せず）を備えている。これにより、R A M 230 は、電源装置 600 による電源の供給時には、この電源に基づいて記憶された情報を保持することができ、電源装置 600 による電源の供給の遮断時には、バックアップ電源回路から供給される電源に基づいて記憶された情報を保持（保存）することができる。

【0027】

周波数発生回路 260 は、所定のクロック周波数（本実施形態では、12 [M H z] ）でクロック（同期信号）を発生させて、このクロックを C P U 210 及びハード乱数発生回路 270 のそれぞれに対して出力する。ハード乱数発生回路 270 は、普通図柄抽選の当たり乱数、第 1 特別図柄抽選の当たり乱数及び第 2 特別図柄抽選の当たり乱数のそれぞれを発生させる。ハード乱数発生回路 270 は、周波数発生回路 260 から 1 クロックが入力されるごとに、ループカウンタの値を所定の範囲内（例えば、0 ~ 65535 の範囲内）において 1 ずつ更新することによって、当たり乱数を発生させる。本実施形態では、ハード乱数発生回路 270 のループカウンタの値は、0 . 083 [μ s] （1 [s] / 12 [M H z] = 0 . 083 [μ s] ）ごとに更新される。なお、ループカウンタは、普通図柄抽選、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【0028】

演出制御装置 300 は、主制御装置 200 から受信した制御コマンドに基づいて、各画像表示装置 31 , 32 , 33 , 34 における演出画像の表示、ランプ 21 の点灯・点滅、音発生装置 22 による音の出力、及び、各モータ 26 a , 26 b , 26 c の駆動のそれぞれを制御する。

演出制御装置 300 の R O M には、演出の進行に係るプログラム、演出の進行に必要なデータが格納されている。演出制御装置 300 の R A M には、主制御装置 200 から受信した制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。

演出制御装置 300 の C P U は、主制御装置 200 から受信した制御コマンドに基づい

10

20

30

40

50

て、実行する演出内容を決定する。そして、決定した演出内容に係る演出プログラムにしたがって、画像データ、ランプ制御データ及び音制御データを読み出して、読み出した制御データを、各画像表示装置 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して出力する。また、決定した演出内容に係る演出プログラムにしたがって、モータ制御データを読み出して、読み出した制御データにしたがって、各モータ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c を駆動する。

また、演出制御装置 3 0 0 の CPU は、演出ボタン 5 b を用いた演出内容が決定された場合には、第 1 操作検出スイッチ 2 4 からの第 1 操作信号の入力の有無を監視し、第 1 操作信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを各画像表示装置 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して出力する。

10

さらに、演出制御装置 3 0 0 の CPU は、回転型セクター 5 c を用いた演出内容が決定された場合には、第 2 操作検出スイッチ 2 5 からの第 2 操作信号の入力の有無を監視し、第 2 操作信号の入力の有無に応じた制御データを読み出して、読み出した制御データを各画像表示装置 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4、ランプ 2 1 及び音発生装置 2 2 のそれぞれに対して出力する。

【 0 0 2 9 】

払出制御装置 4 0 0 は、発射ハンドル 6 が備える発射ボリューム（図示せず）から入力された信号に基づいて、遊技球発射装置 4 2 3 による遊技球の発射動作を制御する。

具体的には、払出制御装置 4 0 0 には、発射ボリューム及び遊技球発射装置 4 2 3 が接続されている。発射ボリュームは、発射ハンドル 6 が回転操作されると、この回転操作量に応じた信号を払出制御装置 4 0 0 に対して出力する。そして、払出制御装置 4 0 0 は、発射ボリュームから入力された信号に応じた強さで遊技球を遊技領域 3 0 に発射するように、遊技球発射装置 4 2 3 による遊技球の発射動作を制御する。

20

また、払出制御装置 4 0 0 は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンド及び CR ユニット 5 0 0 から受信した球貸指示信号のそれぞれに基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による遊技球払出動作を制御する。

具体的には、払出制御装置 4 0 0 には、遊技球払出装置 4 4 0 が接続されている。遊技球払出装置 4 4 0 は、遊技球を受皿 5 a に払い出す遊技球払出動作を実行する。

そして、払出制御装置 4 0 0 は、主制御装置 2 0 0 から受信した制御コマンドに基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

30

【 0 0 3 0 】

また、払出制御装置 4 0 0 には、接続基板 4 1 0 を介して、球貸スイッチ 4 0 1、返却スイッチ 4 0 2、度数表示装置 7 c 及び CR ユニット 5 0 0 のそれぞれが接続されている。

球貸スイッチ 4 0 1 は、球貸ボタン 7 a が操作されたことに応じて、球貸操作信号を、接続基板 4 1 0 を経由して CR ユニット 5 0 0 に対して送信する。

CR ユニット 5 0 0 は、球貸スイッチ 4 0 1 から球貸操作信号を受信すると、挿入されているプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数から所定数の貸球を払い出すために必要な度数を減算して、プリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新するとともに、所定数の遊技球の払い出しを指示する球貸指示信号を、接続基板 4 1 0 を経由して払出制御装置 4 0 0 に対して送信する。

40

そして、払出制御装置 4 0 0 は、CR ユニット 5 0 0 から受信した球貸指示信号に基づいて、遊技球払出装置 4 4 0 による貸球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。具体的には、CR ユニット 5 0 0 から球貸指示信号を受信するごとに、所定数（例えば、2 5 個）の遊技球の払い出しに係る遊技球払出動作を制御する。

【 0 0 3 1 】

また、CR ユニット 5 0 0 は、プリペイドカードが挿入されたとき及びプリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新したときのそれぞれにおいて、有価媒体の残存度数を示す度数信号を、接続基板 4 1 0 を経由して度数表示装置 7 c に送信する。そし

50

て、度数表示装置 7 c は、度数信号を受信すると、この度数信号が示す有価媒体の残存度数を表示する。

返却スイッチ 4 0 2 は、返却ボタン 7 b が操作されたことに応じて、返却操作信号を、接続基板 4 1 0 を経由して C R ユニット 5 0 0 に対して送信する。そして、C R ユニット 5 0 0 は、返却操作信号を受信すると、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードを返却（排出）する。

【0032】

（各種抽選について）

次に、パチンコ機 1 で実行される各種抽選について説明する。

図 6 は、各種抽選における当たりの種類（種別）を示す図である。

10

パチンコ機 1 では、遊技球による始動ゲート 4 1 の通過を契機として、普通図柄抽選が実行される。そして、普通図柄抽選に当選した場合に、普図当たり遊技状態が生起される。普図当たり遊技状態では、始動口開閉部材 5 2 a が閉止状態から開放状態に変位（開放）されて、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球が可能な状態となる。

図 6（a）に示すように、本実施形態では、普通図柄抽選に当選した場合に生起される普図当たり遊技状態の種類として、「普図当たり」の 1 種類が設定されている。

【0033】

「普図当たり」に当選した場合には、普図表示装置 6 0 において、普通図柄を「普図当たり図柄」で停止表示させるように制御する。一方、普通図柄抽選に落選した場合には、普図表示装置 6 0 において、普通図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。

20

ここで、パチンコ機 1 では、補助制御として、時短制御を実行することが可能となっている。

時短制御とは、該制御が実行されていないときと比較して、特別図柄の変動表示を行う時間（以下、「変動時間」とする）が短縮される制御をいう。本実施形態では、時短制御が実行されているときには、該制御が実行されていないときと比較して、普通図柄抽選の当選確率が向上され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 5 2 a の開放回数が増加され、普図当たり遊技状態における始動口開閉部材 5 2 a の開放時間が延長され、かつ、普通図柄の変動表示を行う時間が短縮される。

「普図当たり」に当選した場合には、始動口開閉部材 5 2 a の開放回数が 1 [回] 又は 3 [回] に設定され、各回における始動口開閉部材 5 2 a の開放時間が 0 . 5 [s] 又は 2 . 0 [s] に設定される。この際、始動口開閉部材 5 2 a の開放時間及び開放回数は、時短制御の実行中には、2 . 0 [s] × 3 [回] に設定され、時短制御の停止中には、0 . 5 [s] × 1 [回] に設定される。各回における始動口開閉部材 5 2 a の開放は、始動口開閉部材 5 2 a が開放状態とされてから、設定された開放時間が経過した場合に終了する。

30

【0034】

また、パチンコ機 1 では、第 1 始動口 5 1 への遊技球の入球を契機として、第 1 特別図柄抽選が実行され、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球を契機として、第 2 特別図柄抽選が実行される。そして、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選に当選した場合に、大当たり遊技状態が生起される。大当たり遊技状態では、大入賞口開閉部材 5 3 a が閉止状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、大入賞口 5 3 への遊技球の入球が可能な状態となる。

40

図 6（b）に示すように、本実施形態では、特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選）の抽選に当選した場合に生起される大当たり遊技状態の種別（種類）として、「大当たり 1」～「大当たり 3」の 3 種類が設定されている。

【0035】

「大当たり 1」に当選した場合には、表示装置 6 1 , 6 2 において、特別図柄を「大当たり 1 図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。こ

50

で、「ボーナス図柄」は、例えば、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「7、7、7」等、同一の所定の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が赤色を示す態様とする。

「大当たり2」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「大当たり2図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「チャンス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり3」に当選した場合には、表示装置 6 1, 6 2 において、特別図柄を「大当たり3図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「チャンス図柄」で停止表示させるように制御する。

ここで、「チャンス図柄」は、例えば、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 が、「1、1、1」等、同一の所定の数字（「ボーナス図柄」を構成する「数字図柄」を除く）を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が青色を示す態様とする。

【0036】

一方、特別図柄抽選に落選した場合（「はずれ」の場合）には、表示装置 6 1, 6 2 において特別図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1, z 2 を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。「はずれ図柄」は、例えば、3つの演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 に停止表示された演出図柄 z 1 を、「1、6、9」等、少なくとも一の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字と異なる組み合わせとなるとともに、演出図柄表示領域 a 4 に停止表示された演出図柄 z 2 が白色を示す態様とする。

【0037】

「大当たり1」~「大当たり3」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、所定回数のラウンド遊技が実行される。本実施形態では、「大当たり1」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が16[回]に設定され、「大当たり2」又は「大当たり3」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が2[回]に設定される。

また、「大当たり1」に当選した場合には、各回のラウンド遊技における大入賞口開閉部材 5 3 a の最長開放時間が、第1の時間（本実施形態では、30.0[s]）に設定され、「大当たり2」又は「大当たり3」に当選した場合には、各回のラウンド遊技における大入賞口開閉部材 5 3 a の最長開放時間が、第1の時間より短い第2の時間（本実施形態では、6.0[s]）に設定される。そして、各回のラウンド遊技は（大入賞口開閉部材 5 3 a の開放）は、大入賞口開閉部材 5 3 a が開放状態とされてから最長開放時間が経過したこと、及び、大入賞口 5 3 への遊技球の入球数が所定数（以下、「所定入賞上限数」とする）に達したこと、のうち一方が成立した場合に終了される。本実施形態では、所定入賞上限数は、10[球]に設定されている。

【0038】

ここで、パチンコ機 1 では、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選）の当選確率に係る遊技状態として、「特図低確率状態」及び「特図高確率状態」を有している。「特図低確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第1の確率（以下、「低確率」とする）（例えば、1/390）に設定される。一方、「特図高確率状態」では、特別図柄抽選の当選確率が、第1の確率より高い第2の確率（以下、「高確率」とする）（例えば、1/39）に設定される。なお、主制御装置 2 0 0 は、第1特別図柄抽選の当選確率と第2特別図柄抽選の当選確率とが同期するように、各抽選の当選確率を設定する。ここで、特別図柄抽選の当選確率とは、大当たり遊技状態が生起される「当たり」（「大当たり1」~「大当たり3」）に当選する確率をいう。

そして、「大当たり1」又は「大当たり2」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図高確率状態」が生起される。一方、「大当たり3」に当選した場合には、この大当たり遊技状態が終了した後から次の大当たり遊技状態が生起される前までの期間において、「特図

10

20

30

40

50

低確率状態」が生起される。

また、「大当たり1」～「大当たり3」に当選した場合には、この大当たり遊技状態の終了後において、時短制御が実行される。時短制御は、「大当たり1」～「大当たり3」の終了に応じて開始され、この時短制御の開始後、大当たり遊技状態が生起されことなく、所定回数（本実施形態では、70[回]）の特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が実行されたことに応じて終了される。

【0039】

（制御コマンドについて）

次に、主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される制御コマンドについて説明する。

図7は、主制御装置から演出制御装置に対して送信される制御コマンドを説明する図である。

主制御装置200と演出制御装置200とは、シリアル通信用のハーネスを介して互いに接続されている。ここで、主制御装置200と演出制御装置300との間における通信は、主制御装置200から演出制御装置300への一方向のみで行われ、演出制御装置300から主制御装置200への通信は行われない。

主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される各制御コマンドは、制御コマンドの種類を示す1バイトの先行データと、制御コマンドの内容を示す1バイトの後続データと、から構成されている。

そして、主制御装置200は、シリアル通信によって、先行データ及び後続データから構成される制御コマンドを演出制御装置300に対して送信する。演出制御装置300では、主制御装置200から制御コマンドを受信すると、シリアル通信割込みが発生し、この割込み処理によって、制御コマンドのデータをRAMの所定領域に記憶する。

【0040】

図7に示すように、パチンコ機1では、主制御装置200から演出制御装置300に対して送信される制御コマンドとして、図柄種別指定コマンド、第1変動パターン指定コマンド、第2変動パターン指定コマンド、停止指定コマンド、状態指定コマンド、第1先読み指定コマンド、第2先読み指定コマンド、第3先読み指定コマンド、第1保留数指定コマンド、第2保留数指定コマンド等が設定されている。

図柄種別指定コマンドは、特別図柄（演出図柄）の停止図柄（特別図柄抽選の抽選結果）を指定するコマンドである。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の停止図柄として、「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」（「大当たり1図柄」～「大当たり3図柄」のうちのものを）を指定する。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の変動開始時に送信される。本実施形態では、図柄種別指定コマンドは、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【0041】

第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、それぞれ、特別図柄（演出図柄z1, z2）の変動表示の変動パターンの内容（変動パターン番号）を指定するコマンドである。本実施形態では、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、それぞれ、変動パターン番号を指定することによって、当該変動パターン番号に対応付けられている変動時間（変動パターンの内容）を指定する。

本実施形態では、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、それぞれ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。そして、第1変動パターン指定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動開始時に送信される。

【0042】

第1変動パターン指定コマンドは、演出図柄z1, z2の変動表示のうち第1期間（例えば、演出図柄z1, z2の変動表示の開始後から後述する「リーチ表示」の開始前までの期間）の変動パターン（以下、「第1変動パターン」とする）の内容を指定する。本実施形態では、第1変動パターンの内容として、互いに異なる変動時間が対応付けられてい

10

20

30

40

50

る m 種類のもので設定されている。そして、第 1 変動パターン指定コマンドは、m 種類の第 1 変動パターンの内容うちのものを指定する。

本実施形態では、第 1 変動パターンの種別として、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」が設定されている。

「通常変動パターン」とは、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示中に、大当たり遊技状態が生起されることを期待させる表示（擬似連続変動表示等）が行われない第 1 変動パターンの種別をいう。

「擬似連続変動パターン」とは、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示中に、1 回以上の擬似連続変動表示が行われる第 1 変動パターンの種別をいう。

擬似連続変動表示とは、演出図柄表示領域 a 4 における演出図柄 z 2 の変動表示が継続されつつ、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 のうち少なくとも 1 の領域の抽選結果表示位置において演出図柄 z 1 の仮停止表示が行われた後に、再び、全ての演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において演出図柄 z 1 の通常変動表示が行われる表示をいう。

仮停止表示とは、抽選結果表示位置において、一の種類の演出図柄 z 1 が揺動（又は回転）される表示（抽選結果表示位置に表示されている演出図柄 z 1 が変更されない表示）をいう。また、通常変動表示とは、抽選結果表示位置に表示される演出図柄 z 1 が、順次変更される（入れ替わる）表示をいう。なお、抽選結果表示位置とは、演出図柄 z 1 が停止表示される位置をいう。

また、本実施形態では、「擬似連続変動パターン」の種別として、1 回の擬似連続変動表示が行われる「1 回擬似連続変動」、2 回の擬似連続変動表示が行われる「2 回擬似連続変動」及び 3 回の擬似連続変動表示が行われる「3 回擬似連続変動」が設定されている。

そして、各種別の期待値は、期待値が高いものから「3 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」、「1 回擬似連続変動」、「通常変動パターン」の順に期待値が低くなるように設定されている。ここで、期待値とは、当該「変動パターン」が決定された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう。

【0043】

第 2 変動パターン指定コマンドは、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示のうち第 2 期間（例えば、「リーチ表示」の開始後から演出図柄 z 1, z 2 の停止表示の開始前までの期間）の変動パターン（以下、「第 2 変動パターン」とする）の内容を指定する。ここで、第 2 期間は、第 1 期間より後の期間となっている。本実施形態では、第 2 変動パターンの内容として、互いに異なる変動時間に対応付けられている n 種類のもので設定されている。そして、第 2 変動パターン指定コマンドは、n 種類の第 2 変動パターンの内容のうちのものを指定する。

本実施形態では、第 2 変動パターンの種別として、「通常変動パターン」及び「リーチ変動パターン」が設定されている。

「通常変動パターン」とは、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示中に、大当たり遊技状態が生起されることを期待させる表示（リーチ表示等）が行われない第 2 変動パターンの種別をいう。

「リーチ変動パターン」とは、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示中に、リーチ表示が行われる第 2 変動パターンの種別をいう。

リーチ表示とは、演出図柄 z 1, z 2 がリーチ状態を形成する表示をいう。リーチ状態とは、演出図柄表示領域 a 4 における演出図柄 z 2 の変動表示が継続されつつ、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 のうち 2 以上の領域において演出図柄 z 1 の仮停止表示が行われ、かつ、2 以上の領域において仮停止表示されている演出図柄 z 1 が、「大当たり図柄」に含まれる組み合わせとなる状態（例えば、2 以上の演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において互いに同一の数字を示す「数字図柄」が仮停止表示されている状態）をいう。

【0044】

また、本実施形態では、「リーチ変動パターン」の種別として、「リーチ演出」が実行されない「ノーマルリーチ」及び「リーチ演出」が実行される「スーパーリーチ A」及び

10

20

30

40

50

「リーチ演出 B」が設定されている。また、「スーパーリーチ A」として、「スーパーリーチ A 1」～「スーパーリーチ A 3」が設定され、「スーパーリーチ B」として、「スーパーリーチ B 1」～「スーパーリーチ B 3」が設定されている。

「スーパーリーチ A」では、演出図柄 z 1, z 2 がリーチ状態を形成した後に、リーチ演出として、「リーチ演出 A」が開始される。

「リーチ演出 A」では、メイン画像表示装置 3 1 の表示画面 3 1 a において、「味方キャラクター」が「敵キャラクター A」と対戦する「対戦リーチ演出画像 A」が表示される。

特に、「対戦リーチ演出画像 A」では、所定のタイミングで、「味方キャラクター」が所定の台詞（以下、「カットイン台詞」とする）を発する「カットイン台詞画像」が表示された後に、所定のタイミングで、「味方キャラクター」と「敵キャラクター A」との勝敗が決する「対戦結果画像」が表示される。この際、特別図柄抽選に当選した場合には、「対戦結果画像」として、「味方キャラクター」が「敵キャラクター A」に勝利する画像が表示され、特別図柄抽選に落選した場合には、「対戦結果画像」として、「味方キャラクター」が「敵キャラクター A」に敗北する画像が表示される。

そして、「スーパーリーチ A 1」では、「カットイン台詞画像」における「カットイン台詞」の色が「黒色」となり、「スーパーリーチ A 2」では、「カットイン台詞画像」における「カットイン台詞」の色が「緑色」となり、「スーパーリーチ A 3」では、「カットイン台詞画像」における「カットイン台詞」の色が「赤色」となる。

【0045】

「スーパーリーチ B」では、演出図柄 z 1, z 2 がリーチ状態を形成した後に、リーチ演出として、「リーチ演出 B」が開始される。

「リーチ演出 B」では、メイン画像表示装置 3 1 の表示画面 3 1 a において、「味方キャラクター」が「敵キャラクター B」と対戦する「対戦リーチ演出画像 B」が表示される。

特に、「対戦リーチ演出画像 B」では、所定のタイミングで、「キャラクター C」に係る画像（以下、「カットイン画像」とする）が表示された後に、所定のタイミングで、「味方キャラクター」と「敵キャラクター B」との勝敗が決する「対戦結果画像」が表示される。この際、特別図柄抽選に当選した場合には、「対戦結果画像」として、「味方キャラクター」が「敵キャラクター B」に勝利する画像が表示され、特別図柄抽選に落選した場合には、「対戦結果画像」として、「味方キャラクター」が「敵キャラクター B」に敗北する画像が表示される。

そして、「スーパーリーチ B 1」では、「カットイン画像」の背景が「無地の白色」となり、「スーパーリーチ B 2」では、「カットイン画像」の背景が「無地の赤色」となり、「スーパーリーチ B 3」では、「カットイン画像」の背景が「トラ柄」となる。

なお、以下の説明では、「リーチ演出 A」における「カットイン台詞画像」の表示及び「リーチ演出 B」における「カットイン画像」の表示を、まとめて、「チャンスアップ演出」とする。また、「リーチ演出 A」における「対戦結果画像」の表示、及び、「リーチ演出 B」における「対戦結果画像」の表示を、まとめて、「当落演出」とする。

【0046】

各種別の期待度は、期待度が高いものから順に、「スーパーリーチ B」、「スーパーリーチ A」、「ノーマルリーチ」（期待度高 期待度低）となるように設定されている。

また、各「スーパーリーチ A」の期待度は、期待度が高いものから順に、「スーパーリーチ A 3」、「スーパーリーチ A 2」、「スーパーリーチ A 1」（期待度高 期待度低）となるように設定されている。

さらに、各「スーパーリーチ B」の期待度は、期待度が高いものから順に、「スーパーリーチ B 3」、「スーパーリーチ B 2」、「スーパーリーチ B 1」（期待度高 期待度低）となるように設定されている。

ここで、期待値とは、当該「変動パターン」が決定された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

停止指定コマンドは、特別図柄（演出図柄 z 1 , z 2 ）の停止表示を指定するコマンドである。停止指定コマンドは、特別図柄の停止表示時に送信される。

状態指定コマンドは、遊技状態を指定するコマンドである。状態指定コマンドは、時短制御の開始、時短制御の終了、特図高確率状態の設定及び特図低確率状態の設定のうちの一のものを指定する。状態指定コマンドは、各制御の開始時又は終了時、各確率の設定時に送信される。

【 0 0 4 8 】

第 1 先読み指定コマンドは、特別図柄（演出図柄）の停止図柄（特別図柄抽選の抽選結果）を指定するコマンドである。第 1 先読み指定コマンドは、特別図柄の停止図柄として、「はずれ図柄」又は「大当たり p 図柄」（「大当たり 1 図柄」～「大当たり 3 図柄」のうちの一のものを）を指定する。第 1 先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。本実施形態では、第 1 先読み指定コマンドは、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

10

第 2 先読み指定コマンドは、第 1 変動パターン（変動時間）を指定するコマンドである。具体的には、第 2 先読み指定コマンドは、変動パターンが不定であること（「変動パターン不定」）又は m 種類の第 1 変動パターンのうちの一のもの（「変動パターン m」）を指定する。第 2 先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。本実施形態では、第 2 先読み指定コマンドは、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

20

第 3 先読み指定コマンドは、第 2 変動パターン（変動時間）を指定するコマンドである。具体的には、第 3 先読み指定コマンドは、第 2 変動パターンが不定であること（「変動パターン不定」）又は n 種類の第 2 変動パターンのうちの一のもの（「変動パターン n」）を指定する。第 3 先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。本実施形態では、第 3 先読み指定コマンドは、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【 0 0 4 9 】

第 1 保留数指定コマンドは、特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）が「1」増加したことを指示するコマンドである。第 2 保留数指定コマンドは、特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）が「1」減少したことを指示するコマンドである。ここで、特図 1 保留数とは、特図 1 表示装置 6 1 における第 1 特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。また、特図 2 保留数とは、特図 2 表示装置 6 2 における第 2 特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。

30

第 1 保留数指定コマンドは、始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）の記憶時に送信される。第 2 保留数指定コマンドは、特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動開始時に送信される。本実施形態では、第 1 保留数指定コマンド及び第 2 保留数指定コマンドのそれぞれは、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【 0 0 5 0 】

（主制御装置で実行される処理）

40

次に、主制御装置 2 0 0 で実行される処理を説明する。

まず、主制御装置 2 0 0 に構成されているハードウェアの機能について説明する。

パチンコ機 1 に電源が投入されると、ハード乱数発生回路 2 7 0 は、周波数発生回路 2 6 0 から 1 クロックが入力されるごと（本実施形態では、0 . 0 8 3 [μ s] ごと）に、ループカウンタの値を所定の範囲内（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内）において 1 ずつ更新するハード乱数更新処理を開始する。そして、ハード乱数更新処理によって、普通図柄抽選の当たり乱数、第 1 特別図柄抽選の大当たり乱数及び第 2 特別図柄抽選の大当たり乱数のそれぞれが更新される。なお、ハード乱数更新処理は、ハード乱数発生回路 2 7 0 （ハードウェア）の機能として実行され、後述する CPU 2 1 0 がソフトウェアに基づいて実行する処理とは独立して実行される。

50

【 0 0 5 1 】

次に、主制御装置 2 0 0 の C P U 2 1 0 が R O M 2 2 0 に記憶されている遊技の進行に係るプログラム（ソフトウェア）に基づいて実行する遊技制御処理について説明する。

図 8 は、主制御装置が実行するメインループ処理を示すフローチャートである。

パチンコ機 1 に対して電源が投入されると、主制御装置 2 0 0 の C P U 2 1 0 は、所定の初期化処理を実行した後に、図 8 に示すメインループ処理を繰り返し実行する。

メインループ処理は、C P U 2 1 0 により実行されると、まず、ステップ S 1 0 に移行する。

ステップ S 1 0 では、割込み禁止処理を実行して、ステップ S 1 1 に移行する。割込み禁止処理では、他の処理の割込みを禁止する割込み禁止状態を設定する。これにより、割込み禁止状態が設定されている期間中には、シリアル通信受信割込み処理、タイマ割込み処理等の実行が禁止される。

ステップ S 1 1 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 1 2 に移行する。初期値乱数更新処理では、初期値乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。初期値乱数とは、プログラム上で発生する乱数であるソフト乱数（大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等）の初期値及び終了値を更新（変更）するための乱数である。

すなわち、ソフト乱数を発生させるループカウンタは、予め設定された初期値から終了値までの範囲内において更新される。そして、ループカウンタの初期値及び終了値は、ループカウンタの乱数値が終了値に達するごとに変更される。この際、ループカウンタに設定される初期値及び終了値は、初期値乱数に基づいて決定される。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 2 では、制御コマンド解析処理を実行し、ステップ S 1 3 に移行する。制御コマンド解析処理では、払出制御装置 4 0 0 から受信した制御コマンドの解析を行う。

ステップ S 1 3 では、制御コマンド送信処理を実行し、ステップ S 1 4 に移行する。制御コマンド送信処理では、R A M 2 3 0 のポート出力要求バッファに記憶されている制御コマンドを、出力ポート 2 5 0 の送信バッファ（図示せず）に格納する。これによって、出力ポート 2 5 0 の送信用バッファに格納された制御コマンドは、順次、演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

ステップ S 1 4 では、割込み許可処理を実行し、ステップ S 1 5 に移行する。割込み許可処理では、割込み禁止状態を解除する。これにより、ステップ S 1 4 に係る処理が実行されてからステップ S 1 0 に係る処理が実行されるまでの期間中が、シリアル通信受信割込み処理、タイマ割込み処理等の実行が許可された割込み許可期間となる。

ステップ S 1 5 では、その他乱数更新処理を実行し、ステップ S 1 0 に移行する。その他乱数更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を除いたもの（変動パターン乱数等）の更新を行う。

【 0 0 5 3 】

次に、C P U 2 1 0 が実行するシリアル通信受信割込み処理を説明する。

図 9 は、主制御装置が実行するシリアル通信受信割込み処理を示すフローチャートである。

C P U 2 1 0 は、メインループ処理に係る割込み許可期間中又はタイマ割込み処理に係る割込み許可期間中において、払出制御装置 4 0 0 から制御コマンドを受信した場合に、シリアル通信受信割込み処理を実行する。なお、シリアル通信受信割込み処理は、多重割込みを禁止する処理となっている。

図 9 に示すように、シリアル通信受信割込み処理は、C P U 2 1 0 により実行されると、まず、ステップ S 2 0 に移行する。

ステップ S 2 0 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 2 1 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していたレジスタ（アキュムレータ A 及びフラグレジスタ F）の値を R A M 2 3 0 の退避領域に退避させる。

【 0 0 5 4 】

ステップ S 2 1 では、制御コマンドを受信するための受信バッファにデータが存在する

か否かを判定し、受信バッファにデータが存在すると判定した場合（Ｙｅｓ）には、ステップＳ２２に移行し、受信バッファにデータが存在しないと判定した場合（Ｎｏ）には、ステップＳ２３に移行する。

ステップＳ２２では、受信データ格納処理を実行し、ステップＳ２３に移行する。受信データ格納処理では、受信バッファに存在するデータをＲＡＭ２３０の所定領域に格納する。

ステップＳ２３では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップＳ２０で退避しておいたレジスタの値を復帰させ、割り込みを許可する。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

10

【００５５】

次に、ＣＰＵが実行するタイマ割り込み処理を説明する。

図１０は、主制御装置が実行するタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

周波数発生回路２６０は、所定周期（例えば、４．０〔ｍｓ〕）ごとに、割り込み要求信号を発生させる。そして、ＣＰＵ２１０は、メインループ処理に係る割り込み許可期間中において、割り込み要求信号の発生に応じて、タイマ割り込み処理を実行する。なお、タイマ割り込み処理は、多重割り込みを許可する処理となっている。

図１０に示すように、タイマ割り込み処理は、ＣＰＵ２１０により実行されると、まず、ステップＳ３０に移行する。

ステップＳ３０では、レジスタ退避処理を実行し、ステップＳ３１に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していた全てのレジスタの値をＲＡＭ２３０の退避領域に退避させ、割り込みを許可する。

20

ステップＳ３１では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップＳ３２に移行する。ステップＳ３１の初期値乱数更新処理は、ステップＳ１１の初期値乱数更新処理と同一の処理となっている。

【００５６】

ステップＳ３２では、ソフト乱数更新処理を実行し、ステップＳ３３に移行する。ソフト乱数更新処理では、ソフト乱数のうち大当たり図柄乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

ステップＳ３３では、スイッチチェック処理を実行し、ステップＳ３４に移行する。スイッチチェック処理では、入力ポート２４０における各検知センサ１０１～１０４からの検出信号の入力の有無をチェックする。そして、いずれかの検知センサ１０１～１０４からの検出信号の入力を検出した場合には、当該検出を示す情報をＲＡＭ２３０の所定領域に記憶する。

30

ステップＳ３４では、特別図柄抽選に係る各種乱数を記憶する特図乱数記憶処理を実行し、ステップＳ３５に移行する。特図乱数記憶処理については、後述する。

ステップＳ３５では、特別図柄抽選の抽選結果を報知する特図変動処理を実行し、ステップＳ３６に移行する。特図変動処理については、後述する。

ステップＳ３６では、大当たり遊技状態を制御する大当たり遊技処理を実行し、ステップＳ３７に移行する。大当たり遊技処理については、後述する。

40

【００５７】

ステップＳ３７では、普通図柄抽選に係る各種乱数を記憶する普図乱数記憶処理を実行し、ステップＳ３８に移行する。普図乱数記憶処理については、後述する。

ステップＳ３８では、普通図柄抽選の抽選結果を報知する普図変動処理を実行し、ステップＳ３９に移行する。普図変動処理については、後述する。

ステップＳ３９では、普図当たり遊技状態を制御する普図当たり遊技処理を実行し、ステップＳ４０に移行する。普図当たり遊技処理については、後述する。

ステップＳ４０では、賞球の払い出し動作を実行する賞球払出処理を実行し、ステップＳ４１に移行する。賞球払出処理では、ステップＳ３３の処理結果に基づいて、各検知センサ１０１～１０３からの検出信号の入力の有無を判定する。そして、各検知センサ１０

50

1 ~ 103 からの検出信号の入力があった場合には、賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。さらに、賞球払出処理では、払出制御装置 400 に対する制御コマンドの送信を行う。

本実施形態では、特図 1 始動球検知センサ 101 から検出信号の入力があった場合には、3 [球] の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、特図 2 始動球検知センサ 102 から検出信号の入力があった場合には、5 [球] の賞球数を指定する賞球数指定コマンド、大入賞球検知センサ 103 から検出信号の入力があった場合には、13 [球] の賞球数を指定する賞球数指定コマンドをポート出力要求バッファに記憶する。これにより、ステップ S13 の制御コマンド送信処理において、賞球数指定コマンドが演出制御装置 300 に対して送信される。

払出制御装置 400 は、主制御装置 200 から賞球数指定コマンドを受信すると、当該賞球数指定コマンドで指定されている賞球数の遊技球賞球の払い出しに係る遊技球払出動作を遊技球払出装置 440 に実行させる。

【0058】

ステップ S41 では、ポート出力処理を実行し、ステップ S42 に移行する。ポート出力処理では、各種制御信号が、普図表示装置 60、特図 1 表示装置 61、特図 2 表示装置 62、状態表示装置 63、始動口ソレノイド 64、大入賞口ソレノイド 65 等に対して出力される。

ステップ S42 では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップ S30 で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

【0059】

次に、ステップ S34 の特図乱数記憶処理を説明する。

図 11 は、特図乱数記憶処理を示すフローチャートである。図 12 は、当選時乱数区分抽選テーブル、当選時第 1 変動パターン抽選テーブル及び当選時第 2 変動パターン抽選テーブルを示す図である。図 13 は、落選時乱数区分抽選テーブル、落選時第 1 変動パターン抽選テーブル及び落選時第 2 変動パターン抽選テーブルを示す図である。

特図乱数記憶処理は、ステップ S34 において実行されると、図 11 に示すように、まず、ステップ S100 に移行する。

ステップ S100 では、ステップ S33 の処理結果に基づいて、特図 1 始動球検知センサ 101 からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合（Yes）には、ステップ S101 に移行し、入力を検出しないと判定した場合（No）には、ステップ S103 に移行する。

ステップ S101 では、特図 1 保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合（No）には、ステップ S102 に移行し、上限数に達していると判定した場合（Yes）には、ステップ S103 に移行する。

ここで、特図 1 保留数とは、特図 1 表示装置 61 における第 1 特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。本実施形態では、特図 1 保留数の上限数は、「4」に設定されている。

ステップ S102 では、特図 1 乱数記憶処理を実行し、ステップ S103 に移行する。特図 1 乱数記憶処理では、第 1 特別図柄抽選の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等に対応のループカウンタから取得して、取得した各種乱数（乱数値）を、特図 1 始動情報として、RAM 230 の特図 1 始動情報記憶領域に記憶する。

また、特図 1 乱数記憶処理では、特図 1 保留数が 1 増加したことを指定する第 1 保留数指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S13 の制御コマンド送信処理において、第 1 保留数指定コマンドが演出制御装置 300 に対して送信される。

【0060】

ステップ S103 では、先読み判定処理を実行し、ステップ S104 に移行する。先読

10

20

30

40

50

み判定処理では、ステップS102で特図1始動情報記憶領域に記憶した特図1始動情報（以下、「対象特図1始動情報」とする）に基づいて、各種抽選結果を事前判定する。

すなわち、先読み判定処理では、まず、第1特別図柄抽選の抽選結果を判定する。具体的には、対象特図1始動情報に含まれる大当たり乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定（事前大当たり判定）する。

ここで、ROM220には、大当たり乱数と当たり値との対応が登録された特別図柄抽選テーブルが格納されている。また、特別図柄抽選テーブルとして、特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブル及び特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルが格納されている。特図低確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率（例えば、1/390）となるように、当たり値が登録されている。一方、特図高確率状態に対応する特別図柄抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率より高い第2の確率（例えば、1/39）となるように、当たり値が登録されている。

10

そして、先読み判定処理では、現在設定されている遊技状態に対応する特別図柄抽選テーブルを読み出して、事前大当たり判定を行う。これにより、第1特別図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。なお、現在設定されている遊技状態は、RAM230の所定領域において特図低確率状態フラグ及び特図高確率状態フラグのうちいずれのフラグが記憶されているかに基づいて判定する。

【0061】

また、先読み判定処理では、第1特別図柄の停止図柄を判定する。具体的には、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に当選したと判定した場合には、対象特図1始動情報に含まれる大当たり図柄乱数に基づいて、停止図柄（大当たり図柄）を判定する。一方、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、停止図柄を「はずれ図柄」と判定する。

20

ここで、ROM220には、大当たり図柄乱数と停止図柄（大当たり図柄）との対応が登録された大当たり図柄抽選テーブルが格納されている。また、大当たり図柄抽選テーブルとして、第1特別図柄抽選に対応する大当たり図柄抽選テーブル及び第2特別図柄抽選に対応する大当たり図柄抽選テーブルが格納されている。第1特別図柄抽選に対応する大当たり図柄抽選テーブルと第2特別図柄抽選に対応する大当たり図柄抽選テーブルとでは、各大当たり図柄が選択される確率が異なっている。

そして、先読み判定処理では、第1特別図柄抽選に対応する大当たり図柄抽選テーブルを用いて、大当たり図柄（「通常大当たり図柄」又は「大当たりp図柄」）を判定する。

30

さらに、先読み判定処理では、判定した停止図柄（「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」）を指定する第1先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第1先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0062】

また、先読み判定処理では、第1変動パターンの内容を判定する。具体的には、対象特図1始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、第1変動パターンの内容を判定する。

ここで、ROM220には、変動パターン乱数と変動パターン乱数の区分との対応が登録された乱数区分抽選テーブルが格納されている。また、乱数区分抽選テーブルとして、事前大当たり判定（大当たり判定）の結果に対応する乱数区分抽選テーブルが格納されている。

40

図12(a)に示すように、第1特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時乱数区分抽選テーブルには、変動パターンの区分として、「固定値」のみが登録されている。一方、図13(a)に示すように、第1特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時乱数区分抽選テーブルには、変動パターン乱数の区分として、「不定値」及び「固定値」が登録されている。

ここで、「不定値」とは、始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）の記憶（取得）時には、変動パターン（変動時間）が決定されず、当該始動情報に係る特別図柄（第

50

1 特別図柄又は第 2 特別図柄)の変動表示の開始時(ステップ S 1 1 5 の実行時)において、当該変動表示の開始時の保留数(特図 1 保留数又は特図 2 保留数)等に基づいて、変動パターンが決定される変動パターン乱数の区分となっている。

一方、「固定値」とは、特別図柄の変動表示の開始時における保留数等に関わらず、始動情報の記憶時(ステップ S 1 0 3 の実行時)において、変動パターンの内容が決定される変動パターン乱数の区分となっている。

本実施形態では、変動パターン乱数の値は、0 ~ 1 9 9 9 の範囲内で更新される。そして、当選時乱数区分抽選テーブルでは、0 ~ 1 9 9 9 の全ての変動パターン乱数の値が「固定値」に設定されている。一方、落選時乱数区分抽選テーブルでは、0 ~ 1 7 0 0 の範囲の変動パターン乱数の値が「不定値」に設定され、1 7 0 1 ~ 1 9 9 9 の範囲の変動パターン乱数の値が「固定値」に設定されている。

10

【0063】

また、ROM 2 2 0 には、変動パターン乱数と第 1 変動パターンの内容(変動パターン番号)との対応が登録された第 1 変動パターン抽選テーブルが格納されている。そして、第 1 変動パターン抽選テーブルとして、第 1 特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時第 1 変動パターン抽選テーブル及び第 1 特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時第 1 変動パターン抽選テーブルが格納されている。

また、落選時第 1 変動パターン抽選テーブルとして、変動パターン乱数の区分が不定値である場合に対応する落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブル及び変動パターン乱数の区分が固定値である場合に対応する落選時固定値用第 1 変動パターン抽選テーブルが格納されている。

20

図 1 2 (b) に示すように、当選時第 1 変動パターン抽選テーブルには、第 1 変動パターンの内容として、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」が登録されている。

一方、図 1 3 (b) に示すように、落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルには、第 1 変動パターンの内容として、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」が登録されている。本実施形態では、図 1 3 (b) に示す、変動パターン乱数の値が 0 ~ 1 7 0 0 の範囲に対応する部分が、落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルとなっている。

一方、図 1 3 (b) に示すように、落選時固定値用第 1 変動パターン抽選テーブルには、第 1 変動パターンの内容として、「通常変動パターン」及び「擬似連続変動パターン」が登録されている。本実施形態では、図 1 3 (b) に示す、変動パターン乱数の値が 1 7 0 1 ~ 1 9 9 9 の範囲に対応する部分が、落選時固定値用第 1 変動パターン抽選テーブルとなっている。

30

【0064】

さらに、ROM 2 2 0 には、落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルとして、時短制御の実行状況、保留数(特図 1 保留数又は特図 2 保留数)等の組み合わせのそれぞれに対応する落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルが格納されている。

そして、時短制御の実行中に対応する落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルでは、時短制御の停止中に対応する落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0 . 5 [s])に係る第 1 変動パターンの内容が登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第 1 変動パターンの内容が決定されるように、各保留数に対応する落選時不定値用第 1 変動パターン抽選テーブルの内容が設定されている。

40

【0065】

また、ROM 2 2 0 には、変動パターン乱数と第 2 変動パターンの内容(変動パターン番号)との対応が登録された第 2 変動パターン抽選テーブルが格納されている。そして、第 2 変動パターン抽選テーブルとして、第 1 特別図柄抽選に当選した場合に対応する当選時第 2 変動パターン抽選テーブル及び第 1 特別図柄抽選に落選した場合に対応する落選時第 2 変動パターン抽選テーブルが格納されている。

50

また、落選時第2変動パターン抽選テーブルとして、変動パターン乱数の区分が不定値である場合に対応する落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブル及び変動パターン乱数の区分が固定値である場合に対応する落選時固定値用第2変動パターン抽選テーブルが格納されている。

図12(c)に示すように、当選時第2変動パターン抽選テーブルには、第2変動パターンの内容として、「リーチ変動パターン」(「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチA」及び「スーパーリーチB」)が登録されている。

一方、図13(c)に示すように、落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルには、第2変動パターンの内容として、「通常変動パターン」のみが登録されている(「リーチ変動パターン」が登録されていない)。本実施形態では、図13(c)に示す、変動パターン乱数の値が0~1700の範囲に対応する部分が、落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルとなっている。

10

一方、図13(c)に示すように、落選時固定値用第2変動パターン抽選テーブルには、第2変動パターンの内容として、「リーチ変動パターン」のみが登録されている(「通常変動パターン」が登録されていない)。本実施形態では、図13(c)に示す、変動パターン乱数の値が1701~1999の範囲に対応する部分が、落選時固定値用第2変動パターン抽選テーブルとなっている。

【0066】

さらに、ROM220には、落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルとして、時短制御の実行状況、保留数(特図1保留数又は特図2保留数)等の組み合わせのそれぞれに対応する落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルが格納されている。

20

そして、時短制御の実行中に対応する落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルでは、時短制御の停止中に対応する落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルと比較して、短い変動時間(例えば、0.5[s])に係る第2変動パターンの内容が登録されている。また、保留数が多いほど短い変動時間に係る第2変動パターンが決定されるように、各保留数に対応する落選時不定値用第2変動パターン抽選テーブルの内容が設定されている。

【0067】

先読み判定処理では、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に当選したと判定した場合には、まず、当選時乱数区分抽選テーブルを読み出して、変動パターン乱数の区分を判定する(本実施形態では、「固定値」と判定される)。

30

次に、当選時第1変動パターン抽選テーブルを読み出して、第1変動パターンの内容(「通常変動パターン」又は「擬似連続変動パターン」)を判定する。また、当選時第2変動パターン抽選テーブルを読み出して、第2変動パターンの内容(「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」)を判定する。

さらに、判定した第1変動パターンの内容(「変動パターンm」)を指定する第2先読み指定コマンド及び判定した第2変動パターンの内容(「変動パターンn」)を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

40

【0068】

一方、事前大当たり判定で第1特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、まず、落選時乱数区分抽選テーブルを読み出して、変動パターン乱数の区分を判定する。

そして、変動パターン乱数の区分が「不定値」とであると判定した場合には、「変動パターン不定」を指定する第2先読み指定コマンド及び「変動パターン不定」を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

一方、変動パターン乱数の区分が「固定値」とであると判定した場合には、落選時固定値用第1変動パターン抽選テーブルを読み出して、第1変動パターンの内容(「通常変動パ

50

ターン」又は「擬似連続変動パターン」)を判定する。また、落選時第2変動パターン抽選テーブルを読み出して、第2変動パターンの内容(「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチA」、又は「スーパーリーチB」)を判定する。さらに、判定した第1変動パターンの内容(「変動パターンm」)を指定する第2先読み指定コマンド及び判定した第2変動パターンの内容(「変動パターンn」)を指定する第3先読み指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0069】

以上により、先読み判定処理では、変動パターン乱数の区分が「不定値」と判定された場合には、具体的な一の変動パターン(第1変動パターン及び第2変動パターン)の内容が判定されることなく、変動パターンが不定であることを指示する第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

一方、変動パターン乱数の区分が「固定値」とであると判定した場合には、具体的な一の変動パターン(第1変動パターン及び第2変動パターン)の内容が判定されて、判定された変動パターンの内容を指示する先読み指定コマンド(第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンド)が演出制御装置300に対して送信される。

【0070】

ステップS104では、ステップS33の処理結果に基づいて、特図2始動球検知センサ102からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合(Yes)には、ステップS105に移行し、入力を検出しないと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップS105では、特図2保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合(No)には、ステップS106に移行し、上限数に達していると判定した場合(Yes)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、特図2保留数とは、特図2表示装置62における第2特別図柄の報知表示(変動表示及び停止表示)が保留されている数をいう。本実施形態では、特図2保留数の上限数は、「4」に設定されている。

ステップS106では、特図2乱数記憶処理を実行し、ステップS107に移行する。特図2乱数記憶処理では、第2特別図柄抽選の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等を対応のループカウンタから取得して、取得した各種乱数(乱数値)を、特図2始動情報(遊技状態)として、RAM230の特図2始動情報記憶領域に記憶する。

また、特図2乱数記憶処理では、特図2保留数が1増加したことを指定する第1保留数指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第1保留数指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

ステップS107では、先読み判定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。先読み判定処理では、ステップS106で特図2始動情報記憶領域に記憶した特図2始動情報に基づいて、各種抽選結果を事前判定する。

なお、ステップS107の先読み判定処理は、ステップS103の先読み判定処理と同様の処理となっているため、説明を省略する。

【0071】

次に、ステップS35の特図変動処理を説明する。

図14は、特図変動処理を示すフローチャートである。

特図変動処理は、ステップS35において実行されると、図14に示すように、まず、ステップS110に移行する。

ステップS110では、大当たり遊技状態中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態中でないと判定した場合(No)には、ステップS111に移行し、大当たり遊技状態中であると判定した場合(Yes)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM230の所定領域において大当た

10

20

30

40

50

り遊技状態フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップS 1 1 1では、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の報知表示中であるか否かを判定し、特別図柄の報知表示中でないと判定した場合（No）には、ステップS 1 1 2に移行し、特別図柄の報知表示中であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1 1 7に移行する。ここで、特別図柄の報知表示中とは、特別図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

【0072】

ステップS 1 1 2では、特図保留数が「0」であるか否かを判定し、特図保留数が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS 1 1 3に移行し、特図保留数が「0」であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、特図保留数とは、特図1保留数及び特図2保留数の合計数をいう。

10

ステップS 1 1 3では、大当たり判定処理を実行し、ステップS 1 1 4に移行する。大当たり判定処理では、RAM 2 3 0の始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域又は特図2始動情報記憶領域）に記憶されている始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）に含まれる大当たり乱数を読み出して、この大当たり乱数の値が大当たり値と一致しているか否かを判定（大当たり判定）する。そして、大当たり乱数の値が大当たり値と一致している場合には、「大当たり」（当選）と判定し、大当たり乱数の値が大当たり値と一致していない場合には、「はずれ」（落選）と判定する。

20

本実施形態では、特図2始動情報記憶領域において特図2始動情報が記憶されている場合には、特図1始動情報に対して優先して、当該特図2始動情報に基づく大当たり判定を実行する。なお、始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域及び特図2始動情報記憶領域）に記憶されている始動情報（特図1始動情報及び特図2始動情報）について、特図1始動情報及び特図2始動情報を通じて、先に取得（記憶）された始動情報から順に、大当たり判定を実行する構成としても構わない。

ここで、以下の説明では、ステップS 1 1 3において大当たり判定が実行された始動情報を、「判定始動情報」とする。

大当たり判定は、ステップS 1 0 3，S 1 0 7の処理における判定（事前大当たり判定）と同様に行う。具体的には、判定始動情報に含まれる大当たり乱数と、現在設定されている遊技状態に対応する特別図柄抽選テーブルとに基づいて、大当たり判定を行う。これにより、特別図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。

30

ここで、現在設定されている遊技状態は、RAM 2 3 0の所定領域において特図低確率状態フラグ及び特図低確率状態フラグのうちいずれのフラグが記憶されているかに基づいて判定する。

【0073】

ステップS 1 1 4では、停止図柄設定処理を実行し、ステップS 1 1 5に移行する。停止図柄設定処理では、ステップS 1 1 3の処理結果に基づいて、停止表示させる特別図柄の態様（停止図柄）を設定する。

停止図柄の判定は、ステップS 1 0 3，S 1 0 7の処理における判定と同様に行う。具体的には、大当たり判定で特別図柄抽選に当選したと判定した場合には、判定始動情報に含まれる大当たり図柄乱数と、判定始動情報に係る抽選の種類（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）に対応する大当たり図柄抽選テーブルとに基づいて、大当たり図柄の種類（「大当たり1図柄」、「大当たり2図柄」又は「大当たり3図柄」）を判定する。

40

一方、大当たり判定で特別図柄抽選に落選したと判定した場合には、停止図柄として、「はずれ図柄」が判定される。

そして、停止図柄設定処理では、停止図柄させる特別図柄の態様として、決定した停止図柄を設定する。また、決定した停止図柄に対応する図柄種別指定コマンド（「大当たりp図柄」又は「はずれ図柄指定」）を、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS 1 3の制御コマンド送信処理において、図柄種別指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0074】

50

ステップ S 1 1 5 では、変動時間設定処理を実行し、ステップ S 1 1 6 に移行する。変動時間設定処理では、特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動時間を設定する。

変動時間設定処理では、まず、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、変動パターン乱数の区分を判定する。変動パターン乱数の区分の判定は、ステップ S 1 0 3 , S 1 0 7 の処理における判定と同様に行う。

具体的には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、大当たり判定の結果に対応する乱数区分決定テーブル（当選時乱数区分決定テーブル又は落選時乱数区分決定テーブル）とに基づいて、変動パターン乱数の区分（「固定値」又は「不定値」）を判定する。

次に、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数に基づいて、第 1 変動パターン（変動時間）及び第 2 変動パターン（変動時間）のそれぞれを判定する。

具体的には、大当たり判定の結果が当選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当選時第 1 変動パターン決定テーブル（図 1 2（b）参照）とに基づいて、第 1 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。本実施形態では、大当たり判定の結果が当選である場合には、第 1 変動パターン（変動時間）の内容として、「通常変動パターン」又は「擬似連続変動パターン」が決定される。

また、大当たり判定の結果が当選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、当選時第 2 変動パターン決定テーブル（図 1 2（c）参照）とに基づいて、第 2 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。本実施形態では、大当たり判定の結果が当選である場合には、第 2 変動パターン（変動時間）の内容として、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」が決定される。

【 0 0 7 5 】

一方、大当たり判定の結果が落選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、判定した変動パターン乱数の区分に対応する落選時第 1 変動パターン決定テーブル（落選時不定値用第 1 変動パターン決定テーブル又は落選時固定値用第 1 変動パターン決定テーブル）（図 1 3（b）参照）とに基づいて、第 1 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。この際、変動パターン（変動時間）の区分が「不定値」と判定された場合には、現在の時短制御の実行状況、保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）等の組み合わせに対応する落選時不定値用第 1 変動パターン決定テーブルに基づいて、第 1 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。

本実施形態では、変動パターン乱数の区分が「固定値」である場合には、第 1 変動パターン（変動時間）の内容として、「通常変動パターン」又は「擬似連続変動パターン」が決定される。一方、変動パターン乱数の区分が「不定値」である場合にも、第 1 変動パターン（変動時間）の内容として、「通常変動パターン」又は「擬似連続変動パターン」が決定される。

また、大当たり判定の結果が落選である場合には、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、判定した変動パターン乱数の区分に対応する落選時第 2 変動パターン決定テーブル（落選時不定値用第 2 変動パターン決定テーブル又は落選時固定値用第 2 変動パターン決定テーブル）（図 1 3（c）参照）とに基づいて、第 2 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。この際、変動パターン（変動時間）の区分が「不定値」と判定された場合には、現在の時短制御の実行状況、保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）等の組み合わせに対応する落選時不定値用第 2 変動パターン決定テーブルに基づいて、第 2 変動パターン（変動時間）の内容を判定する。

本実施形態では、変動パターン乱数の区分が「固定値」である場合には、第 2 変動パターン（変動時間）の内容として、「リーチ変動パターン」（「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」）が決定される。一方、変動パターン乱数の区分が「不定値」である場合には、第 2 変動パターン（変動時間）の内容として、「通常変動パターン」が決定される。

また、変動時間設定処理では、判定した第 1 変動パターン（変動時間）の内容を指定する第 1 変動パターン指定コマンド（変動パターン m 指定）及び判定した第 2 変動パターン（変動時間）の内容を指定する第 2 変動パターン指定コマンド（変動パターン n 指定）を、ポート出力要求バッファに格納する。

さらに、特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）を 1 減算し、特図保留数が 1 減

10

20

30

40

50

少ししたことを指定する第2保留数指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。

これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、第1変動パターン指定コマンド、第2変動パターン指定コマンド及び第2保留数指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0076】

ステップS116では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップS115で決定した特別図柄の変動時間（変動パターン番号に対応する変動時間）を、特図変動時間タイマに設定する。ここで、特別図柄の変動時間とは、第1変動パターンに係る変動時間と第2変動パターンに係る変動時間とを合計した時間をいう。

10

そして、特図1表示装置61又は特図2表示装置62において、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示を開始するとともに、設定した特図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

また、RAM230の始動情報記憶領域に記憶されている判定始動情報を消去して、当該判定始動情報を、RAM230の変動中始動情報記憶領域に記憶する。

ステップS117では、特図変動時間タイマに基づいて、ステップS116で設定した特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Yes）には、ステップS118に移行し、設定した特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

20

【0077】

ステップS118では、報知表示終了処理を実行し、ステップS119に移行する。報知表示終了処理では、特図1表示装置61又は特図2表示装置62において、ステップS114で設定された停止図柄による特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の停止表示を行う。なお、特別図柄の停止表示は、予め設定された所定時間行われる。

また、報知表示終了処理では、停止指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、停止指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

ステップS119では、ステップS118で停止表示された停止図柄が「大当たり図柄」（「大当たり1図柄」、「大当たり2図柄」又は「大当たり3図柄」）であるか否かを判定し、「大当たり図柄」と判定した場合（Yes）には、ステップS120に移行し、大当たり図柄でないと判定した場合（No）には、ステップS121に移行する。

30

【0078】

ステップS120では、大当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。大当たり遊技状態開始処理では、まず、ステップS118で停止表示された「大当たり図柄」（停止図柄）に基づいて、生起させる大当たり遊技状態の種別（「大当たり1」、「大当たり2」又は「大当たり3」）を確認する。

次に、生起させる大当たり遊技状態の種別に対応する大当たり遊技状態フラグ及びオープニング期間中フラグを、RAM230の所定領域に設定する。また、所定のオープニング時間を、オープニング期間タイマに設定して、オープニング期間タイマによる設定したオープニング時間の計測を開始する。

40

また、現在、時短制御を実行中である場合には、時短制御を停止して、RAM230の所定領域に記載されている時短制御フラグを消去するとともに、時短カウンタの値をリセットする。そして、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップS13の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0079】

ステップS121では、時短制御を実行中であるか否かを判定し、時短制御を実行中であると判定した場合（Yes）には、ステップS122に移行し、時短制御を実行中でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

50

ここで、時短制御を実行中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

ステップ S 1 2 2 では、時短制御を終了するか否かを判定し、時短制御を終了すると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 2 3 に移行し、時短制御を終了しないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 2 4 に移行する。

本実施形態では、後述する時短カウンタの値が「 0 」となっている場合には、時短制御を終了すると判定し、時短カウンタの値が「 1 」以上の場合には、時短制御を終了しないと判定する。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 1 2 3 では、時短制御停止処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理にフックする。時短制御停止処理では、時短制御を停止して、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されている時短制御フラグを解除するとともに、時短カウンタの値をリセットする。

また、時短制御停止処理では、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを、ポート出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

ステップ S 1 2 4 では、時短カウンタ更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短カウンタ更新処理では、時短カウンタに設定されている値から「 1 」を減算した値を、新たに時短カウンタに設定する。

【 0 0 8 1 】

次に、ステップ S 3 6 の大当たり遊技処理を説明する。

図 1 5 は、大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

大当たり遊技処理は、ステップ S 3 6 において実行されると、図 1 5 に示すように、まず、ステップ S 1 3 0 に移行する。

ステップ S 1 3 0 では、大当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、大当たり遊技状態の生起中であると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 1 に移行し、大当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合 (N o) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、大当たり遊技状態の生起中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域において大当たり遊技状態フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 1 3 1 では、オープニング期間中であるか否かを判定し、オープニング期間中であると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 2 に移行し、オープニング期間中でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 3 4 に移行する。

ここで、オープニング期間中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域においてオープニング期間中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 1 3 2 では、オープニング期間を終了するか否かを判定し、オープニング期間を終了すると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 3 に移行し、オープニング期間を終了しないと判定した場合 (N o) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、オープニング期間タイマに設定されたオープニング時間が経過した場合に、オープニング期間を終了すると判定する。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 1 3 3 では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、オープニング期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、まず、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて、現在の大当たり遊技状態の種別 (「大当たり 1」 、 「大当たり 2」 又は 「大当たり 3」) を確認する。

次に、確認した大当たり遊技状態の種別に対応するラウンド遊技回数 (1 6 [回] 又は 2 [回]) を、ラウンド遊技カウンタに設定する。さらに、確認した大当たり遊技状態の種別に対応する最長開放時間 (3 0 . 0 [s] 又は 6 . 0 [s]) を、ラウンド遊技タイ

10

20

30

40

50

マに設定する。

そして、大入賞口開閉部材 5 3 a の開放を開始して、設定したラウンド遊技タイマによる大入賞口開閉部材 5 3 a の開放時間の計測を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口 5 3 への遊技球の入球数のカウントを開始する。

また、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されているオープニング期間中フラグを解除するとともに、ラウンド遊技中フラグを、R A M 2 3 0 の所定領域に設定する。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 1 3 4 では、インターバル期間中であるか否かを判定し、インターバル期間中であると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 5 に移行し、インターバル期間中でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 3 7 に移行する。

10

ここで、インターバル期間中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域においてインターバル期間中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 1 3 5 では、インターバル期間を終了するか否かを判定し、インターバル期間を終了すると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 6 に移行し、インターバル期間を終了しないと判定した場合 (N o) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、インターバル期間タイマに設定されたインターバル時間が経過した場合に、インターバル期間を終了すると判定する。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 1 3 6 では、ラウンド遊技開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ラウンド遊技開始処理では、インターバル期間を終了して、ラウンド遊技を開始する。

20

具体的には、ラウンド遊技開始処理では、まず、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグに基づいて、現在の大当たり遊技状態の種類 (「大当たり 1 」 ~ 「大当たり 5 」 のうちいずれか) を確認する。

次に、確認した大当たり遊技状態の種類に対応する最長開放時間 (3 0 . 0 [s] 又は 6 . 0 [s]) を、ラウンド遊技タイマに設定する。

そして、大入賞口開閉部材 5 3 a の開放を開始して、設定したラウンド遊技タイマによる大入賞口開閉部材 5 3 a の開放時間の計測を開始するとともに、大入賞口入球数カウンタによる大入賞口 5 3 への遊技球の入球数のカウントを開始する。

30

また、R A M 2 3 0 の所定領域に設定されているインターバル期間中フラグを解除 (消去) するとともに、ラウンド遊技中フラグを、R A M 2 3 0 の所定領域に設定する。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 1 3 7 では、ラウンド遊技中であるか否かを判定し、ラウンド遊技中であると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 8 に移行し、ラウンド遊技中でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 4 3 に移行する。

ここで、ラウンド期間中であるか否かは、R A M 2 3 0 の所定領域においてラウンド遊技中フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 1 3 8 では、ラウンド遊技終了条件を満たすか否かを判定し、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 3 9 に移行し、ラウンド遊技終了条件を満たさないと判定した場合 (N o) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

40

ここで、ラウンド遊技タイマに設定された最長開放時間が経過したこと、及び、大入賞口入球数カウンタによりカウントされた大入賞口 5 3 への遊技球の入球数が所定入賞上限数 (本実施形態では、1 0 [球]) に達したこと、のうち一方が達成された場合に、ラウンド遊技終了条件を満たすと判定する。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 3 9 では、ラウンド遊技終了処理を実行し、ステップ S 1 4 0 に移行する。ラウンド遊技終了処理では、大入賞口開閉部材 5 3 a を閉鎖して、大入賞口入球数カウンタの値をリセットする。

50

また、ラウンド遊技カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たにラウンド遊技カウンタに設定するとともに、RAM 230の所定領域に設定されているラウンド遊技中フラグを解除する。

ステップS 140では、最終回のラウンド遊技が終了したか否かを判定し、最終回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合（No）には、ステップS 141に移行し、最終回のラウンド遊技が終了したと判定した場合（Yes）には、ステップS 142に移行する。

ここで、ラウンド遊技カウンタに設定されている値が「1」以上である場合には、最終回のラウンド遊技が終了していないと判定し、ラウンド遊技カウンタに設定されている値が「0」である場合には、最終回のラウンド遊技が終了したと判定する。

10

【0087】

ステップS 141では、インターバル期間開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。インターバル期間開始処理では、インターバル期間中フラグを、RAM 230の所定領域に設定する。また、所定のインターバル時間を、インターバル期間タイマに設定して、インターバル期間タイマによる設定したインターバル時間の計測を開始する。

ステップS 142では、エンディング期間開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。エンディング期間開始処理では、エンディング期間中フラグを、RAM 230の所定領域に設定する。また、所定のエンディング時間を、エンディング期間タイマに設定して、エンディング期間タイマによる設定したエンディング時間の計測を開始する。

20

【0088】

ステップS 143では、エンディング期間を終了するか否かを判定し、エンディング期間を終了すると判定した場合（Yes）には、ステップS 144に移行し、エンディング期間を終了しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、エンディング期間タイマに設定されたエンディング時間が経過した場合に、エンディング期間を終了すると判定する。

ステップS 144では、大当たり遊技状態終了処理を実行し、ステップS 145に移行する。大当たり遊技状態終了処理では、RAM 230の所定領域に設定されている大当たり遊技状態フラグを解除する。

30

また、終了に係る大当たり遊技状態の種別が「大当たり1」又は「大当たり2」である場合には、特図高確率状態フラグをRAM 230の所定領域に設定するとともに、特図高確率状態の設定を指定する状態指定コマンドをRAM 230の所定領域に格納する。

一方、終了に係る大当たり遊技状態の種別が「大当たり3」である場合には、特図低確率状態フラグをRAM 230の所定領域に設定するとともに、特図低確率状態の設定を指定する状態指定コマンドをRAM 230の所定領域に格納する。

これにより、ステップS 13の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置300に対して送信される。

【0089】

40

ステップS 145では、時短制御を開始するか否かを判定し、時短制御を開始すると判定した場合（Yes）には、ステップS 146に移行し、時短制御を開始しないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。本実施形態では、全ての種別に係る大当たり遊技状態の終了に応じて、時短制御を開始する。したがって、ステップS 145では、必ず、時短制御を開始すると判定される。

ステップS 146では、時短制御開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。時短制御実行処理では、時短制御フラグをRAM 230の所定領域に設定して、時短制御を開始する。また、所定回数（本実施形態では、70〔回〕）を、時短カウンタに設定する。

また、時短制御開始処理では、時短制御の開始を指定する状態指定コマンドを、ポート

50

出力要求バッファに格納する。これにより、ステップ S 1 3 の制御コマンド送信処理において、状態指定コマンドが演出制御装置 3 0 0 に対して送信される。

【 0 0 9 0 】

次に、ステップ S 3 7 の普図乱数記憶処理を説明する。

図 1 6 は、普図乱数記憶処理を示すフローチャートである。

普図乱数記憶処理は、ステップ S 3 7 において実行されると、図 1 6 に示すように、まず、ステップ S 1 8 0 に移行する。

ステップ S 1 8 0 では、ステップ S 3 3 の処理結果に基づいて、普図始動球検知センサ 1 0 4 からの検出信号の入力を検出したか否かを判定し、入力を検出したと判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 8 1 に移行し、入力を検出しないと判定した場合 (N o) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 1 8 1 では、普図保留数が上限数に達しているか否かを判定し、上限数に達していないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 8 2 に移行し、上限数に達していると判定した場合 (Y e s) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、普図保留数とは、普図表示装置 6 0 における普通図柄の報知表示 (変動表示及び停止表示) が保留されている数をいう。本実施形態では、普図保留数の上限数は、「 4 」に設定されている。

ステップ S 1 8 2 では、普図乱数記憶処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。普図乱数記憶処理では、普通図柄抽選の普図当たり乱数等に対応のループカウンタから取得して、取得した乱数 (乱数値) を、普図始動情報として、 R A M 2 3 0 の普図始動情報記憶領域に記憶する。

【 0 0 9 1 】

次に、ステップ S 3 8 の普図変動処理を説明する。

図 1 7 は、普図変動処理を示すフローチャートである。

普図変動処理は、ステップ S 3 8 において実行されると、図 1 7 に示すように、まず、ステップ S 1 5 0 に移行する。

ステップ S 1 5 0 では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 5 1 に移行し、普図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合 (Y e s) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、 R A M 2 3 0 の所定領域に記憶されている普図当たり遊技状態フラグに基づいて判定する。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 5 1 では、普通図柄の報知表示中であるか否かを判定し、普通図柄の報知表示中でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 5 2 に移行し、普通図柄の報知表示中であると判定した場合 (Y e s) には、ステップ S 1 5 7 に移行する。ここで、普通図柄の報知表示中とは、普通図柄の変動表示又は停止表示が行われている期間中をいう。

ステップ S 1 5 2 では、普図保留数が「 0 」であるか否かを判定し、普図保留数が「 0 」でないと判定した場合 (N o) には、ステップ S 1 5 3 に移行し、普図保留数が「 0 」であると判定した場合 (Y e s) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 1 5 3 では、普図当たり判定処理を実行し、ステップ S 1 5 4 に移行する。普図当たり判定処理では、 R A M 2 3 0 の普図始動情報記憶領域に記憶されている普図始動情報に含まれる普図当たり乱数を読み出して、この普図当たり乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定 (普図当たり判定) する。

【 0 0 9 3 】

R O M 2 2 0 には、普図当たり乱数と当たり値との対応が登録された普通図柄抽選テーブルが格納されている。また、普通図柄抽選テーブルとして、時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブル及び時短制御実行時に対応する普通図柄抽選テーブルが格納されている。時短制御停止時に対応する普通図柄抽選テーブルには、当選確率が第 1 の確率 (例えば、 1 / 8 0) となるように、当たり値が登録されている。一方、時短制御実行時に対

応する普通図柄抽選テーブルには、当選確率が第 1 の確率より高い第 2 の確率（例えば、 $1/1.1$ ）となるように、当たり値が登録されている。そして、普図当たり判定処理では、現在の時短制御の実行状況に対応する普通図柄抽選テーブルを読み出して、普図当たり判定を行う。これにより、普通図柄抽選の抽選結果（当選又は落選）が判定される。なお、時短制御の実行状況は、RAM 230 の所定領域において時短制御フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

【0094】

ステップ S 154 では、停止図柄設定処理を実行し、ステップ S 155 に移行する。停止図柄設定処理では、まず、ステップ S 153 の処理結果に基づいて、停止表示させる普通図柄の態様（停止図柄）を判定する。

具体的には、ステップ S 153 において普通図柄抽選に当選したと判定された場合には、停止図柄として「普図当たり図柄」を判定し、普通図柄抽選に落選したと判定された場合には、停止図柄として「はずれ図柄」を判定する。

そして、停止図柄設定処理では、停止図柄させる特別図柄の態様として、決定した停止図柄を設定する。

ステップ S 155 では、変動時間設定処理を実行し、ステップ S 156 に移行する。変動時間設定処理では、普通図柄の変動時間を設定する。

本実施形態では、時短制御停止時には、普通図柄の変動時間として第 1 の時間（例えば、 $2.0[s]$ ）を設定し、時短制御実行時には、普通図柄の変動時間として第 1 の時間より短い第 2 の時間（例えば、 $0.5[s]$ ）を設定する。なお、時短制御の実行状況は、RAM 230 の所定領域に記憶されている時短制御フラグに基づいて判定する。

【0095】

ステップ S 156 では、報知表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。報知表示開始処理では、ステップ S 155 で決定した普通図柄の変動時間を、普図変動時間タイマに設定する。そして、普図表示装置 60 において、普通図柄の変動表示を開始して、設定した普図変動時間タイマによる変動時間の計測を開始する。

ステップ S 157 では、普図変動時間タイマに基づいて、ステップ S 156 で設定した普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、設定した普通図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Yes）には、ステップ S 158 に移行し、設定した普通図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 158 では、報知表示終了処理を実行し、ステップ S 159 に移行する。報知表示終了処理では、普図表示装置 60 において、ステップ S 154 で設定された停止図柄による普通図柄の停止表示を行う。なお、普通図柄の停止表示は、予め設定されている所定時間行われる。

ステップ S 159 では、ステップ S 158 で停止表示された停止図柄が「普図当たり図柄」であるか否かを判定し、「普図当たり図柄」であると判定した場合（Yes）には、ステップ S 160 に移行し、普図当たり図柄でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【0096】

ステップ S 160 では、普図当たり遊技状態開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

普図当たり遊技状態開始処理では、普図当たり遊技状態フラグを、RAM 230 の所定領域に設定するとともに、現在の時短制御の実行状況に応じて開放時間（ $0.5[s]$ 又は $2.0[s]$ ）を、始動口開閉部材開放タイマに設定する。

そして、始動口開閉部材 52a の開放を開始するとともに、設定した始動口開閉部材開放タイマによる始動口開閉部材 52a の開放時間の計測を開始する。さらに、第 2 始動口入球数カウンタによる第 2 始動口 52 への遊技球の入球数のカウントを開始する。

【0097】

次に、ステップ S 39 の普図当たり遊技処理を説明する。

図 18 は、普図当たり遊技処理を示すフローチャートである。

普図当たり遊技処理は、ステップ S 39 において実行されると、図 18 に示すように、まず、ステップ S 170 に移行する。

ステップ S 170 では、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かを判定し、普図当たり遊技状態の生起中であると判定した場合 (Yes) には、ステップ S 171 に移行し、普図当たり遊技状態の生起中でないと判定した場合 (No) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。ここで、普図当たり遊技状態の生起中であるか否かは、RAM 230 の所定領域において普図当たり遊技状態フラグが設定されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 171 では、第 1 開放部材 52a の閉鎖条件を満たすか否かを判定し、始動口開閉部材 52a の閉鎖条件を満たすと判定した場合 (Yes) には、ステップ S 172 に移行し、始動口開閉部材 52a の閉鎖条件を満たさない (No) と判定した場合 (No) には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ここで、始動口開閉部材開放タイマに設定された開放時間が経過した場合に、第 1 開放部材 52a の閉鎖条件を満たすと判定する。

ステップ S 172 では、普図当たり遊技状態終了処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。普図当たり遊技状態終了処理では、始動口開閉部材 52a を閉鎖して、RAM 230 の所定領域に設定されている普図当たり遊技状態フラグを解除する。また、始動口開閉部材開放タイマ及び第 2 始動口入球数カウンタのそれぞれの値をリセットする。

【0098】

(演出制御装置で実行される処理)

次に、演出制御装置 300 で実行される処理を説明する。

図 19 は、演出制御装置が実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

パチンコ機 1 に電源が投入されると、演出制御装置 300 の CPU は、所定の初期設定処理を実行した後に、図示しないメイン処理を繰り返し実行する。そして、演出制御装置 300 の CPU は、メイン処理の実行中において、所定の割込周期 (例えば、2.0 [ms]) でタイマ割り込みを発生させて、図 19 に示す演出制御処理を繰り返し実行する。

演出制御処理は、演出制御装置 300 の CPU により実行されると、まず、ステップ S 200 に移行する。

【0099】

ステップ S 200 では、コマンド受信処理を実行し、ステップ S 201 に移行する。コマンド受信処理では、主制御装置 200 が送信した制御コマンドの受信の有無をチェックして、制御コマンドの受信があった場合には、受信した制御コマンドを解析して、RAM のコマンドバッファ領域に保存する。

また、コマンド受信処理では、第 1 操作検出スイッチ 24 及び第 2 操作検出スイッチ 25 のそれぞれからの操作信号の入力の有無をチェックして、操作信号の入力があった場合には、当該操作信号の入力を示す情報を、RAM の所定領域に保存する。

ステップ S 201 では、演出フラグ設定処理を実行し、ステップ S 202 に移行する。演出フラグ設定処理では、状態指定コマンドを受信したか否かを判定し、状態指定コマンドを受信したと判定した場合 (状態指定コマンドが RAM のコマンドバッファ領域に保存されている場合) には、各種演出フラグの設定を行う。

具体的には、時短制御の開始を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、時短演出フラグを、RAM の所定領域に設定する。一方、時短制御の終了を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、RAM の所定領域に設定されている時短演出フラグを解除する。

また、「特図高確率状態」を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、特図高確率状態中フラグを、RAM の所定領域に設定する。一方、「特図低確率状態」を指定する状態指定コマンドを受信した場合には、RAM の所定領域に設定されている特図高確率状態中フラグを解除する。

10

20

30

40

50

【0100】

ステップS202では、入賞時演出管理処理を実行し、ステップS203に移行する。入賞時演出管理処理については、後述する。

ステップS203では、変動時演出管理処理を実行し、ステップS204に移行する。変動時演出管理処理については、後述する。

ステップS204では、演出用乱数更新処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。演出用乱数更新処理では、演出の抽選に用いる各種乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。ここで、演出の抽選に用いる各種乱数としては、後述する先読み予告演出抽選乱数、停止図柄抽選乱数、予告演出抽選乱数、予告演出内容抽選乱数等が該当する。

10

【0101】

次に、ステップS202の入賞時演出管理処理を説明する。

図20は、入賞時演出管理処理を示すフローチャートである。図21は、タイマ画像の第1の例を示す図である。図22は、タイマ画像の第2の例を示す図である。図23は、カウントダウン成功画像の一例を示す図である。

入賞時演出管理処理は、ステップS202において実行されると、図20に示すように、まず、ステップS230に移行する。

ステップS230では、第1保留数指定コマンドを受信したか否かを判定し、第1保留数指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS231に移行し、第1保留数指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS232に移行する。第1保留数指定コマンドを受信したか否かは、第1保留数指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

20

ステップS231では、保留数増加表示処理を実行し、ステップS232に移行する。保留数増加表示処理では、メイン画像表示装置31の表示画面31aに設定された保留数表示領域(図示せず)において、新たに取得された始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)に対応する保留数表示図柄(図示せず)の表示を設定する。

【0102】

ステップS232では、第2保留数指定コマンドを受信したか否かを判定し、第2保留数指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS233に移行し、第2保留数指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、ステップS234に移行する。第2保留数指定コマンドを受信したか否かは、第2保留数指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

30

ステップS233では、保留数減少表示処理を実行し、ステップS234に移行する。保留数減少表示処理では、保留数表示領域において、特別図柄の報知表示が開始された始動情報(特図1始動情報又は特図2始動情報)に対応する保留数表示図柄の消去を設定する。

ステップS234では、先読み指定コマンド(第1先読み指定コマンド、第2先読み指定コマンド及び第3先読み指定コマンド)を受信したか否かを判定し、全ての先読み指定コマンドを受信したと判定した場合(Yes)には、ステップS235に移行し、少なくとも一先読み指定コマンドを受信していないと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。先読み指定コマンドを受信したか否かは、先読み指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

40

【0103】

ステップS235では、先読み情報解析処理を実行し、ステップS236に移行する。先読み情報解析処理では、受信した先読み指定コマンドが指定する内容を解析して、当該先読み指定コマンドが指定する情報を、保留情報として、RAMの所定領域に記憶する。

具体的には、第1先読み指定コマンドが指定する停止図柄の種類(「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」)、第2先読み指定コマンドが指定する第1変動パターン(「変動パターン不定」又は「変動パターンm」)及び第3先読み指定コマンドが指定する第2変動パターン(「変動パターン不定」又は「変動パターンn」)を解析して、指

50

定されている停止図柄の種類、第 1 変動パターン内容及び第 2 変動パターン内容を、保留情報として、R A M の所定領域に記憶する。

また、第 3 先読み指定コマンドが指定する第 2 変動パターンの内容が「変動パターン n」である場合には、リーチ表示情報を、当該保留情報に含めて設定する。一方、第 3 先読み指定コマンドが指定する第 2 変動パターンの内容が「変動パターン不定」である場合には、リーチ表示情報を、当該保留情報に含めない。ここで、リーチ表示情報とは、当該保留情報に係る第 2 変動パターンの内容が「リーチ変動パターン」であることを示す情報となっている。

具体的には、演出制御装置 300 の R A M の所定領域には、所定数（本実施形態では、8 つ）を限度として、保留情報を記憶することが可能となっている。ここで、各保留情報は、主制御装置 200 の R A M 230 の始動情報記憶領域に記憶されている各始動情報に対応している。各保留情報は、所定ビットからなる停止図柄の種類を示す図柄情報と、所定ビットからなる第 1 変動パターンの内容を示す変動情報と、所定ビットからなる第 2 変動パターンの内容を示す変動情報と、1 ビットからなる所定情報を有している。そして、リーチ表示情報が設定される場合には、所定情報として「1」が設定され、リーチ表示情報が設定されない場合には、所定情報として「0」が設定される。

【0104】

ステップ S 236 では、演出制御装置 300 の R A M の所定領域において先読み予告演出中フラグが設定されているか否かを判定し、先読み予告演出中フラグが設定されていないと判定した場合（N o）には、ステップ S 237 に移行し、先読み予告演出中フラグが設定されていると判定した場合（Y e s）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

ステップ S 237 では、先読み予告演出実行条件を満たすか否かを判定し、先読み予告演出実行条件を満たすと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 238 に移行し、先読み予告演出実行条件を満たさないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

本実施形態では、（a）ステップ S 235 において R A M の所定領域に記憶された保留情報（以下、「対象保留情報」とする）が示す第 2 変動パターンの内容が「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」であること、（b）対象保留情報より先に演出図柄 z 1、z 2 の報知表示が実行される保留情報（以下、「先行保留情報」とする）が存在すること、（c）リーチ表示情報を含む先行保留情報が存在しないこと、（d）特図低確率状態であること、及び、（e）時短制御が実行されていないこと、の全てを満たす場合に、先読み予告演出実行条件を満たすと判定される。

以下の説明では、先読み予告演出実行条件を満たすと判定された対象保留情報を、特に、「先読み対象保留情報」という。

【0105】

ステップ S 238 では、先読み予告演出抽選処理を実行し、ステップ S 239 に移行する。先読み予告演出抽選処理では、先読み予告演出を実行するか否かを決定するための先読み予告演出抽選を実行する。

ここで、演出制御装置 300 の R O M には、先読み予告演出抽選乱数と先読み予告演出抽選の当たり値との対応が登録された先読み予告演出抽選テーブルが格納されている。

そして、先読み予告演出抽選処理では、所定の乱数カウンタから先読み予告演出抽選乱数を取得し、取得した先読み予告演出抽選乱数及び先読み予告演出抽選テーブルに基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。

ステップ S 239 では、ステップ S 238 で実行された先読み予告演出抽選に当選したか否かを判定し、先読み予告演出抽選に当選したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 240 に移行し、先読み予告演出抽選に落選したと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【0106】

ステップ S 240 では、先読み予告演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して元の

10

20

30

40

50

処理に復帰する。先読み予告演出設定処理では、先読み予告演出に係る演出データを設定する。

ここで、先読み予告演出の内容について説明する。

先読み予告演出は、先読み対象保留情報に係る第2変動パターンの内容、特に、先読み対象保留情報に係る報知表示中に「リーチ演出」が実行されることを示唆する演出となっている。

本実施形態では、先読み予告演出として、タイマ先読み予告演出が設定されている。タイマ先読み予告演出は、後述するタイマ予告演出と同様に、予告対象となる演出が開始されるまでの残り時間を示唆するタイマ画像 t （図22参照）を表示し、タイマ画像 t により示唆される残り時間をカウントダウンすることによって、予告対象となる演出の開始を示唆する演出となっている。

10

本実施形態に係るタイマ先読み予告演出では、予告対象となる演出として、先読み対象保留情報に係る報知表示中に実行される「リーチ演出」が設定される。これによって、タイマ先読み予告演出は、先読み対象保留情報に係る報知表示中における「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

タイマ先読み予告演出は、先行保留情報に係る報知表示（演出図柄 $z1$ 、 $z2$ の変動表示及び停止表示）中に実行される先行演出と、先読み対象保留情報に係る報知表示中に実行される後続演出と、から構成される。

先行演出は、先行保留情報に係る報知表示（複数の先行保留情報が存在する場合には、最初に記憶された先行保留情報に係る報知表示）の開始に応じて開始され、先行保留情報に係る報知表示（複数の先行保留情報が存在する場合には、最後に記憶された先行保留情報に係る報知表示）の終了に応じて終了される。

20

図21に示すように、先行演出では、メイン画像表示装置31の表示画面31aにおいて、タイマを模したオブジェクトを示す画像であるタイマ画像 t が表示される。そして、先行演出では、タイマ画像 t の残り時間が表示される領域 r において、常時、「準備中」なる文字が表示される。

【0107】

後続演出は、先読み対象保留情報に係る報知表示の開始に応じて開始され、当該報知表示における「リーチ演出」が開始される直前に終了される。

図22に示すように、後続演出では、メイン画像表示装置31の表示画面31aにおいて、タイマ画像 t が表示される。そして、後続演出では、タイマ画像 t の領域 r において、「リーチ演出」が開始されるまでの残り時間が表示され、報知表示の進行とともに、領域 r に表示されている残り時間がカウントダウンされる。さらに、後続演出では、領域 r に表示されている残り時間が「00.00」となった後に、カウントダウン成功画像 s が表示され、これにより後続演出が終了する。

30

図23に示すように、カウントダウン成功画像 s は、「Da! Sha!」なる文字を含む画像であり、カウントダウンの成功を示唆する。

【0108】

以上により、タイマ先読み予告演出は、最初に記憶された先行保留情報に係る報知表示の開始に応じて開始され、先読み対象保留情報に係る報知表示における「リーチ演出」の開始前に終了される。

40

具体的には、最初に記憶された先行保留情報に係る報知表示の開始に応じて、先行演出が開始され、「準備中」を示すタイマ画像 t の表示が開始される。そして、先読み対象保留情報に係る報知表示の開始に応じて、先行演出から後続演出に切り替わり、タイマ画像 t の領域 r の表示が「準備中」から所定の残り時間に切り替わる。さらに、後続演出では、領域 r に表示された残り時間のカウントダウンが開始され、残り時間が「00.00」となったことに応じて、カウントダウン成功画像 s が表示される。そして、カウントダウン成功画像 s が所定時間（本実施形態では、1.00[s]）表示されたことに応じて、後続演出が終了して、その後、先読み対象保留情報に係る「リーチ演出」が開始される。

【0109】

50

また、タイマ先読み予告演出では、タイマ画像 t の色（枠体の色）によって、先読み対象保留情報に係る特別図柄抽選の結果が示唆される。

本実施形態では、タイマ画像 t の色として、「青色」、「赤色」及び「虹色」が設定されている。そして、各色の期待値は、期待値が高いものから「虹色」、「赤色」、「青色」の順に期待値が低くなるように設定されている。ここで、期待値とは、当該色が決定された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう。

【0110】

次に、ステップ S 2 4 0 の先読み予告演出設定処理の具体的内容について説明する。

先読み予告演出設定処理では、各先行保留情報に係る報知表示中に実行する先行演出を設定するとともに、先読み対象保留情報に係る報知表示中に実行する後続演出を設定する。

すなわち、先読み予告演出設定処理では、まず、後続演出の開始時にタイマ画像 t の領域 r に表示される残り時間（以下、「初期値 f 」とする）を設定する。

後続演出に係る初期値 f は、当該後続演出の開始時から先読み対象保留情報に係る「リーチ演出」の開始時までの時間以下の時間が設定される。

次に、先読み予告演出設定処理では、当該先読み予告演出（先行演出及び後続演出）において表示するタイマ画像 t の色を決定する。

演出制御装置 3 0 0 の R O M には、先読み予告演出抽選乱数とタイマ画像 t の色との対応が登録されたタイマ色抽選テーブルが格納されている。

そして、当該タイマ先読み予告演出において表示するタイマ画像 t の色を決定する際には、ステップ S 2 3 8 で取得した先読み予告演出抽選乱数及びタイマ色抽選テーブルに基づいて、当該タイマ先読み予告演出において表示するタイマ画像 t の色（「青色」、「赤色」又は「虹色」）を決定する。

次に、先読み予告演出設定処理では、決定されたタイマ画像 t の色に対応する先行演出に係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムにしたがって、各先行保留情報に係る報知表示中に実行する先行演出に係る演出データ（シナリオデータ）を設定する。

また、決定された初期値 f と、タイマ画像 t の色と、先読み対象保留情報が示す第 2 変動パターンの内容（「スーパーリーチ A 」又は「スーパーリーチ B 」）と、の組み合わせに対応する後続演出に係る演出プログラムを読み出して、この演出プログラムにしたがって、先読み対象保留情報に係る報知表示中に実行する後続演出に係る演出データ（シナリオデータ）を設定する。

【0111】

以上によって、各先行保留情報に係る報知表示中において、設定された先行演出が実行されるとともに、先読み対象保留情報に係る報知表示中において、設定された後続演出が実行される。

さらに、先読み予告演出設定処理では、先読み予告演出中フラグを、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。なお、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域に設定されている先読み予告演出中フラグは、当該先読み予告演出（後続演出）の終了に応じて解除される。

【0112】

次に、ステップ S 2 0 3 の変動時演出管理処理を説明する。

図 2 4 は、変動時演出管理処理を示すフローチャートである。

変動時演出管理処理は、ステップ S 2 0 3 において実行されると、図 2 4 に示すように、まず、ステップ S 2 5 0 に移行する。

ステップ S 2 5 0 では、所定の制御コマンドを受信したか否かを判定し、所定の制御コマンドを受信したと判定した場合（Y e s ）には、ステップ S 2 5 1 に移行し、所定の制御コマンドを受信していないと判定した場合（N o ）には、ステップ S 2 5 6 に移行する。ここで、所定の制御コマンドとは、図柄種別指定コマンド、第 1 変動パターン指定コマンド及び第 2 変動パターン指定コマンドをいう。

所定の制御コマンドを受信したか否かは、図柄種別指定コマンド、第 1 変動パターン指

10

20

30

40

50

定コマンド及び第2変動パターン指定コマンドがRAMのコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

【0113】

ステップS251では、停止図柄決定処理を実行し、ステップS252に移行する。停止図柄決定処理では、停止表示させる演出図柄z1, z2の具体的態様を決定する。

具体的には、停止図柄決定処理では、図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄(「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」)に基づいて、演出図柄z1, z2に係る停止図柄の具体的態様(組み合わせ)を決定する。

演出制御装置300のROMには、停止図柄抽選乱数と停止図柄の具体的態様との対応が登録された停止図柄抽選テーブルが格納されている。そして、停止図柄抽選テーブルとして、図柄種別指定コマンドにより指定され得る複数種類の停止図柄(「はずれ図柄」及び「大当たりp図柄」)のそれぞれに対応する停止図柄抽選テーブルを有している。

「はずれ図柄」に対応する停止図柄抽選テーブルには、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「はずれ図柄」が登録されている。本実施形態では、各種類の「はずれ図柄」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3のうち少なくとも一の領域に停止表示される「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示される「数字図柄」が示す数字と異なる組み合わせとなるとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が白色を示す態様となっている。

【0114】

「大当たり1図柄」に対応する停止図柄抽選テーブルには、停止図柄の具体的態様として、「ボーナス図柄」が登録されている。本実施形態では、「ボーナス図柄」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3に停止表示される演出図柄z1が所定の数字(以下、「ボーナス数字」とする)を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が赤色を示す態様となっている。

「大当たり2図柄」又は「大当たり3図柄」に対応する停止図柄抽選テーブルには、停止図柄の具体的態様として、複数種類の「チャンス図柄」が登録されている。本実施形態では、各種類の「チャンス図柄」は、3つの演出図柄表示領域a1~a3に停止表示される演出図柄z1が所定の数字(以下、「チャンス数字」とする)を示す「数字図柄」で揃うとともに、演出図柄表示領域a4に停止表示される演出図柄z2が青色を示す態様となっている。ここで、チャンス数字は、ボーナス数字とは異なる数字となっている。

【0115】

そして、停止図柄決定処理では、まず、所定の乱数カウンタから停止図柄抽選乱数を取得する。また、図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄の種類を確認して、この確認結果に対応する停止図柄抽選テーブルを読み出す。そして、取得した停止図柄抽選乱数と、停止図柄抽選テーブルと、に基づいて、停止図柄の具体的態様を決定する。

さらに、決定した停止図柄の具体的態様に係る画像データ(以下、「停止図柄データ」)を読み出して、読み出した画像データを、停止表示させる演出図柄z1, z2に係るデータとして設定する。

【0116】

ステップS252では、変動演出決定処理を実行し、ステップS253に移行する。変動演出決定処理では、演出図柄z1, z2の変動表示の内容を決定する。

変動演出決定処理では、第1変動パターン指定コマンドが指定する第1変動パターンの内容に基づいて、第1変動パターンの具体的な内容を決定する。また、第2変動パターン指定コマンドが指定する第2変動パターンの内容に基づいて、第2変動パターンの具体的な内容を決定する。

ステップS253では、予告演出決定処理を実行し、ステップS254に移行する。予告演出決定処理については、後述する。

ステップS254では、変動演出データ設定処理を実行し、ステップS255に移行する。変動演出データ設定処理では、演出図柄z1, z2の変動表示に係る演出データを設定する。

10

20

30

40

50

具体的には、変動演出データ設定処理では、ステップ S 2 5 2 で決定された第 1 変動パターンの具体的な内容に対応する演出プログラム及び第 2 変動パターンの具体的な内容に対応する演出プログラムにしたがって、第 1 期間の変動表示に係る演出データ（シナリオデータ）及び第 2 期間の変動表示に係る演出データ（シナリオデータ）を読み出す。

また、ステップ S 2 5 3 でタイマ予告演出を実行することが決定された場合には、決定されたタイマ予告演出に係る演出プログラムにしたがって、タイマ予告演出の演出データ（シナリオデータ）を読み出す。

そして、第 1 期間の変動表示に係る演出データ及び第 2 期間の変動表示に係る演出データを合わせて、変動演出データを編集して、編集した変動演出データを演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示に係る演出データとして設定する。この際、タイマ予告演出を実行することが決定された場合には、タイマ予告演出の演出データが変動演出データに合成される。

そして、編集された変動演出データを、実行する演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示に係る演出データとして設定する。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 2 5 5 では、変動演出開始処理を実行し、ステップ S 2 5 6 に移行する。変動演出開始処理では、変動時間タイマによる変動時間の計測を開始して、ステップ S 2 5 4 で設定した変動演出データに基づく演出を開始する。これによって、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示が開始される。

ステップ S 2 5 6 では、停止指定コマンドを受信したか否かを判定し、停止指定コマンドを受信したと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 5 7 に移行し、停止指定コマンドを受信していないと判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

停止指定コマンドを受信したか否かは、停止指定コマンドが R A M のコマンドバッファ領域に保存されているか否かに基づいて判定する。

ステップ S 2 5 7 では、停止表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。停止表示開始処理では、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、演出図柄 z 1 , z 2 の変動表示を終了して、ステップ S 2 5 1 で設定した停止図柄データに基づく演出図柄 z 1 , z 2 の停止表示（報知表示）を開始する。ここで、演出図柄 z 1 , z 2 の停止表示は、所定時間継続して実行される。

また、停止表示開始処理では、変動時間タイマによる変動時間の計測を終了して、変動時間タイマをリセットする。

【 0 1 1 8 】

次に、ステップ S 2 5 3 の予告演出決定処理を説明する。

図 2 5 は、予告演出決定処理を示すフローチャートである。図 2 6 は、予告対象演出の内容を示す図である。図 2 7 は、個別演出の一例を示す図である。図 2 8 は、残り時間加算演出における第 1 状態の一例を示す図である。図 2 9 は、残り時間加算演出における第 2 状態の一例を示す図である。図 3 0 は、特別タイマ予告演出の一例を示す図である。図 3 1 は、タイマ予告演出の内容を示す図である。

予告演出決定処理は、ステップ S 2 5 3 において実行されると、図 2 5 に示すように、まず、ステップ S 2 6 0 に移行する。

ステップ S 2 6 0 では、演出制御装置 3 0 0 の R A M の所定領域において先読み予告演出中フラグが設定されているか否かを判定し、先読み予告演出中フラグが設定されていないと判定した場合（ N o ）には、ステップ S 2 6 1 に移行し、先読み予告演出中フラグが設定されていると判定した場合（ Y e s ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 2 6 1 では、予告演出実行条件を満たすか否かを判定し、予告演出実行条件を満たすと判定した場合（ Y e s ）には、ステップ S 2 6 2 に移行し、予告演出実行条件を満たさないと判定した場合（ N o ）には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

本実施形態では、ステップ S 2 5 2 で決定された変動パターンの具体的な内容（第 1 変

10

20

30

40

50

動パターンの具体的な内容及び第2変動パターンの具体的な内容)において、予告の対象となる演出(以下、「予告対象演出」とする)が含まれている場合に、予告演出実行条件を満たすと判定される。

本実施形態では、図26に示すように、予告対象演出として、複数の予告対象演出が設定されている。ここで、予告対象演出は、特別図柄抽選の結果を示唆する演出となっている。そして、本実施形態において設定されている複数の予告対象演出では、開始時機が遅い(開始時機が演出図柄 z_1 , z_2 の停止表示が開始される時期に近い)ものほど、大当たり遊技状態が生起される期待値が高い演出となっている。

また、本実施形態では、特図低確率状態の設定時と、特図高確率状態の設定時又は時短制御の実行時とで、異なる予告対象演出が設定されている。

具体的には、図26(a)に示すように、特図低確率状態の設定時には、予告対象演出として、「擬似連続変動表示」、「リーチ演出」、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が設定されている。ここで、「チャンスアップ演出」については、「スーパーリーチB3」に係る「チャンスアップ演出」のみが予告対象演出に含まれている。また、「当落演出」については、特別図柄抽選に当選した場合に係る「当落演出」のみが予告対象演出に含まれている。

一方、図26(b)に示すように、特図高確率状態の設定時・時短制御の実行時には、予告対象演出として、「当落演出」のみが設定されている。特に、「大当たり1」又は「大当たり2」(当該大当たり遊技状態の終了後に特図高確率状態が生起される大当たり遊技状態の種別)に当選した場合に係る「当落演出」のみが予告対象演出として設定されている。

【0120】

以上により、ステップS261では、特図低確率状態の設定時には、(a)第1変動パターンの具体的な内容が「擬似連続変動パターン」(「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」)であること、及び、(b)第2変動パターンの具体的な内容が「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」であること、のうち一方を満たす場合に、予告演出実行条件を満たすと判定される。

一方、特図高確率状態の設定時・時短制御の実行時には、(a)ステップS250で受信を判定した図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄が、「大当たり1図柄」又は「大当たり2図柄」であること、及び、(b)第2変動パターンの具体的な内容が「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」であること、の全てを満たす場合に、予告演出実行条件を満たすと判定される。

【0121】

ステップS262では、予告演出抽選処理を実行し、ステップS263に移行する。予告演出抽選処理では、予告演出を実行するか否かを決定するための予告演出抽選を実行する。

ここで、演出制御装置300のROMには、予告演出抽選乱数と予告演出抽選の当たり値との対応が登録された予告演出抽選テーブルが格納されている。

そして、予告演出抽選処理では、所定の乱数カウンタから予告演出抽選乱数を取得し、取得した予告演出抽選乱数及び予告演出抽選テーブルに基づいて、予告演出を実行するか否かを判定する。

ステップS263では、ステップS262で実行された予告演出抽選に当選したか否かを判定し、予告演出抽選に当選したと判定した場合(Yes)には、ステップS264に移行し、予告演出抽選に落選したと判定した場合(No)には、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【0122】

ステップS264では、予告演出内容決定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。予告演出内容決定処理では、予告演出の内容を決定する。

ここで、予告演出の内容について説明する。

予告演出は、特別図柄抽選の結果、及び、当該報知表示に係る変動パターンの内容、特

10

20

30

40

50

に、当該報知表示中における予告対象演出の実行、のそれぞれを示唆する演出となっている。

本実施形態では、予告演出として、タイマ予告演出が設定されている。タイマ予告演出は、タイマ先読み予告演出と同様に、予告対象演出が開始されるまでの残り時間を示唆するタイマ画像 t を表示し、タイマ画像 t により示唆される残り時間をカウントダウンすることによって、当該報知表示中における予告対象演出が開始されるタイミングを示唆する演出となっている。

【0123】

本実施形態では、タイマ予告演出の種別として、タイマ画像 t に表示された残り時間がタイムアップする（予告対象演出が存在する）「通常タイマ予告演出」と、タイマ画像 t に表示された残り時間がタイムアップしない（予告対象演出が存在しない）「特別タイマ予告演出」と、が設定されている。

また、「通常タイマ予告演出」の種別として、1つの予告対象演出が設定される「1回タイマ予告」と、2つの予告対象演出が設定される「2回タイマ予告」と、3つの予告対象演出が設定される「3回タイマ予告」と、が設定されている。

「通常タイマ予告演出」では、各予告対象演出に対応する個別演出が設定され、各個別演出によって、当該個別演出に対応する予告対象演出が開始されるタイミングを示唆する。

具体的には、「1回タイマ予告」は、1つの予告対象演出に対応する個別演出から構成される（1回の個別演出から構成される）。また、「2回タイマ予告」は、2つの予告対象演出のそれぞれに対応する個別演出から構成される（2回の個別演出から構成される）。さらに、「3回タイマ予告」は、3つの予告対象演出のそれぞれに対応する個別演出から構成される（3回の個別演出から構成される）。

各回の個別演出では、メイン画像表示装置 31 の表示画面 31a において、図 22 に示すタイマ画像 t が表示される。そして、各回の個別演出では、タイマ画像 t の領域 r において、当該個別演出に対応する予告対象演出が開始されるまでの残り時間が表示され、報知表示の進行とともに、領域 r に表示されている残り時間がカウントダウンされる。さらに、各回の個別演出では、領域 r に表示されている残り時間が「00.00」となった後に（タイムアップした後に）、図 23 に示すカウントダウン成功画像 s が表示され、これにより当該個別演出が終了する。そして、個別演出の終了に応じて、当該個別演出に対応する予告対象演出が実行される。

【0124】

「通常タイマ予告演出」は、当該報知表示の開始に応じて開始され、予告対象演出（複数の予告対象演出が設定されている場合には、最後の予告対象演出）が開始される直前に終了される。

すなわち、「1回タイマ予告」では、当該報知表示の開始に応じて、個別演出が開始され、予告対象演出が開始される直前に、当該個別演出が終了され、その後、予告対象演出が開始される。

具体的には、当該報知表示の開始に応じて、残り時間のカウントダウンが開始され、残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像 s が表示された後に、予告対象演出が開始される。

一方、「2回タイマ予告」では、当該報知表示の開始に応じて、1回目の個別演出が開始され、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される直前に、1回目の個別演出が終了され、その後、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。また、1回目の個別演出の終了に応じて、2回目の個別演出が開始され、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される直前に、2回目の個別演出が終了され、その後、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。

具体的には、当該報知表示の開始に応じて、1回目の個別演出に係る残り時間のカウントダウンが開始され、1回目の個別演出に係る残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像 s が表示された後に、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される

10

20

30

40

50

とともに、2回目の個別演出に係る残り時間のカウントダウンが開始される。さらに、2回目の個別演出に係る残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像sが表示された後に、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。

一方、「3回タイマ予告」では、当該報知表示の開始に応じて、1回目の個別演出が開始され、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される直前に、1回目の個別演出が終了され、その後、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。また、1回目の個別演出の終了に応じて、2回目の個別演出が開始され、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される直前に、2回目の個別演出が終了され、その後、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。さらに、2回目の個別演出の終了に応じて、3回目の個別演出が開始され、3回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される直前に、3回目の個別演出が終了され、その後、3回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。

10

具体的には、当該報知表示の開始に応じて、1回目の個別演出に係る残り時間のカウントダウンが開始され、1回目の個別演出に係る残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像sが表示された後に、1回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始されるとともに、2回目の個別演出に係る残り時間のカウントダウンが開始される。また、2回目の個別演出に係る残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像sが表示された後に、2回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始されるとともに、3回目の個別演出に係る残り時間のカウントダウンが開始される。さらに、3回目の個別演出に係る残り時間がタイムアップしてカウントダウン成功画像sが表示された後に、3回目の個別演出に対応する予告対象演出が開始される。

20

【0125】

本実施形態では、図27に示すように、「2回タイマ予告」では、1回目の個別演出に係るタイマ画像tにおいて、残り2回の個別演出が実行されることを示唆する「×2」なる文字が表示される。そして、「×2」の表示は、2回目の個別演出の開始に応じて消去される。

また、「3回タイマ予告」では、1回目の個別演出に係るタイマ画像tにおいて、残り3回の個別演出が実行されることを示唆する「×3」なる文字が表示され、2回目の個別演出に係るタイマ画像tにおいて、残り2回の個別演出が実行されることを示唆する「×2」なる文字が表示される。そして、「×2」の表示は、2回目の個別演出の開始に応じて消去される。

30

【0126】

さらに、本実施形態では、「1回タイマ予告」の種別として、残り時間増加演出が実行されない「通常予告」と、残り時間増加演出が実行される「特殊予告」と、が設定されている。

残り時間加算演出は、個別演出中に実行される演出であって、タイマ画像tの領域rに表示されている残り時間が増加（加算）される演出となっている。

残り時間加算演出は、タイマ画像tの領域rに表示されている残り時間がカウントダウンされて、残り時間が第1の残り時間（本実施形態では、02.00[s]）となったことに応じて開始される。

40

残り時間加算演出では、タイマ画像tの領域rにおいて、第1の残り時間が表示されている状態から、図28に示すように、「これじゃねえ！」なる文字が表示された後に、図29に示すように、残り時間が高速変更されている状態を示す表示（図29に示す「88.88」なる点滅表示）が実行され、その後、第2の残り時間が表示（再設定）される。この際、第2の残り時間は、第1の残り時間より長い時間となる。

【0127】

一方、「特別タイマ予告演出」は、特別図柄抽選の結果（当選）を示唆する演出となっている。

「特別タイマ予告演出」では、メイン画像表示装置31の表示画面31aにおいて、図22に示すタイマ画像tが表示される。そして、「特別タイマ予告演出」では、タイマ画

50

像 t の領域 r において、所定の残り時間が表示され、報知表示の進行とともに、領域 r に表示されている残り時間がカウントダウンされる。さらに、「特別タイマ予告演出」では、図 30 に示すように、領域 r に表示されている残り時間が所定時間（本実施形態では、「07.77」）となった時点で、残り時間のカウントダウンが停止され、カウントダウンが停止された残り時間（「07.77」）の表示が点滅される。

そして、「特別タイマ予告演出」では、領域 r に表示されている残り時間がタイムアップされる（「00.00」となる）ことはなく、所定時間（「07.77」）の表示が、当該報知表示が終了するまで維持される。

【0128】

図 31 に示すように、本実施形態では、タイマ予告演出の内容として、「タイマ予告演出パターン 1」～「タイマ予告演出パターン 21」が設定されている。

そして、特図低確率状態の設定時には、タイマ予告演出の内容として、「タイマ予告演出パターン 1」～「タイマ予告演出パターン 20」のうちいずれかが選択され、特図高確率状態の設定時・時短制御の実行時には、タイマ予告演出の内容として、「タイマ予告演出パターン 21」が選択される。

「タイマ予告演出パターン 1」は、「1 回タイマ予告」（「通常予告」）であり、ステップ S 252 で第 1 変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」又は「3 回擬似連続変動」）が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 1」では、予告対象演出として、1 回目の「擬似連続変動表示」が設定され、個別演出によって、1 回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン 2」は、「1 回タイマ予告」（「通常予告」）であり、ステップ S 252 で第 2 変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 2」では、予告対象演出として、「リーチ演出 A」又は「リーチ演出 B」が設定され、個別演出によって、「リーチ演出 A」又は「リーチ演出 B」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン 3」は、「1 回タイマ予告」（「通常予告」）であり、ステップ S 252 で第 2 変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチ B 3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 3」では、予告対象演出として、「チャンスアップ演出」が設定され、個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン 4」は、「1 回タイマ予告」（「特殊予告」）であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップ S 252 で第 2 変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 4」では、予告対象演出として、「当落演出」が設定され、個別演出によって、「当選演出」が開始されるタイミングを示唆する。

【0129】

「タイマ予告演出パターン 5」は、「2 回タイマ予告」であり、ステップ S 252 で第 1 変動パターンの具体的な内容として「2 回擬似連続変動」又は「3 回擬似連続変動」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 5」では、予告対象演出として、1 回目の「擬似連続変動表示」及び 2 回目の「擬似連続変動表示」が設定され、1 回目の個別演出によって、1 回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2 回目の個別演出によって、2 回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン 6」は、「2 回タイマ予告」であり、ステップ S 252 で第 1 変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1 回擬似連続変動」、「2 回擬似連続変動」又は「3 回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第 2 変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチ A」又は「スーパーリーチ B」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン 6」では、予告対象演出として、1 回目の「擬似連続変動表示」及び「リーチ演出」が設定され、1 回目の個別演出によって、1 回

目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン7」は、「2回タイマ予告」であり、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン7」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」及び「チャンスアップ演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

10

【0130】

「タイマ予告演出パターン8」は、「2回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン8」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン9」は、「2回タイマ予告」であり、ステップS252で第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン9」では、予告対象演出として、「リーチ演出」及び「チャンスアップ演出」が設定され、1回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

20

「タイマ予告演出パターン10」は、「2回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン10」では、予告対象演出として、「リーチ演出」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

30

「タイマ予告演出パターン11」は、「2回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン11」では、予告対象演出として、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

【0131】

「タイマ予告演出パターン12」は、「3回タイマ予告」であり、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「3回擬似連続変動」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン12」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、2回目の「擬似連続変動表示」及び3回目の「擬似連続変動表示」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、2回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、3回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆する。

40

「タイマ予告演出パターン13」は、「3回タイマ予告」であり、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン13」

50

では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、2回目の「擬似連続変動表示」及び「リーチ演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、2回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン14」は、「3回タイマ予告」であり、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン14」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、2回目の「擬似連続変動表示」及び「チャンスアップ演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、2回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

【0132】

「タイマ予告演出パターン15」は、「3回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン15」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、2回目の「擬似連続変動表示」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、2回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン16」は、「3回タイマ予告」であり、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン16」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、「リーチ演出」及び「チャンスアップ演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン17」は、「3回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン17」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、「リーチ演出」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

「タイマ予告演出パターン18」は、「3回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第1変動パターンの具体的な内容として「擬似連続変動パターン」（「1回擬似連続変動」、「2回擬似連続変動」又は「3回擬似連続変動」）が決定され、かつ、第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン18」では、予告対象演出として、1回目の「擬似連続変動表示」、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、1回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを

示唆し、2回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

【0133】

「タイマ予告演出パターン19」は、「3回タイマ予告」であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチB3」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン19」では、予告対象演出として、「リーチ演出」、「チャンスアップ演出」及び「当落演出」が設定され、1回目の個別演出によって、「リーチ演出」が開始されるタイミングを示唆し、2回目の個別演出によって、「チャンスアップ演出」が開始されるタイミングを示唆し、3回目の個別演出によって、「当落演出」が開始されるタイミングを示唆する。

10

「タイマ予告演出パターン20」は、「特別タイマ予告演出」であり、特別図柄抽選に当選した場合に選択され得る。

「タイマ予告演出パターン21」は、「1回タイマ予告」（「通常予告」）であり、特別図柄抽選に当選し、かつ、ステップS252で第2変動パターンの具体的な内容として「スーパーリーチA」又は「スーパーリーチB」が決定された場合に選択され得る。「タイマ予告演出パターン21」では、予告対象演出として、「当落演出」が設定され、個別演出によって、「当選演出」が開始されるタイミングを示唆する。

【0134】

また、タイマ予告演出では、タイマ先読み予告演出と同様に、タイマ画像tの色（枠体の色）によって、当該報知表示に係る特別図柄抽選の結果が示唆される。

20

本実施形態では、タイマ画像tの色として、「青色」、「赤色」及び「虹色」が設定されている。そして、各色の期待値は、期待値が高いものから「虹色」、「赤色」、「青色」の順に期待値が低くなるように設定されている。ここで、期待値とは、当該色が決定された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性の度合いをいう。

【0135】

次に、ステップS264の予告演出内容決定処理の具体的な内容について説明する。

予告演出内容決定処理では、当該報知表示中に実行するタイマ予告演出を設定する。

具体的には、予告演出内容決定処理では、まず、タイマ予告演出の内容（タイマ予告演出パターン）を決定する。

演出制御装置300のROMには、予告演出内容抽選乱数とタイマ予告演出の内容（タイマ予告演出パターン番号）との対応が登録された予告演出内容抽選テーブルが格納されている。また、予告演出内容抽選テーブルとして、特別図柄抽選の結果と、第1変動パターンの具体的な内容と、第2変動パターンの具体的な内容と、の組み合わせのそれぞれに対応する予告演出内容抽選テーブルが格納されている。

30

そして、タイマ予告演出の内容を決定する際には、まず、所定の乱数カウンタから予告演出内容抽選乱数を取得する。また、当該報知表示に係る特別図柄抽選の結果と、ステップS252で決定された第1変動パターンの具体的な内容と、ステップS252で決定された第2変動パターンの具体的な内容と、の組み合わせに対応する予告演出内容抽選テーブルを読み出す。そして、取得した予告演出内容抽選乱数と、予告演出内容抽選テーブルと、に基づいて、タイマ予告演出の内容を決定する。

40

【0136】

次に、予告演出内容決定処理では、タイマ予告演出の内容として「通常タイマ予告演出」が決定された場合には、各回の個別演出に係る初期値f（個別演出の開始時にタイマ画像tの領域rに表示される残り時間の初期値）を設定する。また、タイマ予告演出の内容として「特殊予告」が決定された場合には、残り時間加算演出により再設定されるタイマ画像tの領域rに表示される残り時間を設定する。さらに、タイマ予告演出の内容として「特別タイマ予告演出」が決定された場合には、当該タイマ予告演出に係る初期値f（当該タイマ予告演出の開始時にタイマ画像tの領域rに表示される残り時間の初期値）を設定する。

各回の個別演出に係る初期値fは、当該個別演出の開始時から当該個別演出に対応する

50

予告対象演出の開始時までの時間以下の時間が設定される。

例えば、本実施形態では、「擬似連続変動パターン」に基づく報知表示（第１期間の報知表示）では、当該報知表示の開始時から１回目の「擬似連続変動表示」の開始時までの時間が、 $10.0[s]$ に設定されている。このため、「タイマ予告演出パターン１」が選択された場合には、個別演出に係る初期値 f として、 $9.0[s]$ が設定される（ $10.0[s] - 1.0[s]$ （カウントダウン成功画像 s が表示される所定時間） $= 9.0[s]$ ）。

また、「スーパーリーチ A, B」に基づく報知表示（第２期間の報知表示）では、当該報知表示の開始時から「リーチ演出」の開始時までの時間が、 $15.0[s]$ に設定されている。このため、「タイマ予告演出パターン２」が選択された場合（第１変動パターンに係る変動時間が $30.0[s]$ であるとき）には、個別演出に係る初期値 f として、 $44.0[s]$ が設定される（ $30.0[s]$ （第１変動パターンに係る変動時間） $+ 15.0[s] - 1.0[s]$ （カウントダウン成功画像 s が表示される所定時間） $= 44.0[s]$ ）。

また、「タイマ予告演出パターン６」が選択された場合（第１変動パターンに係る変動時間が $30.0[s]$ であるとき）には、１回目の個別演出に係る初期値 f として、 $9.0[s]$ が設定され（ $10.0[s] - 1.0[s]$ （カウントダウン成功画像 s が表示される所定時間） $= 9.0[s]$ ）、２回目の個別演出に係る初期値 f として、 $35.0[s]$ が設定される（ $21.0[s]$ （１回目の個別演出の終了時から第１変動パターンに基づく報知表示の終了時までの時間） $+ 15.0[s] - 1.0[s]$ （カウントダウン成功画像 s が表示される所定時間） $= 35.0[s]$ ）。

【０１３７】

一方、「特殊予告」（「タイマ予告演出パターン４」）に係る初期値 f は、当該「特殊予告」の開始時から予告対象演出の開始時までの時間未満の時間が設定される。

本実施形態では、「特殊予告」に係る初期値 f として、１回目の「擬似連続変動表示」を示唆する個別演出の初期値 f と同じく、 $9.0[s]$ が設定される。これによって、「特殊予告演出」が開始された際に、遊技者において、開始されたタイマ予告演出が１回目の「擬似連続変動表示」が開始されるタイミングを示唆するものであると予想させることができる。そして、所定加算時点において、残り時間加算演出が実行されて、残り時間が再設定される。この際、再設定される残り時間として、所定加算時点から予告対象演出の開始時までの時間以下の時間が設定される。

例えば、所定加算時点から予告対象演出の開始時までの時間が $55.0[s]$ である場合には、 $54.0[s]$ に設定される（ $55.0[s] - 1.0[s]$ （カウントダウン成功画像 s が表示される所定時間） $= 54.0[s]$ ）。

一方、「特別タイマ予告演出」（「タイマ予告演出パターン２０」）に係る初期値 f は、カウントダウンが停止される契機となる所定時間（本実施形態では、 $07.77[s]$ ）より長い時間であれば、適宜、設定することが可能である。

本実施形態では、「特別タイマ予告演出」に係る初期値 f として、 $25.0[s]$ が設定される。

【０１３８】

次に、予告演出内容決定処理では、当該タイマ予告演出において表示するタイマ画像 t の色を決定する。

演出制御装置 ３００ の ROM には、予告演出抽選乱数とタイマ画像 t の色との対応が登録されたタイマ色抽選テーブルが格納されている。

そして、タイマ画像 t の色を決定する際には、既を取得している予告演出内容抽選乱数及びタイマ色抽選テーブルに基づいて、当該タイマ予告演出において表示するタイマ画像 t の色（「青色」、「赤色」又は「虹色」）を決定する。

次に予告演出内容決定処理では、タイマ予告演出の内容として「通常タイマ予告演出」が決定された場合には、決定されたタイマ予告演出の内容と、各個別演出に係る初期値 f と、タイマ画像 t の色と、の組み合わせに対応するタイマ予告演出に係る演出プログラム

を読み出して、読み出した演出プログラムを、当該報知表示において実行するタイマ予告演出に係る演出プログラムとして設定する。

一方、タイマ予告演出の内容として「特殊予告」が決定された場合には、決定されたタイマ予告演出の内容と、初期値 f と、再設定される残り時間と、タイマ画像 t の色と、の組み合わせに対応するタイマ予告演出に係る演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムを、当該報知表示において実行するタイマ予告演出に係る演出プログラムとして設定する。

一方、タイマ予告演出の内容として「特別タイマ予告演出」が決定された場合には、当該タイマ予告演出に係る初期値 f と、タイマ画像 t の色と、の組み合わせに対応するタイマ予告演出に係る演出プログラムを読み出して、読み出した演出プログラムを、当該報知表示において実行するタイマ予告演出に係る演出プログラムとして設定する。

以上によって、ステップ S 2 5 4 の処理を介して、当該報知表示中において、設定されたタイマ予告演出が実行される。

【0139】

(パチンコ機 1 の動作)

次に、パチンコ機 1 の動作を説明する。

図 3 2 は、演出図柄の通常変動表示の一例を示す図である。

主制御装置 2 0 0 では、始動口 (第 1 始動口 5 1 又は第 2 始動口 5 2) への遊技球の入球があると、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数等の各種乱数が取得されて、取得した各種乱数が、始動情報 (特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報) として、RAM 2 3 0 の始動情報記憶領域 (特図 1 始動情報記憶領域又は特図 2 始動情報記憶領域) に記憶される。ここで、各始動情報記憶領域には、最大 4 つまで始動情報が記憶される。

始動情報記憶領域に記憶されている始動情報については、所定の順序で、大当たり遊技状態を生起させるか否かを判定する大当たり判定が行われる。そして、始動情報について大当たり判定が行われると、当該大当たり判定の結果を報知する報知表示に係る変動時間 (第 1 変動パターン及び第 2 変動パターン) が決定される。その後、表示装置 6 1, 6 2 において、決定された変動時間に基づいて、特別図柄の変動表示が開始された後に、当該大当たり判定の結果 (特別図柄抽選の結果) に応じた態様による特別図柄の停止表示が行われる。

【0140】

一方、演出制御装置 3 0 0 では、主制御装置 2 0 0 により決定された変動パターンに基づいて、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示に係る変動パターンの具体的な内容 (第 1 変動パターンの具体的な内容及び第 2 変動パターンの具体的な内容) が決定されるとともに、決定された変動パターンの具体的な内容に基づいて、タイマ予告演出を実行するか否かが決定される。また、タイマ予告演出を実行することが決定された場合には、タイマ予告演出の内容 (タイマ予告演出パターン) が決定される。

そして、図 3 2 に示すように、特別図柄の報知表示に同期して、演出図柄表示領域 a 1 ~ a 4 において、決定された変動パターンの具体的な内容に基づいて、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示が行われた後に、演出図柄 z 1, z 2 の停止表示が行われる。この際、タイマ予告演出を実行することが決定された場合には、演出図柄 z 1, z 2 の変動表示中において、決定された内容に基づくタイマ予告演出が実行される。

さらに、特別図柄抽選に当選した場合には、演出図柄 z 1, z 2 の停止表示が行われた後に、大当たり遊技状態が生起される。そして、大当たり遊技状態では、大入賞口開閉部材 5 3 a が閉止状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、大入賞口 5 3 への遊技球の入球が可能となる。

【0141】

パチンコ機 1 では、タイマ予告演出の種別として、「通常タイマ予告演出」と、「特別タイマ予告演出」と、が設定されている。また、「通常タイマ予告演出」(「1 回タイマ予告」)の種別として、「通常予告」と、「特殊予告」と、が設定されている。

「通常タイマ予告演出」では、最大で 3 つの予告対象演出が設定され、各予告対象演出

10

20

30

40

50

に対応する個別演出が実行される。すなわち、「通常タイマ予告演出」では、最大で3回の個別予告演出が実行され、各回の個別演出によって、当該個別演出に対応する予告対象演出が開始されるタイミングが示唆される。

具体的には、各回の個別演出では、メイン画像表示装置31の表示画面31aにおいて、タイマ画像tが表示され、タイマ画像tの領域rにおいて、当該個別演出に対応する予告対象演出が開始されるまでの残り時間が表示される。

各回の個別演出では、報知演出の進行とともに、領域rに表示されている残り時間がカウントダウンされ、領域rに表示されている残り時間が「00.00」となった後に、図23に示すカウントダウン成功画像sが表示される。これによって、当該個別演出が終了する。

そして、個別演出の終了に応じて、当該個別演出に対応する予告対象演出が実行される。

【0142】

特に、「通常予告」では、各回の個別演出の開始時に、タイマ画像tの領域rに表示される残り時間の初期値fとして、当該個別演出の開始時から当該個別演出に対応する予告対象演出の開始時までの時間以下の時間が設定される。そして、各回の個別演出中において、領域rに表示されている残り時間がカウントダウンされ、残り時間のカウントダウンは、停止されることなく、タイムアウトする（「00.00」となる）まで継続される。

一方、「特殊予告」では、個別演出の開始時に、タイマ画像tの領域rに表示される残り時間の初期値fとして、当該個別演出の開始時から予告対象演出の開始時までの時間未満の時間（本実施形態では、9.0[s]）が設定される。そして、個別演出中において、領域rに表示されている残り時間がカウントダウンされ、残り時間が所定時間（本実施形態では、2.0[s]）となった時点（所定加算時点）で、残り時間増加演出によって領域rに表示される残り時間が再設定される。この際、再設定される残り時間は、再設定される直前の残り時間（本実施形態では、2.0[s]）より長い時間、かつ、所定加算時点から予告対象演出の開始時までの時間以下の時間（本実施形態では、54.0[s]）に設定されている。

具体的には、「特殊予告」では、タイマ画像rの領域rに表示されている残り時間が「02.00」までカウントダウンされた時点（所定加算時点）で、残り時間加算演出が実行される。残り時間加算演出では、タイマ画像tの領域rにおいて、「02.00」が表示されている状態から、「これじゃねえ！」なる文字が表示（図28参照）された後に、残り時間が高速変更されている状態を示す表示（図29参照）が実行され、その後、残り時間として「54.00」が表示（再設定）される。

【0143】

一方、「特別タイマ予告演出」では、予告対象演出が設定されることがなく、「通常タイマ予告演出」と同様に、タイマ画像tによる演出が実行される。

具体的には、「特別タイマ予告演出」では、メイン画像表示装置31の表示画面31aにおいて、タイマ画像tが表示され、タイマ画像tの領域rにおいて、所定の残り時間（本実施形態では、「25.00」）が表示される。そして、報知表示の進行とともに、領域rに表示されている残り時間がカウントダウンされ、残り時間が所定時間（本実施形態では、「07.77」）となった時点（図30参照）で、残り時間のカウントダウンが停止され、当該残り時間の表示が点滅される。さらに、カウントダウンが停止された残り時間（本実施形態では、「07.77」）の表示が、当該報知表示が終了するまで維持される。

【0144】

（パチンコ機1の作用）

次にパチンコ機1の作用について説明する。

パチンコ機1では、予告対象演出が開始されるまでの残り時間を示唆するタイマ画像tを表示し、タイマ画像tにより示唆される残り時間をカウントダウンすることによって、予告対象演出の開始を示唆するタイマ予告演出が実行される。

10

20

30

40

50

特に、「特殊予告」では、タイマ予告演出の実行中に、タイマ画像 t により示唆される残り時間が増加される。

これによって、タイマ予告演出が単調となることが抑制され、演出効果を向上することが可能となる。

また、「特殊予告」では、残り時間の初期値 f として、「特殊予告」の開始時機の到来時から予告対象演出の開始時までの時間未満の時間が設定され、その後、加算時機（所定加算時点）の到来に応じて、残り時間として、加算時機の到来時から予告対象演出の開始時までの時間以下の時間が設定される。

これによって、タイマ画像 t により示唆される残り時間が、予告対象演出が開始されるまでの実際の残り時間を超えることがなくなり、タイマ画像 t により示唆される残り時間が「0」になる前に予告対象演出が開始されることを防止できる。したがって、遊技者に対して違和感を与えることを防止することが可能となる。

【0145】

また、「特別タイマ予告演出」では、タイマ予告演出の実行中に、タイマ画像 t により示唆される残り時間のカウントダウンが停止される。

これによって、タイマ予告演出が単調となることが抑制され、演出効果を向上することが可能となる。

また、「特別タイマ予告演出」は、特別図柄抽選に当選した場合にのみ実行される。

これによって、「特別タイマ予告演出」によって、特別図柄抽選の結果を示唆することが可能となる。

【0146】

（変形例）

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

例えば、上記実施形態に係るタイマ予告演出では、各回の個別演出の開始時に、タイマ画像 t の領域 r において、具体的な所定の残り時間（初期値 f ）が表示される構成となっている。

しかしながら、内部的に設定された初期値 f が所定表示限度時間を超える場合には、各回の個別演出の開始時に、領域 r において、「準備中」なる文字を表示（図21参照）する構成としても構わない。

かかる構成とした場合には、個別演出の開始時には、領域 r において「準備中」なる文字が表示され、内部的に初期値 f からカウントダウンされている残り時間が所定表示限度時間となった時点で、領域 r において当該所定限度時間を表示して、表示上のカウントダウンを開始する。

【0147】

また、上記実施形態に係る「2回タイマ予告」又は「3回タイマ予告」では、タイマ予告演出の開始時に、1回目の個別演出に係るタイマ画像 t のみが表示され、2回目以降の個別演出に係るタイマ画像 t が表示されない構成となっている（「 $\times 2$ 」又は「 $\times 3$ 」の表示に省略される）。

しかしながら、「2回タイマ予告」又は「3回タイマ予告」では、当該タイマ予告演出の開始時に、当該タイマ予告演出において実行される複数回の個別演出に係るタイマ画像 t の全てを表示（複数のタイマ画像 t を表示）する構成としても構わない。

かかる構成とした場合には、タイマ予告演出の開始時に、各タイマ画像 t の初期値 r として、当該タイマ予告演出の開始時から当該タイマ画像 t に対応する予告対象演出の開始時までの時間以下の時間が設定される。そして、各タイマ画像 t は、当該タイマ画像 t に係る個別演出が終了したことに応じて消去される。

【0148】

また、上記実施形態に係るタイマ予告演出では、タイマ画像 t がメイン画像表示装置 31 の表示画面 31a において表示される構成となっている。

しかしながら、タイマ画像 t が、サブ画像表示装置 32, 33, 34 の表示画面 32a

10

20

30

40

50

、 3 3 a 、 3 4 a において表示される構成としても構わない。

かかる構成とした場合には、表示画面 3 2 a 、 3 3 a 、 3 4 a においてタイマ画像 t が表示されている期間中に、当該タイマ画像 t が表示されているサブ画像表示装置 3 2 、 3 3 、 3 4 を、第 1 状態から第 2 状態に変位させる。

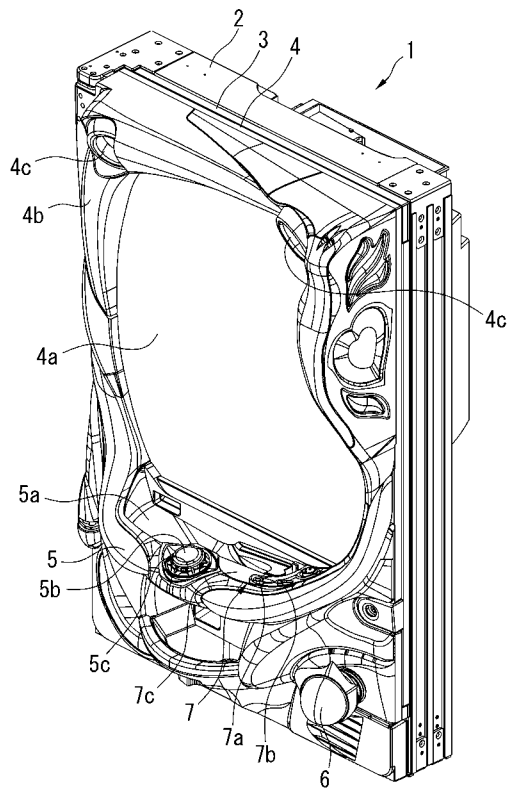
さらに、上記実施形態においては、本発明をパチンコ機 1 に本発明を適用した場合について説明したが、これに限らず、本発明の主旨を逸脱しない範囲で他のアミューズメントゲーム機等の遊技機にも適用可能である。

【符号の説明】

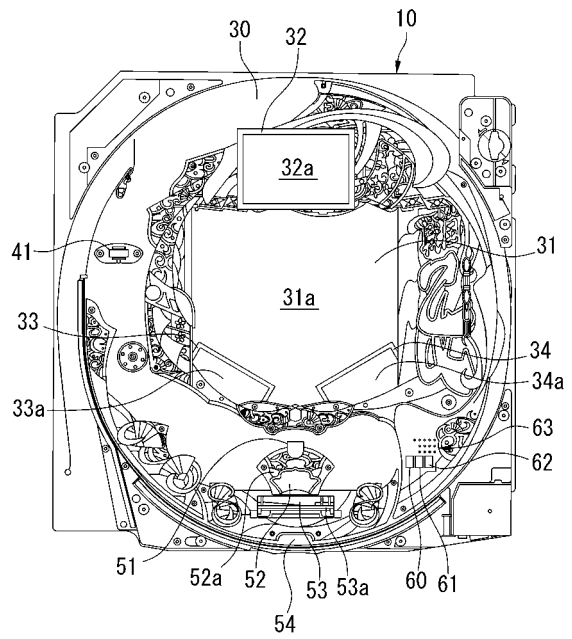
【 0 1 4 9 】

1	パチンコ機	10
1 0	遊技盤	
3 0	遊技領域	
3 1	メイン画像表示領域	
3 1 a	表示画面	
3 2	第 1 サブ画像表示装置	
3 2 a	表示画面	
3 3	第 2 サブ画像表示装置	
3 3 a	表示画面	
3 4	第 3 サブ画像表示装置	
3 4 a	表示画面	20
4 1	始動ゲート	
5 1	第 1 始動口	
5 2	第 2 始動口	
5 2 a	始動口開閉部材	
5 3	大入賞口	
5 3 a	大入賞口開閉部材	
6 1	特図 1 表示装置	
6 2	特図 2 表示装置	
2 0 0	主制御装置	
3 0 0	演出制御装置	30
t	タイマ画像	

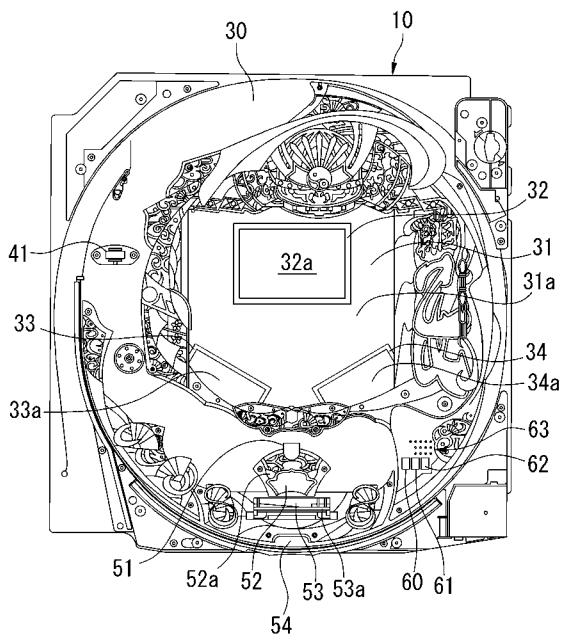
【図 1】



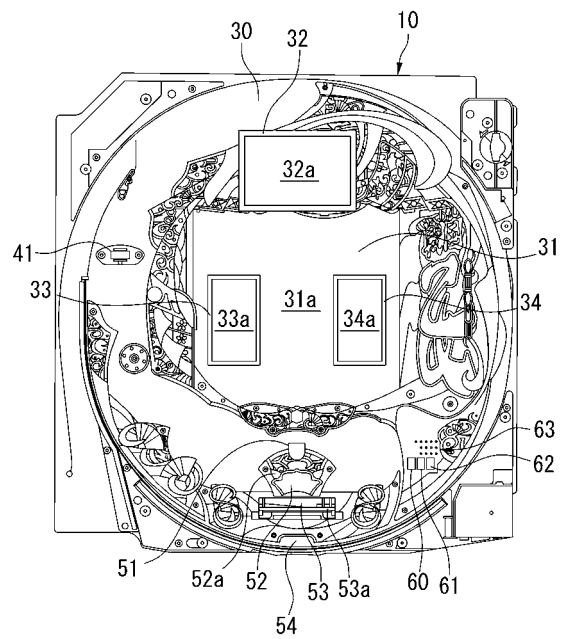
【図 2】



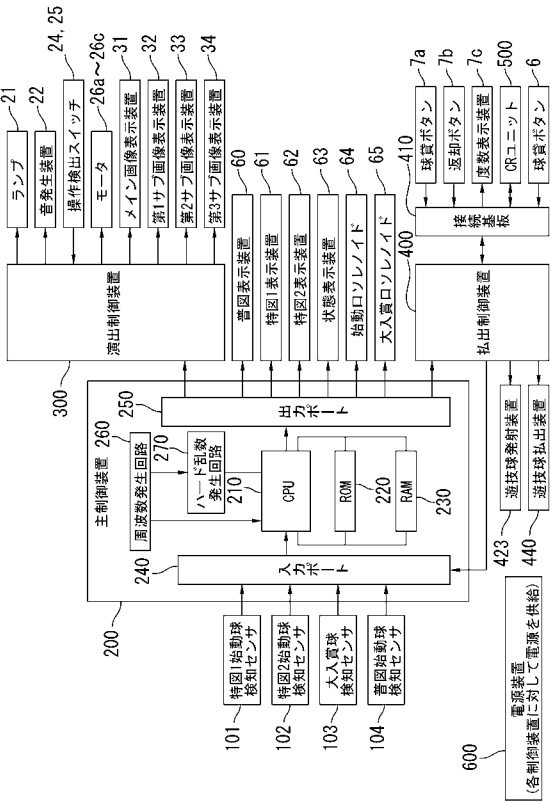
【図 3】



【図 4】



【図5】



【図6】

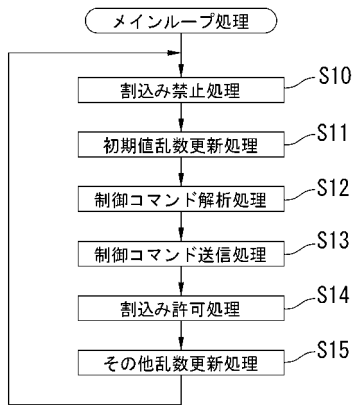
(a) 普通図柄抽選			
抽選の種類	当たりの種類	開放回数	開放時間
普通図柄抽選	普通当たり	1[回]又は3[回]	0.5[s]又は2.0[s]

(b) 特別図柄抽選			
抽選の種類	当たりの種類	ラウンド遊技回数	最長開放時間
特別図柄抽選	当たり	16[回]	30.0[s]
	当たり	2[回]	6.0[s]
	当たり	2[回]	6.0[s]

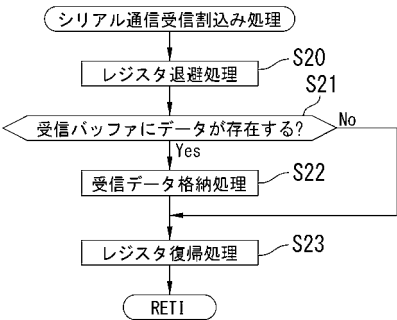
【図7】

制御コマンドの種類	内容	備考
図柄特別指定	はずれ図柄指定	停止図柄を指定
第1変動パターン指定	当たり図柄指定	特別図柄の変動開始時
第2変動パターン指定	変動パターンm指定	第1変動パターンの内容を指定
停止指定	変動パターンn指定	第2変動パターンの内容を指定
状態指定	図柄停止指定	演出図柄の停止表示を指定
	時短制御開始指定	時短制御の開始を指定
	時短制御終了指定	時短制御の終了を指定
第1先読み指定	特図高確率状態指定	特図高確率状態の指定を指定
	特図低確率状態指定	特図低確率状態の指定を指定
	はずれ図柄指定	停止図柄を指定
第2先読み指定	当たり図柄指定	特別図柄の変動開始時
第3先読み指定	変動パターンm指定	第1変動パターンの内容を指定
第1保留数指定	変動パターンn指定	第2変動パターンの内容を指定
第2保留数指定	変動パターンm指定	特図保留数が1増加したことを指定を指定
	特図保留数減少指定	特図保留数が1増加したことを指定を指定

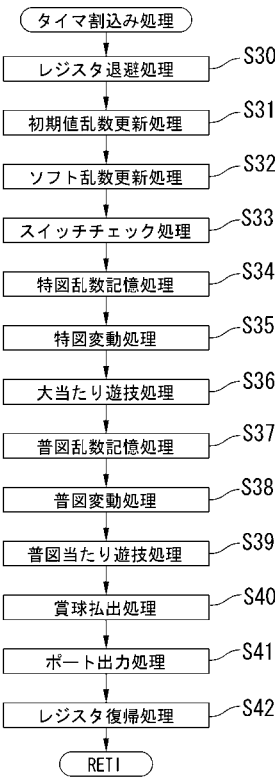
【図8】



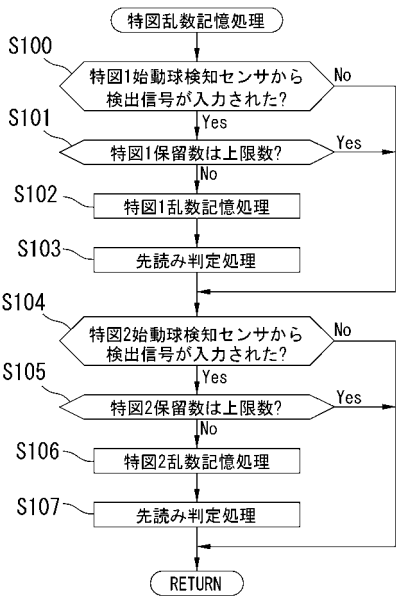
【図9】



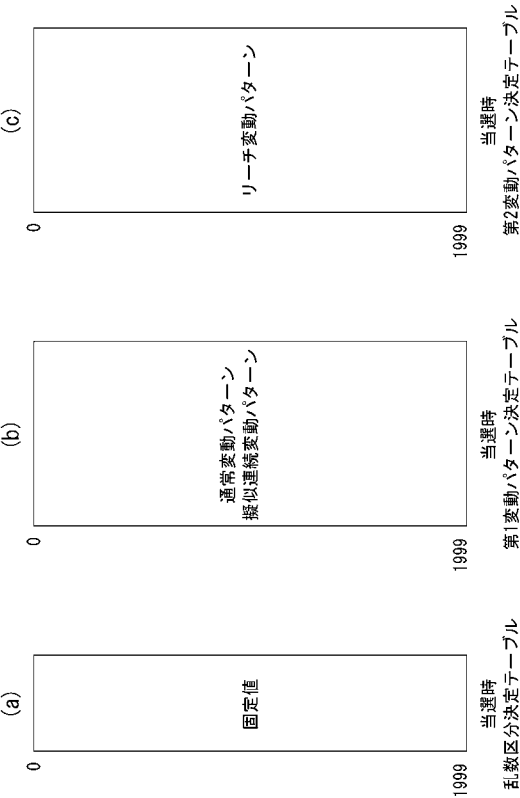
【図 1 0】



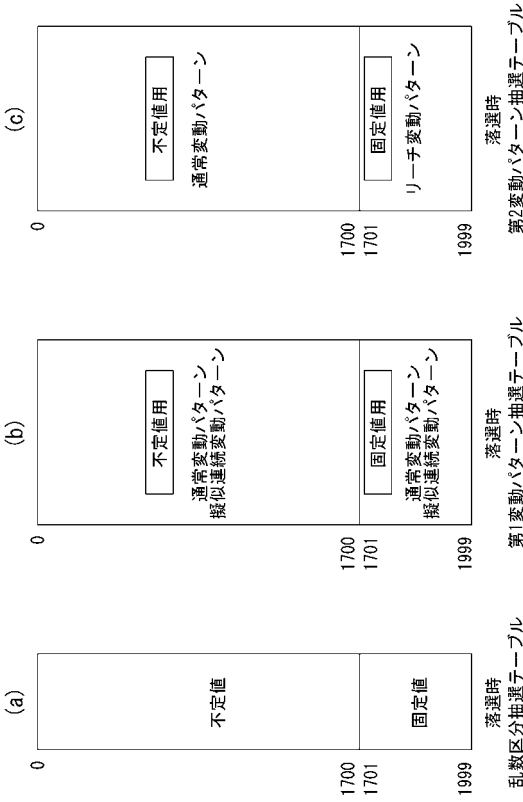
【図 1 1】



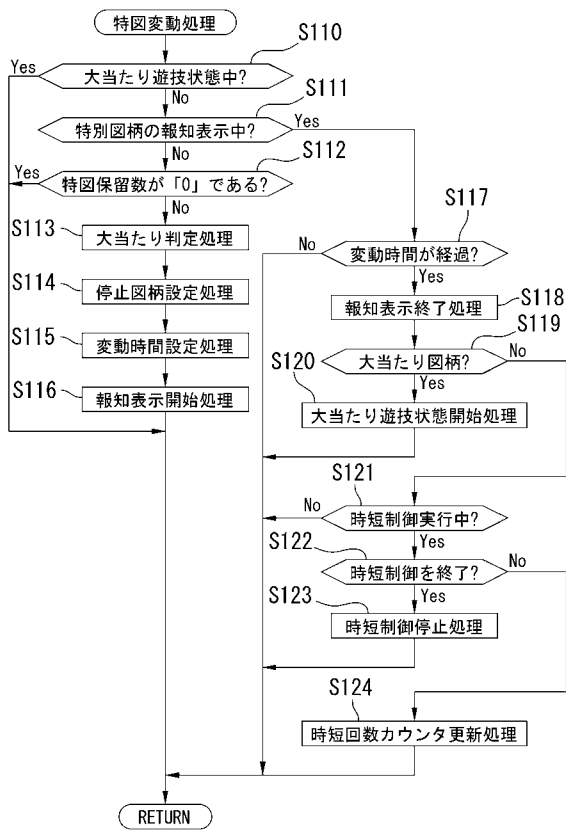
【図 1 2】



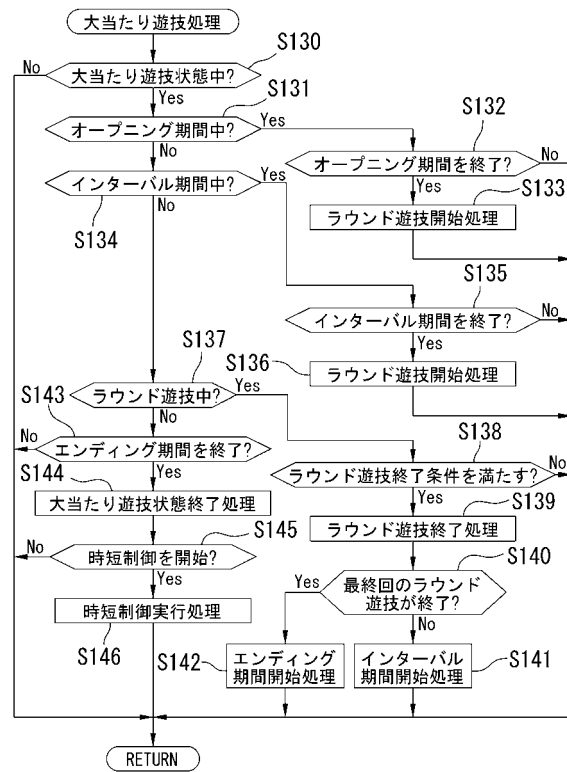
【図 1 3】



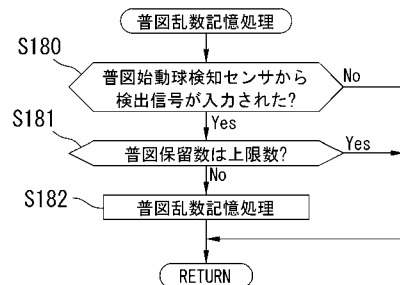
【図 14】



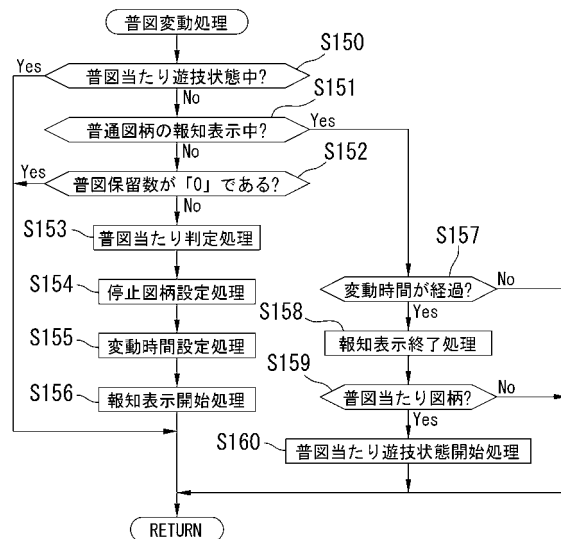
【図 15】



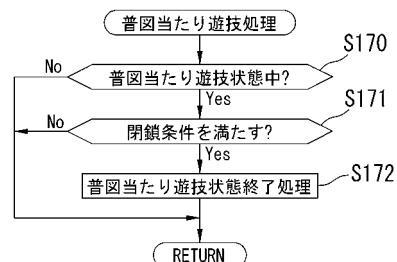
【図 16】



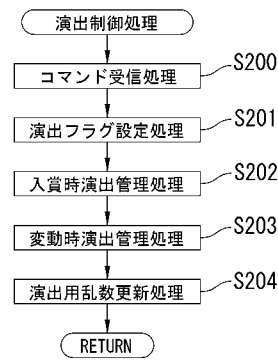
【図 17】



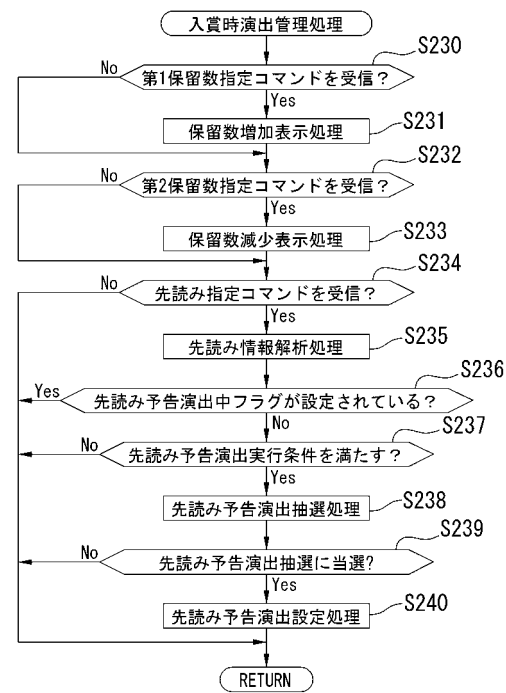
【図 18】



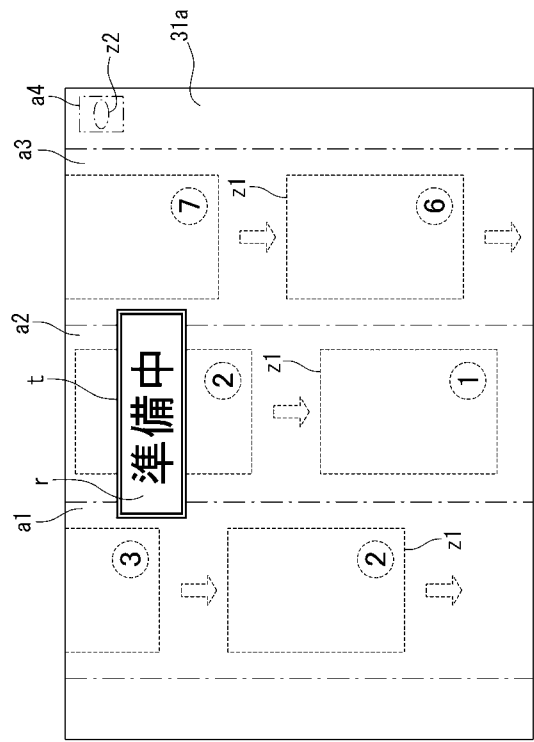
【図 19】



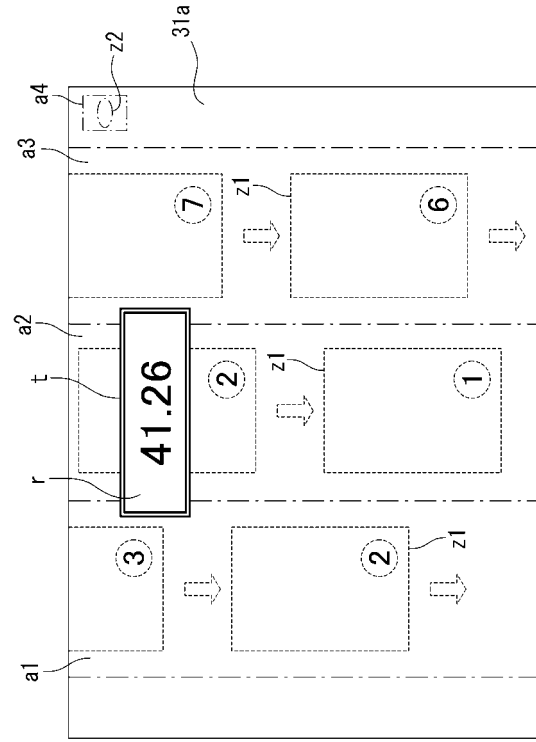
【図 20】



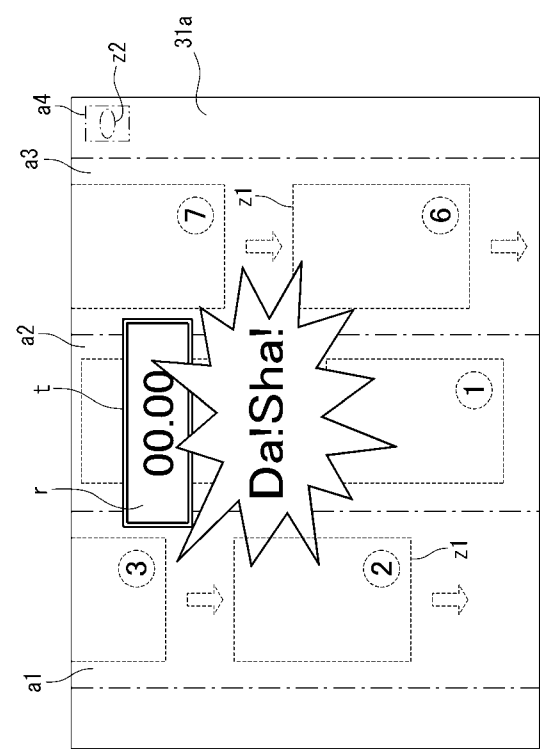
【図 21】



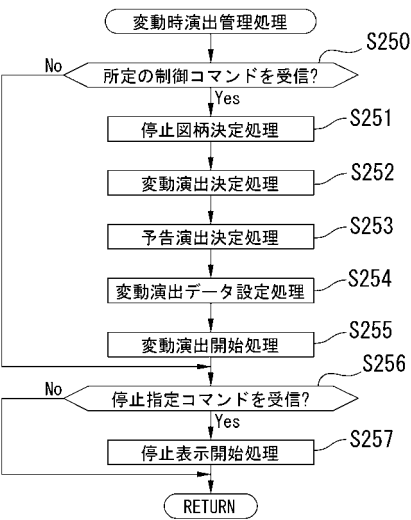
【図 22】



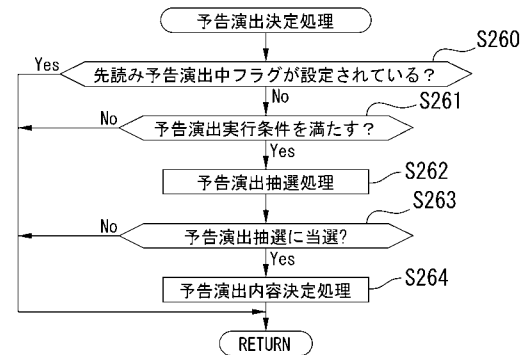
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



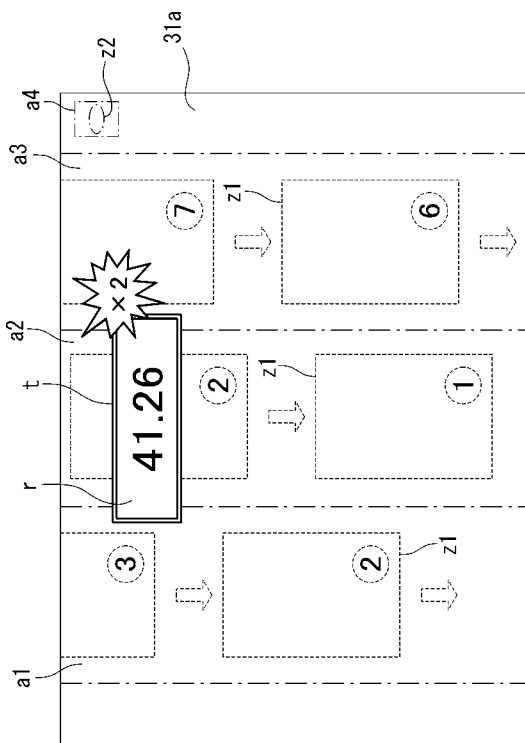
【 図 2 5 】



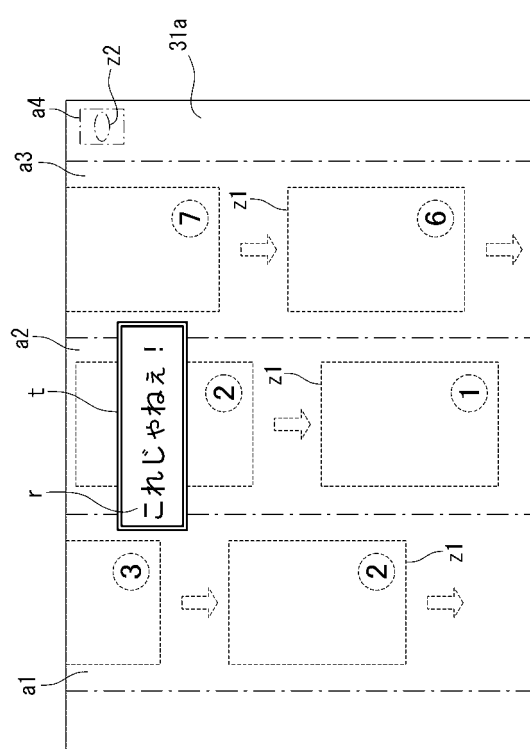
【 図 2 6 】

(a) 特図低確率状態の設定時	
変動パターンの種別	予告対象演出
疑似連続変動パターン	各回の疑似連続変動表示
リーチ変動パターン	リーチ演出
	チャンスアップ演出(「スーパリーチB3」に当選時のみ)
	当落演出(当選時のみ)
(b) 特図高確率状態の設定時・時短制御の実行時	
変動パターンの種別	予告対象演出
リーチ変動パターン	当落演出(「大当たり1」又は「大当たり2」に当選時のみ)

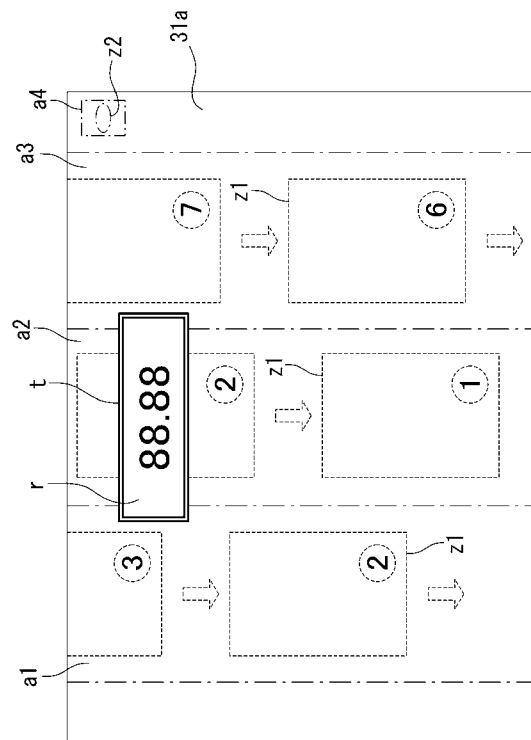
【図 27】



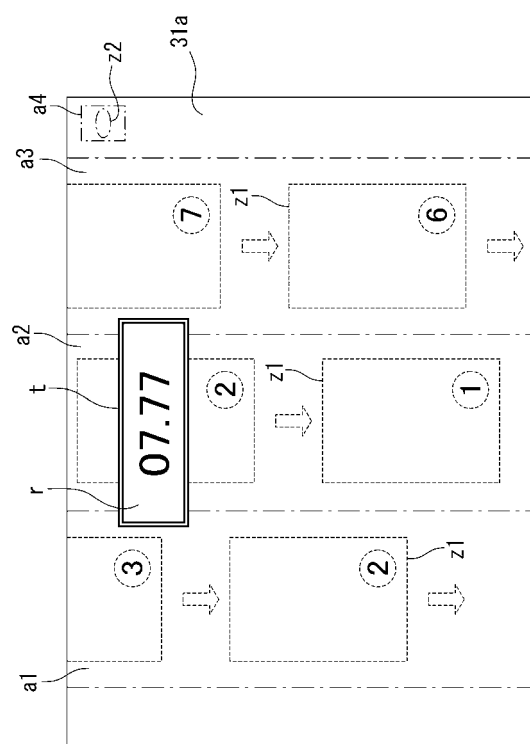
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 3 1】

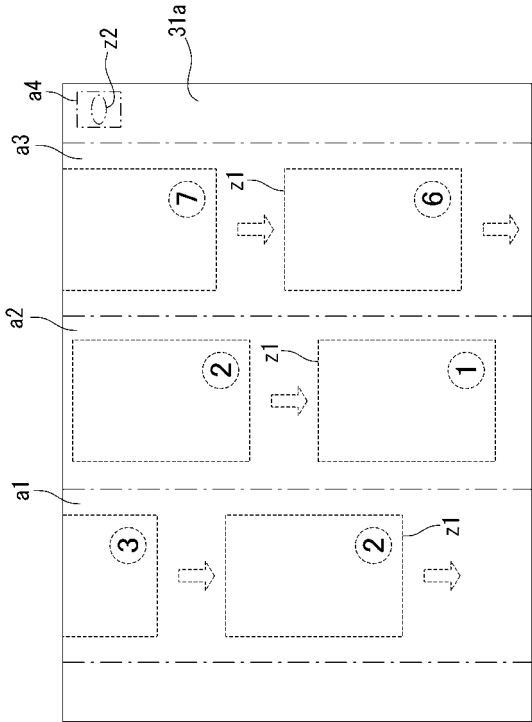
(a) 特設座席群状態の発生時

タイム予告演出パターン	1回目	2回目	3回目
1	1回目の疑似連続変動表示	なし	なし
2	リーチ演出	なし	なし
3	チャンスアップ演出	なし	なし
4	当落演出	なし	なし
5	1回目の疑似連続変動表示	2回目の疑似連続変動表示	なし
6	1回目の疑似連続変動表示	リーチ演出	なし
7	1回目の疑似連続変動表示	チャンスアップ演出	なし
8	1回目の疑似連続変動表示	当落演出	なし
9	リーチ演出	チャンスアップ演出	なし
10	リーチ演出	当落演出	なし
11	チャンスアップ演出	当落演出	なし
12	1回目の疑似連続変動表示	2回目の疑似連続変動表示	3回目の疑似連続変動表示
13	1回目の疑似連続変動表示	2回目の疑似連続変動表示	リーチ演出
14	1回目の疑似連続変動表示	2回目の疑似連続変動表示	チャンスアップ演出
15	1回目の疑似連続変動表示	2回目の疑似連続変動表示	当落演出
16	1回目の疑似連続変動表示	リーチ演出	チャンスアップ演出
17	1回目の疑似連続変動表示	リーチ演出	当落演出
18	1回目の疑似連続変動表示	チャンスアップ演出	当落演出
19	リーチ演出	チャンスアップ演出	当落演出
20	予告対象演出なし	なし	なし

(b) 特設座席群状態の発生時・時片制御の実行時

タイム予告演出パターン	1回目
21	当落演出

【図 3 2】



フロントページの続き

- (72)発明者 宇都宮 晃
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 久世 昌司
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 門屋 亮二郎
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 富沢 雅貴
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA04 CA13 CA79