

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6057792号
(P6057792)

(45) 発行日 平成29年1月11日(2017.1.11)

(24) 登録日 平成28年12月16日(2016.12.16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7 / 0 2 (2006.01) A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 97 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-55952 (P2013-55952) (22) 出願日 平成25年3月19日 (2013. 3. 19) (65) 公開番号 特開2014-180367 (P2014-180367A) (43) 公開日 平成26年9月29日 (2014. 9. 29) 審査請求日 平成26年10月24日 (2014. 10. 24)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 (72) 発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内 (72) 発明者 浦田 皓州 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内 審査官 古屋野 浩志</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
 前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、
 可変表示の実行中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、
 前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の実行中に前記リーチ演出とは異なる
 予告演出を実行する予告演出実行手段と、
 前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定対象となった可変表示が開始される前
 の可変表示において所定演出を実行する所定演出実行手段と、
 可変表示の開始にもとづいて、前記判定手段の判定対象となった可変表示が開始される
 前の保留表示の表示態様を特定態様に変化させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段
 とを備え、
 前記予告演出実行手段は、前記所定演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示
 において、前記所定演出が実行されなかった可変表示の後に実行される可変表示と比較

して高い割合で前記予告演出を実行し、

前記所定演出実行手段は、前記特定演出実行手段によって特定態様に変化させられた保留表示に対応する可変表示において所定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

20

【0004】

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

30

【0005】

そのような遊技機において、識別情報の可変表示が開始される前にあらかじめ先読み判定を行い、先読み判定の判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示において所定演出を実行するように構成されたものがある。例えば、特許文献1には、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定表示結果となるか否かをあらかじめ先読み判定した後、識別情報の可変表示を実行するときに「先読みモード中1回目」や「先読みモード中2回目」などと表示して背景を段階的に変更することにより、先読み判定の判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示において所定演出（先読み報知）を実行可能に構成することが記載されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2012-213600号公報（段落0273-0303、図19-23）

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、所定演出が実行されることをあらかじめ遊技者が認識することはできない。そのため、所定演出が実行されるまでの遊技に対する興味を十分に向上させることはできない。

【0008】

そこで、本発明は、所定演出が実行されるまでの遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

(手段1)本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c)と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分)と、決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216A, S1216Bを実行する部分)と、可変表示の実行中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の実行中にリーチ演出とは異なる予告演出を実行する予告演出実行手段と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定対象となった可変表示が開始される前の可変表示において所定演出(例えば、先読み予告演出)を実行する所定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800Aの決定結果にもとづいてステップS8004で選択したプロセステーブルに従ってステップS8007, S8105を実行する部分)と、可変表示の開始にもとづいて、判定手段の判定対象となった可変表示が開始される前の保留表示の表示態様を特定態様(例えば、特殊保留表示A(青色の丸形表示)、特定保留表示B(赤色の丸形表示))に変化させる特定演出(例えば、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aや特殊保留表示Bに変更する演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8008C~S8008Eを実行する)とを備え、予告演出実行手段は、所定演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示において、所定演出が実行されなかった可変表示の後に実行される可変表示と比較して高い割合で予告演出を実行し、所定演出実行手段は、特定演出実行手段によって特定態様に変化させられた保留表示に対応する可変表示において所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8313で先読み予告開始前カウンタを1ずつ減算していき、ステップS8314で先読み予告開始前カウンタの値が0となったことにもとづいてステップS8316で先読み予告実行中フラグをセットし、ステップS8003で先読み予告実行中フラグがセットされていることにもとづいてステップS8004で選択したプロセステーブルに従ってステップS8007, S8105を実行することによって、先読み予告演出を開始する)ことを特徴とする。そのような構成により、所定演出が実行されるまでの遊技に対する興味を向上させることができる。

【0010】

(手段2)手段1において、所定演出実行手段は、判定手段の判定対象となった可変表示が開始される前の複数の可変表示において所定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6006において、図38に示すように、先読み予告演出の実行回数として2回や3回を決定可能である)、特定演出実行手段は、所定演出の実行回数にかかわらず、判定手段によって有利状態に制御されると判定された場合と有利状態に制御されないと判定された場合とで、異なる割合で複数種類の特定態様(例えば、特殊保留表示A(青色の丸形表示)と特定保留表示B(赤色の丸形表示))の

10

20

30

40

50

うちのいずれかの特定態様を選択して保留表示の表示態様を変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010で演出態様AであればステップS6011で特殊保留表示Aに変更し、ステップS6010で演出態様Aでなければ（演出態様Bであれば）ステップS6012で特殊保留表示Bに変更する。図37に示すように、演出態様Aと演出態様Bとで大当りに対する期待度（信頼度）が異なることから、特殊保留表示Aと特殊保留表示Bとで大当りに対する期待度（信頼度）が異なるものとなっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定態様の種類によって有利状態に制御される期待度が変化するので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0011】

（手段3）手段1または手段2において、所定演出実行手段は、判定手段によって有利状態に制御されると判定された場合と有利状態に制御されないと判定された場合とで、異なる割合で複数種類の所定演出（例えば、演出態様Aの先読み予告演出と演出態様Bの先読み予告演出）のうちのいずれかの所定演出を選択して実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6004において、図37に示すように、先読み予告演出を実行すると決定する場合には、演出態様Aの先読み予告演出または演出態様Bの先読み予告演出を決定する）、特定演出実行手段は、複数種類の特定態様（例えば、特殊保留表示A（青色の丸形表示）と特定保留表示B（赤色の丸形表示））のうちのいずれかの特定態様を選択して保留表示の表示態様を変化させることが可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010～S6012を実行する）、所定演出実行手段によって実行される所定演出の種類に応じた特定態様を選択して保留表示の表示態様を変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010で演出態様AであればステップS6011で特殊保留表示Aに変更し、ステップS6010で演出態様Aでなければ（演出態様Bであれば）ステップS6012で特殊保留表示Bに変更する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定演出の種類によって有利状態に制御される期待度が変化するとともに、特定態様の種類によっていずれの種類の所定演出が実行されるかが示唆されるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0012】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、保留記憶が記憶されたことにもとづいて、判定手段の判定対象となった可変表示が開始される前の可変表示に対応した保留表示の表示態様を特定態様に変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6010～S6012を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示の表示態様を特定態様に変化させるタイミングを多様化させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0013】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出に代えて、特定演出として、当該保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出とは異なる演出態様の演出（例えば、図52（3）（4）に示す態様で先読み予告演出が開始される変動表示となるまでカウントダウンするような態様の演出）を実行する（例えば、第3の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010、S6011A、S6012A、S8314A、S8316Aを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によっても、保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出を実行する場合と同様に、所定演出が実行されることをあらかじめ遊技者が認識ことができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

- 【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
- 【図7】各乱数を示す説明図である。
- 【図8】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。 20
- 【図20】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図21】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
- 【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。 30
- 【図30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図31】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図35】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図36】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図37】先読み予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図38】先読み予告実行回数決定テーブルの具体例を示す説明図である。 40
- 【図39】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図40】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図41】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図42】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図43】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図44】ステップアップ予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図45】背景予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図46】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図47】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図48】先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 50

【図 4 9】第 2 の実施の形態における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 3 の実施の形態における先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 3 の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 3 の実施の形態における先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

10

実施の形態 1 .

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

【0016】

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

20

【0017】

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

【0018】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 122 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 121（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 122 の操作桿の内部には、トリガボタン 121 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 125（図 3 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 122 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 123（図 3 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 122 には、スティックコントローラ 122 を振動動作させるためのバイブレーション用モータ 126（図 3 を参照）が内蔵されている。

30

40

【0019】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 122 の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 120 が設けられている。プッシュボタン 120 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 120 の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 120 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 124（図 3 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示

50

す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行される

10

20

30

40

50

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

10

【0025】

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

【0026】

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

20

【0027】

また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり(例えば、突然確変大当たり以外の大当たり)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く(例えば1秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く(例えば30秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

30

40

【0028】

また、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり(例えば、突然確変大当たり以外の大当たり)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように

50

、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば1秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば30秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8

10

20

30

40

50

bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0034】

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

【0035】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

10

【0043】

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

【0044】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶数表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

20

【0045】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別可能に表示するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、通常態様で保留表示を表示する場合、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく一律に白色の丸形表示を表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示を白色の丸形表示で表示する一方で第2保留記憶に対応する保留表示を青色の丸形表示で表示することによって区別可能としてもよい。また、例えば、第1保留記憶に対応する保留表示と第2保留記憶に対応する保留表示とで保留表示の形状を異ならせてもよい。

30

【0046】

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

40

【0047】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表

50

示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 1 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 2 】

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

【0053】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0054】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0055】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0056】

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

【0057】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか1つの状態にのみ移行させることによ

10

20

30

40

50

て、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【0058】

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

10

【0059】

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

20

【0060】

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

30

【0061】

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

40

【0062】

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

【0063】

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

50

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

【0064】

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

10

【0065】

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

【0066】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。

20

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ122が備えるトリガセンサ125や傾倒方向センサユニット123、パイプレータ用モータ126、およびプッシュボタン120が備えるプッシュセンサ124にも接続されているのであるが(図3参照)、図2では図示を省略している。

30

【0070】

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

40

【0071】

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

50

示制御を行わせる。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80から中継基板77への方向には信号を通過させない)信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部(遊技制御用マイクロコンピュータ560側)に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側(中継基板77側)に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0076】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

【0077】

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

【0078】

10

20

30

40

50

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

【0079】

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

10

【0080】

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

【0081】

20

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0082】

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

30

【0083】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否かを確認する（ステップ S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

40

【0084】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でな

50

い電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【 0 0 8 5 】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【 0 0 8 6 】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 7 】

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

30

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方の

50

みを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0091】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う(ステップS10)。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS11)、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する(ステップS12)。

10

【0092】

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

【0093】

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

20

【0094】

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

【0095】

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

30

【0096】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周(普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進し

40

50

たこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0097】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される(ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

10

【0098】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。

20

【0099】

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

【0100】

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

30

【0101】

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

【0102】

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

40

【0103】

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

【0104】

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

50

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する(ステップS31:出力処理)。

10

【 0 1 0 7 】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS32)。

【 0 1 0 8 】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「 」および「 x 」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「 」を示す1と「 x 」を示す0)を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

20

【 0 1 0 9 】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【 0 1 1 0 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21~S33(ステップS29を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

30

【 0 1 1 1 】

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

40

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

50

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0114】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「135」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【0115】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0116】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【0117】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6

において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 6 に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 3 を用いる場合には、再変動が 1 回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 4 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。

10

【 0 1 1 8 】

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

20

【 0 1 1 9 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム 1 (M R 1) : 大当たりの種類 (後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり) を決定する (大当たり種別判定用)
- (2) ランダム 2 (M R 2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)
- (3) ランダム 3 (M R 3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)
- (4) ランダム 4 (M R 4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)
- (5) ランダム 5 (M R 5) : ランダム 4 の初期値を決定する (ランダム 4 初期値決定用)

30

【 0 1 2 0 】

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

40

【 0 1 2 1 】

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

50

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

【0122】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

【0123】

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

【0124】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

【0125】

図8(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当り判定テーブル(第1特別図柄用)には、図8(B)に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル(第2特別図柄用)には、図8(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図8(B)、(C)に記載されている数値が小当り判定値である。

【 0 1 2 6 】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当りと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当りを設けないようにしてもよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

10

【 0 1 2 7 】

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

20

【 0 1 2 8 】

なお、この実施の形態では、図8(B),(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

30

【 0 1 2 9 】

図8(D),(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a,131bを示す説明図である。このうち、図8(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図8(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

40

【 0 1 3 0 】

大当り種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。

50

従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

【0131】

なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの通常大当りや確変大当りとに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数を実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに(この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する(恰も15回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出)ようにしてもよい。

【0132】

この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当り遊技に制御する10R確変大当りや、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当り、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0133】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当りである(後述するステップS167参照)。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数(この実施の形態では100回)終了すると時短状態が終了する(ステップS168、S137~S140参照)。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する(ステップS132参照)。

【0134】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の

10

20

30

40

50

終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0135】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

10

【0136】

なお、突然確変大当りの態様は、この実施の形態で示したものに過ぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや突然確変大当りと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

20

【0137】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

30

【0138】

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

【0139】

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

40

【0140】

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

【0141】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り

50

用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0142】

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

10

【0143】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0144】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別(スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)と、擬似連を伴わない変動パターン種別(スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

20

【0145】

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

30

【0146】

また、図9(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

40

【0147】

図10(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2

50

)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0148】

なお、図10に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B~135Cを用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10(C)に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

10

【0149】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0~2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0150】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい(すなわち、第1保留記憶数0個用、第1保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第1保留記憶数0~2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合(例えば3以上)には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。

30

40

【0151】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度(信頼度)」とは、その特定の演出態様による可変表示(例えば、スーパーリーチを伴う変動表示)が実行された場合に大当りが出現する出現率(確率)を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、(大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合)/(大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合)を計算することによって求められる。

50

【 0 1 5 2 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Bには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、非リーチCA2-1~非リーチCA2-3、ノーマルCA2-4~ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 5 3 】

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

10

【 0 1 5 4 】

また、図10(A),(B)に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が1~79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない(擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない)通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル(はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A,135B)は、リーチ用可変表示パターン(リーチを伴う変動パターン)以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段(第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ)が記憶する権利の数(第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数)にかかわらず、共通の判定値(図10(A),(B)に示す例では1~79)が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン(変動パターン)のことである。

20

【 0 1 5 5 】

なお、この実施の形態では、図9に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態や時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択される場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

30

40

【 0 1 5 6 】

図11(A),(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択

50

され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図13および図14に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0160】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

【0161】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄

10

20

30

40

50

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0166】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A30A(H))が送信される。

【0167】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、

10

20

30

40

50

小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0168】

コマンドB000（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

10

【0169】

コマンドC000（H）は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド）である。コマンドC100（H）は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0170】

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

20

【0171】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

30

【0172】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにこだわられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

40

【0173】

コマンドC4XX（H）およびコマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX（H）は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマン

50

ドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す演出制御コマンド(変動カテゴリコマンド)である。

【0174】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図22参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

【0175】

図15は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

20

【0176】

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

30

【0177】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

40

【0178】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにともづいて、少なくとも変

50

動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

10

【0179】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～10、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

20

【0180】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合(すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

30

【0181】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

40

【0182】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74

50

となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

【0183】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15(H)」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16(H)」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101~251の場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17(H)」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18(H)」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0186】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 7 】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示（最初に開始される変動表示とはかぎらない）において、演出表示装置 9 の背景画面を通常とは異なる画面に変更する態様で先読み予告演出が実行される。なお、先読み予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したような背景画面を変化させる態様のものにかぎらず、例えば、先読み予告演出として、予告対象の保留表示を通常とは異なる表示態様に変化させる保留予告演出を実行したり、複数変動にわたって連続してチャンス目図柄などの特殊表示結果を停止表示させる演出を実行したり、複数変動にわたってカウントダウンするような態様の演出を実行したりするなど、様々な態様が考えられる。

10

【 0 1 8 8 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 3 および図 1 4 に示された内容に応じて演出表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 1 8 9 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

20

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御 I N T 信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの 8 ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御 I N T 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 I N T 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって 1 バイトのデータの取り込み処理を開始する。

30

【 0 1 9 2 】

図 1 3 および図 1 4 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通で使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

40

【 0 1 9 3 】

図 1 8 および図 1 9 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理で

50

は第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0194】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0195】

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

20

【0196】

変動パターン設定処理(ステップS301):特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間:可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に対応した値(この例では2)に更新する。

30

【0197】

表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302):特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0198】

特別図柄変動中処理(ステップS303):特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる)すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に対応した値(この例では4)に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

40

【0199】

特別図柄停止処理(ステップS304):特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、小当たりフラ

50

グがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0200】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

小当り開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件

10

20

30

40

50

が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0）に更新する。

【 0 2 0 5 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 2 0 6 】

図 2 0 は、ステップ S 3 1 2 , S 3 1 4 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 2 0 (A) は、ステップ S 3 1 2 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 2 0 (B) は、ステップ S 3 1 4 の第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【 0 2 0 7 】

まず、図 2 0 (A) を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、まず、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1 2 1 1 A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【 0 2 0 8 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 3 A）。また、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする（ステップ S 1 2 1 4 A）。

【 0 2 0 9 】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態となった場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態となった場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 2」を示すデータをセットする。例えば、CPU 5 6 は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 0 1 (H) をセットし、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 0 2 (H) をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、0 0 (H) がセットされている。

【 0 2 1 0 】

図 2 1 (A) は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図 2 1 (A) に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保されている。なお、図 2 1 (A) には、合算保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。図 2 1 (A) に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保されており、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞にもとづき入賞順に「第 1」または「第 2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 2 1 1 】

次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタ

10

20

30

40

50

から値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1215A)。なお、ステップS1215Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0212】

図21(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図21(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

20

【0213】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップS1216A)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1217A)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218A)。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1219A)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220A)。

30

【0214】

なお、ステップS1217A、S1218Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1216Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0215】

また、この実施の形態では、ステップS1217A~S1220Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生してステップS1216Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイム割込内に一括して送信される。

40

【0216】

次に、図20(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

50

【0217】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップS1214B)。

【0218】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図21(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1215B)。なお、ステップS1215Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0219】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS1216B)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1217B)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218B)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1219B)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220B)。

【0220】

なお、ステップS1217B、S1218Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1216Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0221】

また、この実施の形態では、ステップS1217B~S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1216Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内一括して送信される。

【0222】

図22は、ステップS1216A、S1216Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がい

10

20

30

40

50

ずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

【0223】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態)であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0224】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(B)、(C)に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1216Aの入賞時演出処理を実行する場合には、図8(B)に示す小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1216Bの入賞時演出処理を実行する場合には、図8(C)に示す小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

【0225】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値とも一致しなければ(ステップS223のN)、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS224)。

【0226】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う(ステップS225)。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か(具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か)を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため

、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

そして、CPU 56 は、ステップ S 2 2 5 の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップ S 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図 1 6 および図 1 7 に示す変動カテゴリコマンドに設定する EXT データの値が決定される。

【 0 2 2 8 】

例えば、CPU 56 は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値 2 1 9 を設定する。この場合、CPU 56 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 1 9 以下であるか否かを判定し、閾値 2 1 9 以下である場合（すなわち、1 ~ 2 1 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 8 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 1 9 以下でない場合（すなわち、2 2 0 ~ 2 5 1 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 9 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。

【 0 2 2 9 】

また、例えば、CPU 56 は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 を設定する。この場合、CPU 56 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 9 以下であるか否かを判定し、閾値 7 9 以下である場合（すなわち、1 ~ 7 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 0 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 8 9 以下である場合（すなわち、8 0 ~ 8 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 1 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 9 9 以下である場合（すなわち、9 0 ~ 9 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 2 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 1 6 9 以下である場合（すなわち、1 0 0 ~ 1 6 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 3 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 1 9 9 以下である場合（すなわち、1 7 0 ~ 1 9 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 4 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 1 4 以下である場合（すなわち、2 0 0 ~ 2 1 4 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 5 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 2 9 以下である場合（すなわち、2 1 5 ~ 2 2 9 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 6 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。また、閾値 2 2 9 以下でない場合（すなわち、2 3 0 ~ 2 5 1 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「0 7 (H)」を設定すると判定する（図 1 6 参照）。

【 0 2 3 0 】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値 7 9 以下であるか否かを判定した後に、閾値 8 9 以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の 1 ~ 7 9 の範囲内となることはなく、8 0 ~ 8 9 の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に 7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4 および 2 2 9 と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に 2 2 9、2 1 4、1 9 9、1 6 9、9 9、8 9 および 7 9 と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【 0 2 3 1 】

なお、ステップ S 2 2 5 の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」と

10

20

30

40

50

なる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0232】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップS223のY）、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS227）。

【0233】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図17参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0234】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1215A、S1215Bで抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1216Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1216Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0235】

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

【0236】

そして、CPU56は、ステップS229で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップS231）。

【0237】

例えば、CPU56は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0238】

また、例えば、CPU56は、「確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1~38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13(H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39~79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80~251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する（図17参照）。

【0239】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1~100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16(H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101~251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17(H)」を設定すると判定する（図17参照）。

【0240】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1215A、S1215Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS232）。

【0241】

なお、ステップS226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0242】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS233）。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」~「09(H)」、「10(H)」~「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0243】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0244】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送

10

20

30

40

50

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

【0245】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域(図21(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する(ステップS52)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない(すなわち、「第2」を示すデータである)場合(ステップS52のN)、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(ステップS52のY)、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0246】

ステップS52~S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【0247】

なお、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、入賞順を記憶する必要はなくなるのであるから、図21(A)に示した保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)は不要となる。

【0248】

また、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、遊技状態が時短状態(高ベース状態)である場合や大当たり遊技状態中である場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対しては入賞時判定(先読み判定)を行わないようにし、低ベース状態中のみ第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定(先読み判定)を行うようにすることが望ましい。具体的には、図20(A)に示した第1始動口スイッチ通過処理において、ステップS1215Aを終了すると、時短状態であるか否か(具体的には、時短フラグがセットされているか否か)や、大当たり遊技中であるか否か(具体的には、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否か)を確認するようにし、時短状態中または大当たり遊技中であれば、ステップS1216A~S1218Bの処理をスキップしてステップS1219Aに移行するようにすればよい。そのようにすれば、時短状態(高ベース状態)中に殆ど第2特別図柄の変動表示しか実行されない状態であるにもかかわらず、第1保留記憶に対する先読み予告演出が実行されてしまう事態を防止し、第1保留記憶に存在する大当たりをストックした状態で第2特別図柄の変動表示でも大当たりを狙うことを可能とすることを防止することができ、必要以上に射幸心を煽ることを防止することができる。

【0249】

10

20

30

40

50

次いで、CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS 55)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0250】

そして、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS 56)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0251】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0252】

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

【0253】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS 58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0254】

また、CPU 56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 60)。この場合、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0255】

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS 28)において演出制御コマンドを送信する。なお、

10

20

30

40

50

【0260】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

10

【0261】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0262】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

20

【0263】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

30

【0264】

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

40

【0265】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

50

【0266】

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

【0267】

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

10

【0268】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A~132C（図9（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

【0269】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

20

【0270】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

30

【0271】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

40

【0272】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

【0273】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態

50

が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169, S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0274】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0275】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【0276】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。

【0277】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS101）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0278】

次いで、CPU56は、特別図柄ポイントが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポイントが「第2」を

示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS104)。

【0279】

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

【0280】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95~S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図10に示す非リーチCA2-1~非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの)と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル(図10に示すノーマルCA2-4~ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの)とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0281】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

【0282】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定~表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図13参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS110)。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS111, S112)。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS113, S114)。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには(すなわち、「突然確変大当り」であるときには)、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS115)。

【0283】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには(ステップS110

10

20

30

40

50

のN)、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS116)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS117)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップS116のN)、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS118)。

【0284】

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

【0285】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理(ステップS303)を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する(ステップS1121)。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【0286】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1122)。

【0287】

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

【0288】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS131)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし(ステップS132)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS133)。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド(コマンドA001(H))を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ(大当り種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0289】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。)をセットする(ステップS13

10

20

30

40

50

5)。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS136)。

【0290】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないならば、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップS137)。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する(ステップS138)。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS139)、時短フラグをリセットする(ステップS140)。

10

【0291】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS141)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する(ステップS142)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS143)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS144)。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理(ステップS308)に対応した値に更新する(ステップS145)。

20

【0292】

小当りフラグもセットされていないならば(ステップS141のN)、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS146)。

【0293】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理(ステップS307)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップS160)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし(ステップS161)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS162)。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド(コマンドA301(H))を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド(コマンドA302(H))を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS163)、処理を終了する。

30

40

【0294】

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

【0295】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップS165のY)、CPU56は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する(ステップS166)。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定でき

50

る。通常大当りであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。

【0296】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0297】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。

【0298】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0299】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

【0300】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグ

10

20

30

40

50

をセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS 3 2）において、CPU 5 6は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0301】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図3 1は、演出制御基板8 0に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0（具体的には、演出制御用CPU 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU 1 0 1は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS 7 0 1）。その後、演出制御用CPU 1 0 1は、タイマ割込フラグの監視（ステップS 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU 1 0 1は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU 1 0 1は、そのフラグをクリアし（ステップS 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

10

【0302】

演出制御処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS 7 0 4）。

20

【0303】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS 7 0 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0304】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS 7 0 6）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9 c, 9 dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

30

【0305】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS 7 0 7）。その後、ステップS 7 0 2に移行する。

【0306】

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

40

【0307】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図1 3および図1 4参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4 m sごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0308】

50

図33および図34は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0309】

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

10

【0310】

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

【0311】

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

20

【0312】

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

【0313】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS622）。

30

【0314】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS624）。

【0315】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS626）。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示を1つ増加させて、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶表示を更新する（ステップS627）。なお、ステップS627では、合算保留記憶表示部18cにおいて、通常態様（本例では、白色の丸形表示）の保留表示を1つ増加させる。

40

【0316】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップS628）、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS629）。また、

50

演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示を1つ増加させて、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶表示を更新する(ステップS630)。なお、ステップS630では、合算保留記憶表示部18cにおいて、通常態様(本例では、白色の丸形表示)の保留表示を1つ増加させる。

【0317】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS631)、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)が格納されている格納領域に格納する(ステップS632)。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられた合算保留記憶数保存領域に、合算保留記憶数指定コマンドで指定された合算保留記憶数を格納する(ステップS633)。

10

【0318】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS634)、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する(ステップS635)。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1減算する(ステップS636)。

【0319】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS637)。例えば、受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。

20

【0320】

図35は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告演出決定処理を実行する(ステップS800A)。

30

【0321】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800~S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

40

【0322】

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

【0323】

演出図柄変動開始処理(ステップS801)：演出図柄の変動が開始されるように制御

50

する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 4 】

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

【 0 3 2 5 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

10

【 0 3 2 6 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 7 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

20

【 0 3 2 8 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 3 2 9 】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

30

【 0 3 3 0 】

図 3 6 は、先読み予告演出決定処理（ステップ S 8 0 0 A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、1 セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドのセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 1）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に 1 セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【 0 3 3 1 】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 2）。なお、先読み予告実行中フラグは、後述する演出図柄変動停止処理のステップ S 8 3 1 6 においてセットされる。先読み予告実行中フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。

【 0 3 3 2 】

先読み予告実行中フラグがセットされていない（すなわち、先読み予告演出の実行中でなければ）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、既に先読み予告演出を決定済みであること

50

を示す先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6003）。なお、先読み予告決定フラグは、後述するステップS6013においてセットされる。先読み予告決定フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。

【0333】

なお、ステップS6002、S6003の処理が実行されることによって、この実施の形態では、先読み予告演出を実行中でないこと、および先読み予告演出の実行中でなくても先読み予告演出の決定もしていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。そして、先読み予告演出を開始した後は、先読み予告演出の開始後であれば既に先読み予告実行中フラグがセットされていることから、または先読み予告演出の開始前であれば先読み予告決定フラグがセットされていることから、先読み予告演出の決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき先読み予告演出を実行または決定しているときにスーパーリーチや大当たりとなる始動入賞が発生した場合には、実行中または決定済みの先読み予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当たりの演出（例えば、リーチ予告や大当たり予告）を実行または決定するようにしてもよい。なお、ステップS6002、S6003の先読み予告実行中フラグや先読み予告決定フラグの有無の判定処理を設けないようにし、先読み予告演出の実行中や決定済みであるか否かにかかわらず、ステップS6004以降の処理を実行するようにしてもよい。

【0334】

次いで、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無および演出態様を決定する（ステップS6004）。なお、ステップS6004では、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および演出態様を決定するための先読み予告決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読み予告演出の有無および演出態様を決定する。

【0335】

図37は、先読み予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。図37に示すように、この実施の形態では、先読み予告決定テーブルには、先読み予告演出なし、先読み予告演出あり（演出態様A）、および先読み予告演出あり（演出態様B）に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図37に示すように、この実施の形態では、先読み予告演出の演出態様には、演出態様Aと演出態様Bとの2種類がある。この実施の形態では、演出態様Aとは、演出表示装置9の背景画面を通常背景画面（本例では、背景色が白色の画面）とは異なる背景画面A（本例では、背景色が青色の画面）に変更する先読み予告演出の演出態様である。また、演出態様Bとは、演出表示装置9の背景画面を通常背景画面（本例では、背景色が白色の画面）とは異なる背景画面B（本例では、背景色が赤色の画面）に変更する先読み予告演出の演出態様である。

【0336】

ステップS6004では、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動カテゴリが変動カテゴリ1（非リーチCA2-1の変動パターン種別）となると特定した場合には、図37に示す非リーチはずれに対応する判定値に従って先読み予告演出の有無および演出態様を決定する。また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動カテゴリが変動カテゴリ8（スーパーCA2-7の変動パターン種別）となると特定した場合には、図37に示すスーパーリーチはずれに対応する判定値に従って先読み予告演出の有無および演出態様を決定する。また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動カテゴリが変動カテゴリ23や変動カテゴリ26（スーパーCA3-3の変動パターン種別）となると特定した場合には、図37に示すスーパーリーチ大当たりに対応する判定値に従って先読み予告演出の有無および演出態様を決定する。なお、この実施の形態では、変動カテゴリが非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、およびスーパーリーチ大当たり以外である場合には、一律に先読み予告演出を実行しないことに決定するものとする。

【0337】

図37に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、演出態様Aと演出態様Bとをあわせて90%の割合で先読み予告演出を実行することに決定し、最も先読み予告演出の実行割合が高い。また、スーパーリーチはずれとなる場合には、演出態様Aと演出態様Bとをあわせて80%の割合で先読み予告演出を実行することに決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合の次に先読み予告演出の実行割合が高い。また、非リーチはずれとなる場合には、演出態様Aと演出態様Bとをあわせて20%の割合で先読み予告演出を実行することに決定し、最も先読み予告演出の実行割合が低い。

【0338】

また、図37に示すように、この実施の形態では、先読み予告演出が実行される場合、入賞時判定結果(変動カテゴリ)がスーパーリーチ大当たりとなる場合には、演出態様Aよりも演出態様Bを高い割合で決定する一方、入賞時判定結果(変動カテゴリ)がスーパーリーチはずれや非リーチはずれとなる場合には、演出態様Bよりも演出態様Aを高い割合で決定する。従って、この実施の形態では、同じ先読み予告演出が実行される場合であっても、演出態様Bで先読み予告演出が実行された場合の方が、演出態様Aで先読み予告演出が実行された場合よりも、大当たりに対する期待度(信頼度)が高い。

【0339】

次いで、先読み予告演出を実行することに決定した場合(すなわち、演出態様Aまたは演出態様Bのいずれかの先読み予告演出を実行すると決定した場合)には(ステップS6005のY)、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドおよび現在の合算保留記憶数にもとづいて、先読み予告演出の実行回数を決定する(ステップS6006)。なお、ステップS6006では、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の実行回数を決定するための先読み予告実行回数決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読み予告演出の実行回数を決定する。

【0340】

図38は、先読み予告実行回数決定テーブルの具体例を示す説明図である。図38に示すように、この実施の形態では、先読み予告実行回数決定テーブルには、1回、2回および3回に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0341】

ステップS6006では、演出制御用CPU101は、まず、現在の合算保留記憶数を特定する。なお、現在の合算保留記憶数は、具体的には、合算保留記憶数保存領域(ステップS633, S636参照)に格納されている合算保留記憶数を確認することにより特定できる。また、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、入賞時判定結果がはずれとなるか(すなわち、変動カテゴリが変動カテゴリ1(非リーチCA2-1の変動パターン種別)、または変動カテゴリ8(スーパーCA2-7の変動パターン種別となるか)、スーパーリーチ大当たりとなるか(すなわち、変動カテゴリが変動カテゴリ23や変動カテゴリ26(スーパーCA3-3の変動パターン種別)となるか)を特定する。

【0342】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数が2であった場合には、図38(A)に示す合算保留記憶数2用の先読み予告実行回数決定テーブルを選択する。また、現在の合算保留記憶数が3であった場合には、入賞時判定結果がスーパーリーチ大当たりであった場合には、図38(B)に示す合算保留記憶数3且つスーパーリーチ大当たり用の先読み予告実行回数決定テーブルを選択し、入賞時判定結果がはずれであった場合には、図38(C)に示す合算保留記憶数3且つはずれ用の先読み予告実行回数決定テーブルを選択する。また、現在の合算保留記憶数が4以上であった場合には、入賞時判定結果がスーパーリーチ大当たりであった場合には、図38(D)に示す合算保留記憶数4以上且つスーパーリーチ大当たり用の先読み予告実行回数決定テーブルを選択し、入賞時判定結果がはずれであった場合には、図38(E)に示す合算保留記憶数4以上且つはずれ用の先読み予告実行回数決定テーブルを選択する。

【0343】

10

20

30

40

50

合算保留記憶数が2であった場合には、現在実行中の変動表示が終了した後、予告対象の変動表示が開始されるまでの間に1変動しかないのであるから、先読み予告演出を1回しか実行できない。そのため、図38(A)に示すように、100%の割合で先読み予告演出の実行回数を1回と決定する。

【0344】

また、合算保留記憶数が3であった場合には、現在実行中の変動表示が終了した後、予告対象の変動表示が開始されるまでの間に2変動あるのであるから、先読み予告演出を最高で2回まで実行できる。そのため、図38(B)、(C)に示すように、先読み予告演出の実行回数を1回または2回と決定する。

【0345】

また、合算保留記憶数が4以上であった場合には、現在実行中の変動表示が終了した後、予告対象の変動表示が開始されるまでの間に3変動以上あるのであるから、先読み予告演出を3回以上実行できる。そのため、図38(D)、(E)に示すように、先読み予告演出の実行回数を1回、2回または3回と決定する。

【0346】

また、合算保留記憶数が3であった場合には、図38(B)、(C)に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、先読み予告演出の実行回数として1回よりも高い割合で2回と決定する。また、合算保留記憶数が4以上であった場合には、図38(D)、(E)に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、先読み予告演出の実行回数として1回や2回よりも高い割合で3回と決定する。従って、この実施の形態では、同じ先読み予告演出が実行される場合であっても、先読み予告演出の実行回数が多くなるほど、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなる。

【0347】

なお、合算保留記憶数が1である場合には、現在実行中の変動表示が終了した後、予告対象の変動表示が開始されるまでの間に1変動もないのであるから、先読み予告演出を実行しようがない。従って、この実施の形態では、合算保留記憶数が1である場合には、ステップS6004において一律に先読み予告演出を実行しないことに決定するものとする。または、ステップS6004において先読み予告演出を実行することに決定しても、ステップS6006において合算保留記憶数が1であった場合には、事後的に先読み予告演出の決定をキャンセルするようにしてもよい。

【0348】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数が4以上であれば、一律に図38(D)、(E)の先読み予告実行回数決定テーブルを用いる場合を示したが、さらに合算保留記憶数5用の先読み予告実行回数決定テーブルや、合算保留記憶数6用の先読み予告実行回数決定テーブルなどを設けるようにしてもよい。この場合、先読み予告演出の実行回数として、1回、2回および3回にかぎらず、4回や5回など4回以上の回数を決定可能に構成してもよい。

【0349】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3や4以上である場合に、はずれであれば、一律に図38(C)、(E)に示すはずれ用の先読み予告実行回数決定テーブルを用いる場合を示しているが、スーパーリーチはずれであるか非リーチはずれであるかによって別々の先読み予告実行回数決定テーブルを設けるようにし、スーパーリーチはずれであるか非リーチはずれであるかによって実行回数の振り分けが異なるようにしてもよい。

【0350】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6004で決定した先読み予告演出の演出態様(演出態様Aまたは演出態様B)を、RAMに設けられた演出態様記憶領域に記憶する(ステップS6007)。

【0351】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6006で決定した先読み予告演出の

10

20

30

40

50

実行回数を、先読み予告演出の実行回数をカウントするための先読み予告実行回数カウンタにセットする（ステップS6008）。

【0352】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数からステップS6006で決定した先読み予告演出の実行回数を減算することにより、ステップS6004、S6006で決定した実行回数の先読み予告演出が開始されるまでの変動回数を算出する。そして、演出制御用CPU101は、算出した値を、先読み予告演出が開始されるまでの変動回数をカウントするための先読み予告開始前カウンタにセットする（ステップS6009）。

【0353】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてステップS6008、S6009で先読み予告実行回数カウンタや先読み予告開始前カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に先読み予告開始前カウンタの値が1減算される（後述するステップS8313参照）。そして、その後、変動表示の終了時ごとに予告開始前カウンタの値が1ずつ減算され、予告開始前カウンタの値が0となった後には、変動表示の終了時ごとに先読み予告実行回数カウンタの値が1ずつ減算されて（後述するステップS8318参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示まで先読み予告実行回数カウンタの値が0となり先読み予告演出が終了する。

【0354】

ただし、稀なケースとして演出図柄の変動表示を終了したあと次の変動表示が開始される前のタイミングで始動入賞が発生し、図36の先読み予告演出決定処理が実行されてしまった場合には、先読み予告演出の開始タイミングや終了タイミングにずれが生じてしまうおそれがある。そのため、演出図柄の変動表示中でない場合には、ステップS6006において、現在の合算保留記憶数をそのまま用いて先読み予告演出の実行回数を決定するのではなく、現在の合算保留記憶数から1減算した値にもとづいて先読み予告演出の実行回数を決定することが望ましい。また、演出図柄の変動表示中でない場合には、ステップS6009において、現在の合算保留記憶数をそのまま用いて先読み予告演出が開始されるまでの変動回数を算出するのではなく、現在の合算保留記憶数から1減算した値にもとづいて先読み予告演出が開始されるまでの変動回数を算出するようにすることが望ましい。

【0355】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を演出態様Aに決定した場合であるか否かを確認する（ステップS6010）。なお、演出態様Aであるか否かは、具体的には、ステップS6007で演出態様記憶領域に記憶した先読み予告演出の演出態様を確認することにより特定できる。

【0356】

演出態様Aに決定した場合であれば、演出制御用CPU101は、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aに変更する（ステップS6011）。なお、ステップS6011では、通常態様の保留表示（本例では、白色の丸形表示）から、特殊保留表示Aとして青色の丸形表示に変更する。

【0357】

演出態様Aに決定した場合でなければ（すなわち、演出態様Bに決定した場合であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Bに変更する（ステップS6012）。なお、ステップS6012では、通常態様の保留表示（本例では、白色の丸形表示）から、特殊保留表示Bとして赤色の丸形表示に変更する。

【0358】

なお、ステップS6011、S6012において、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示がいずれであるかは、合算保留記憶表示部18cに表示されている

10

20

30

40

50

保留表示のうち、先読み予告開始前カウンタの値で示される数目の保留表示により特定される。例えば、先読み予告開始前カウンタの値が2である場合には、合算保留記憶表示部18cに表示されている2つ目の保留表示が、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示である。

【0359】

ステップS6010～S6012の処理が実行されることによって、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cに特殊保留表示Aが表示された場合には、その後、その特殊保留表示Aに対応する変動表示から演出態様Aの先読み予告演出が開始されることを認識することができる。また、合算保留記憶表示部18cに特殊保留表示Bが表示された場合には、その後、その特殊保留表示Bに対応する変動表示から演出態様Bの先読み予告演出が開始されることを認識することができる。

10

【0360】

また、既に説明したように、この実施の形態では、演出態様Bの先読み予告演出が実行される場合には、演出態様Aの先読み予告演出が実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。従って、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cに特殊保留表示Bが表示された場合には、特殊保留表示Aが表示された場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。

【0361】

そして、演出制御用CPU101は、先読み予告決定フラグをセットする（ステップS6013）。

20

【0362】

図39は、図35に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図39に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

30

【0363】

図40は、図35に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りで

40

50

あるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0364】

図41は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図41に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

10

【0365】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0366】

20

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

【0367】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

30

【0368】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（先読み予告演出以外の予告演出）を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8002）。

【0369】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8003）。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、今回開始する変動表示が先読み予告演出の実行対象の変動表示であれば）、演出制御用CPU101は、変動パターン、先読み予告演出、およびステップS8002で予告演出を決定した場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。なお、ステップS8004では、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様が演出態様Aであるか演出態様Bであるかも特定し、その特定した先読み予告演出に演出態様に対応したプロセステーブルを選択する。なお、先読み予告演出の演出態様は、具体的には、図36に示す先読み予告演出決定処理のステップS6007で演出態様記憶領域に記憶した先読み予告演出の演出態様を確認することにより特定できる。

40

【0370】

一方、先読み予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、今回開始する変動表示が先読み予告演出の実行対象の変動表示でなければ）、演出制御用CPU101は、変動パターンおよびステップS8002で予告演出を決定した場合にはその予告演出に

50

応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005）。

【0371】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS8004、S8005で選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8006）。

【0372】

図42は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

10

【0373】

図42に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

20

【0374】

なお、演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8005において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0375】

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

30

【0376】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8007）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0377】

なお、ステップS8004で選択したプロセステーブルを用いる場合には、ステップS8007の処理が実行されることによって、演出態様Aの先読み予告演出が実行される場合には、演出表示装置9の背景画面を演出態様Aに応じた画面（本例では、青色の背景色の画面）に変更した演出図柄の変動表示が開始される。また、演出態様Bの先読み予告演出が実行される場合には、演出表示装置9の背景画面を演出態様Bに応じた画面（本例では、赤色の背景色の画面）に変更した演出図柄の変動表示が開始される。

【0378】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出

50

制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0379】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップS8008)。次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)、および合算保留記憶数指定コマンド)のうち、1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドを1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS8009)。

10

【0380】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップS802)に対応した値にする(ステップS8010)。

【0381】

図43は、予告演出設定処理(ステップS8002)を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップS7001)。なお、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドや表示結果3指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。今回開始する変動表示が大当たりとなるものであれば、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定するためのステップアップ予告決定テーブルとして、大当たり用のステップアップ予告決定テーブルを選択する(ステップS7002)。

20

【0382】

今回開始する変動表示が大当たりとなるものでなければ(すなわち、はずれであれば)、演出制御用CPU101は、今回開始する変動表示がリーチはずれとなるものであるか否かを確認する(ステップS7003)。なお、今回開始する変動表示がリーチはずれとなるものであるか否かは、具体的には、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンがリーチを含むものであるか否かを確認することにより判定できる。今回開始する変動表示がリーチはずれとなるものであれば、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定するためのステップアップ予告決定テーブルとして、リーチはずれ用のステップアップ予告決定テーブルを選択する(ステップS7004)。

30

【0383】

今回開始する変動表示がリーチはずれとなるものでなければ(すなわち、非リーチはずれであれば)、演出制御用CPU101は、1つ前の変動表示までで先読み予告演出を実行済みであることを示す先読み予告実行済みフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS7005)。先読み予告実行済みフラグがセットされていれば(すなわち、1つ前の変動表示までで先読み予告演出を実行済みであり、今回開始する変動表示が先読み予告演出の予告対象の変動表示である場合には)、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定するためのステップアップ予告決定テーブルとして、非リーチはずれ(高確率)用のステップアップ予告決定テーブルを選択する(ステップS7006)。

40

【0384】

先読み予告実行済みフラグがセットされていなければ(すなわち、今回開始する変動表示の前に先読み予告演出が実行されていなければ)、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定するためのステップアップ予告決定テーブルとして、非リーチはずれ(低確率)用のステップアップ予告決定テーブルを選択する(ステップS7007)。

【0385】

50

なお、ステップS7001～S7007では、突然確変大当りや小当りとなる場合については特に言及していないが、大当りと同様に扱ってステップS7002に移行して大当り用のステップアップ予告決定テーブルを選択するようにしてもよいし、はずれと同様に扱ってステップS7004, S7006, S7007に移行してはずれ用のステップアップ予告決定テーブルを選択するようにしてもよい。また、この実施の形態で示したステップアップ予告決定テーブルとは別に突然確変大当り用のステップアップ予告決定テーブルや小当り用のステップアップ予告決定テーブルを設けてもよい。

【0386】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS7002～S7007で選択したステップアップ予告決定テーブルを用いて、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定する(ステップS7008)。なお、ステップS7008では、演出制御用CPU101は、ステップS7002～S7007で選択したステップアップ予告決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、ステップアップ予告演出の有無および演出態様を決定する。

10

【0387】

図44は、ステップアップ予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図44(A)は、ステップS7002で選択される大当り用のステップアップ予告決定テーブルの具体例を示している。また、図44(B)は、ステップS7004で選択されるリーチはずれ用のステップアップ予告決定テーブルの具体例を示している。また、図44(C)は、ステップS7006で選択される非リーチはずれ(高確率)用のステップアップ予告決定テーブルの具体例を示している。また、図44(D)は、ステップS7007で選択される非リーチはずれ(低確率)用のステップアップ予告決定テーブルの具体例を示している。

20

【0388】

図44に示すように、この実施の形態では、ステップアップ予告決定テーブルには、ステップアップ予告演出なし、予告演出パターンA、予告演出パターンB、予告演出パターンC、予告演出パターンDに対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図44に示すように、この実施の形態では、ステップアップ予告演出の演出態様には、予告演出パターンA、予告演出パターンB、予告演出パターンC、および予告演出パターンDの4種類がある。この実施の形態では、図44に示すように、予告演出パターンAは、1段階目のステップ1の演出のみでステップアップ予告演出を終了するパターンである。また、予告演出パターンBは、1段階目のステップ1の演出の後、2段階目のステップ2の演出まで発展してステップアップ予告演出を終了するパターンである。また、予告演出パターンCは、1段階目のステップ1の演出および2段階目のステップ2の演出の後、3段階目(最終段階目)のステップ3の演出まで発展してステップアップ予告演出を終了するパターンである。さらに、予告演出パターンDは、1段階目のステップ1の演出の後、2段階目のステップ2の演出を飛ばして、3段階目(最終段階目)のステップ3の演出まで発展してステップアップ予告演出を終了するパターンである。

30

【0389】

なお、予告演出パターンB～Dにおいて、ステップ1の演出からステップ2の演出に発展するタイミングやステップ3の演出に発展するタイミングは全て同じである。例えば、予告演出パターンBにおいて、第1停止図柄(例えば、左図柄)の停止タイミングでステップ1の演出からステップ2の演出に発展するのであれば、予告演出パターンCにおいても、第1停止図柄(例えば、左図柄)の停止タイミングでステップ1の演出からステップ2の演出に発展する。また、予告演出パターンCにおいて、リーチ発生タイミングでステップ2の演出からステップ3の演出に発展するのであれば、予告演出パターンDにおいても、ステップ2を飛ばしてリーチ発生タイミングでステップ1の演出からステップ3の演出に発展する。

40

【0390】

この実施の形態では、図44(C), (D)に示すように、非リーチはずれとなる場合

50

には、予告演出パターンAしか決定される場合がないのに対して、図44(A)、(B)に示すように、大当りやリーチはずれとなる場合には、予告演出パターンBや予告演出パターンCが決定される場合もある。従って、この実施の形態では、ステップアップ予告演出が実行されて2段階目以上のステップの演出まで発展した場合には、少なくともリーチとなることが確定することを遊技者は認識することができる。また、図44に示すように、この実施の形態では、大当りとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、予告演出パターンCや予告演出パターンDが決定されて最終段階目の3段階目のステップ3まで発展する割合が高い。特に、図44に示すように、予告演出パターンDについては、大当りとなる場合のみ決定可能とされており、この実施の形態では、ステップアップ予告演出において、2段階目のステップ2の演出を飛ばして、いきなり3段階目(最終段階目)のステップ3の演出まで発展した場合には、大当りとなることが確定したことを遊技者は認識することができる。従って、この実施の形態では、ステップアップ予告演出が実行される場合、多くの段階目のステップまで演出が発展するほど大当りに対する期待度(信頼度)が高くなる。

10

【0391】

なお、この実施の形態において、「ステップアップ予告演出」とは、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果(大当り)とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で所定段階目(例えば、最終段階目)の演出まで演出が行われる予告演出である。

【0392】

20

また、図44(C)に示すように、この実施の形態では、非リーチはずれとなる場合であっても、今回開始される変動表示の前に先読み予告演出が実行されていた場合には、低信頼度の予告演出(本例では、予告演出パターンAのステップ1の演出のみのステップアップ予告演出)であるものの、80%の高い割合でステップアップ予告演出を実行することに決定する(すなわち、ステップアップ予告演出の実行割合自体は高い)。そのような構成により、この実施の形態では、非リーチはずれとなるものに対して先読み予告演出が実行された場合(すなわち、いわゆるガセの先読み予告演出が実行された場合)であっても、その先読み予告演出の予告対象の変動表示において高い割合でステップアップ予告演出が実行されるので、遊技者の期待感を維持することができる。すなわち、先読み予告演出が実行されたにもかかわらず、その予告対象の変動表示において何ら予告演出が出現することなく、はずれとなってしまったのでは、その予告対象の変動表示の途中で遊技者の期待感が途切れ、先読み予告演出の演出効果が減退してしまう。そこで、この実施の形態では、いわゆるガセの先読み予告演出を実行した場合であっても、低信頼度の予告演出ではあるものの高い割合でステップアップ予告演出を実行するようにして、遊技者の期待感が途切れてしまうことを防止している。

30

【0393】

なお、この実施の形態では、非リーチはずれとなる場合にのみ、先読み予告演出が実行されていたことを条件にステップアップ予告演出の実行割合を高める場合を示しているが、大当りとなる場合やリーチはずれとなる場合に関しても、図44(C)と類似の高確率用のステップアップ予告決定テーブルを設けるようにし、先読み予告演出が実行されていたことを条件にステップアップ予告演出の実行割合を高めるようにしてもよい。

40

【0394】

また、この実施の形態では、予告演出パターンDについては、図44(A)に示す大当り用のステップアップ予告決定テーブルのみに判定値を振り分けるようにし、予告演出パターンDのステップアップ予告演出が出現すれば大当りが確定する場合を示したが、図44(B)に示すリーチはずれ用のステップアップ予告決定テーブルにおいても振り分けを行い、低い割合で非リーチはずれとなる場合であっても予告演出パターンDのステップアップ予告演出が出現するようにしてもよい。

【0395】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否

50

かを確認する（ステップ S 7 0 0 9）。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、今回開始する変動表示が先読み予告演出の実行対象の変動表示であれば）、そのまま処理を終了する。先読み予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、今回開始する変動表示が先読み予告演出の実行対象の変動表示でなければ）、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ S 7 0 1 0）。なお、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、具体的には、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドや表示結果 3 指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。今回開始する変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。

【 0 3 9 6 】

10

今回開始する変動表示が大当たりとなるものでなければ（すなわち、はずれであれば）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、背景予告演出の有無および演出態様を決定する（ステップ S 7 0 1 1）。なお、ステップ S 7 0 1 1 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、背景予告演出の有無および演出態様を決定するための背景予告決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、背景予告演出の有無および演出態様を決定する。なお、「背景予告演出」とは、今回実行する変動表示において演出表示装置 9 の背景画面を通常とは異なる画面に変更することにより行われる予告演出である。

【 0 3 9 7 】

なお、ステップ S 7 0 0 9 ~ S 7 0 1 1 では、突然確変大当たりや小当たりとなる場合については特に言及していないが、大当たりと同様に扱ってステップ S 7 0 1 0 で Y と判定してそのまま処理を終了してもよい。また、はずれと同様に扱ってステップ S 7 0 1 1 を実行して背景予告演出の有無および演出態様を決定するようにしてもよい。

20

【 0 3 9 8 】

図 4 5 は、背景予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 4 5 に示すように、この実施の形態では、背景予告決定テーブルには、背景予告演出なし、背景予告演出あり（演出態様 A）、背景予告演出あり（演出態様 B）に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図 4 5 に示すように、この実施の形態では、背景予告演出の演出態様には、演出態様 A および演出態様 B の 2 種類がある。この実施の形態では、演出態様 A とは、演出表示装置 9 の背景画面を通常背景画面（本例では、背景色が白色の画面）とは異なる背景画面 A（本例では、背景色が青色の画面）に変更する背景予告演出の演出態様である。また、演出態様 B とは、演出表示装置 9 の背景画面を通常背景画面（本例では、背景色が白色の画面）とは異なる背景画面 B（本例では、背景色が赤色の画面）に変更する背景予告演出の演出態様である。

30

【 0 3 9 9 】

この実施の形態では、先読み予告演出が実行されない場合であっても、今回実行される変動表示がはずれである場合には、先読み予告演出と同様の態様の背景予告演出が実行される場合があるので、恰も先読み予告演出が出現したかのように遊技者に対して見せることができる。なお、この実施の形態では、具体的には、演出態様 A の背景予告演出が実行される場合には、演出態様 A の先読み予告演出と同様の態様で、演出表示装置 9 の背景画面を青色の背景色の画面に変更するような態様の演出が実行される。また、演出態様 B の背景予告演出が実行される場合には、演出態様 B の先読み予告演出と同様の態様で、演出表示装置 9 の背景画面を赤色の背景色の画面に変更するような態様の演出が実行される。

40

【 0 4 0 0 】

なお、この実施の形態では、今回実行する変動表示がはずれとなるものである場合のみ背景予告演出を実行する場合を示しているが、極低い割合で大当たりとなる場合であっても背景予告演出を実行可能に構成してもよい。

【 0 4 0 1 】

なお、ステップ S 7 0 0 8 でステップアップ予告演出の実行が決定された場合や、ステップ S 7 0 1 1 で背景予告演出の実行が決定された場合には、図 4 0 に示す演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 0 4、S 8 0 0 5 において決定した予告演出の種類や演出態様

50

に応じたプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 0 7および演出図柄変動中処理のステップS 8 1 0 5の処理が実行されることによって、演出図柄の変動表示中にステップアップ予告演出や背景予告演出が実行される。ただし、この実施の形態では、背景予告演出については、先読み予告実行中フラグがセットされていない場合にしか決定される場合はないのであるから（ステップS 7 0 0 9参照）、ステップS 8 0 0 4ではステップアップ予告演出に応じたプロセステーブルが選択される場合しかなく、ステップS 8 0 0 5においてのみ背景予告演出に応じたプロセステーブルが選択されて背景予告演出が実行される場合がある。

【0402】

また、この実施の形態では、予告演出設定処理で決定される予告演出がステップアップ予告演出と背景予告演出の2種類である場合を示しているが、この実施の形態で示したものにこだわらず、ステップアップ予告演出や背景予告演出以外の予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、予告演出として、群予告演出や、ボタン予告演出、ミニキャラ予告演出、役物予告演出など様々な予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0403】

図46は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS 8 1 0 1）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS 8 1 0 2）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS 8 1 0 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS 8 1 0 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS 8 1 0 5）。

【0404】

なお、ステップS 8 0 0 4で選択したプロセステーブルを用いる場合には、ステップS 8 1 0 5の処理が実行されることによって、演出態様Aの先読み予告演出が実行される場合には、演出表示装置9の背景画面を演出態様Aに応じた画面（本例では、青色の背景色の画面）に変更した演出図柄の変動表示が実行される。また、演出態様Bの先読み予告演出が実行される場合には、演出表示装置9の背景画面を演出態様Bに応じた画面（本例では、赤色の背景色の画面）に変更した演出図柄の変動表示が実行される。

【0405】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 1 0 6）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 0 7）。

【0406】

図47は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU 1 0 1は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS 8 3 0 6に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS 8 3 0 4で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 2の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS 8 3 0 6に移行する。

【0407】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ

10

20

30

40

50

S 8 3 0 2)。

【 0 4 0 8 】

次いで、ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 2 に移行する。

【 0 4 0 9 】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ S 8 3 0 3 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップ S 8 3 0 4）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、セットされていれば、先読み予告演出に関する各種フラグや各種カウンタ（具体的には、先読み予告決定フラグ、先読み予告実行中フラグ、先読み予告実行済みフラグ、先読み予告開始前カウンタ、先読み予告実行回数カウンタ）をリセットする（ステップ S 8 3 0 5）。

10

【 0 4 1 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 0 6）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップ S 8 3 0 7）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 3 0 8）。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

20

【 0 4 1 1 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 3 0 9）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 3 1 0）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 1）。

30

【 0 4 1 2 】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 1 2）。先読み予告決定フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告開始前カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 8 3 1 3）、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ S 8 3 1 4）。先読み予告開始前カウンタの値が 0 となっていなければ、ステップ S 8 3 2 3 に移行する。先読み予告開始前カウンタの値が 0 となっていれば（すなわち、この場合、次に開始される変動表示が先読み予告演出決定処理のステップ S 6 0 1 1、S 6 0 1 2 で特殊保留表示に変化した保留表示に対応する変動表示であり、次に開始される変動表示が先読み予告演出の開始対象の変動表示となっている場合である）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告決定フラグをリセットする（ステップ S 8 3 1 5）とともに、先読み予告実行中フラグをセットする（ステップ S 8 3 1 6）。そして、ステップ S 8 3 2 3 に移行する。

40

【 0 4 1 3 】

先読み予告決定フラグがセットされていなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 1 7）。先読み予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告実行回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 8 3 1 8）、減算後の先読み予告実行回数カウン

50

タの値が0となっているか否かを確認する(ステップS8319)。先読み予告実行回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップS8323に移行する。先読み予告実行回数カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグをリセットして(ステップS8320)、先読み予告演出を終了する。また、演出制御用CPU101は、先読み予告実行済みフラグをセットする(ステップS8321)。そして、ステップS8323に移行する。

【0414】

先読み予告実行中フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、セットされていれば、先読み予告実行済みフラグをリセットする(ステップS8322)。そして、ステップS8323に移行する。

10

【0415】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS8323)。

【0416】

次に、先読み予告演出の演出態様の具体例について説明する。図48は、先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図48において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。図48(1)に示すように、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて演出図柄の変動表示を実行しているときに、図48(2)に示すように、新たな始動入賞が発生したものとする。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、新たな始動入賞にもとづく入賞時判定結果にもとづいて先読み予告演出を実行することに決定したとともに(ステップS6004参照)、先読み予告演出の実行回数を2回と決定したものと(ステップS6006参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告実行回数カウンタに2をセットする(ステップS6008参照)とともに、合算保留記憶数4から実行回数2を減算して先読み予告演出が開始されるまでの変動回数を2と算出し、先読み予告開始前カウンタに2をセット(ステップS6009参照)したものとする。

20

【0417】

また、図48(3)に示すように、先読み予告演出の実行を決定したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示に変更する。この場合、先読み予告演出の演出態様を演出態様Aに決定した場合であれば、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示A(本例では、青色の丸形表示)に変更する(ステップS6011参照)。また、先読み予告演出の演出態様を演出態様Bに決定した場合であれば、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示B(本例では、赤色の丸形表示)に変更する(ステップS6012参照)。

30

【0418】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告開始前カウンタの値を1減算する(ステップS8313参照)。この段階では、減算後の先読み予告開始前カウンタの値は1であり、まだ先読み予告演出の開始タイミングとはなっていないことから、図48(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つつつシフトするのみで、次の演出図柄の変動表示を通常背景画面(本例では、背景色が白色の画面)で開始する。

40

【0419】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告開始前カウンタの値を1減算する(ステップS8313参照)。すると、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が0となることから、先読み予告演出の開始タイミングとなったものとし、先読み予告決定フラグがリセットされて、先読み予告実行中フラグがセットされる(ステップS8314~S8316参照)。そして、図48(5)に示すように、先読み予告実行中フラグがセットされたことにより、次の演出図柄の変動表示を先読み予告演出に応じた背景画面に変更して開始する(ステップS8004, S8007参照)。この場合、演出態様Aの先読み予告を開始する場合であれば、演出態様Aに応じた背景画面(本例では、背景色が青色の画面)に変更

50

して演出図柄の変動表示を開始する。また、演出態様 B の先読み予告を開始する場合であれば、演出態様 B に応じた背景画面（本例では、背景色が赤色の画面）に変更して演出図柄の変動表示を開始する。

【0420】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告実行回数カウンタの値を1減算する（ステップ S 8 3 1 8 参照）。この段階では、減算後の先読み予告実行回数カウンタの値は1であり、まだ先読み予告演出の終了タイミングとはなっていないことから、図 4 8（6）に示すように、先読み予告演出に応じた背景画面で次の演出図柄の変動表示を開始する（ステップ S 8 0 0 4 , S 8 0 0 7 参照）。

【0421】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告実行回数カウンタの値を1減算する（ステップ S 8 3 1 8 参照）。すると、減算後の先読み予告実行回数カウンタの値が0となることから、先読み予告演出の終了タイミングとなったものとし、先読み予告実行中フラグがリセットされて（ステップ S 8 3 1 9 , S 8 3 2 0 参照）、先読み予告演出を終了する。また、先読み予告実行済みフラグがセットされる（ステップ S 8 3 2 1 参照）。そして、図 4 8（7）に示すように、先読み予告実行中フラグがリセットされたことにより、通常背景画面（本例では、背景色が白色の画面）で演出図柄の変動表示が開始される（ステップ S 8 0 0 5 , S 8 0 0 7 参照）。

【0422】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出の予告対象の1つ前の変動表示まで先読み予告演出の実行を終了し、予告対象の変動表示から通常背景画面に戻す場合を示しているが、例えば、予告対象の変動表示を終了するまで先読み予告演出の実行を継続し、演出態様 A や演出態様 B に応じた背景画面の表示を継続するようにしてもよい。

【0423】

また、図 4 8（7）で新たな変動表示を開始するときに、今回実行する変動表示（すなわち、先読み予告演出の予告対象となっていた変動表示）においてステップアップ予告演出を実行することを決定したものとす。図 4 8（7）に示す例では、今回実行する変動表示がはずれとなるものであるとし、はずれであるものの先読み予告演出が実行されたこと（具体的には、先読み予告実行済みフラグがセットされていること）にもとづいて、低信頼度の予告演出であるものの予告演出パターン A（1段階目のステップ1の演出のみのステップアップ予告演出）を実行することに決定したものとす（ステップ S 7 0 0 5 , S 7 0 0 6、図 4 4（C）参照）。そして、図 4 8（8）に示すように、演出図柄の変動表示中において、キャラクタ A を登場させるなどの態様で1段階目のステップ1の演出のみで終了するステップアップ予告演出を実行する。

【0424】

そして、変動時間が終了すると、図 4 8（9）に示すように、演出図柄の停止図柄としてははずれ図柄を停止表示し、変動表示を終了する。また、先読み予告実行済みフラグをリセットする（ステップ S 8 3 2 2 参照）。

【0425】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（本例では、大当たり）となるか否かを先読み判定し、その先読み判定結果にもとづいて、当該判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示において所定演出（本例では、先読み予告演出）を実行する。また、特定表示結果とならないと判定された場合であっても所定演出を実行可能である（いわゆるガセの先読み予告演出を実行可能である）。また、所定演出が実行された識別情報の可変表示の後に実行される識別情報の可変表示（本例では、先読み予告演出の予告対象となった変動表示）において、所定演出が実行されなかった識別情報の可変表示の後に実行される識別情報の可変表示と比較して高い割合で予告演出（本例では、ステップアップ予告演出）を実行する。具体的には、この実施の形態では、はずれとなる場合であっても、先読み予告演出が実行された場合であれば、低信頼度の予告演出であるものの1段階目のステップ1の演出の

10

20

30

40

50

みで終了する予告演出パターンAのステップアップ予告演出を高い割合で実行する(図44(C)参照)。そのため、識別情報の可変表示が特定表示結果とならない場合に所定演出が実行されたときであっても、高い割合で予告演出が実行されるので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0426】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示を開始するときに、今回開始する変動表示を予告対象としてそれ以前の変動表示において先読み予告演出(所定演出)が実行されていたか否かを確認してステップアップ予告演出(予告演出)の有無を決定する場合を示したが、予告演出の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、始動入賞が発生したタイミングで、その始動入賞にもとづいて将来実行される変動表示においてステップアップ予告演出を実行するか否かをあらかじめ決定しておくようにしてもよい。そして、ステップアップ予告演出を実行すると決定したことにもとづいて、いわゆるガセの先読み予告演出を実行すると決定するようにしてもよい。すなわち、先にステップアップ予告演出の有無を決定してから、その結果にもとづいて先読み予告演出の有無を決定するようにしてもよい。

10

【0427】

また、この実施の形態によれば、所定演出が実行されることを予告する特定演出(本例では、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aや特殊保留表示Bに変更する演出)を実行する。そのため、所定演出の開始タイミングを認識しやすくすることができる。

20

【0428】

また、この実施の形態によれば、特定表示結果としないと決定されたことにもとづいて、識別情報の可変表示の実行中に所定演出を実行する。具体的には、今回実行する変動表示において、はずれとなることを条件に、先読み予告演出と同様の態様の背景予告演出を実行する。そのため、先読み判定処理にかかる処理負担を軽減しつつ、特定表示結果とならない場合の所定演出の実行を実現することができる。すなわち、この実施の形態では、先読み判定結果にもとづいて先読み予告演出として背景画面を変更する演出を実行する場合だけでなく、今回の変動表示において実行される予告演出(先読み予告演出ではない、いわゆる当該変動の予告演出)としても、同様の態様で背景画面を変更する背景予告演出を実行するので、背景画面を変更する態様の演出を実行する場合の先読み判定処理にかかる処理負担を軽減することができる。

30

【0429】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出を実行した後は高い割合でステップアップ予告演出が実行されるのに対して、背景予告演出が実行された変動表示の後に実行される変動表示において特にステップアップ予告演出の実行割合を高める制御を行っていないが、背景予告演出が実行されると、その後に実行される変動表示においてステップアップ予告演出の実行割合を高めるように制御してもよい。

【0430】

また、この実施の形態によれば、予告演出としてステップアップ予告演出を実行可能である。そして、ステップアップ予告演出において、演出の態様を段階的に変化させるタイミングが複数設けられている(本例では、ステップ2の演出に変化するタイミングと、ステップ3の演出に変化するタイミングとが設けられている)。そのため、特定表示結果とならない場合であっても、予告演出による期待感を長期間維持することができる。具体的には、図44に示すように、ステップ1の演出からステップ2の演出を経て最終段階のステップ3の演出に発展する予告演出パターンCのステップアップ予告演出がある一方で、ステップ2の演出を飛ばして最終段階のステップ3の演出に発展する予告演出パターンDのステップアップ予告演出があるので、ステップ2の演出への変化タイミングで演出が変化しなくても次のステップ3の演出への変化タイミングで演出が変化するかのしれないとの期待感を抱かせることができ、予告演出による期待感を長期間維持することができる。

40

【0431】

50

また、この実施の形態によれば、始動領域（本例では、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を遊技球が通過したことを契機として、先読み判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示に対応した保留表示の表示態様を特定態様（本例では、青色の丸形表示、赤色の丸形表示）に変化させる特定演出（本例では、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aや特殊保留表示Bに変更する演出）を実行する。そして、特定態様に変化された保留表示に対応する識別情報の可変表示を実行するとき所定演出（本例では、先読み予告演出）の実行を開始する。そのため、所定演出の実行が開始される識別情報の可変表示に対応する保留表示が特定態様に変化するので、所定演出の実行が開始されることをあらかじめ遊技者が認識することができ、所定演出が開始されるまでの遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0432】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出の実行を決定したときに先読み予告演出の実行回数も乱数にもとづく抽選処理でランダムに決定するようにし、必ずしも最初の保留記憶から先読み予告演出が実行されるとはかぎらない（例えば、合算保留記憶数が4であるのに実行回数2と決定した場合には、2つ目の保留記憶に対応する変動表示から先読み予告演出が開始される）ように構成する場合を示したが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、実行回数を抽選処理によらず保留記憶数にもとづいて固定的に決定する（例えば、合算保留記憶数が3であれば固定的に実行回数2と決定し、合算保留記憶数が4であれば固定的に実行回数3と決定する）ようにし、必ず最初の保留記憶から先読み予告演出が開始されるようにしてもよい。従って、この場合、先読み予告演出の実行

20

【0433】

また、この実施の形態によれば、先読み判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の複数の識別情報の可変表示において所定演出（本例では、先読み予告演出）を実行可能である。また、所定演出の実行回数にかかわらず、特定表示結果となると判定された場合と特定表示結果とならないと判定された場合とで、異なる割合で複数種類の特定態様（本例では、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）のうちのいずれかの特定態様を選択して保留表示の表示態様を変化させる（本例では、特殊保留表示Aに変更する演出と特殊保留表示Bに変更する演出を実行する）。そのため、特定態様の種類によって特定表示結果

30

【0434】

また、この実施の形態によれば、特定表示結果となると判定された場合と特定表示結果とならないと判定された場合とで、異なる割合で複数種類の所定演出（本例では、演出態様Aの先読み予告演出と、演出態様Bの先読み予告演出）のうちのいずれかの所定演出を選択して実行する。また、複数種類の特定態様（本例では、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）のうちのいずれかの特定態様を選択して保留表示の表示態様を変化させることが可能である（本例では、特殊保留表示Aに変更する演出と特殊保留表示Bに変更する演出を実行する）。この場合、実行される所定演出の種類に応じた特定態様を選択して保留表示

40

【0435】

なお、この実施の形態では、特殊保留表示と先読み予告演出の演出態様とが一对一に対応する場合（具体的には、特殊保留表示Aが表示されれば100%の割合で演出態様Aの先読み予告演出が実行され、特殊保留表示Bが表示されれば100%の割合で演出態様Bの先読み予告演出が実行される）を示したが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、一对一に対応するのではなく、表示された特殊保留表示が特殊保留表示Aであるか特殊保留表示Bであるかによって、その後に出現する先読み予告演出の演出態様が

50

演出態様 A であるか演出態様 B であるかの割合が異なるものであってもよい。この場合、例えば、特殊保留表示 A が表示された場合であっても低い割合で演出態様 B の先読み予告演出が出現するようにしたり、特殊保留表示 B が表示された場合であっても低い割合で演出態様 A の先読み予告演出が出現するようにしたりすればよい。

【 0 4 3 6 】

また、例えば、特定の特殊保留表示が表示された場合にのみ出現可能な先読み予告演出の演出態様を設けるようにしてもよい。例えば、この実施の形態で示した演出態様 A および演出態様 B に加えて演出態様 C の先読み予告演出（例えば、背景色が金色の背景画面に変更する演出）を設けるようにし、特殊保留表示 A が表示された場合にのみ演出態様 C の先読み予告演出が出現するように構成してもよい。

10

【 0 4 3 7 】

また、この実施の形態では、先読み予告演出の開始対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合を示したが、先読み予告演出の予告対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様も変化させるようにしてもよい。この場合も、保留表示の表示態様を複数種類設けるようにし、大当りに対する期待度（信頼度）に応じて、先読み予告演出の予告対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様を異なる態様（例えば、色や形状が異なる）に変化させるようにしてもよい。

【 0 4 3 8 】

実施の形態 2 .

第 1 の実施の形態では、先読み予告演出の開始対象の変動表示に対応する保留表示を始動入賞時に直ちに特殊保留表示 A や特殊保留表示 B に変更する場合を示したが、特殊保留表示 A や特殊保留表示 B への変更タイミングは始動入賞時にかぎらず、例えば、始動入賞が発生した後の最初の変動表示の開始タイミングで特殊保留表示 A や特殊保留表示 B に変更するようにしてもよい。以下、変動表示の開始タイミングで特殊保留表示 A や特殊保留表示 B に変更する第 2 の実施の形態について説明する。

20

【 0 4 3 9 】

なお、以下、主として、第 1 の実施の形態と異なる部分について説明を行い、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理については説明を省略する。

【 0 4 4 0 】

図 4 9 は、第 2 の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。なお、この実施の形態では、図示を省略しているが、先読み予告演出決定処理において、第 1 の実施の形態で示したステップ S 6 0 1 0 ~ S 6 0 1 2 の処理は行わない。また、この実施の形態では、演出図柄変動開始処理において、ステップ S 8 0 0 0 ~ S 8 0 0 8 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

30

【 0 4 4 1 】

ステップ S 8 0 0 8 で変動時間タイマをセットすると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 0 0 8 A）。先読み予告決定フラグがセットされていないならば、ステップ S 8 0 0 9 に移行する。先読み予告決定フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、既に先読み予告演出の開始対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変更済みであることを示す保留表示変更済みフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 0 0 8 B）。保留表示変更済みフラグがセットされていれば（すなわち、既に保留表示が特殊保留表示 A や特殊保留表示 B に変更済みであれば）、ステップ S 8 0 0 9 に移行する。

40

【 0 4 4 2 】

保留表示変更済みフラグがセットされていないならば（すなわち、まだ保留表示が特殊保留表示 A や特殊保留表示 B に変更済みでなければ）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告演出の演出態様を演出態様 A に決定した場合であるか否かを確認する（ステップ S 8 0 0 8 C）。なお、演出態様 A であるか否かは、具体的には、ステップ S 6 0 0 7 で演出態様記憶領域に記憶した先読み予告演出の演出態様を確認することにより特定できる。

50

【0443】

演出態様 A に決定した場合であれば、演出制御用 CPU 101 は、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示 A に変更する（ステップ S8008D）。なお、ステップ S8008D では、通常態様の保留表示（本例では、白色の丸形表示）から、特殊保留表示 A として青色の丸形表示に変更する。

【0444】

演出態様 A に決定した場合でなければ（すなわち、演出態様 B に決定した場合であれば）、演出制御用 CPU 101 は、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示 B に変更する（ステップ S8008E）。なお、ステップ S8008E では、通常態様の保留表示（本例では、白色の丸形表示）から、特殊保留表示 B として赤色の丸形表示に変更する。

10

【0445】

なお、ステップ S8008D、S8008E において、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示がいずれであるかは、合算保留記憶表示部 18c に表示されている保留表示のうち、先読み予告開始前カウンタの値で示される数目的保留表示により特定される。例えば、先読み予告開始前カウンタの値が 2 である場合には、合算保留記憶表示部 18c に表示されている 2 つ目の保留表示が、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示である。

【0446】

ステップ S8008C ~ S8008E の処理が実行されることによって、この実施の形態では、変動表示を開始するタイミングで合算保留記憶表示部 18c に特殊保留表示 A が表示された場合には、その後、その特殊保留表示 A に対応する変動表示から演出態様 A の先読み予告演出が開始されることを認識することができる。また、変動表示を開始するタイミングで合算保留記憶表示部 18c に特殊保留表示 B が表示された場合には、その後、その特殊保留表示 B に対応する変動表示から演出態様 B の先読み予告演出が開始されることを認識することができる。

20

【0447】

そして、演出制御用 CPU 101 は、保留表示変更済みフラグをセットする（ステップ S8008F）。なお、保留表示変更済みフラグは、演出図柄変動停止処理のステップ S8315 で先読み予告決定フラグがリセットされたときにリセットされるものとする。

30

【0448】

なお、ステップ S8009、S8010 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0449】

なお、この実施の形態で示したように変動表示を開始するタイミングで保留表示の表示態様を変化させるように構成すると、例えば、先読み予告演出決定処理で先読み予告演出を決定した際の合算保留記憶数が 2 であった場合など、先読み予告演出の決定後、その後開始される最初の変動表示から先読み予告演出が開始されるような場合には、保留表示が消化されてしまうのであるから、実質的に保留表示の表示態様を変化させることができなくなり、保留表示の表示態様で先読み予告演出の開始タイミングを示唆することができなくなってしまう。そのため、例えば、合算保留記憶数が 2 である場合など、その後開始される最初の変動表示から先読み予告演出が開始される場合には、保留表示の表示態様の変化を行わないようにし、先読み予告演出の開始タイミングの報知を行わないようにしてもよい。また、例えば、保留表示の表示態様を変化させる際に所定のエフェクト表示などの演出を行うようにし、実質的に保留表示が消化されて保留表示の表示態様が変わったことを認識できない場合であっても、所定のエフェクト表示などの演出により先読み予告演出の開始タイミングを認識できるようにしてもよい。また、例えば、合算保留記憶数が 2 である場合など、その後開始される最初の変動表示から先読み予告演出が開始される場合のみ、始動入賞時のタイミングで保留表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。

40

50

【0450】

また、この実施の形態では、必ず、先読み予告演出の決定後、その後開始される最初の変動表示の開始タイミングで保留表示の表示態様を変化させる場合を示したが、先読み予告演出の決定後の2つ目や3つ目の変動表示の開始タイミングで保留表示の表示態様を変化させるように構成してもよい。また、この場合、先読み予告演出の決定後の最初(1つ目)の変動や、2つ目の変動、3つ目の変動のうち、いずれの変動の開始タイミングで保留表示の表示態様を変化させるかを乱数を用いた抽選処理により決定するようにし、保留表示の表示態様の変化タイミングがランダムとなるようにしてもよい。

【0451】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、始動領域(本例では、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14)を遊技球が通過した後、識別情報の可変表示が開始されるときに、先読み判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示に対応した保留表示の表示態様を特定態様(本例では、青色の丸形表示、赤色の丸形表示)に変化させる(本例では、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aや特殊保留表示Bに変更する)。そのため、保留表示の表示態様を特定態様に変化させるタイミングを多様化させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0452】

なお、この実施の形態では、変動表示の開始タイミング(保留記憶のシフトのタイミング)で保留表示の表示態様を変化させる場合を示したが、このような態様にかぎらず、例えば、変動表示の終了タイミングで保留表示の表示態様を変化させたり、変動表示の途中で(例えば、リーチ発生タイミングなどで)保留表示の表示態様を変化させたりしてもよい。また、例えば、始動入賞が発生してからの時間を計測するようにし、始動入賞から所定時間(例えば、10秒)経過したことにともづいて保留表示の表示態様を変化させたりしてもよい。なお、この実施の形態のように構成する場合、始動領域を遊技媒体が通過したことを契機として、開始前判定手段の判定対象となった識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示に対応した保留表示の表示態様を特定態様に変化させる制御は行わないようにしてもよい。

20

【0453】

また、保留表示の表示態様の変化タイミングを複数設けておき、乱数を用いた抽選処理により、いずれのタイミングで保留表示の表示態様を変化させるかをランダムに決定できるようにしてもよい。

30

【0454】

実施の形態3.

第1の実施の形態では、特定演出として、先読み予告演出が開始される変動表示に対応する保留表示を特殊保留表示Aや特殊保留表示Bに変更する演出を実行する場合を示したが、特定演出は、第1の実施の形態で示したものにきざられない。例えば、特定演出として、先読み予告演出が開始される変動表示となるまでカウントダウンするような態様の演出を実行するようにしてもよい。以下、特定演出として、先読み予告演出が開始される変動表示となるまでカウントダウンするような態様の演出を実行する第3の実施の形態について説明する。

40

【0455】

なお、以下、主として、第1の実施の形態と異なる部分について説明を行い、第1の実施の形態と同様の構成および処理については説明を省略する。

【0456】

図50は、第3の実施の形態における先読み予告演出決定処理(ステップS800A)を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、ステップS6001~S6010の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0457】

この実施の形態では、先読み予告演出決定処理において、先読み予告演出の演出態様を

50

演出態様 A に決定した場合であれば (ステップ S 6 0 1 0 の Y)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において、先読み予告開始前カウンタの値に応じたカウント値を表示態様 A で重畳表示する制御を行う (ステップ S 6 0 1 1 A)。例えば、先読み予告開始前カウンタの値が 2 であれば、演出表示装置 9 においてカウント値「2」を表示する制御を行う。また、この実施の形態では、表示態様 A として青色でカウント値を表示する制御を行う。

【0458】

演出態様 A に決定した場合でなければ (すなわち、演出態様 B に決定した場合であれば。ステップ S 6 0 1 0 の N。)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において、先読み予告開始前カウンタの値に応じたカウント値を表示態様 B で重畳表示する制御を行う (ステップ S 6 0 1 2 A)。例えば、先読み予告開始前カウンタの値が 2 であれば、演出表示装置 9 においてカウント値「2」を表示する制御を行う。また、この実施の形態では、表示態様 B として赤色でカウント値を表示する制御を行う。

【0459】

なお、ステップ S 6 0 1 3 の処理は、第 1 の実施の形態で示した処理と同様である。

【0460】

図 5 1 は、第 3 の実施の形態における演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、ステップ S 8 3 0 1 ~ S 8 3 1 5 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0461】

この実施の形態では、演出図柄変動停止処理において、ステップ S 8 3 1 4 で先読み予告開始前カウンタの値が 0 となった後、ステップ S 8 3 1 6 で先読み予告実行中フラグをセットすると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 に重畳表示されているカウント値の表示を消去する (ステップ S 8 3 1 6 A)。すなわち、この場合、先読み予告開始前カウンタの値が 0 となり、先読み予告演出の開始タイミングが到来したのであるから、表示中のカウント値の表示を消去する。そして、ステップ S 8 3 2 3 に移行する。

【0462】

また、ステップ S 8 3 1 4 で先読み予告開始前カウンタの値が 0 となっていなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、現在表示中のカウント値の表示を、減算後の先読み予告開始前カウンタの値に応じた表示に更新する (ステップ S 8 3 1 4 A)。例えば、演出表示装置 9 においてカウント値の表示として「2」を表示しているときに、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が 1 となった場合には、表示中のカウント値の表示を「1」に更新する。そして、ステップ S 8 3 2 3 に移行する。

【0463】

なお、ステップ S 8 3 1 7 ~ S 8 3 2 3 の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0464】

図 5 2 は、第 3 の実施の形態における先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、この実施の形態において、図 5 2 (1) (2) の表示態様は、第 1 の実施の形態で示した図 4 8 (1) (2) の表示態様と同様である。

【0465】

この実施の形態では、先読み予告演出の実行を決定すると、保留表示の表示態様を変更するのではなく、図 5 2 (3) に示すように、演出表示装置 9 において、先読み予告開始前カウンタの値に応じたカウント値の表示 9 A を重畳表示する制御を行う。なお、図 5 2 (3) に示す例では、先読み予告開始前カウンタの値が 2 であることにもとづいて、カウント値の表示 9 A として「2」が表示される場合が示されている。この場合、先読み予告演出の演出態様を演出態様 A に決定した場合であれば、表示態様 A (本例では、青色) でカウント値の表示 9 A が表示される (ステップ S 6 0 1 1 A 参照)。また、先読み予告演出の演出態様を演出態様 B に決定した場合であれば、表示態様 B (本例では、赤色) でカウント値の表示 9 A が表示される (ステップ S 6 0 1 2 A 参照)。

10

20

30

40

50

【0466】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告開始前カウンタの値を1減算する(ステップS8313参照)。この段階では、減算後の先読み予告開始前カウンタの値は1であり、まだ先読み予告演出の開始タイミングとはなっていないことから、図52(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つずつシフトするのみで、次の演出図柄の変動表示を通常的背景画面(本例では、背景色が白色の画面)で開始する。また、図52(4)に示すように、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が1に更新されることから、カウンタ値の表示9Aを減算後の先読み予告開始前カウンタの値に応じた表示「1」に更新する(ステップS8314A参照)。

【0467】

次いで、変動表示を終了すると、先読み予告開始前カウンタの値を1減算する(ステップS8313参照)。すると、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が0となることから、先読み予告演出の開始タイミングとなったものとし、先読み予告決定フラグがリセットされて、先読み予告実行中フラグがセットされる(ステップS8314~S8316参照)。そして、図52(5)に示すように、先読み予告実行中フラグがセットされたことにより、次の演出図柄の変動表示を先読み予告演出に応じた背景画面に変更して開始する(ステップS8004, S8007参照)。また、減算後の先読み予告開始前カウンタの値が0となり、先読み予告演出の開始タイミングが到来したのであるから、図52(5)に示すように、演出表示装置9においてカウンタ値の表示9Aを消去する。

【0468】

なお、図52(6)~(9)の表示態様は、第1の実施の形態で示した図48(6)~(9)の表示態様と同様である。

【0469】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出に代えて、特定演出として、当該保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出とは異なる演出態様の演出(本例では、図52(3)(4)に示す態様で先読み予告演出が開始される変動表示となるまでカウンタダウンするような態様の演出)を実行する。そのため、保留表示の表示態様を特定態様に変化させる演出を実行する場合と同様に、所定演出の実行が開始されることをあらかじめ遊技者が認識することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0470】

なお、上記の第1の実施の形態~第3の実施の形態で示した各構成のうち、いずれか2つの構成または全ての構成を適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、第3の実施の形態で示したようなカウンタダウンするような態様の演出を行う構成を、第1の実施の形態で示した構成と組み合わせ、始動入賞のタイミングでカウンタダウンするような態様の演出を開始するようにしてもよい。また、例えば、第3の実施の形態で示したようなカウンタダウンするような態様の演出を行う構成を、第2の実施の形態で示した構成と組み合わせ、先読み予告演出を決定した後の最初に開始される変動表示の開始タイミングでカウンタダウンするような態様の演出を開始するようにしてもよい。

【0471】

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

【0472】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドラ

10

20

30

40

50

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

10

【0473】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連(1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出)の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前(リーチにならない場合にはいわゆる第2停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降(リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示(可変表示)における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ 100 で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の期間が経過してから(例えば、次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

【0474】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの(すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの)も含む概念である。

40

【0475】

また、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0476】

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

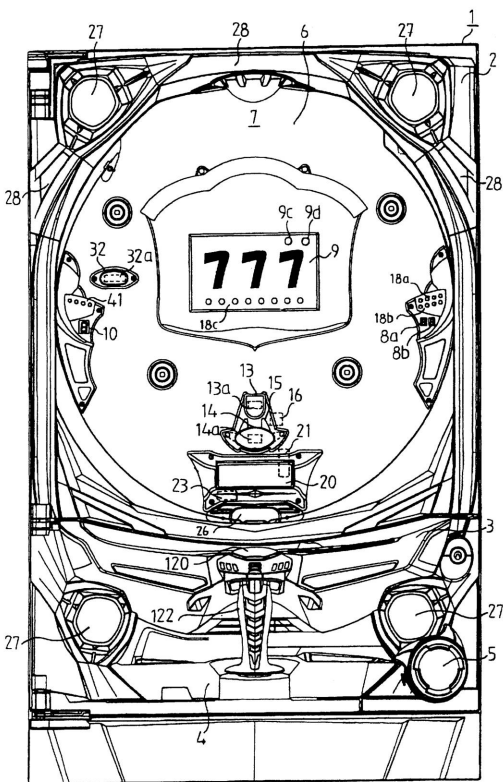
【符号の説明】

50

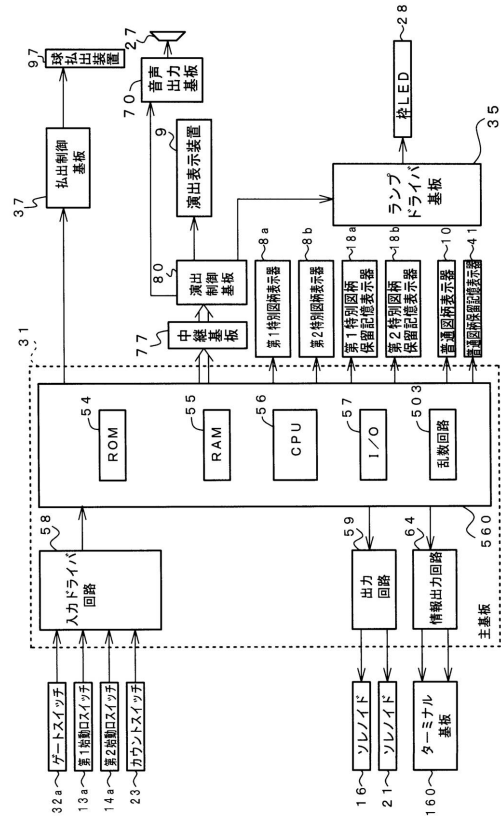
【 0 4 7 7 】

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

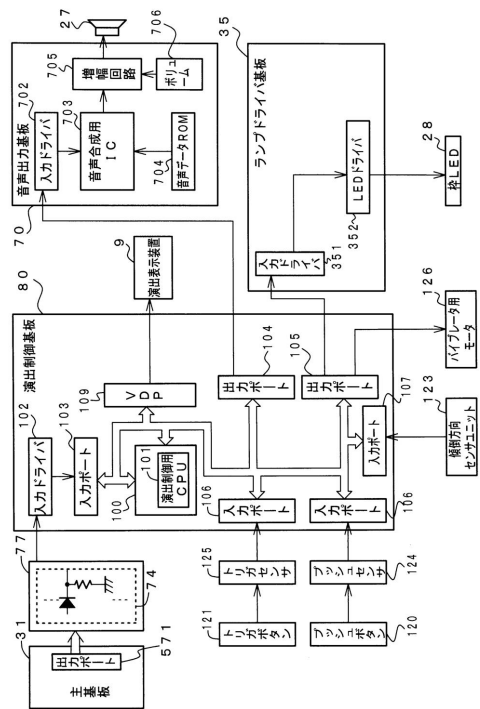
【 図 1 】



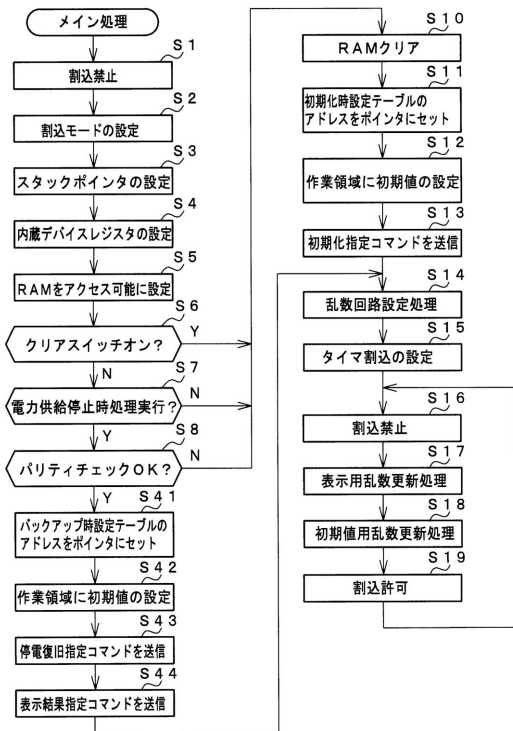
【 図 2 】



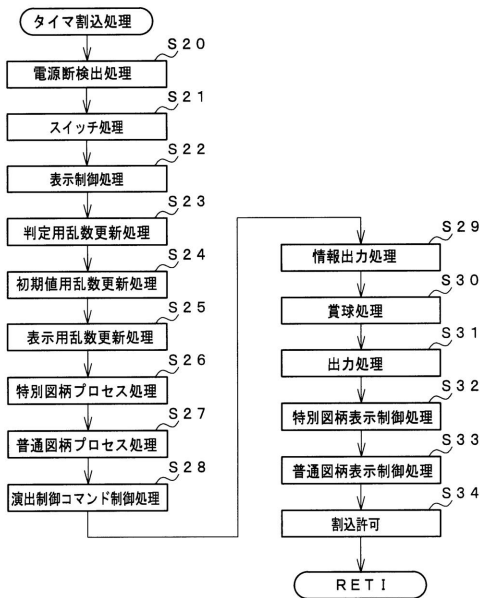
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

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

【図7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
通常大当り	確定大当り	突然確定大当り
0~15	16~34	35~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
通常大当り	確定大当り	突然確定大当り
0~15	16~38	39

(E)

【図9】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~149	150~251

132A

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132B

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確定大当り	1~100	101~251

132C

(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り	変動パターン種別
	特殊CA4-1
	1~251

132D

【図10】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

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

135A

(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

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

135B

(C) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確定/時短用)

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

135C

【図11】

(A) 当り変動パターン判定テーブル

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

137A

(B) 当り変動パターン判定テーブル

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

137B

【図12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図13】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	02	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A3	01	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A3	02	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図16】

MODE	EXT	名称	内容
C6	00	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1~79 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定
C6	01	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80~89になると判定したことの指定
C6	02	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90~99になると判定したことの指定
C6	03	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100~169になると判定したことの指定
C6	04	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170~199になると判定したことの指定
C6	05	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200~214になると判定したことの指定
C6	06	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215~229になると判定したことの指定
C6	07	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定
C6	08	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が1~219 (非リーチCA2-3) になると判定したことの指定
C6	09	変動カテゴリ10	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が220~251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定

【図14】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B0	01	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B0	02	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C0	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C1	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C2	XX	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~08 (H))
C3	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C4	XX	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C6	XX	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

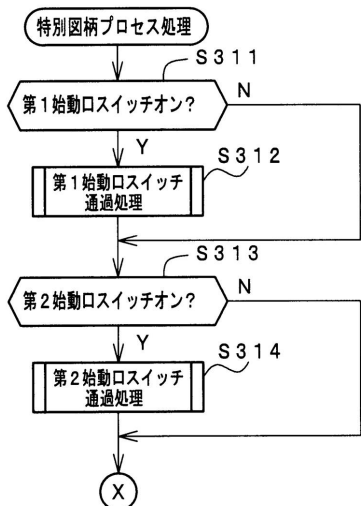
【図15】

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

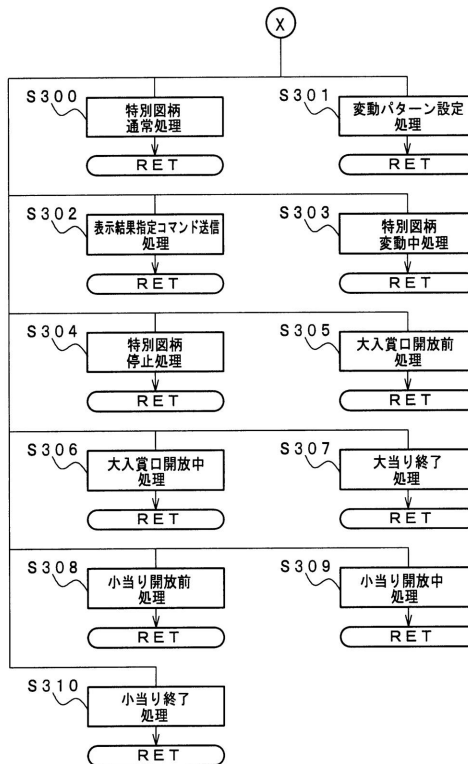
【図17】

MODE	EXT	名称	内容
C6	10	変動カテゴリ21	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1~74 (ノーマルCA3-1) になると判定したことの指定
C6	11	変動カテゴリ22	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が75~149 (ノーマルCA3-2) になると判定したことの指定
C6	12	変動カテゴリ23	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が150~251 (スーパーCA3-3) になると判定したことの指定
C6	13	変動カテゴリ24	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が1~38 (ノーマルCA3-1) になると判定したことの指定
C6	14	変動カテゴリ25	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が39~79 (ノーマルCA3-2) になると判定したことの指定
C6	15	変動カテゴリ26	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が80~251 (スーパーCA3-3) になると判定したことの指定
C6	16	変動カテゴリ27	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1~100 (特殊CA4-1) になると判定したことの指定
C6	17	変動カテゴリ28	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が101~251 (特殊CA4-2) になると判定したことの指定
C6	18	変動カテゴリ29	始動入賞時に小当り且つ乱数値が1~251 (特殊CA4-1) になると判定したことの指定

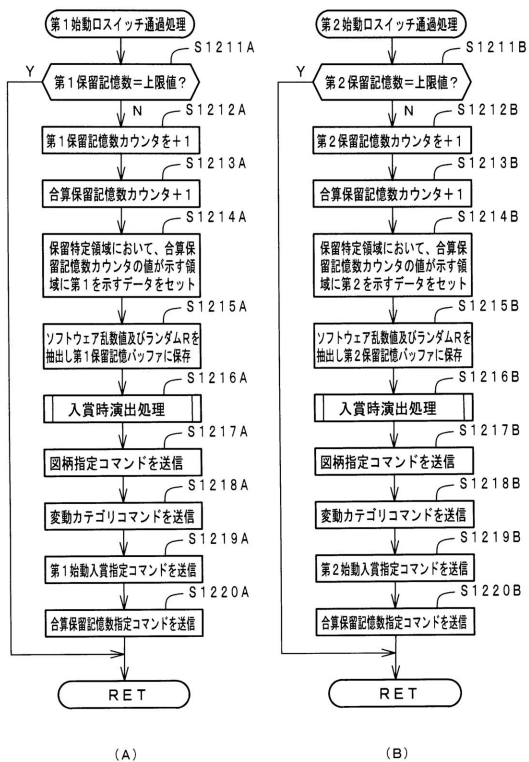
【図18】



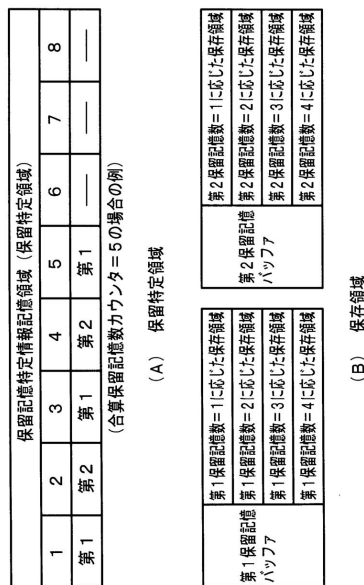
【図19】



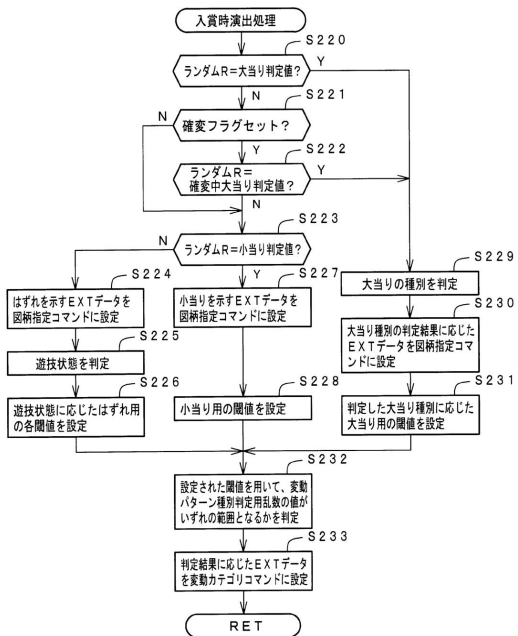
【図20】



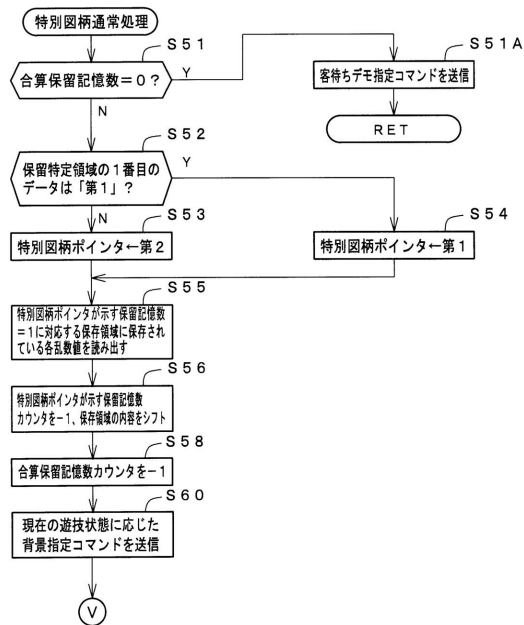
【図21】



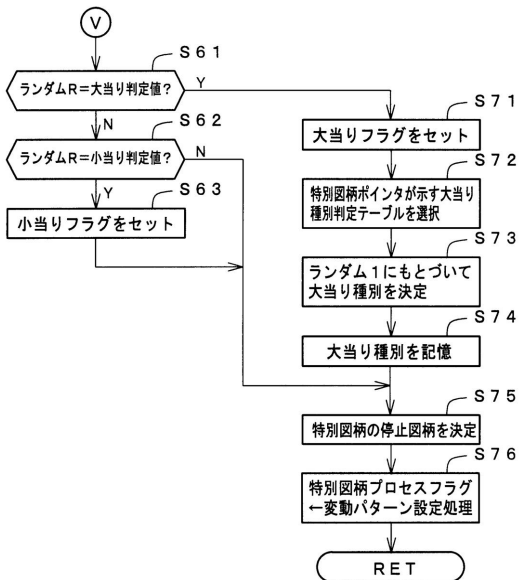
【図 2 2】



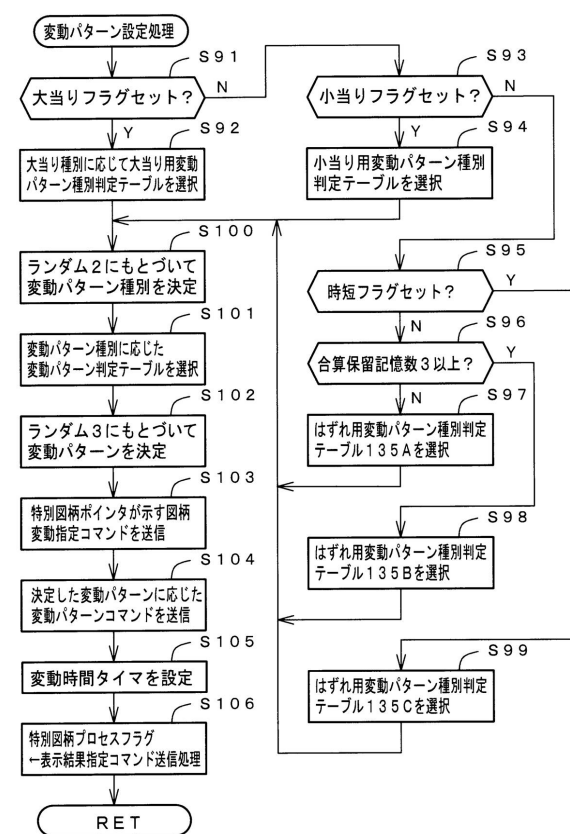
【図 2 3】



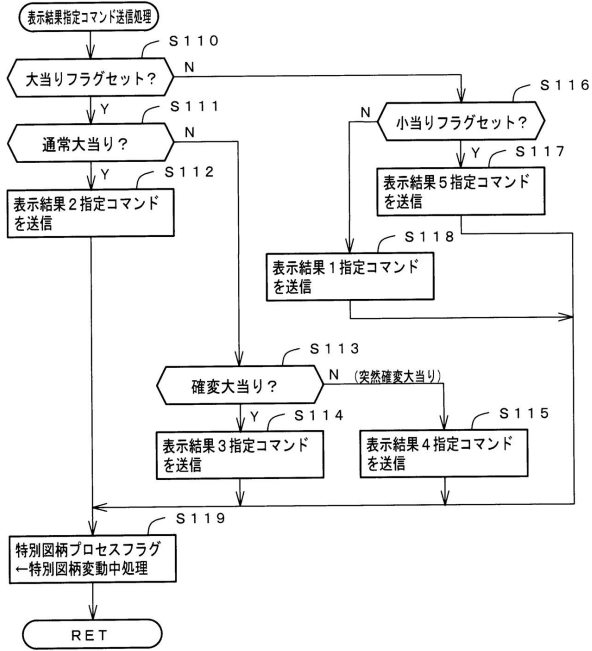
【図 2 4】



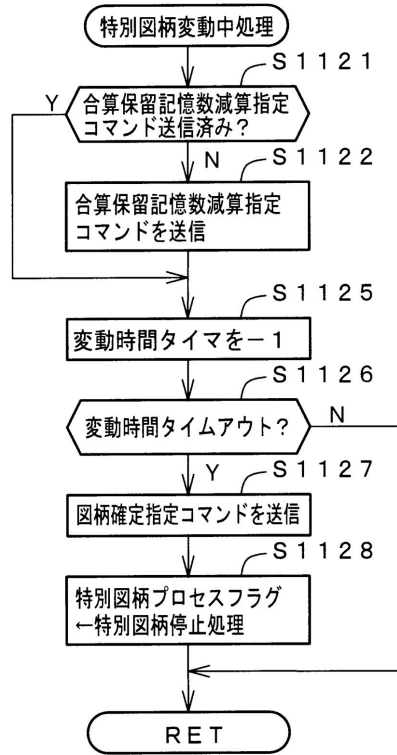
【図 2 5】



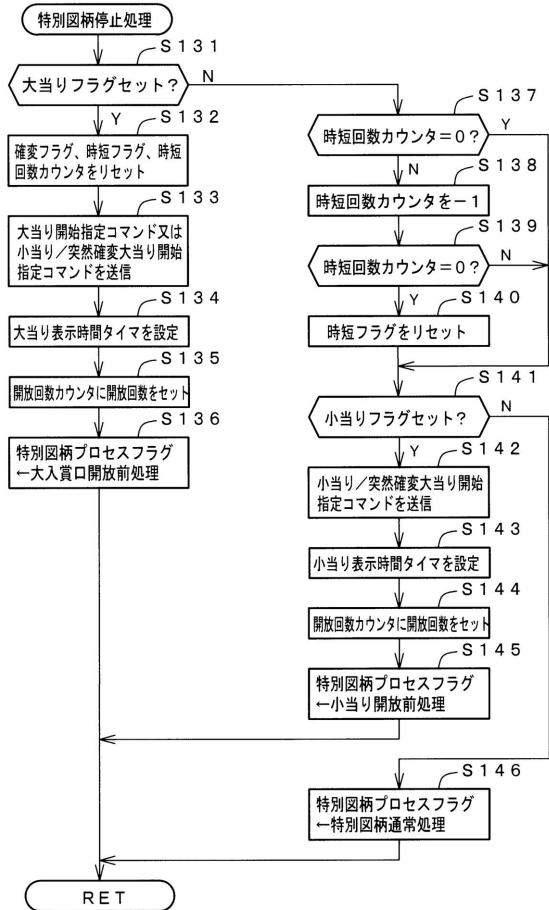
【図 26】



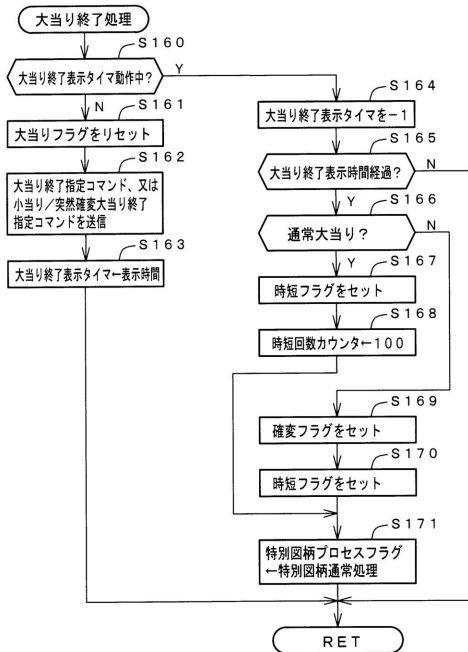
【図 27】



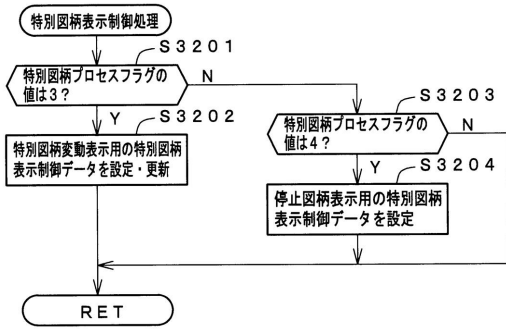
【図 28】



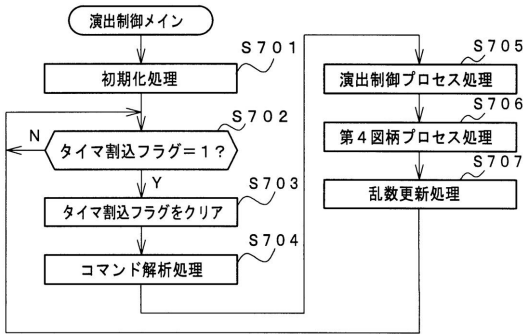
【図 29】



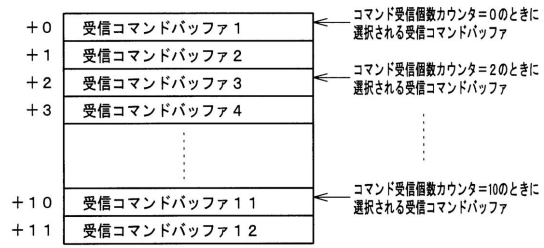
【図30】



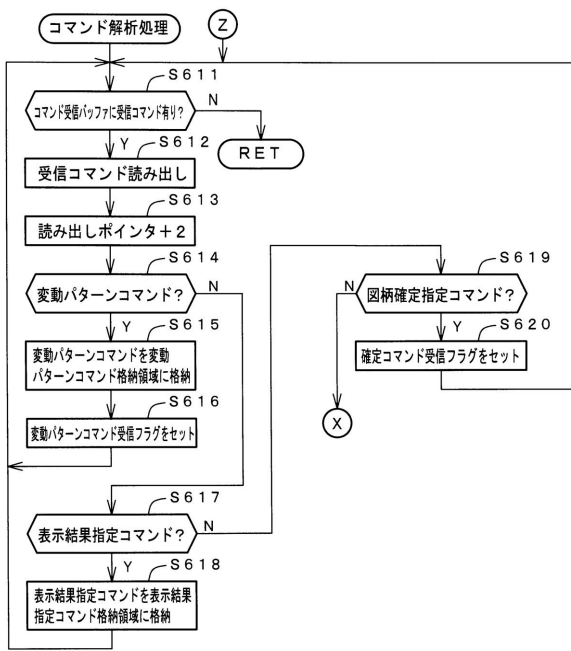
【図31】



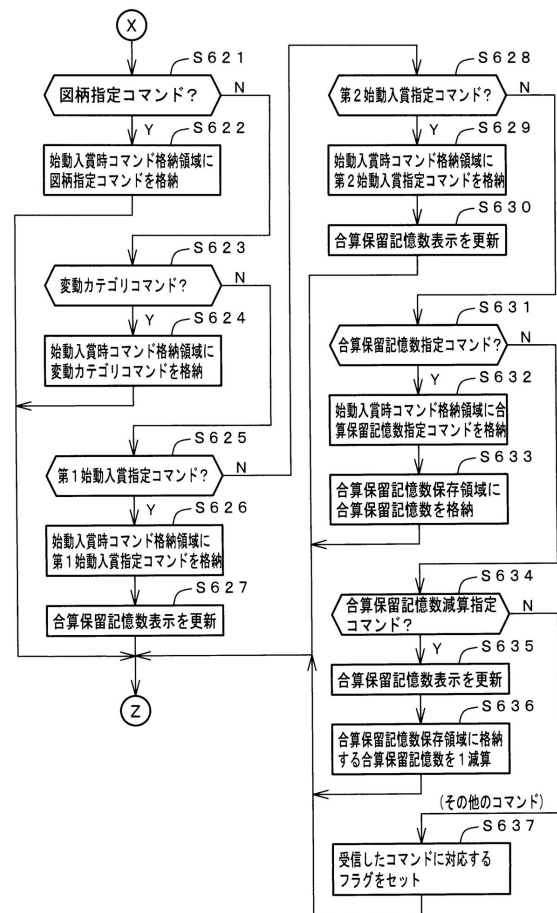
【図32】



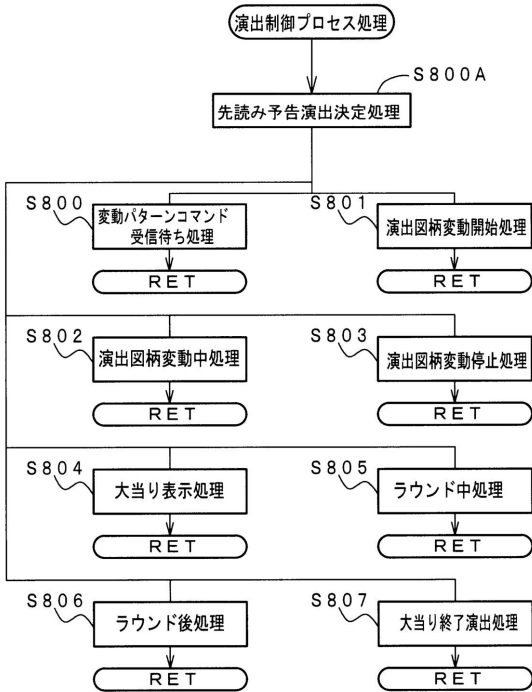
【図33】



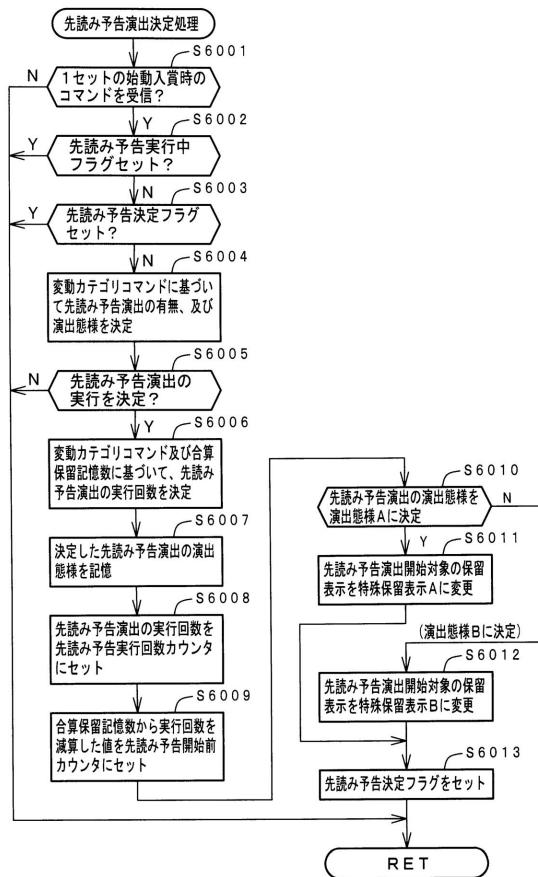
【図34】



【図35】



【図36】



【図37】

先読み予告決定テーブル

先読み予告演出の有無・態様	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当たり
先読み予告演出なし	80%	20%	10%
先読み予告演出あり (演出態様A)	15%	50%	30%
先読み予告演出あり (演出態様B)	5%	30%	60%

【図38】

(A) 先読み予告実行回数決定テーブル [合算保留記憶数=2]

先読み予告演出の実行回数	判定値の割り振り
1回	100%
2回	——
3回	——

(B) 先読み予告実行回数決定テーブル [合算保留記憶数=3：スーパーリーチ大当たり]

先読み予告演出の実行回数	判定値の割り振り
1回	20%
2回	80%
3回	——

(C) 先読み予告実行回数決定テーブル [合算保留記憶数=3：はずれ]

先読み予告演出の実行回数	判定値の割り振り
1回	80%
2回	20%
3回	——

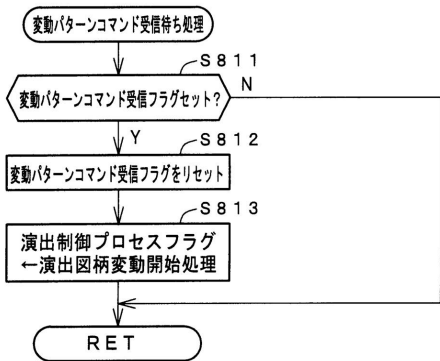
(D) 先読み予告実行回数決定テーブル [合算保留記憶数=4以上：スーパーリーチ大当たり]

先読み予告演出の実行回数	判定値の割り振り
1回	10%
2回	20%
3回	70%

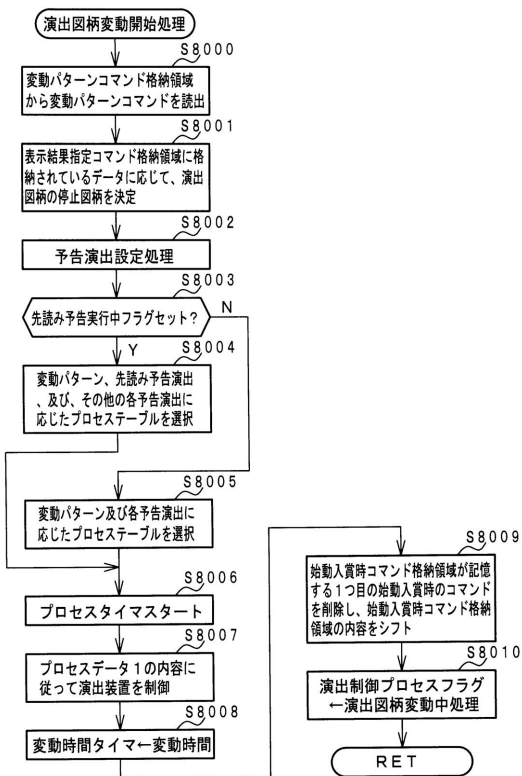
(E) 先読み予告実行回数決定テーブル [合算保留記憶数=4以上：はずれ]

先読み予告演出の実行回数	判定値の割り振り
1回	70%
2回	20%
3回	10%

【図 39】



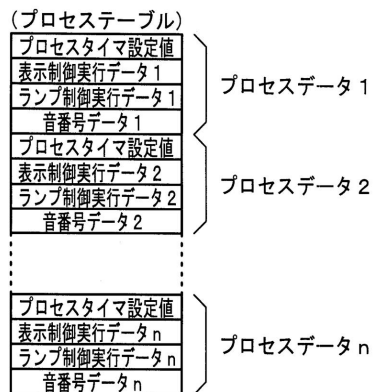
【図 40】



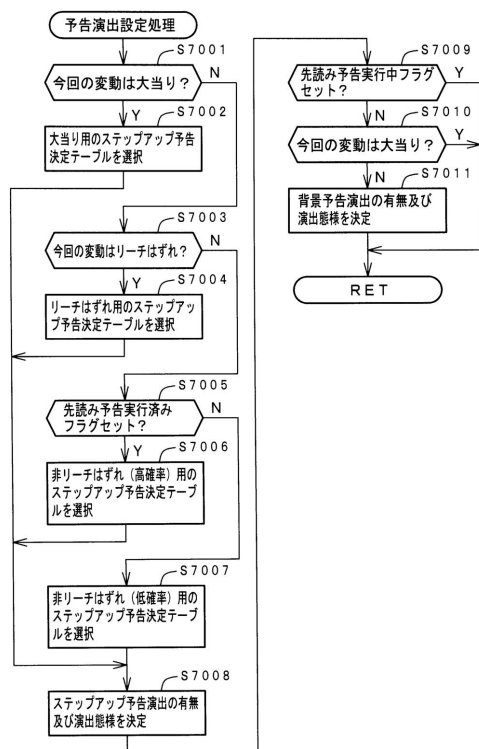
【図 41】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り / 小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 42】



【図 43】



【図 4 4】

(A) ステップアップ予告決定テーブル [大当り用]

ステップアップ予告演出の有無・態様	ステップアップ予告演出の内容	判定値の割り振り
ステップアップ予告演出なし	—————	10%
予告演出パターンA	ステップ1	10%
予告演出パターンB	ステップ1→ステップ2	20%
予告演出パターンC	ステップ1→ステップ2→ステップ3	50%
予告演出パターンD	ステップ1→ステップ3	10%

(B) ステップアップ予告決定テーブル [リーチはずれ用]

ステップアップ予告演出の有無・態様	ステップアップ予告演出の内容	判定値の割り振り
ステップアップ予告演出なし	—————	20%
予告演出パターンA	ステップ1	30%
予告演出パターンB	ステップ1→ステップ2	40%
予告演出パターンC	ステップ1→ステップ2→ステップ3	10%
予告演出パターンD	ステップ1→ステップ3	—————

(C) ステップアップ予告決定テーブル [非リーチはずれ (高確率) 用]

ステップアップ予告演出の有無・態様	ステップアップ予告演出の内容	判定値の割り振り
ステップアップ予告演出なし	—————	20%
予告演出パターンA	ステップ1	80%
予告演出パターンB	ステップ1→ステップ2	—————
予告演出パターンC	ステップ1→ステップ2→ステップ3	—————
予告演出パターンD	ステップ1→ステップ3	—————

(D) ステップアップ予告決定テーブル [非リーチはずれ (低確率) 用]

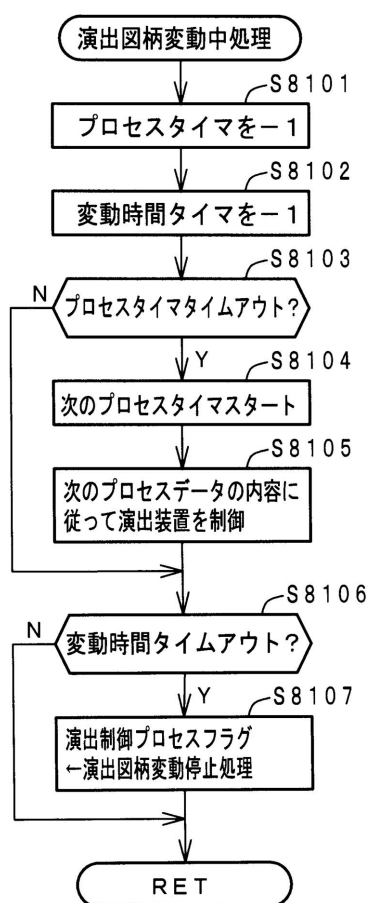
ステップアップ予告演出の有無・態様	ステップアップ予告演出の内容	判定値の割り振り
ステップアップ予告演出なし	—————	80%
予告演出パターンA	ステップ1	20%
予告演出パターンB	ステップ1→ステップ2	—————
予告演出パターンC	ステップ1→ステップ2→ステップ3	—————
予告演出パターンD	ステップ1→ステップ3	—————

【図 4 5】

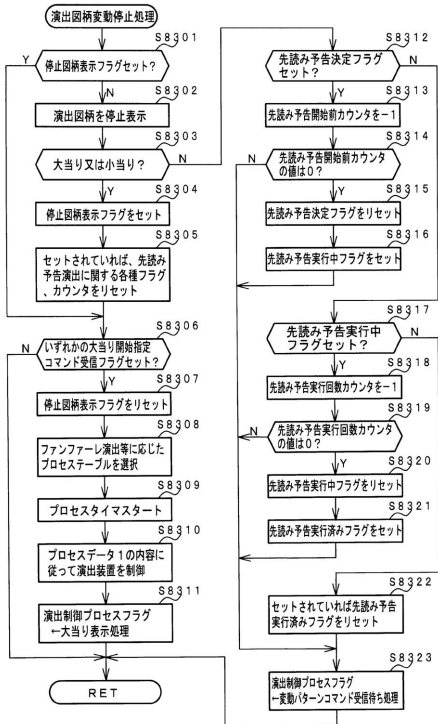
背景予告決定テーブル

背景予告演出の有無・態様	判定値の割り振り
背景予告演出なし	80%
背景予告演出あり (演出態様A)	15%
背景予告演出あり (演出態様B)	5%

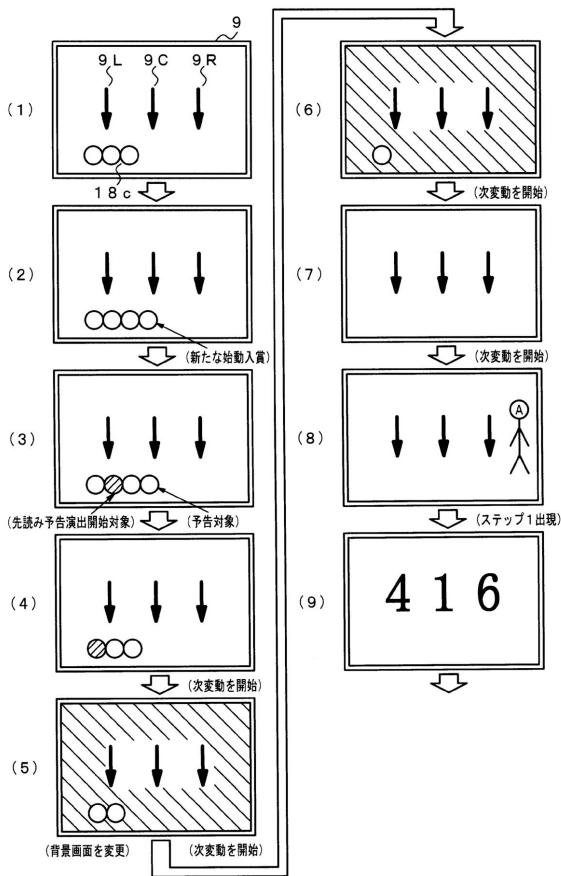
【図 4 6】



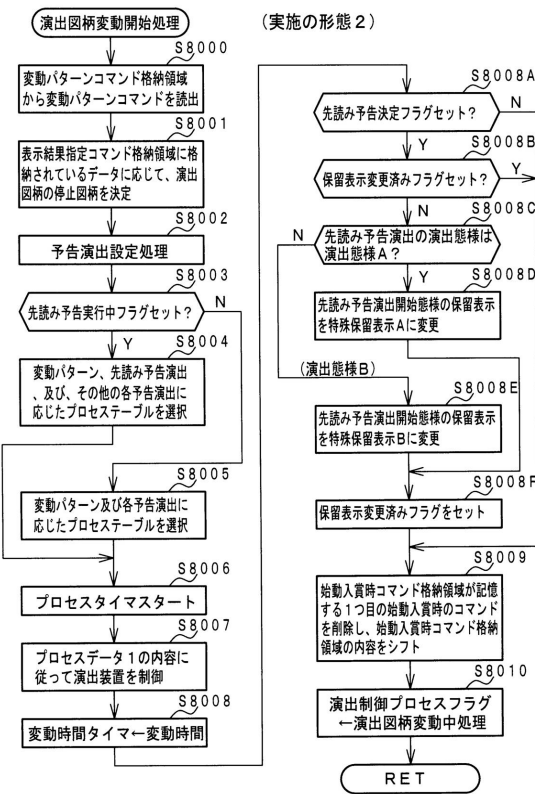
【図 4 7】



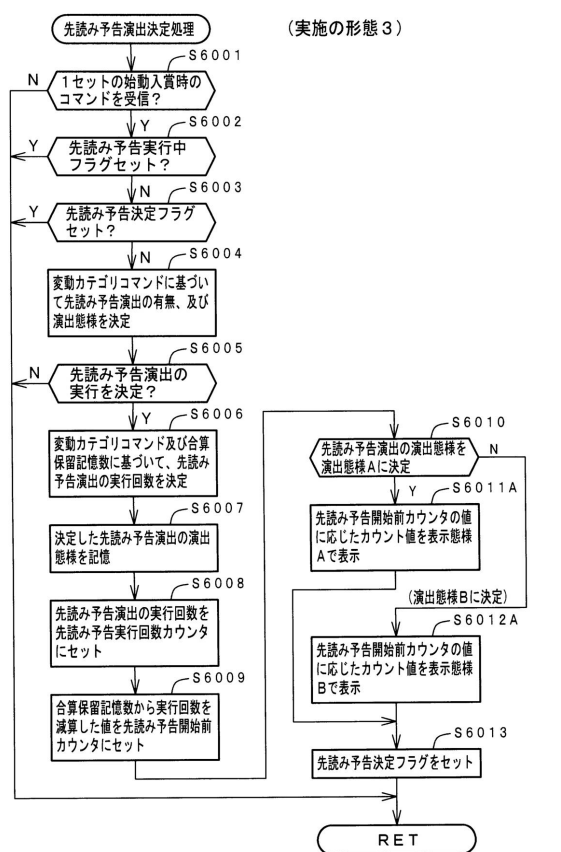
【図48】



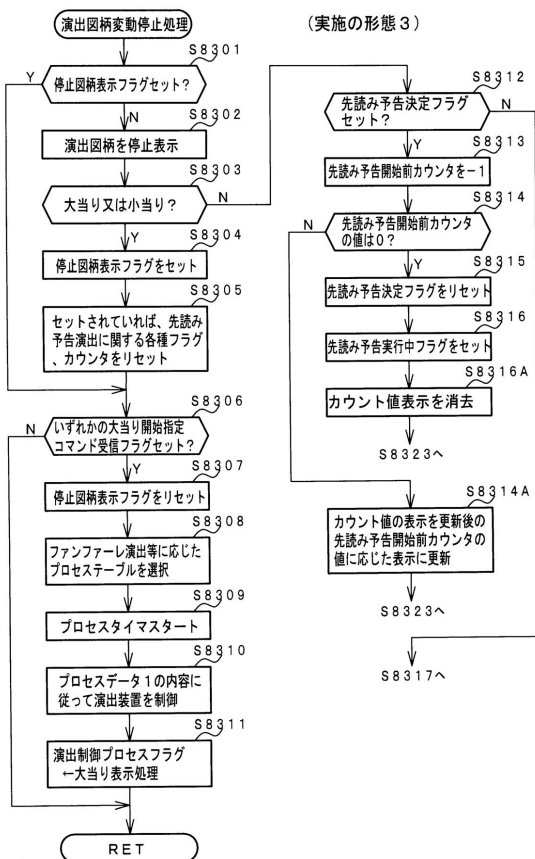
【図49】



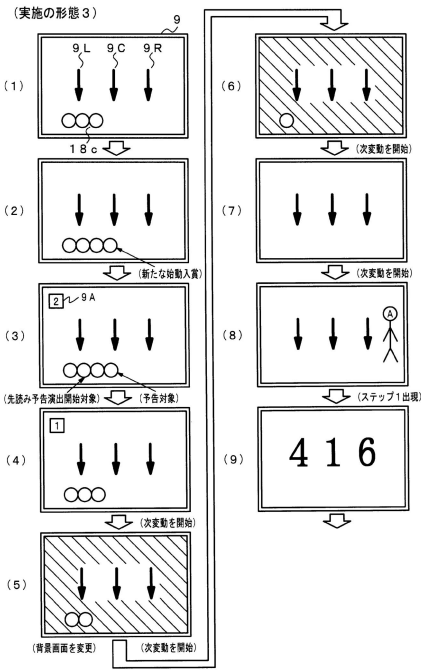
【図50】



【図51】



【 5 2 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5859995(JP, B2)
特開2004-290254(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02