

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5782425号
(P5782425)

(45) 発行日 平成27年9月24日 (2015. 9. 24)

(24) 登録日 平成27年7月24日 (2015. 7. 24)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2012-274760 (P2012-274760)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年12月17日 (2012. 12. 17)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-117454 (P2014-117454A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年6月30日 (2014. 6. 30)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成26年3月27日 (2014. 3. 27)		特許業務法人深見特許事務所
		(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	平田 征也
			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	▲吉▼川 康史
			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】

所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、
前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、
前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出として1段階から複数段階の予告
ステップよりなるステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段と、
前記ステップアップ予告演出において実行され得る予告態様を表示する予告態様事前表
示手段とを備え、
前記予告演出実行手段は、

前記ステップアップ予告演出において、少なくとも前記予告態様事前表示手段により
表示された予告態様により予告演出を実行する通常制御と、前記予告態様事前表示手段に
より表示された予告態様と異なる予告態様により予告演出を実行する特定制御と、のいず
れかにより前記ステップアップ予告演出を実行し、

前記予告態様事前表示手段により表示された予告態様の種類に応じて、前記特定制御
により前記ステップアップ予告演出を実行する確率を異ならせる、遊技機。

【請求項 2】

前記予告態様事前表示手段は、次段階以降の予告ステップにおいて実行され得る予告態
様を複数方向に表示する、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定制御は、所定段階の予告ステップまで前記通常制御と同じ予告演出を実行し、

10

20

次段階の予告ステップから前記通常制御と異なる予告演出を実行する制御を含む、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示する変動表示部（たとえば、画像表示装置）を備え、変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御するものがあった。

【0003】

また、このような遊技機としては、特定遊技状態となることを予告する予告演出として複数段階の予告ステップにより行なうようなステップアップ予告演出を実行するものがあった（特許文献 1）。

【0004】

たとえば、特許文献 1 では、ステップアップ予告演出として、1 枚目のウインドウ画面を表示している状態のもとで、発展（進展）可能な全てのウインドウ画面を表示させ、遊技者に大当りの期待感を示唆するようにしたものが開示されている（段落番号 0009、図 5）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2012 - 139437 号公報（段落番号 0009、図 5）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、前述したような従来のステップアップ予告演出では、1 枚目のウインドウ画面が表示された時点でステップアップ予告の発展先がある程度判明してしまい、遊技者の期待感を十分に高めることができないという問題があった。

【0007】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、ステップアップ予告演出に関し、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1） 所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560、図 9 の S60）と、

前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出として 1 段階から複数段階の予告ステップよりなるステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 19 の S504～S507）と、

前記ステップアップ予告演出において実行され得る予告態様を表示する予告態様事前表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 19 の S504～S507）とを備え、

前記予告演出実行手段は、

前記ステップアップ予告演出において、少なくとも前記予告態様事前表示手段により

10

20

30

40

50

表示された予告態様により予告演出を実行する通常制御（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１２～図１４）と、前記予告態様事前表示手段により表示された予告態様と異なる予告態様により予告演出を実行する特定制御（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１２、図１５）と、のいずれかにより前記ステップアップ予告演出を実行し、

前記予告態様事前表示手段により表示された予告態様の種類に応じて、前記特定制御により前記ステップアップ予告演出を実行する確率を異ならせる（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１７、図１８）。

【０００９】

このような構成によれば、予告態様事前表示手段により表示された予告態様の種類に応じて、特定制御によりステップアップ予告演出を実行する確率を異ならせるので、遊技者に対して、ステップアップ予告演出において実行され得る予告態様に興味を持たせることができるとともに、予告態様と異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行される場合もあるのでステップアップ予告演出自体にも興味を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１０】

（２） 前記（１）の遊技機において、

前記予告態様事前表示手段は、次段階以降の予告ステップにおいて実行され得る予告態様を複数方向に表示する。

（３） 前記（１）または（２）の遊技機において、

前記特定制御は、所定段階の予告ステップまで前記通常制御と同じ予告演出を実行し、次段階の予告ステップから前記通常制御と異なる予告演出を実行する制御を含む。

（４） 前記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

前記予告態様の種類には、第１の予告態様（たとえば、「白 - 白 - 白」と、当該第１の予告態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２の予告態様（たとえば、「白 - 白 - 黒」と）があり、

前記予告演出実行手段は、

前記予告態様事前表示手段により前記第１の予告態様（たとえば、「白 - 白 - 白」）が表示されたときには前記第２の予告態様（たとえば、「白 - 白 - 黒」）が表示されたときよりも高確率で前記第１の予告態様より前記有利状態への制御の期待度が高い予告態様で前記ステップアップ予告演出をする（図１７に示すように、最初に「白 - 白 - 白」が表示された方が最初に「白 - 白 - 黒」が表示される場合よりも高い確率で「白 - 白 - 黒」とステップアップする）。

【００１１】

このような構成によれば、第１の予告態様が表示されたときには第２の予告態様が表示されたときよりも高確率で第１の予告態様より有利状態への制御の期待度が高い予告態様でステップアップ予告演出をするので、低期待度である第１の予告態様が表示されたときにも、ステップアップ予告演出に期待を持つことができる。

【００１２】

（５） 前記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記特定制御により前記ステップアップ予告演出を実行したとき（変形例の（１０）に示すように、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ステップアップ予告演出における各予告ステップで「黒」色の枠のウィンドウが表示されるような特定制御によりステップアップ予告演出を実行したとき）には、前記通常制御により前記ステップアップ予告演出を実行したとき（変形例の（１０）に示すように、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ステップアップ予告演出における各予告ステップで「白」色の枠のウィンドウが表示されるような通常制御によりステップアップ予告演出を実行したとき）よりも、多段階の前記ステップアップ予告演出を実行する（変形例の（１０）に示すように、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ＳＵ１で「白」、ＳＵ２で「白」、ＳＵ３で「白」と制御する通常制御の場合は、３段階でステップアップ予告演出を終了し、最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ＳＵ１で「白」、ＳＵ

10

20

30

40

50

2で「白」、SU3で「黒」と制御する特定制御の場合は、さらにSU4で「黒」と表示される)。

【0013】

このような構成によれば、特定制御によりステップアップ予告演出を実行したときには、通常制御によりステップアップ予告演出を実行したときよりも、多段階のステップアップ予告演出を実行するので、遊技の興趣が向上する。

【0014】

(6) 前記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記予告態様事前表示手段により表示された予告態様(変形例の(11)に示すように、最初に表示される予告態様として「白-白-白」が表示される)とは異なる予告態様(変形例の(11)に示すように、各予告ステップにおいて通常とは異なる「黒」色の枠の予告態様)で前記ステップアップ予告演出が実行される場合に、特定の演出(変形例の(11)に示すように、たとえば、異なる予告態様が実行される前にキャラクタ64の色やキャラクタ64の持つ袋65の色を変化させる、異なる予告態様が実行される前にウインドウを袋65から出す際の空気の色を変える、異なる予告態様が実行されるときにウインドウ枠を点滅させて「白」、「黒」を繰り返し枠の色がどちらになるか分からなくするなどの演出を実行する)を実行する特定演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備える。

10

【0015】

このような構成によれば、予告態様事前表示手段により表示された予告態様とは異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行される場合に、特定の演出が実行されるので、異なる予告態様に発展すること(発展したこと)を遊技者が理解しやすい。

20

【0016】

(7) 前記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記予告態様事前表示手段は、前記ステップアップ予告演出において実行され得る予告態様の候補として複数の候補を表示した後(変形例の(12)に示すように、袋を複数出す)、いずれかの候補を特定する演出(変形例の(12)に示すように、複数の袋の中のいずれの袋を選ぶかという演出)が可能である。

【0017】

このような構成によれば、ステップアップ予告演出において実行され得る予告態様の候補として複数の候補を表示した後、いずれかの候補を特定する演出が可能であるので、いずれの候補が特定されるかについて遊技者に注目させることができる。

30

【0018】

(8) 前記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、表示している予告態様の次にステップアップする可能性のある次予告態様を示す演出表示を第一方向側に表示する(変形例の(13)に示すように、ルーレットによりステップアップを示すような演出が実行される場合に、右回りに回るときには、2段階目のステップアップの予告態様を表示させる)とともに、当該次予告態様の次以降にステップアップする可能性のある予告態様を示す演出表示を前記第一方向とは異なる第二方向に表示する(変形例の(13)に示すように、左回りに回るときには3段階目のステップアップの予告態様を表示する)。

40

【0019】

このような構成によれば、表示している予告態様の次にステップアップする可能性のある次予告態様を示す演出表示を第一方向側に表示するとともに、当該次予告態様の次以降にステップアップする可能性のある予告態様を示す演出表示を第一方向とは異なる第二方向に表示されるので、遊技者は次以降にステップアップすることを認識することができ、遊技の興趣が向上する。

【0020】

(9) 前記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とすると決定されたか否かを画像表示によ

50

り予告するための複数の予告演出のうち、識別情報の変動表示中に実行する予告演出を決定する予告演出決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記予告演出決定手段によって実行すると決定された所定の予告演出の表示態様を、通常表示態様とするか、または前記通常表示態様よりも前記特定表示結果が導出表示される可能性が高いことを示すとともに予告表示の一部または全部に各予告演出で共通のモチーフ態様（たとえば、桜柄）を出現させる特殊表示態様とするかを決定する予告態様決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果としないことに決定されている識別情報の変動表示中において、出現させる前記モチーフ態様の数を所定数未満（たとえば、３未満）に制限するモチーフ態様制限手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え

10

、
前記予告演出実行手段は、前記予告態様決定手段が決定した表示態様で、識別情報の変動表示中に前記予告演出決定手段によって実行すると決定された各予告演出をそれぞれ実行可能であり、

前記モチーフ態様制限手段は、所定の予告演出に対してあらかじめ定められた優先順位に従って出現させる前記モチーフ態様の数を前記所定数未満に制限し、前記優先順位は、実行割合が高い予告演出ほど制限対象となりやすいように定められている（変形例の（１４）に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、実行割合が高い専用演出用のステップアップ予告演出で出現する桜柄を制限し、次に予め定められた書き替えテーブルに従って、共通演出用の予告演出の中で実行割合が高いものから順に桜柄を制限する）。

20

【００２１】

このような構成によれば、予告演出においてモチーフ態様を出現させる演出を行う場合に、実行割合が低い予告演出でモチーフ態様が出現しなくなってしまう事態を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２２】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】当り種別表を示す図である。

【図３】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

30

【図４】各乱数を示す説明図である。

【図５】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図７】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図８】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１２】ステップアップ予告演出を示すタイミングチャートである。

【図１３】ステップアップ予告演出を示す説明図である。

40

【図１４】ステップアップ予告演出を示す説明図である。

【図１５】ステップアップ予告演出を示す説明図である。

【図１６】ステップアップ数決定テーブルを示す説明図である。

【図１７】大当り時のステップアップ予告演出決定テーブルを示す説明図である。

【図１８】はずれ時のステップアップ予告演出決定テーブルを示す説明図である。

【図１９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２０】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００２３】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパ

50

チンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な有利状態（特定遊技状態）に制御する遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【 0 0 2 4 】

[第 1 実施形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【 0 0 2 5 】

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、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取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。

【 0 0 2 6 】

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、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体

【 0 0 2 7 】

に取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。

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、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）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 5（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、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 1 2 3（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 参照）が内蔵されている。

【 0 0 2 8 】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作等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 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 4（図 3 参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 との取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【 0 0 2 9 】

なお、本実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段の一例として、プッシュボタン 1 2 0 と、トリガボタン 1 2 5 を有するスティックコントローラ 1 2 2 とを設けた例を示した。しかし、これに限らず、操作手段としては、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 とのいずれか 1 つのみを設けてもよい。また、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【 0 0 3 0 】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な演出表示装置 9 が設けられている。遊技領域 7 における演出表示装置 9 の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8 a と、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器 8 b とが設けられている。

【 0 0 3 1 】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D ）で構成されている。演出表示装置 9 は、液晶表示装置（ L C D ）で構成されており、表示画面において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示領域が形成される。

【 0 0 3 2 】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行され、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置 9 においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

【 0 0 3 4 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（たと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、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【 0 0 3 5 】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域で図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示領域で停止された

10

20

30

40

50

図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【 0 0 3 6 】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置 9 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。また、リーチの中には、特別なスー

10

【 0 0 3 7 】

演出表示装置 9 の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）8 a が設けられている。第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D ）で実現されている。また、演出表示装置 9 の右方（第 1 特別図柄表示器 8 a の右隣）には、各々を識別可能な識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D ）で実現されている。

20

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b 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。

【 0 0 4 0 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、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 特別図柄の変動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）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（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。本実施の形態では、特別図柄の変動表示に関し、第 1 特別図柄による第 1 実行条件と、第 2 特別図柄による第 2 実行条件との両方が成立しているときには、第 2 特別図柄の変動表示の開始条件が、第 1 特別図柄の変動表示の開始条件よりも優先的に成立し、第 2 特別図柄の変動表示が優先的に実行される。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予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。

30

40

【 0 0 4 1 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a によって検出される。

【 0 0 4 2 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞

50

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。したがって、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

10

【0043】

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での変動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】

20

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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0045】

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

30

【0046】

40

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特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば(たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2特別図柄の変動表示が開始可能となる第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特別図柄の変動表示(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変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

【0047】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、お

50

よび第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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において大当り表示結果として大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0048】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが形成される。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する領域(合算保留記憶表示部)が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動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。

【0049】

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

【0050】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置20が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる(以下、単にRともいう)。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの大当り種別が選択される。

【0051】

演出表示装置9の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0~9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0~9の数字(または、記号)を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0052】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄。たとえば、図柄「7」。)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

【0053】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部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27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

10

20

30

40

50

た枠LED28が設けられている。

【0054】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機1に隣接して設置される（図示せず）。

【0055】

図2の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。図2に示すように、この実施の形態では、ラウンド数が異なる大当り遊技状態として、15ラウンドの大当り遊技状態と2ラウンドの大当り遊技状態との複数種類の大当り遊技状態が設けられている。

10

【0056】

具体的に、15ラウンドの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

20

【0057】

また、2ラウンドの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば0.5秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる2ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0058】

このように、2ラウンドの大当りは、大入賞口の開放回数が15ラウンドよりも少ない回数（この実施の形態では2回）まで許容されるが、大入賞口の開放時間が短い（たとえば、0.5秒間）大当り種類（種別）である。また、本実施の形態の場合は、2ラウンドの大当りとして、大入賞口の開放時間が極めて短く（0.5秒間）、実質的に大入賞口に入賞することが不可能であり、実質的に賞球（入賞に対して払出される景品球）が得られない当りが設けられている。

30

【0059】

なお、2ラウンドの大当りとしては、実質的に賞球が得られない当りのみを設けてもよく、賞球を得ることができる当りのみを設けてもよく、実質的に賞球が得られない当りと賞球を得ることができる当りとの両方を設けてもよい。

【0060】

「大当り」のうち、15ラウンドまたは2ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）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（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。本実施の形態では、15ラウンドの確変大当りを「確変大当り」と呼び、2ラウンドの確変大当りを後述するような理由で「突確大当り」と呼ぶ。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

40

【0061】

50

このように、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、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。

【 0 0 6 2 】

なお、「大当たり」のうち、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。

【 0 0 6 3 】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【 0 0 6 4 】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第2始動入賞口14への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度および／または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【 0 0 6 5 】

このような電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【 0 0 6 6 】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【 0 0 6 7 】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【 0 0 6 8 】

この実施の形態においては、高確率状態に制御されたときに、時短状態および高ベース状態に制御されるが、時短状態および高ベース状態は、制御の開始条件および終了条件が同じであるので、時短状態および高ベースに制御されている状態を、時短状態という用語で代表して示す場合があり、高ベース状態という用語で代表して示す場合がある。

【 0 0 6 9 】

10

20

30

40

50

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。また、2ラウンドの大当たりとしては、突然確変大当たり（以下、突確大当たりという略称で呼ぶ）が設けられている。

【0070】

通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、非時短状態、および、低ベース状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりである。

【0071】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

10

【0072】

突確大当たりは、2ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【0073】

突確大当たりは、ラウンド数が少なく（2回）、大入賞口の開放時間が極めて短い態様（0.5秒間開放）で大入賞口が開放されることにより、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となったことを報知する場合に、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ことが可能なものであり、「突然確変大当たり」と呼ばれる。また、「突然確変大当たり」は、「突確」という略称で呼ばれる場合もある。突確大当たりは、大当たり遊技状態において、0.5秒間の開放が2回しか行なわれないため、実質的に第入賞口への入賞が得られず賞球が得られない当たりである。また、突確大当たりの代わりに、実質的に賞球が得られる開放パターンで大入賞口が開放される2ラウンドの確変大当たりを設けてもよい。

20

【0074】

なお、大当たりの他に、突確大当たりと同様の開放回数および開放時間による開放パターンで大入賞口を開放する小当たりを設けてもよい。小当たりとなったときには、小当たり遊技状態終了後に、大当たり確率とベースとがともに、小当たり遊技状態の開始前に対して変更されないようにする。このような小当たりを設ければ、突確大当たりと小当たりとのそれぞれの当たり遊技状態の終了後に確変状態となっているか否かを報知しないときには、開放パターンを見て突確大当たりと小当たりとのいずれが実行されたことが遊技者に認識されてしまったときでも、同じ開放パターンとなる当たりが2種類あるので、確変状態となっているか否かが遊技者にとって把握しにくいものとなるため、実際には確変状態となっていないときでも遊技者の確変状態に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0075】

図3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3には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたが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、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。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。

40

【0076】

50

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板910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、RAM 55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等）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。

【0077】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムにしたが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CPU 56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU 56がプログラムにしたが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。

【0078】

乱数回路503は、特別図柄の変動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を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、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したがって更新し、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）時であることに基づいて、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。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。

【0079】

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からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0080】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動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の表示制御を行なう。

【0081】

演出制御基板80は、演出制御用マイクロコンピュータ100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/Oポート部105等を搭載している。ROM 102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103は、ワークメモリとして使用される。ROM 102およびRAM 103は、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されてもよい。VDP 109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の表示制御を行なう。

【0082】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板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、演出表示装置9の変動表示制御を行なう他、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LED 28の表示制御を行なうとともに、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なう等、各種の演出制御を行なう。

【0083】

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125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121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を介してパイプリータ用モータ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。

10

【0084】

図4は、各乱数を示す説明図である。図4においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0085】

(1) ランダムR：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当りの種類(種別、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りのいずれかの種別)および大当り図柄を決定する(大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン(変動時間)を決定する(変動パターン判定用)。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する(ランダム4初期値決定用)。

20

【0086】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数(ランダムR)の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

30

【0087】

また、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。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したがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【0088】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

40

【0089】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動

50

時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

【0090】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄と第2特別図柄との合算保留記憶数）が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御が実行される。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択される

10

【0091】

図5は、大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5（A）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当た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と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

20

【0092】

通常時大当たり判定テーブルには、図5（A）の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図5（A）の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数（10倍の個数）の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

30

【0093】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5（A）に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図5（A）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【0094】

図5（B）、（C）は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5（B）は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶（第1保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。図5（C）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶（第2保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第2特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

40

【0095】

図5（B）、および、図5（C）の特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突確大当たり」のうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

【0096】

図5（B）の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される

50

数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突確大当り」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。図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、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」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。

【0097】

また、図5（B）、（C）に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。「突確大当り」に対応した判定値は、第2特別図柄の大当り図柄の「5」に対応した判定値としても設定されている。

10

【0098】

このような大当り種別大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0099】

図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとでは、高確率状態となる大当りに決定される割合が同じであるが、第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、大当り遊技状態におけるラウンド数が多い大当り（15ラウンドの大当り）が選択される割合が高く、また、大当り遊技状態における実質的な入賞可能数が多い大当り（15ラウンドの大当り）が選択される割合が高い。したがって、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、大当りとなったときに、大入賞口への入賞に関して遊技者にとって有利度合いが高い（たとえば、実質的に入賞可能なラウンド数が多い、実質的な入賞可能数が多い等）有利状態としての大当り遊技状態に制御される。

20

【0100】

なお、この実施の形態では、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいて、突確大当りが選択されない例を示した。しかし、これに限らず、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいては、突確大当りが選択可能であるが、図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも突確大当りの選択割合が高くなるようにデータを設定してもよい。

30

【0101】

図6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6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。演出制御コマンドの遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

40

【0102】

図6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX（H）は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動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）。複数の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。「（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。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX（H）を受信すると、演出表示装置において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

50

【 0 1 0 3 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【 0 1 0 4 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド (図柄確定指定コマンド) である。

【 0 1 0 5 】

コマンド 9 5 X X (H) は、始動入賞が生じたときの入賞時判定結果の内容を示すコマンド (入賞時判定結果指定コマンド) であり、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の等の所定種類の判定結果を示すものである。

10

【 0 1 0 6 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間 (たとえば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【 0 1 0 7 】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理 (乱数回路 5 0 3 を初期設定) 、表示用乱数更新処理 (変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理) 、および、初期値用乱数更新処理 (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の更新処理) 等が実行される。

20

【 0 1 0 8 】

図 7 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 7 に示すステップ S (以下、単に「 S 」と示す) 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か (オン状態になったか否か) を検出する電源断検出処理を実行する (S 2 0) 。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a 、第 1 始動口スイッチ 1 3 a 、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう (スイッチ処理 : S 2 1) 。

30

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当たり種別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なう (判定用乱数更新処理 : S 2 3) 。C P U 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう (初期値用乱数更新処理 , 表示用乱数更新処理 : S 2 4 , S 2 5) 。

40

【 0 1 1 1 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう (S 2 6) 。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a 、第 2 特別図柄表示器 8 b 、および、大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 1 2 】

50

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 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したがって該当する処理を実行し、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。

【 0 1 1 3 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、C P U 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

【 0 1 1 4 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウンタスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S 3 0）。

【 0 1 1 5 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 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（S 3 1：出力処理）。

【 0 1 1 6 】

また、C P U 5 6 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な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なう（S 3 2）。

【 0 1 1 7 】

さらに、C P U 5 6 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な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なう（S 3 3）。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【 0 1 1 8 】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【 0 1 1 9 】

図 8 は、特別図柄プロセス処理（S 2 6）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 1）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行なう。

【 0 1 2 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、R A M 5 5 には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第 1 保留記憶データ）が記憶される第 1 保留記憶バッファと、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第 2 保留記憶データ）が記憶される第 2 保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。

【 0 1 2 1 】

始動口スイッチ通過処理では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、第 1 保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第 1 保留記憶データの記憶数を計数する第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第 1

10

20

30

40

50

保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、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数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。

【0122】

以下の保留記憶に関する説明に関しては、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。また、第1保留記憶バッファに記憶される数値データを第1保留記憶情報と呼び、第2保留記憶バッファに記憶される数値データを第2保留記憶情報と呼ぶ場合がある。

10

【0123】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

【0124】

20

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、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なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、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すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【0125】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。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、大入賞口開放前処理に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当た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に行なわせるための制御等を行なう処理である。

30

【0126】

図9は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（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、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

40

【0127】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU56は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行な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（S54）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第

50

「第 1」を示すデータを設定する (S53)。

【0128】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたか「第 2」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたときには、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示が行な

10

【0129】

S52 ~ S54 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示器 8 b の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示器 8 a の変動表示に優先して実行される。つまり、第 2 特別図柄の変動表示を開始するための第 2 の開始条件は、第 1 特別図柄の変動表示を開始するための第 1 の開始条件よりも優先的に成立する。

【0130】

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 の保留記憶バッファに格納する (S55)。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 の保留記憶バッファに格納する。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 の保留記憶バッファに格納する。

20

【0131】

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 (S56)。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、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、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。

30

【0132】

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。

40

【0133】

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。

【0134】

RAM 55 に形成され合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する (S57)。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。

【0135】

50

また、CPU 56 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行なう（S 59）。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 56 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 56 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。

【0136】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 13 を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口 14 を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S 300 ~ S 307 の処理を、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【0137】

次いで、CPU 56 は、保留記憶バッファからランダム R（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（S 60）。なお、この場合、CPU 56 は、始動口スイッチ通過処理の S 214 や始動口スイッチ通過処理の S 224 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予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行なう。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図 5 参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0138】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM 54 における図 5（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM 54 における図 5（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行なう。すなわち、CPU 56 は、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 5（A）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（S 60）、S 71 に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0139】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（100 回）の変動表示が行なわれたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件といずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0140】

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（S 60 の N）、後述する S 75 に進む。

【 0 1 4 1 】

S 6 0において大当たり判定用乱数（ランダム R）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば C P U 5 6 は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ S 7 1）。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。そして、大当た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、図 5（ B ）の第 1 特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図 5（ C ）の第 2 特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（ S 7 2）。具体的に、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 5（ B ）に示す第 1 特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

【 0 1 4 2 】

また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合において、図 5（ C ）の第 2 特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

【 0 1 4 3 】

次いで、C P U 5 6 は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S 7 2 で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する（ S 7 3 ）。

【 0 1 4 4 】

図 5（ B ）、（ C ）に示すように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄については、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【 0 1 4 5 】

また、C P U 5 6 は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データを R A M 5 5 における大当たり種別バッファに設定する（ S 7 4）。たとえば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「 0 1」が設定される。大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「 0 2」が設定される。大当たり種別が「突確大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「 0 3」が設定される。

【 0 1 4 6 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の停止図柄を設定する（ S 7 5）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、S 7 3 により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当たり種別が「通常大当たり」に決定されたときには「 3」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当たり種別が「確変大当たり」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。大当たり種別が「突確大当たり」に決定した場合には「 5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 1 4 7 】

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（ S 3 0 1）に対応した値に更新する（ S 7 6）。

【 0 1 4 8 】

前述した変動パターン設定処理（ S 3 0 1）においては、C P U 5 6 が、決定されている大当たりの種類、または、はずれに応じて設けられた変動パターンを選択決定するための変動パターン種別決定用のデータテーブル、および、変動パターン決定用のデータテーブル（ R O M 5 4 に記憶されているデータテーブル）を遊技状態に応じて選択的に用い、変動パターン種別決定用のランダムカウンタの値に基づいて変動パターン種別を選択決定し、変動パターン決定用のランダムカウンタの値に基づいて変動パターンを選択決定する。

【 0 1 4 9 】

変動パターン設定処理で選択決定される変動パターンには、ノーマルリーチでリーチは

10

20

30

40

50

ずれとなる時の変動パターン、スーパーリーチでリーチはずれとなる時の変動パターン、非リーチはずれとなる時の変動パターン、ノーマルリーチで確変大当たりまたは通常大当たりとなる時の変動パターン、スーパーリーチで確変大当たりまたは通常大当たりとなる時の変動パターン、および、突確大当たりとなる時の変動パターン等の各種の変動パターンが含まれている。ここで、リーチはずれとは、リーチとなった後にはずれ表示結果となることをいう。また、非リーチはずれとは、リーチとならずにはずれ表示結果となることをいう。そして、変動パターン設定処理（S301）においては、選択決定された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドが送信される。

【0150】

前述した表示結果指定コマンド送信処理（S302）においては、CPU56が、決定されている大当たりの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定～表示結果4指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド（図6参照）を送信する制御を行なう。

【0151】

また、前述した特別図柄変動中処理（S303）においては、CPU56は、変動時間タイマを1減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

【0152】

そして、特別図柄変動停止処理（S304）においては、図柄確定指定コマンドを送信した後、大当たりとすることが決定されているときには、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（S305）に対応した値に更新し大入賞口開放前処理に進み、一方、はずれとすることが決定されているときには、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S300）に対応した値に更新し大入賞口開放前処理に進む。また、本実施の形態では、確変状態が変動表示100回が実行されるまで継続するので、変動表示回数を計数するための処理が特別図柄変動停止処理において行なわれる。

【0153】

また、通常大当たり、確変大当たり、または、突確大当たりすることが決定されたときには、大入賞口開放前処理、大入賞口開放前処理、および、大当たり終了処理により大当たり遊技状態の制御が行われる。確変大当たりまたは突確大当たりとすることが決定されたときは、大当たり終了処理において、確変フラグおよび時短フラグがセットされることにより、確変状態および時短状態に制御されることとなる。

【0154】

次に、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図10は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）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。

【0155】

演出制御基板80では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU101が起動して、図10のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図10に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU101は、まず、所定の初期化処理を実行して（S701）、RAM103のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板80に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行なう。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行なう（S702）。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（S702のN）、S702の処理を繰り返し実行して待機する。

【0156】

また、演出制御基板80の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板31から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板31からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生す

10

20

30

40

50

る割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 7 7 を介して主基板 3 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取込む。このとき取込まれた演出制御コマンドは、たとえば演出制御基板 8 0 に搭載された R A M 1 0 3 における演出制御バッファ設定部に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

S 7 0 2 でタイマ割込みフラグがオンである場合には (S 7 0 2 の Y)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (S 7 0 3)、コマンド解析処理を実行する (S 7 0 4)。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、たとえば演出制御基板 8 0 に搭載された R A M 1 0 3 における演出制御バッファ設定部に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。たとえば、始動入賞時受信コマンドバッファ (始動入賞時コマンド格納領域) を構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファは、第 1 保留記憶情報に対応するデータを記憶する第 1 保留記憶用バッファと、第 2 保留記憶情報に対応するデータを記憶する第 2 保留記憶用バッファとを含む。第 1 保留記憶用バッファおよび第 2 保留記憶用バッファの各々は、保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」に対応した領域) が設けられている。

【 0 1 5 8 】

第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、第 1 始動入賞指定コマンド、第 2 始動入賞指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンド、第 2 保留記憶数指定コマンド等のコマンドが、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 へと送信される。

【 0 1 5 9 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時に送信されるコマンドを受信したときに、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のいずれであるかに基づいて、第 1 保留記憶情報に関するデータであるか、第 2 保留記憶情報に関するデータであるかを判断することにより、第 1 保留記憶用バッファと第 2 保留記憶用バッファとに振分け、始動入賞時に受信した順番で入賞時判定結果指定コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファの空き領域に格納していく。これにより、第 1 保留記憶情報に関しては、コマンド受信が正常に行なわれれば、第 1 保留記憶用バッファのバッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」のそれぞれに対応する格納領域にコマンドが格納されていく。また、第 2 保留記憶情報に関しては、コマンド受信が正常に行なわれれば、第 2 保留記憶用バッファのバッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」のそれぞれに対応する格納領域にコマンドが格納されていく。

【 0 1 6 0 】

第 1 保留記憶用バッファおよび第 2 保留記憶用バッファのそれぞれに格納されているコマンドは、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対応して演出図柄の変動表示を開始する毎に、第 1 保留記憶用バッファおよび第 2 保留記憶用バッファのうち、変動表示を行なう特別図柄に対応するバッファにおいて、1 つ目の格納領域 (バッファ番号「 1 」に対応した領域) に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。

【 0 1 6 1 】

また、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、演出制御用 C P U

10

20

30

40

50

101は、受信した変動パターンコマンドを、RAM103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。また、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、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4指定コマンド)を、RAM103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。

【0162】

S704でコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(S705)。S705の演出制御プロセス処理では、たとえば演出表示装置9の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ27からの音声出力動作、および枠LED28というような装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作というような、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、基板31から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行なわれる。

10

【0163】

S705の演出制御プロセス処理に続いて、演出用の乱数更新処理が実行され(S706)、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM103に設けられた演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。演出制御用CPU101では、演出用乱数として、演出図柄の表示結果を決定するために用いるSR1-1(左演出図柄決定用)、SR1-2(中演出図柄決定用)、SR1-3(右演出図柄決定用)が用いられる。

【0164】

20

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用CPU101では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、枠LED28等の各種ランプ、および、スピーカ27等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0165】

たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、変動パターンコマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を開始させ、図柄確定指定コマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を停止させる。変動表示は、各変動パターンコマンドに対応する変動時間で実行されるように制御される。また、演出図柄の停止図柄は、表示結果指定コマンドに基づいて、はずれとなるか大当たりとなるかの判別、および、大当たりとなるときの大当たり種別の判別を行ない、前述したような演出図柄の表示結果決定用の演出用乱数(SR1-1、SR1-2、SR1-3)を用いて決定される。

30

【0166】

たとえば、「通常大当たり」、および、「確変大当たり」のような大当たりとなるときには、大当たり種別に対応して予め定められた大当たり表示結果(ゾロ目の表示結果)が決定される。また、「突確大当たり」となるときには、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなるチャンス目が表示結果として決定される。また、はずれとなるときには、ぞろ目とならない左、中、右の演出図柄の組合せをはずれ表示結果としてランダムに決定する。ただし、はずれとなるときにおいて、変動パターンコマンドがリーチとなることを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成することが可動なはずれ表示結果を決定し、変動パターンコマンドがリーチとならない(通常変動となる)ことを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成しないようなはずれ表示結果を決定する。

40

【0167】

また、変動パターンコマンドにおいてノーマルリーチが指定されたときには、各ノーマルリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。さらに、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチが指定されたときには、各スーパーリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。

【0168】

次いで、第1保留記憶表示部18cおよび第2保留記憶表示部18dの表示状態の制御

50

を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S 7 0 7）。その後、S 7 0 2に移行する。

【0 1 6 9】

図 1 1 は、図 1 0 に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じて S 8 0 0 ~ S 8 0 7 のうちのいずれかの処理を行なう。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。

10

【0 1 7 0】

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

【0 1 7 1】

演出図柄変動開始処理（S 8 0 1）：演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御する。また、演出図柄の停止図柄（表示結果）を S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 等に基づいて決定する。変動表示の開始時に、受信した変動パターンコマンドに対応して実行する変動表示の変動時間を計時する変動表示時間タイマの計時をスタートさせる。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（S 8 0 2）に対応した値に更新する。

20

【0 1 7 2】

演出図柄変動中処理（S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミング等を制御するとともに、変動表示時間タイマにより計時される変動時間が終了したか否かを監視する。そして、変動時間が終了したか、または、全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことに基づいて、変動表示を終了させるために、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 8 0 3）に対応した値に更新する。

30

【0 1 7 3】

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

【0 1 7 4】

大当たり表示処理（S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当たりの発生を報知するための大当たり表示等の演出としてのファンファーレ演出を行なう制御等の表示制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S 8 0 5）に対応した値に更新する。

40

【0 1 7 5】

ラウンド中処理（S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行なう。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（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たり終了処理（S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【0 1 7 6】

ラウンド後処理（S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行なう。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（S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 1 7 7】

50

大当り終了演出処理（Ｓ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。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（Ｓ８００）に対応した値に更新する。

【０１７８】

図１２は、ステップアップ予告演出を示すタイミングチャートである。図１２においては、ステップアップ予告演出としてＳＵ３まで発展するパターンが示されている。

【０１７９】

ここで、ステップアップ予告とは、リーチとなる前に実行される予告の一種であり、大当り遊技状態に制御される可能性があることを報知する予告演出として１段階から複数段階の予告ステップよりなる演出である。ここで述べる段階とは、ステップアップが発展するときの段階を示しており、１段階目をＳＵ１（Ｓ１、ステップ１、ステップアップ１ともいう）、２段階目をＳＵ２（Ｓ２、ステップ２、ステップアップ２ともいう）、３段階目をＳＵ３（Ｓ３、ステップ３、ステップアップ３ともいう）とする。本実施の形態で示す予告ステップは、ＳＵ３までだが、これ以上の段階のステップアップが行なわれてもよい。また、段階とは、ＳＵ１からＳＵ２へ発展することを１段階、ＳＵ２からＳＵ３へ発展することを２段階としてもよい。なお、大当り遊技状態に制御される場合には、大当り遊技状態に制御されない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出が変化すればよい。

【０１８０】

また、本実施の形態では、ステップアップ予告演出が実行される前にステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様を示唆する表示を行なう示唆演出が実行される。示唆演出では、後述する図１３～図１５に示すように、キャラクタ６４が持つ袋６５の中にステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行される演出に対応するウインドウ画面を複数枚表示する。また、このようなウインドウ画面の枠には、大当りの期待度に基づいて色が付けられており、本実施の形態ではたとえば、白色、灰色、黒色の順に大当り期待度が高く設定されている。

【０１８１】

図１２を参照して、ステップアップ予告演出においては、変動表示（特別図柄、演出図柄の変動表示）が開始された後、ステップアップ予告演出の前の段階で、示唆演出としてステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様が表示される。そして、たとえば白色の枠、白色の枠、白色の枠を示すウインドウ画面（以下、単に「白 - 白 - 白」とも称する）が表示された場合には、その後のステップアップ予告演出では、１段階目のＳＵ１で白色の枠（以下、単に枠の色を「白」とも称する）のウインドウ画面が表示され、２段階目のＳＵ２で白色の枠のウインドウ画面が表示され、３段階目のＳＵ３で白色、灰色、黒色の中のいずれかの中から１つの色の枠のウインドウ画面が表示される。なお、「白 - 白 - 白」とは、左から右にステップアップ予告演出の各予告ステップで表示される予告態様の順番を示しているので、３段階目のＳＵ３では、最初に表示された枠色と異なる枠色が表示されることがあることを示している。また、ここで述べる「最初」とは示唆演出において、キャラクタ６４が持つ袋６５の中のウインドウ画面が複数表示される演出が実行されることを示している。

【０１８２】

また、示唆演出として、最初に「白 - 白 - 灰」のウインドウ画面が表示されるときは、その後、１段階目のＳＵ１で白色の枠のウインドウ画面が表示され、２段階目のＳＵ２で白色の枠のウインドウ画面が表示され、３段階目のＳＵ３で灰色、黒色のいずれかの色の枠のウインドウ画面が表示される。さらに、示唆演出として、最初に「白 - 白 - 黒」のウインドウ画面が表示されるときは、その後、１段階目のＳＵ１で白色の枠のウインドウ画面が表示され、２段階目のＳＵ２で白色の枠のウインドウ画面が表示され、３段階目のＳＵ３で黒色の枠のウインドウ画面が表示される。つまり、最初に「白 - 白 - 黒」のウインドウ画面が表示されたときは、その後、最初の表示と異なった枠色の表示が行なわれることはない。言い換えると、最初に「白 - 白 - 黒」以外の示唆演出が実行されたとき、遊技

者は、最終的に表示される枠の色が、最初に表示された予告態様と異なる表示になるかもしれないと期待を持つことができる。

【 0 1 8 3 】

図 1 3 は、ステップアップ予告演出を示す説明図である。図 1 3 (a) に示すように演出表示装置 9 の表示領域では、「左」, 「中」, 「右」の演出図柄表示領域 9 L , 9 C , 9 R において図柄の変動が開始される。そして、図 1 3 (b) に示すようにキャラクタ 6 4 が演出表示装置 9 の表示領域に登場する。登場したキャラクタ 6 4 は、図 1 3 (c) に示すように持っていた袋 6 5 を表示領域の中央に拡げる演出を行なう。キャラクタ 6 4 が拡げた袋 6 5 の中身は、以降に実行されるステップアップ予告演出の各予告ステップで実行されるウインドウ画面（以下、単にウインドウともいう）が表示される（このように後に行なわれるステップアップ予告演出の態様を示唆する演出を示唆演出ともいう）。ウインドウ画面は、手前から順に S U 1 で表示されるウインドウ 6 0、S U 2 で表示されるウインドウ 6 1、S U 3 で表示されるウインドウ 6 2 と並んでいる。なお、ウインドウ 6 2 の後方には、ウインドウ 6 3 が表示されているが、本実施の形態ではステップアップ予告演出で表示されるウインドウ画面は S U 3 までであるので、ウインドウ 6 3 は表示されなくてもよい。

10

【 0 1 8 4 】

また、各ウインドウ 6 0 ~ 6 3 には、それぞれ枠が設けられている。図 1 3 (c) に示すように、ウインドウ 6 0 の枠 6 0 a は白色、ウインドウ 6 1 の枠 6 1 a は白色、ウインドウ 6 2 の枠 6 2 a は白色、ウインドウ 6 3 の枠 6 3 a は白色となっており、このような表示により遊技者は、以降のステップアップ演出における各予告ステップで白色の枠のウインドウが表示されることを予め予測することができる。

20

【 0 1 8 5 】

ステップアップ予告演出の 1 段階目の S U 1 では、図 1 3 (d) に示すようにキャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 から 1 段階目の予告ステップに対応するウインドウ 6 0 が飛び出す演出（袋 6 5 の中から空気とともに出るような演出）が実行される。S U 1 では、ウインドウ 6 0 の中に S U 1 用のキャラクタ 6 0 b が表示される。このときの枠 6 0 a の色は白色である。また、ステップアップ予告演出中も演出図柄の変動は実行されており、本実施の形態では演出表示装置 9 の表示領域の右下に小さく「左」, 「中」, 「右」の演出図柄表示領域 9 L , 9 C , 9 R に対応して演出図柄が変動している様子が示される。このような表示をすることで遊技者はステップアップ予告演出に一層注目することができる。

30

【 0 1 8 6 】

ステップアップ予告演出の 2 段階目の S U 2 では、S U 1 と同様に図 1 3 (e) に示すようにキャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 から 2 段階目の予告ステップに対応するウインドウ 6 1 が飛び出す演出が実行される。S U 2 では、ウインドウ 6 1 の中に S U 2 用のキャラクタ 6 1 b が表示される。このときの枠 6 1 a の色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の 3 段階目の S U 3 では、図 1 3 (f) に示すようにキャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 から 3 段階目の予告ステップに対応するウインドウ 6 2 が飛び出す演出が実行される。S U 3 では、ウインドウ 6 2 の中に S U 3 用のキャラクタ 6 2 b が表示される。このときの枠 6 2 a の色は白色である。

40

【 0 1 8 7 】

さらに、S U 3 では、図 1 3 (g) に示されるようにウインドウ 6 2 が拡大表示される演出が行なわれ、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の態様が変更する（動きが変わる）とともに、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の横に“チャンス”の文字 6 2 c が表示される。このような文字が表示されることにより、遊技者はステップアップ予告演出の後に実行される演出に対して期待を持つことができる。その後、図 1 3 (h) に示されるように、縮小表示されていた「左」, 「中」, 「右」の演出図柄表示領域 9 L , 9 C , 9 R を示す表示が図 1 3 (a) で示すような大きさで表示され、「左」, 「右」の演出図柄表示領域 9 L , 9 R に「7」を示す図柄が停止し、「中」の演出図柄表示領域 9 C が未だ変動中であるリーチ状態での表示が行なわれる。このようなリーチ状態となった後に、さらに、リーチに関

50

する演出が続行される。

【0188】

図13(a)～(h)に示したように各予告ステップでは、最初に表示された袋65中のウインドウの枠の表示態様(白-白-白)通りに白色の枠が順次表示されるような演出が行なわれた。このように、最初に表示された表示態様通りの枠の色で順次表示される演出を行なう制御を“通常制御”と呼ぶ。このように通常の制御では最初に表示された予告態様で以降のステップアップ予告演出が実行される。

【0189】

図14は、ステップアップ予告演出を示す説明図である。図14(a)～(e)および図14(f)～(j)に示す演出は、図13の(c)～(g)の演出と対応する演出である。図14(a)に示すように、キャラクタ64が持つ袋65の中には、手前から順にSU1で表示されるウインドウ60、SU2で表示されるウインドウ61、SU3で表示されるウインドウ62が並んで表示されている。ウインドウ62の後方には、ウインドウ63が表示されている。各ウインドウ60～63には、それぞれ枠が設けられている。図14(a)に示すように、ウインドウ60の枠60aは白色、ウインドウ61の枠61aは白色、ウインドウ62の枠62aは灰色(図中斜線で示す)である。

【0190】

ステップアップ予告演出の1段階目のSU1では、図14(b)に示すように、ウインドウ60の中にSU1用のキャラクタ60bが表示される。このときの枠60aの色は白色である。ステップアップ予告演出の2段階目のSU2では、図14(c)に示すように、ウインドウ61の中にSU2用のキャラクタ61bが表示される。このときの枠61aの色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の3段階目のSU3では、図14(d)に示すように、ウインドウ62の中にSU3用のキャラクタ62bが表示される。このときの枠62aの色は灰色である。さらに、SU3では、図14(e)に示されるようにウインドウ62が拡大表示される演出が行なわれ、SU3用のキャラクタ62bの態様を変更する(動きが変わる)とともに、SU3用のキャラクタ62bの横に“アツイ!”の文字62cが表示される。灰色の枠は白色の枠より大当たり期待度が高いことを示す枠であり、“アツイ!”の文字62cは、図13(g)で示す“チャンス”の文字62cより大当たり期待度の高いことを示している。

【0191】

また、前述した図14(a)～(e)と同様に、図14(f)では、キャラクタ64が持つ袋65の中には、手前から順にSU1で表示されるウインドウ60と、SU2で表示されるウインドウ61と、SU3で表示されるウインドウ62とが表示されている。なお、ウインドウ62の後方には、ウインドウ63が表示されている。各ウインドウ60～63には、それぞれ枠が設けられている。図14(f)に示すように、ウインドウ60の枠60aは白色、ウインドウ61の枠61aは白色、ウインドウ62の枠62aは黒色となっている。

【0192】

ステップアップ予告演出の1段階目のSU1では、図14(g)に示すように、ウインドウ60の中にSU1用のキャラクタ60bが表示される。このときの枠60aの色は白色である。ステップアップ予告演出の2段階目のSU2では、図14(h)に示すように、ウインドウ61の中にSU2用のキャラクタ61bが表示される。このときの枠61aの色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の3段階目のSU3では、図14(i)に示すように、ウインドウ62の中にSU3用のキャラクタ62bが表示される。このときの枠62aの色は黒色である。さらに、SU3では、図14(j)に示されるようにウインドウ62が拡大表示される演出が行なわれ、SU3用のキャラクタ62bの態様を変更する(動きが変わる)とともに、SU3用のキャラクタ62bの横に“大当たり?”の文字62cが表示される。黒色の枠は灰色および白色の枠より大当たり期待度が高いことを示す色であり、“大当たり?”の文字62cは、“アツイ!”および“チャンス”の文字62cより大当たり期待度の高いことを示している。

【 0 1 9 3 】

図 1 4 (a) ~ (e) および図 1 4 (f) ~ (j) に示したように、ステップアップ予告演出において、各予告ステップでは、最初に表示された袋 6 5 の中のウインドウの枠通りの灰色および黒色の枠が表示されるような演出が行なわれた。このように通常の制御では最初に表示された予告態様で以降のステップアップ予告演出が実行される。なお、後述するが黒色の枠が最初に表示され、その後、S U 3 までステップアップ演出が実行されたときは、必ずステップアップ予告演出の最終段階で黒色の枠が表示される。

【 0 1 9 4 】

図 1 5 は、ステップアップ予告演出を示す説明図である。図 1 5 (a) ~ (e)、図 1 5 (f) ~ (j) および図 1 5 (k) ~ (o) に示す演出は、図 1 3 の (c) ~ (g) の演出に対応する演出である。図 1 5 (a) に示すように、キャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 の中には、手前から順に S U 1 で表示されるウインドウ 6 0、S U 2 で表示されるウインドウ 6 1、S U 3 で表示されるウインドウ 6 2 と並んでいる。なお、ウインドウ 6 2 の後方には、ウインドウ 6 3 が表示されている。各ウインドウ 6 0 ~ 6 3 には、それぞれ枠が設けられている。図 1 5 (a) に示すように、ウインドウ 6 0 の枠 6 0 a は白色、ウインドウ 6 1 の枠 6 1 a は白色、ウインドウ 6 2 の枠 6 2 a は白色である。

【 0 1 9 5 】

ステップアップ予告演出の 1 段階目の S U 1 では、図 1 5 (b) に示すように、ウインドウ 6 0 の中に S U 1 用のキャラクタ 6 0 b が表示される。このときの枠 6 0 a の色は白色である。ステップアップ予告演出の 2 段階目の S U 2 では、図 1 5 (c) に示すように、ウインドウ 6 1 の中に S U 2 用のキャラクタ 6 1 b が表示される。このときの枠 6 1 a の色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の 3 段階目の S U 3 では、図 1 5 (d) に示すように、ウインドウ 6 2 の中に S U 3 用のキャラクタ 6 2 b が表示される。このときの枠 6 2 a の色は灰色である。このように、ステップアップ予告演出の各予告ステップに対応する S U 3 において、最初に表示された白枠の予告態様とは異なる態様の灰色の枠のウインドウが表示される。その後、図 1 5 (e) に示されるようにウインドウ 6 2 が拡大表示される演出が行なわれ、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の態様に変更する（動きが変わる）とともに、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の横に“アツイ！”の文字 6 2 c が表示される。

【 0 1 9 6 】

また、前述した図 1 5 (a) ~ (e) と同様に、図 1 5 (f) では、キャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 の中には、手前から順に S U 1 で表示されるウインドウ 6 0、S U 2 で表示されるウインドウ 6 1、S U 3 で表示されるウインドウ 6 2 とが表示されている。なお、ウインドウ 6 2 の後方には、ウインドウ 6 3 が表示されている。各ウインドウ 6 0 ~ 6 3 には、それぞれ枠が設けられている。図 1 5 (a) に示すように、ウインドウ 6 0 の枠 6 0 a は白色、ウインドウ 6 1 の枠 6 1 a は白色、ウインドウ 6 2 の枠 6 2 a は白色である。

【 0 1 9 7 】

ステップアップ予告演出の 1 段階目の S U 1 では、図 1 5 (g) に示すように、ウインドウ 6 0 の中に S U 1 用のキャラクタ 6 0 b が表示される。このときの枠 6 0 a の色は白色である。ステップアップ予告演出の 2 段階目の S U 2 では、図 1 5 (h) に示すように、ウインドウ 6 1 の中に S U 2 用のキャラクタ 6 1 b が表示される。このときの枠 6 1 a の色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の 3 段階目の S U 3 では、図 1 5 (i) に示すように、ウインドウ 6 2 の中に S U 3 用のキャラクタ 6 2 b が表示される。このときの枠 6 2 a の色は黒色である。このように、ステップアップ予告演出の各予告ステップに対応する S U 3 において、最初に表示された白色の枠の予告態様とは異なる態様の黒色の枠のウインドウが表示される。その後、図 1 5 (j) に示されるようにウインドウ 6 2 が拡大表示される演出が行なわれ、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の態様に変更する（動きが変わる）とともに、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の横に“大当たり？”の文字 6 2 c が表示される。

【 0 1 9 8 】

また、前述した図 15 (a) ~ (e) と同様に、図 15 (k) では、キャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 の中には、手前から順に S U 1 で表示されるウインドウ 6 0、S U 2 で表示されるウインドウ 6 1、S U 3 で表示されるウインドウ 6 2 とが表示されている。なお、ウインドウ 6 2 の後方には、ウインドウ 6 3 が表示されている。各ウインドウ 6 0 ~ 6 3 には、それぞれ枠が設けられている。図 15 (a) に示すように、ウインドウ 6 0 の枠 6 0 a は白色、ウインドウ 6 1 の枠 6 1 a は白色、ウインドウ 6 2 の枠 6 2 a は灰色である。

【 0 1 9 9 】

ステップアップ予告演出の 1 段階目の S U 1 では、図 15 (l) に示すように、ウインドウ 6 0 の中に S U 1 用のキャラクタ 6 0 b が表示される。このときの枠 6 0 a の色は白色である。ステップアップ予告演出の 2 段階目の S U 2 では、図 15 (m) に示すように、ウインドウ 6 1 の中に S U 2 用のキャラクタ 6 1 b が表示される。このときの枠 6 1 a の色は白色である。次いで、ステップアップ予告演出の 3 段階目の S U 3 では、図 15 (n) に示すように、ウインドウ 6 2 の中に S U 3 用のキャラクタ 6 2 b が表示される。このときの枠 6 2 a の色は黒色である。このように、ステップアップ予告演出の各予告ステップに対応する S U 3 において、最初に表示された灰色の枠の予告態様とは異なる態様の黒色の枠のウインドウが表示される。その後、図 15 (o) に示されるようにウインドウ 6 2 が拡大表示される演出が行なわれ、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の態様を変更する（動きが変わる）とともに、S U 3 用のキャラクタ 6 2 b の横に“大当り？”の文字 6 2 c が表示される。

【 0 2 0 0 】

図 15 (a) ~ (e)、図 15 (f) ~ (j)、図 15 (k) ~ (o) に示したように、各予告ステップでは、最初に表示された袋 6 5 の中のウインドウの枠の表示態様とは異なる枠の色が表示されるような演出が行なわれた。このように、最初に表示された表示態様通りの枠の色とは異なる枠の色表示される（ステップアップ予告演出が実行される）演出を行なう制御を“特定制御”と呼ぶ。このような特定制御が実行されるときには、最初に表示された予告態様と異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行されるので、遊技者に対して、ステップアップ予告演出が実行される前にそのステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様に興味を持たせることができる（示唆演出に対して興味をもたせることができる）。また、予告態様と異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行される場合もあるのでステップアップ予告演出自体にも興味を持たせることができ、遊技の興味が向上する。

【 0 2 0 1 】

図 1 6 は、ステップアップ数決定テーブルを示す説明図である。ステップアップ予告演出におけるステップアップの段階を示すステップアップ数は、図 1 6 に示すステップアップ数決定テーブルによって決められる。ステップアップ数決定テーブルは、大当り時の場合とはずれ時の場合とに分けて設けられている。また、ステップアップ数決定テーブルは R O M 1 0 2 に記憶されている。

【 0 2 0 2 】

図 1 6 (A) は、通常大当り表示結果、確変大当り表示結果、突確大当り表示結果のような大当りとなることが決定されているときに用いられる大当り時用のステップアップ数決定テーブルである。図 1 6 (B) は、はずれ表示結果となることが決定されているときに用いられるはずれ時用のステップアップ数決定テーブルである。図 1 6 (A)、(B) はそれぞれステップアップ数について、「なし」の場合、「1 ステップ」の場合、「2 ステップ」の場合、および「3 ステップ」の場合とが設けられている。また、ステップアップ予告演出におけるステップアップ数決定用の判定値として 1 ~ 1 0 0 までの乱数値が割振られている。このようなステップアップ数決定用の乱数値は、図 1 0 の S 7 0 6 の処理において更新される。図 1 6 (A)、(B) では、割振られた乱数値の割合を分かりやすくするために、割振られた乱数値の個数により割振りが示されている。

【 0 2 0 3 】

図 1 6 (A) に示すように、大当り時では、ステップアップ数として「なし」には 2 0

個の乱数値、「1ステップ」には10個の乱数値、「2ステップ」には、20個の乱数値、「3ステップ」には、50個の乱数値が割振られている。よって、大当り表示結果となる場合には、「3ステップ」が選ばれる割合が最も高く、複数段階までステップアップ予告演出が継続することが分かる。

【0204】

図16(B)に示すように、はずれ時では、ステップアップ数として「なし」には50個の乱数値、「1ステップ」には30個の乱数値、「2ステップ」には、20個の乱数値、「3ステップ」には、10個の乱数値が割振られている。よって、はずれ表示結果となる場合には、ステップアップ数として「なし」が選ばれる割合が高く、ステップアップが実行されない割合が高いことが分かる。また、実行されたとしても、ステップアップ数は

10

【0205】

図17は、大当り時のステップアップ予告演出決定テーブルを示す説明図である。また、図18は、はずれ時のステップアップ予告演出決定テーブルを示す説明図である。ステップアップ予告演出の演出態様(演出内容)は、図17および図18に示す表によって決められる。図17、図18に示すように、ステップアップ予告演出決定テーブルは、大当り時の場合とははずれ時の場合とに分けて設けられている。また、ステップアップ数決定テーブルはROM102に記憶されている。

【0206】

図17(A)は、通常大当り表示結果、確変大当り表示結果、突確大当り表示結果となることが決定されているときに用いられる大当り時用のステップアップ予告演出決定テーブルである。図18(B)は、はずれ表示結果となることが決定されているときに用いられるはずれ時用のステップアップ予告演出決定テーブルである。図17(A)および図18(B)は、それぞれステップアップ予告演出で最終的に表示される予告ステップでのウインドウ枠(たとえば、図13(g)、以下、最終の表示と称する)と最初に表示される予告態様で示すウインドウ枠(たとえば、図13(c)、以下、最初の表示と称する)を決定するために用いられるテーブルである。

20

【0207】

最終的に表示されるウインドウ枠の色は、「白」、「灰」、「黒」の三色である。そして、それぞれに対して、ステップアップ予告演出の判定値として1~200までの乱数値が割振られている。このようなステップアップ予告演出用の乱数値は、図10のS706の処理において更新される。図17(A)および図18(B)では、乱数値の割合を分かりやすくするために、割振られた乱数値の個数により割振りが示されている。

30

【0208】

図17(A)に示すように、大当り時では、最終的に表示されるウインドウ枠として「白」には40個の乱数値、「灰」には60個(40+20)の乱数値、「黒」には、100個(60+30+10)の乱数値が割振られている。よって、大当り表示結果となる場合には、最終的に表示されるウインドウ枠の色が「黒」となる割合が最も高く、次いで「灰」となる割合が高く、「白」となる割合が最も低い。つまり、大当り時には、大当り期待度の高い「黒」色の枠が表示され易くなるようにデータが設定されている。

40

【0209】

さらに、図17(A)に示すように最終的に「白」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白-白-白」の枠の予告態様のみが表示される。つまり、最初の表示が「白-白-白」となり、最終の表示が「白」となる場合には、40個の乱数値が割振られている。また、最終的に「灰」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白-白-白」または「白-白-灰」の2種類の枠の予告態様のうちのいずれかが表示される。最初の表示が「白-白-白」となり、最終の表示が「灰」となる場合には、40個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白-白-灰」となり、最終の表示が「灰」となる場合には、20個の乱数値が割振られている。さらに、最終的に「黒」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白-白-白」、「白-白-灰」および「白-白-黒」の3種類の予告態様の

50

うちのいずれかが表示される。最初の表示が「白 - 白 - 白」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、60個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白 - 白 - 灰」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、30個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白 - 白 - 黒」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、10個の乱数値が割振られている。

【0210】

このように、最終の表示が「灰」色の枠である場合には、最初の表示が「白 - 白 - 白」となる場合の方が最初の表示が「白 - 白 - 灰」となる場合より割合が高くなるように乱数値が割振られている。また、最終の表示が「黒」色の枠である場合には、最初の表示が「白 - 白 - 白」となる場合が最も高く、次いで、最初の表示が「白 - 白 - 灰」となる割合が高く、最初の表示が「白 - 白 - 黒」となる割合が最も低くなるように乱数値が割振られている。つまり、最初の表示が大当たり期待度の低い「白 - 白 - 白」となる場合が他の場合と比べて高い割合で選択されるように乱数値が割振られている。よって、低期待度の予告態様が最初に表示されたときにも、大当たり遊技状態への制御の期待度の高い「黒」色の枠のウィンドウに発展する割合が高いので、ステップアップ予告演出に期待を持つことができる。

10

【0211】

また、図18(B)に示すように、はずれ時では、最終的に表示されるウィンドウ枠として「白」には100個の乱数値、「灰」には60個(40 + 20)の乱数値、「黒」には、40個(24 + 10 + 6)の乱数値が割振られている。よって、はずれ表示結果となる場合には、最終的に表示されるウィンドウ枠の色は「白」となる割合が最も高く、次いで「灰」となる割合が高く、「黒」となる割合が最も低い。つまり、はずれ時には、大当たり期待度の低い「白」色の枠が表示され易くなるようにデータが設定されている。

20

【0212】

また、図18(B)に示すように最終的に「白」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白 - 白 - 白」の枠の予告態様のみが表示される。つまり、最初の表示が「白 - 白 - 白」となり、最終の表示が「白」となる場合には、100個の乱数値が割振られている。また、最終的に「灰」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白 - 白 - 白」または「白 - 白 - 灰」の2種類の枠の予告態様のうちのいずれかが表示される。最初の表示が「白 - 白 - 白」となり、最終の表示が「灰」となる場合には、40個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白 - 白 - 灰」となり、最終の表示が「灰」となる場合には、20個の乱数値が割振られている。さらに、最終的に「黒」色の枠が表示される場合には、最初の表示は「白 - 白 - 白」、「白 - 白 - 灰」および「白 - 白 - 黒」の3種類の予告態様のうちのいずれかが表示される。最初の表示が「白 - 白 - 白」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、24個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白 - 白 - 灰」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、10個の乱数値が割振られている。最初の表示が「白 - 白 - 黒」となり、最終の表示が「黒」となる場合には、6個の乱数値が割振られている。

30

【0213】

このように、最終の表示が「灰」色の枠である場合には、最初の表示が「白 - 白 - 白」となる場合の方が最初の表示が「白 - 白 - 灰」となる場合より割合が高くなるように乱数値が割振られている。また、最終の表示が「黒」色の枠である場合には、最初の表示が「白 - 白 - 白」となる場合が最も高く、次いで、最初の表示が「白 - 白 - 灰」となる割合が高く、最初の表示が「白 - 白 - 黒」となる割合が最も低くなるように乱数値が割振られている。つまり、最初の表示が大当たり期待度の低い「白 - 白 - 白」となる場合が他に比べて高い割合で選択されるように乱数値が割振られている。よって、低期待度の予告態様が最初に表示されたときにも、大当たり遊技状態への制御の期待度の高い「黒」色の枠のウィンドウに発展する割合が高いので、ステップアップ予告演出に期待を持つことができる。

40

【0214】

なお、図17、図18において、最初の表示の右欄に示すステップアップ数およびSU

50

1、SU2、SU3は、ステップアップ数が1、2、3の場合に、ステップアップ予告演出がどのように実行されるかを分かり易く示した表である。たとえば、最初の表示が「白 - 白 - 白」で最終の表示が「黒」である乱数値が抽出された場合、ステップアップ数が1のときにはSU1では「黒」となり、ステップアップ数が2のときにはSU1で「白」、SU2で「黒」となり、ステップアップ数が3のときにはSU1で「白」、SU2で「白」、SU3で「黒」と表示される。

【0215】

図19は、図11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（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（S501）。次いで、演出制御用CPU101は、S501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（S502）。また、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、S502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たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0216】

受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」または「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2指定コマンド、または表示結果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図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0217】

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」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「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。

【0218】

演出制御用CPU101は、たとえば、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。

【0219】

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。

【0220】

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において予告演出を実行するか否かの決定および、予告演出の演出態様の設定をする予告演出設定処理を実行する（S503）。なお、予告演出設定処理では、簡略のため後述するステップアップ予告演出のみを設定する場合を示しているが、ステップアップ予告演出以外のボタン予告等の予告演出を設定するようにしてもよい。

【0221】

次いで、演出制御用CPU101は、S501で読出した変動パターンコマンドに基づく変動パターン、S502で決定した停止図柄、およびS503で決定した予告演出等を含む演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S504）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（S

10

20

30

40

50

505)。

【0222】

S504で用いられ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）の制御を行なう。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、演出図柄の変動表示の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關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なう。

10

【0223】

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。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、S504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。

【0224】

20

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。

【0225】

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（S506）。たとえば、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/消灯制御を行なわせるために、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なわせるために、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。

30

【0226】

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（S507）。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（S802）に対応した値にする（S508）。

【0227】

40

図20は、図19のS503で実行される予告演出設定処理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、受信バッファのデータを確認することに基づいて、受信した変動パターンコマンドが大当りの変動パターンであるかを判定する（S601）。大当りの変動パターンであると判定された場合（S601のY）には、図16（A）に示す大当り用（大当り時）のステップアップ数決定テーブルにより、ステップアップステップアップ予告演出の有無およびステップアップ数を決定する（S602）。具体的には、演出制御用CPU101は、大当りと判定した場合に、判定値を読み出して、判定値に対応するステップアップ予告演出の有無およびステップアップ数を決定する。次いで、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出を実行することに決定したか否かを判定する（S603）。ステップアップ予告演出を実行すること

50

に決定されていない場合（Ｓ６０３のＮ）には、予告演出設定処理を終了する。

【０２２８】

ステップアップ予告演出を実行することに決定されている場合（Ｓ６０３のＹ）には、図１７（Ａ）に示す大当り用（大当り時）のステップアップ予告演出決定テーブルにより、ステップアップ演出の種類を決定する（Ｓ６０４）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、判定値を読み出して、判定値に対応するステップアップ予告演出の種類を決定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定されたステップアップ数、最初の表示態様（予告態様）、最終の表示態様（予告態様）でステップアップ予告演出を行なうことに設定する（Ｓ６０５）。

【０２２９】

Ｓ６０１において大当りの変動パターンであると判定されなかった（はずれの変動パターンとなると判定された）場合（Ｓ６０１のＮ）には、図１６（Ｂ）に示すはずれ用（はずれ時）のステップアップ数決定テーブルにより、ステップアップ予告演出の有無およびステップアップ数を決定する（Ｓ６０６）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、はずれと判定した場合に、判定値を読み出して、判定値に対応するステップアップ予告演出の有無およびステップアップ数を決定する。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップアップ予告演出を実行することに決定したか否かを判定する（Ｓ６０７）。ステップアップ予告演出を実行することが決定されていない場合（Ｓ６０７のＮ）には、予告演出設定処理を終了する。

【０２３０】

ステップアップ予告演出を実行することに決定されている場合（Ｓ６０７のＹ）には、図１８（Ｂ）に示すはずれ用（はずれ時）のステップアップ予告演出決定テーブルにより、ステップアップ演出の種類を決定する（Ｓ６０８）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、判定値を読み出して、判定値に対応するステップアップ予告演出の種類を決定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定されたステップアップ数、最初の表示態様（予告態様）、最終の表示態様（予告態様）でステップアップ予告演出を行なうことに設定する（Ｓ６０５）。

【０２３１】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１） 図１７、図１８に示すように、予告態様として最初の表示（図１３に示す袋６５の中のウインドウ６０～６２の枠６０ａ～６２ａ）の種類に応じて、ステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて通常とは異なる色の枠で予告ステップが実行される（図１５）確率が異なる。よって、ステップアップ予告演出が実行される前にそのステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様に興味を持たせることができるとともに、予告態様と異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行される場合もあるので、ステップアップ予告演出自体にも興味を持たせることができ、遊技の興味が向上する。

【０２３２】

（２） 図１７等 に示すように予告態様として最初の表示に「白 - 白 - 白」が表示されたとき（図１５（ｆ）に示す袋６５の中のウインドウ６０～６２の枠６０ａ～６２ａ）は、予告態様として最初の表示に「白 - 白 - 黒」が表示されたとき（図１４（ｆ）に示す袋６５の中のウインドウ６０～６２の枠６０ａ～６２ａ）よりも高確率で「白 - 白 - 白」の予告態様より大当り遊技状態への制御の期待度の高い予告態様であるウインドウの枠の色が黒の予告態様でステップアップ予告演出を実行する。よって、低期待度である「白 - 白 - 白」の予告態様が表示されたときにも、ステップアップ予告演出に期待を持つことができる。

【０２３３】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

（１） 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、

10

20

30

40

50

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27R, 27L等)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。

【0234】

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

【0235】

(3) 前述の実施の形態においては、変動表示において実行する演出として、擬似連の演出を実行するようにしてもよい。擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見える演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【0236】

(4) 前述の実施の形態においては、変動表示において実行する演出として、滑り演出を実行するようにしてもよい。滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

【0237】

(5) 前述の実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連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を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第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つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行な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の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、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の方で選択を行なう様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンド

を送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定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様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、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つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、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。

【0238】

(6) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、次のように遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。具体的に、上記の実施の形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払出され、遊技者が払出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行なわれる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行なう遊技機にも本発明を適用することができる。すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、変動表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、遊技球の打込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読出しを行なう遊技用記録媒体処理手段とを備えていてもよい。

【0239】

(7) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0240】

(8) 前述の実施形態では、大当たり種別として、15ラウンドの通常大当たりと15ラウンドの確変大当たりと2ラウンドの突確大当たりを設けた例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり、5ラウンドの大当たり、および、2ラウンドの大当たりを設ける場合のように、3種類以上のラウンド数の大当たり種別を設けてもよい。その場合には、たとえば、大当たりの種別を、賞球が得られやすい大当たり種別グループ（たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり）と、賞球が得られにくい大当たり種別グループ（たとえば、5ラウンドの大当たり、2ラウンドの大当たり）とに分類し、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、賞球が得られやすい大当たり種別グ

ループの大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。

【0241】

(9) 前述の実施形態では、ステップアップ数はSU3(3段階目)までであったが、ステップアップ数をSU4、SU5、それ以上とさらに複数段階まで増やしてもよい。また、最初に表示される予告態様として、4つのウインドウが表示される場合を示したが、3つしか表示されないようにしてもよい。また、4つ以上のウインドウを表示するようにしてもよい。

【0242】

(10) 前述の実施の形態においては、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ステップアップ予告演出における各予告ステップで「黒」色の枠のウインドウが表示されるような特定制御によりステップアップ予告演出を実行したときには、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、ステップアップ予告演出における各予告ステップで「白」色の枠のウインドウが表示されるような通常制御によりステップアップ予告演出を実行したときよりも、多段階のステップアップ予告演出を実行するようにしてもよい。具体的には、ステップアップの段階として4段階までであるような場合に、予告態様として最初に「白 - 白 - 白」と表示され、SU1で「白」、SU2で「白」、SU3で「白」と制御する通常制御の場合は、3段階でステップアップ予告演出を終了し、最初に「白 - 白 - 白」と表示され、SU1で「白」、SU2で「白」、SU3で「黒」と制御する特定制御の場合は、さらにSU4で「黒」と表示されるようにしてもよい。このようにすれば、特定制御によりステップアップ予告演出を実行したときには、通常制御によりステップアップ予告演出を実行したときよりも、多段階のステップアップ予告演出を実行するので、遊技の興趣が向上する。

【0243】

(11) 前述の実施の形態においては、最初に表示される予告態様として「白 - 白 - 白」が表示され、各予告ステップにおいて通常とは異なる「黒」色の枠の予告態様でステップアップ演出が実行される場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特定の演出を実行するようにしてもよい。たとえば、異なる予告態様が実行される前にキャラクタ64の色やキャラクタ64の持つ袋65の色を変化させる、異なる予告態様が実行される前にウインドウを袋65から出す際の空気の色を変える、異なる予告態様が実行される時にウインドウ枠を点滅させて「白」、「黒」を繰り返し枠の色がどちらになるかわからなくするなどの演出を実行するようにしてもよい。また、「黒」色の枠が出る演出自体は同じだが、異なる態様が実行された後にウインドウに表示されるキャラクタ62bのセリフが異なるようにしてもよい。また、これらの演出を組み合わせてもよく、異なる態様が表示される場合に行なわれる演出であればどのようなものであってもよい。このようにすれば、通常の予告態様とは異なる予告態様でステップアップ予告演出が実行される場合に、特定の演出が実行されるので、異なる予告態様に発展すること(発展したこと)を遊技者が理解しやすい。

【0244】

(12) 前述の実施の形態においては、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様の候補として複数の候補を表示した後、いずれかの候補を特定する演出を実行するようにしてもよい。具体的には、ステップアップ予告演出が実行される前に行なわれる示唆演出として、袋が複数あり、その中のいずれの袋を選ぶかという演出(いずれの候補に行くかを煽る演出)を実行してもよい。このようにすれば、ステップアップ予告演出の各予告ステップにおいて実行され得る予告態様の候補として複数の候補を表示した後、いずれかの候補を特定する演出が可能であるので、いずれの候補が特定されるかについて遊技者に注目させることができる。なお、このような場合には、予めステップアップ予告演出がどのような演出で実行されるのかが決まっており、その予告演出に対して複数の袋が出るような演出が実行されるような制御とすればよい。

【0245】

(1 3) 前述の実施の形態においては、表示している予告態様の次にステップアップする可能性のある次予告態様を示す演出表示を第一方向側に表示するとともに、当該次予告態様の次以降にステップアップする可能性のある予告態様を示す演出表示を第一方向とは異なる第二方向に表示するようにしてもよい。具体的には、ルーレットによりステップアップを示すような演出が実行される場合に、右回りに回るときには、２段階目のステップアップの予告態様を表示させ、左回りに回るときには３段階目のステップアップの予告態様を表示するようにすればよい。このようにすれば、遊技者は次以降にステップアップすることを認識することができ、遊技の興趣が向上する。また、二方向だけではなく三方向以上にステップアップするような演出を行なってもよいし、どの方向に進むかを煽る演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 2 4 6 】

(1 4) 前述の実施の形態においては、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当たり表示結果とすると決定されたか否かを画像表示により予告するための複数の予告演出のうち、演出図柄の変動表示中に実行する予告演出を決定し、実行すると決定された所定の予告演出の表示態様を、通常表示態様とするか、または通常表示態様よりも大当たり表示結果が導出表示される可能性が高いことを示すとともに予告表示の一部または全部に各予告演出で共通のモチーフ態様である桜柄を出現させる特殊表示態様とするかを決定する。さらに、大当たり表示結果としないことに決定されている演出図柄の変動表示中において、出現させる桜柄の数をたとえば、３未満に制限する。そして、決定した表示態様で、演出図柄の変動表示中に実行すると決定された各予告演出をそれぞれ実行し、所定の予告演出に対してあらかじめ定められた優先順位に従って出現させる桜柄の数を３未満に制限し、その優先順位は、実行割合が高い予告演出ほど制限対象となりやすいように定められているようにしてもよい。このようにするには、たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、実行割合が高い専用演出用のステップアップ予告演出で出現する桜柄を制限し、次に予め定められた書き替えテーブルに従って、共通演出用の予告演出の中で実行割合が高いものから順に桜柄を制限するようにすればよい。このようにすれば、予告演出においてモチーフ態様を出現させる演出を行う場合に、実行割合が低い予告演出でモチーフ態様が出現しなくなってしまう事態を抑制することができる。

20

【 0 2 4 7 】

(1 5) 前述の実施の形態では、キャラクタ 6 4 が持つ袋 6 5 の中に表示されるウィンドウは、枠の色のみが分かるような場合を示したが、ウィンドウの中にステップアップ予告演出で実行される各予告ステップで表示されるキャラクタが表示されるようにしてもよい。

30

【 0 2 4 8 】

(1 6) 前述の実施の形態では、ウィンドウ画面が各予告ステップに対応していたが、ウィンドウ画面ではなく、シャボン玉が何個も浮かんでいてステップアップ毎にシャボン玉がはじけて次のシャボン玉が出てくるような演出としてもよい。このように、ステップアップ予告演出の各予告ステップおよび示唆演出で実行される予告態様は形態やステップアップの方法が特に限定されるものではなく、ステップアップ予告演出とステップアップ予告演出が実行されることを示すような演出であれば、どのように表示されてもよい。

40

【 0 2 4 9 】

(1 7) 前述の実施の形態では、最初に「白 - 白 - 白」と表示された場合に、２段階目は必ず「白」色の枠が表示されていたが、２段階目から異なる態様の枠である「灰」や「黒」色の枠が出現するようにしてもよいし（たとえば、ＳＵ１で白、ＳＵ２で黒、ＳＵ３で黒と変化する）、ステップアップの１段階目から異なる態様が表示されるようにしてもよい（たとえば、ＳＵ１で黒、ＳＵ２で黒、ＳＵ３で黒と変化する）。このようにすれば、演出のバリエーションが増加する。

【 0 2 5 0 】

(1 8) 前述の実施の形態においては、袋 6 5 の中のウィンドウの数が多いほど、大当たり期待度が高くなるようにステップアップ予告演出を設定するようにしてもよい。この

50

ような場合に、袋 6 5 から出てくるウインドウの数は前述した実施の形態と同じ数としてもよい。

【 0 2 5 1 】

(1 9) 前述の実施の形態においては、袋 6 5 の色自体を複数設け、その色によって大当りの期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、袋 6 5 の色が青の場合は大当り期待度低、袋 6 5 の色が黄の場合は大当り期待度中、袋 6 5 の色が赤の場合は大当り期待度大とするようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

(2 0) 前述の実施の形態においては、袋 6 5 の見え方により大当り期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、袋 6 5 が透明の場合は大当り期待度が高く、袋 6 5 が半透明の場合は大当り期待度が低いようにしてもよい。

10

【 0 2 5 3 】

(2 1) 前述の実施の形態においては、袋 6 5 の中に示されるものが、ウインドウでは無くキャラクタなどとして、その出てくるキャラクタが異なる場合に、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、袋 6 5 の中にひよ子が複数入っており、ひよ子ばかりが出てくる場合よりも、袋から出てきたひよ子がにわとりに成長した（直接袋 6 5 からにわとりが出てきてもよい）方が大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、出てくるひよ子の数が多い場合に大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【 0 2 5 4 】

(2 2) 前述の実施の形態においては、示唆演出が実行される場合に袋 6 5 を持ったキャラクタを 2 人登場させ、その 2 人が戦うバトル演出が実行されるようにしてもよい。2 人のキャラクタのうちの 1 人は良いキャラクタ、もう一人は悪いキャラクタとし、勝った方のキャラクタが持つ袋 6 5 の中に示される態様でステップアップ予告演出が実行されるようにしてもよい。このような演出が実行されるとき、袋 6 5 の中身は最初から表示されないようにし、1 人のキャラクタが勝ったときに中身が表示されるようにしてもよい。また、悪いキャラクタが勝ったときは、その後ステップアップ予告演出が実行されないようにしてもよい。

20

【 0 2 5 5 】

(2 3) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

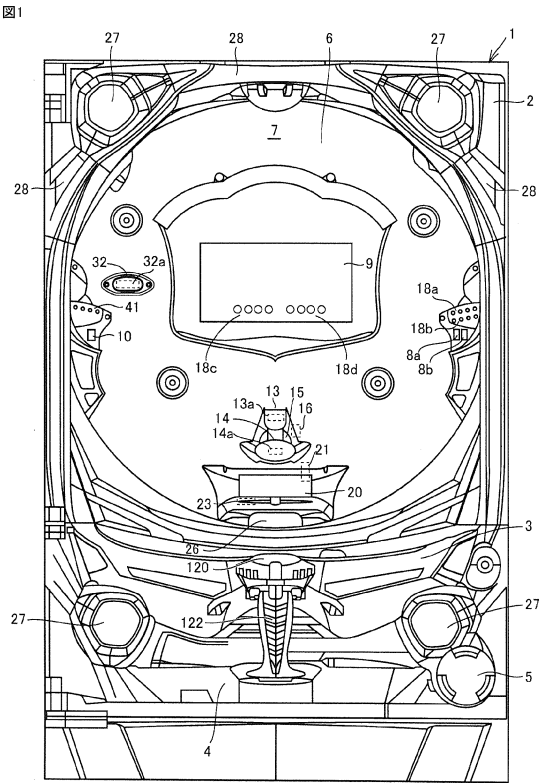
30

【符号の説明】

【 0 2 5 6 】

9 演出表示装置、5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ。

【図 1】

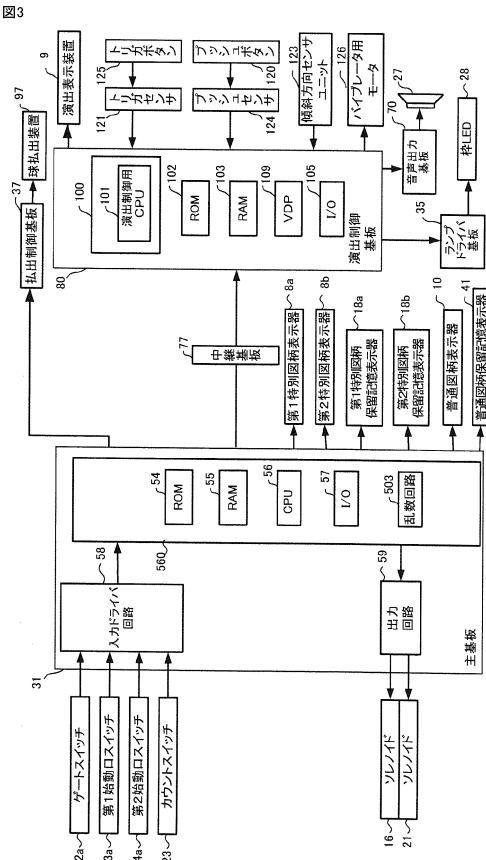


【図 2】

図2

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	低ベース	通常	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
突確 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	2回	0.5秒

【図 3】



【図 4】

図4

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1に1ずつ加算

【図 5】

図5

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080, 13320~13477 (確率: 1/300)	1000~1591, 13320~15004 (確率: 1/30)

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	通常大当り	確変大当り	突確大当り
大当り図柄	3	7	5
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5	7, 9

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

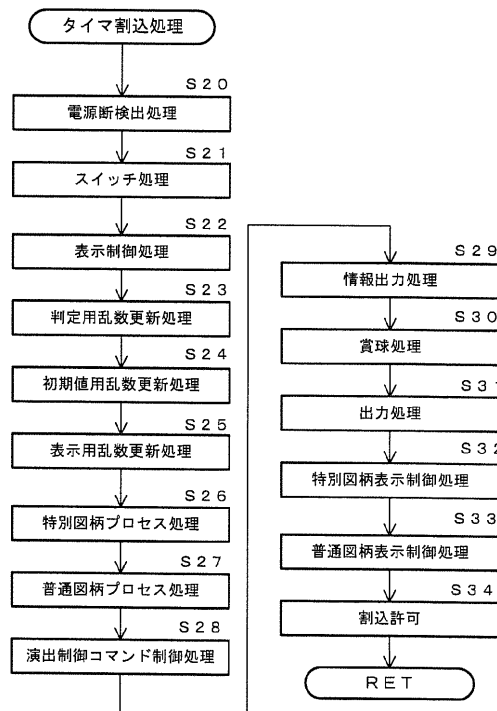
【図 6】

図6

MODE	EXT	名称	内容
B0	X X	変動パターン X 指定	振り廻柄の変動パターンの指定 (X=X=変動パターン番号)
8C	O1	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	O2	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	O3	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	O4	表示結果4指定 (突確大当り指定)	突確大当りに決定されていることの指定
8D	O1	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 (第1振り図柄の変動開始指定)
8D	O2	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 (第2振り図柄の変動開始指定)
8F	O0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	O0	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	O0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	X X	入賞時判定結果指定	入賞時の入賞時判定結果の指定
9F	O0	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	O1	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	O2	大当り開始2指定	確変大当りを開始することの指定
A0	O3	大当り開始3指定	突確大当りを開始することの指定
A1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=G1(0)0~0F(0))
A2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=G1(0)0~0F(0))
A3	O1	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	O2	大当り終了2指定	確変大当りを終了することの指定
A3	O3	大当り終了3指定	突確大当りを終了することの指定
A4	O1	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	O2	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	O0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	O1	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	O2	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	X X	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が X で示す数になったことの指定
C1	X X	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が X で示す数になったことの指定

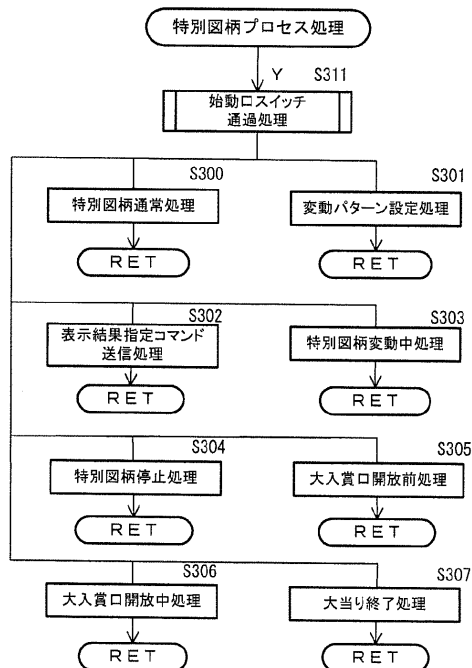
【図 7】

図7



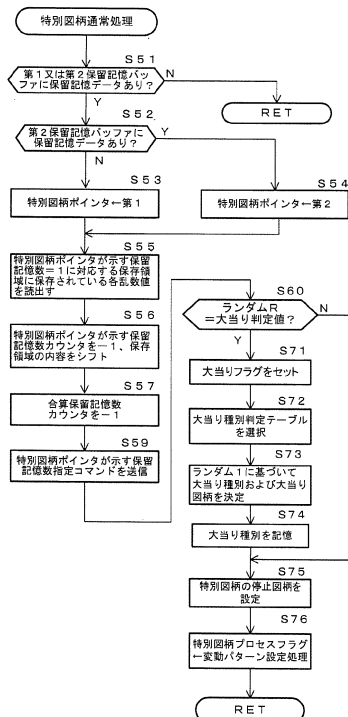
【図 8】

図8



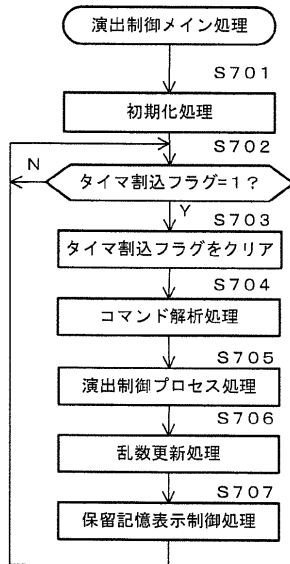
【図 9】

図9



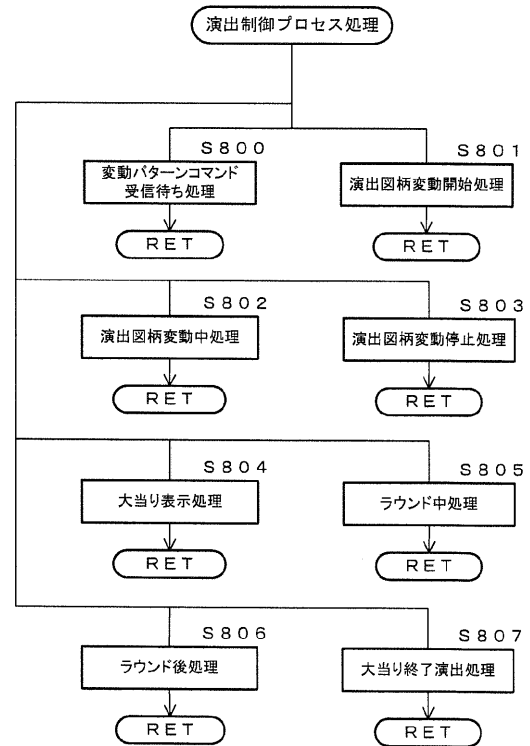
【図 10】

図10



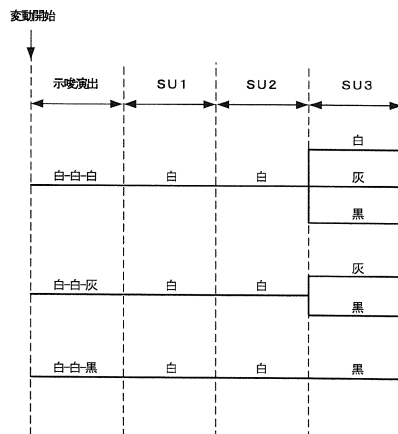
【図 11】

図11



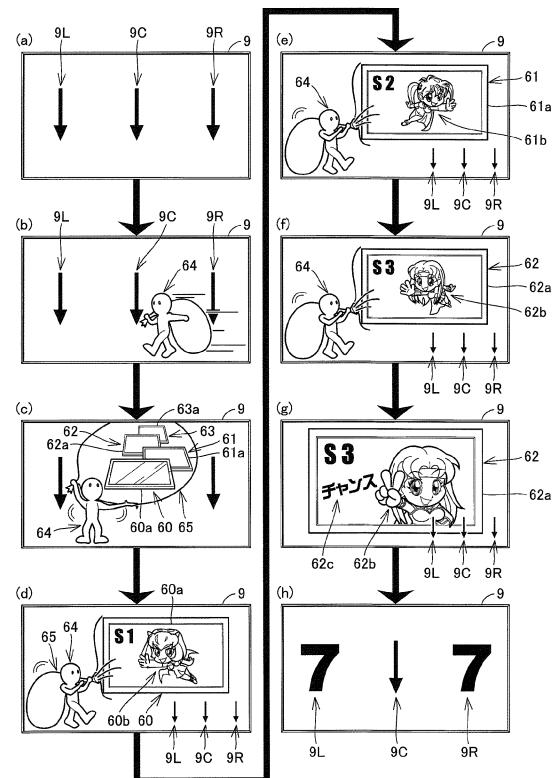
【図 12】

図12



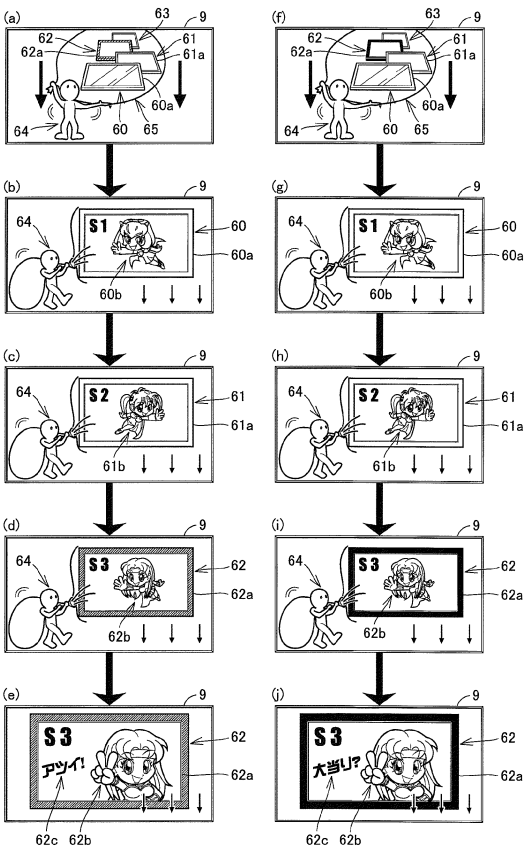
【図 13】

図13



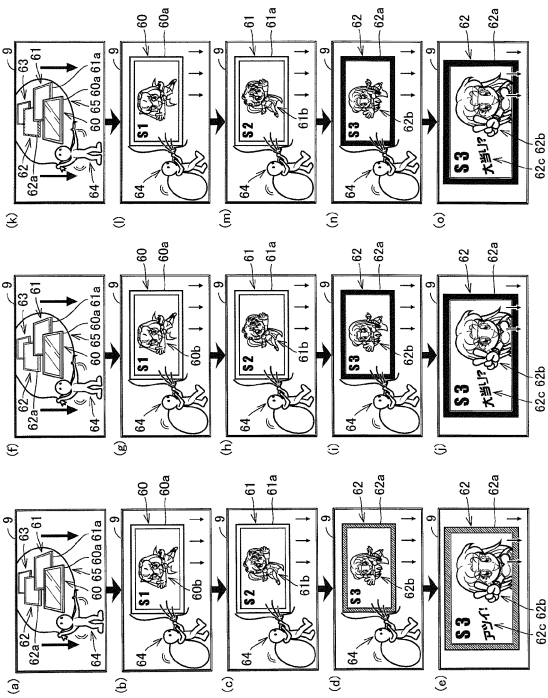
【図 14】

図14



【図 15】

図15



【図 16】

図16

ステップアップ数決定テーブル

(A)大当たり時

ステップアップ数	ステップアップ数 判定値 (1~100)
なし	20
1ステップ	10
2ステップ	20
3ステップ	50

(B)はずれ時

ステップアップ	ステップアップ数 判定値 (1~100)
なし	50
1ステップ	30
2ステップ	20
3ステップ	10

【図 17】

図17

ステップアップ予告演出決定テーブル

(A)大当たり時

ステップアップ 予告演出判定 値(1~200)	最終表示	最初の表示	ステップアップ数	SU1	SU2	SU3
40	白	白-白-白	1	白		
			2	白	白	
			3	白	白	白
40	灰	白-白-白	1	灰		
			2	白	灰	
			3	白	白	灰
20	灰	白-白-灰	1	灰		
			2	白	灰	
			3	白	白	灰
60	黒	白-白-白	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒
30	黒	白-白-灰	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒
10	黒	白-白-黒	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒

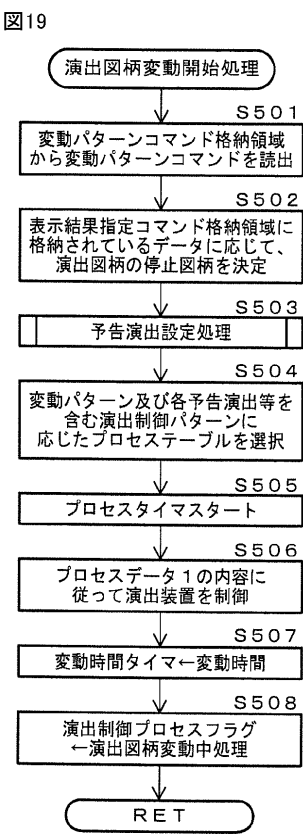
【図 18】

図18
ステップアップ予告演出決定テーブル

(B)はずれ時

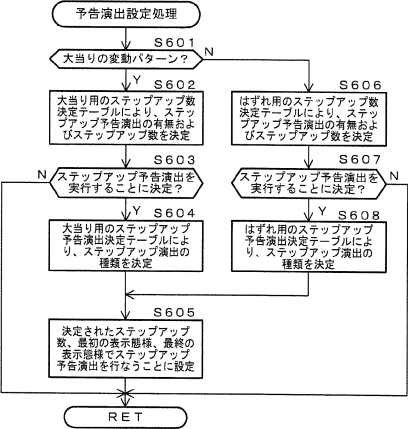
ステップアップ 予告演出判定 値(1～200)	最終表示	最初の表示	ステップアップ数	SU1	SU2	SU3
100	白	白-白-白	1	白		
			2	白	白	
			3	白	白	白
40	灰	白-白-白	1	灰		
			2	白	灰	
			3	白	白	灰
20		白-白-灰	1	灰		
			2	白	灰	
			3	白	白	灰
24	黒	白-白-白	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒
10		白-白-灰	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒
6		白-白-黒	1	黒		
			2	白	黒	
			3	白	白	黒

【図 19】



【図 20】

図20



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 0 4 0 2 6 1 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 7 6 0 6 0 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2