

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-35880

(P2010-35880A)

(43) 公開日 平成22年2月18日(2010.2.18)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C O 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 80 頁)

(21) 出願番号	特願2008-203457 (P2008-203457)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成20年8月6日 (2008.8.6)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100103090
			弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

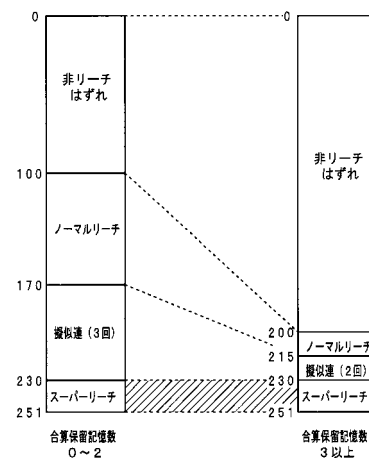
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】変動表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供する。

【解決手段】変動開始前の始動入賞時のタイミングで、スーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定し、スーパーリーチの予告演出を実行可能である。また、変動パターンを決定する際に用いるはずれ用変動パターン種別判定テーブルは、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。また、スーパーリーチ以外の変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、合算保留記憶数が少ない場合には、合算保留記憶数が多い場合と比較して、擬似連の再変動の実行回数が多い変動パターンを決定する。

【選択図】図4 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変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って、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度として保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

10

前記可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値テーブルとを用いて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

20

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数と前記判定値テーブルとを用いて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことにともづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能である報知実行手段とを備え、

前記複数種類の可変表示パターンは、前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、識別情報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非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターンを含み、

30

前記判定値テーブルは、

前記特定の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、

前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

40

可変表示パターン決定手段は、識別情報の可変表示パターンとして再可変表示パターンを決定するときには、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が少ない場合には、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多い場合と比較して、再変動の実行回数が多い再可変表示パターンを決定する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

可変表示パターン決定手段は、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させることに決定されている場合には、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に移行させないことに決定されている場合と比較して、高い割合で識別情報の可変表示パターンを特定の可変表示パターンとすることに決定する

50

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

可変表示パターン決定手段は、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、所定のリーチ態様を含む可変表示パターンおよび該所定のリーチ態様を含まない可変表示パターンとすることに決定する

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

可変表示パターン決定手段は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段を含むとともに、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンを決定し、

前記可変表示パターン種別決定手段は、可変表示パターン種別として、特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかの可変表示パターン種別に決定し、

始動判定手段は、前記識別情報の可変表示パターン種別が前記特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別となると判定したときに、前記識別情報の可変表示パターンが前記特定の可変表示パターンとなると判定する

請求項 1 から請求項 4 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

可変表示パターン決定手段は、前記特別遊技状態に移行されているときに、可変表示時間が短い可変表示パターンを決定可能であり、

報知実行手段は、

特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を、複数回の識別情報の可変表示にわたって連続して実行可能であり、

前記特別遊技状態に移行されているときには、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御する

請求項 1 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

遊技の進行を制御し、事前決定手段、可変表示パターン決定手段および始動判定手段を備えた遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関する演出を実行可能な演出手段を制御し、可変表示実行手段および報知実行手段を備えた演出制御手段とを有し、

前記遊技制御手段は、前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、前記特定の可変表示パターンとなることを示すコマンドを送信するコマンド送信手段を備え、

前記報知実行手段は、

前記コマンド送信手段によってコマンドが送信されたことにもとづいて、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能であり、

前記コマンド送信手段によってコマンドが送信された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御する

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

遊技の進行を制御し、事前決定手段、可変表示パターン決定手段および始動判定手段を備えた遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関する演出を実

10

20

30

40

50

行可能な演出手段を制御し、可変表示実行手段および報知実行手段を備えた演出制御手段とを有し、

前記遊技制御手段は、前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、前記特定の可変表示パターンとなることを示すコマンドを送信するコマンド送信手段を備え、

前記報知実行手段は、前記コマンド送信手段によってコマンドが送信されたことにもとづいて、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能であり、

前記コマンド送信手段は、前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、前記特定の可変表示パターンとなることを示すコマンドを送信しないように制御する

10

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 9】

始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数を記憶する可変表示残り回数記憶手段を備え、

報知実行手段は、前記可変表示残り回数記憶手段が記憶する識別情報の可変表示の残り回数に応じて、異なる演出態様で前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能である

請求項 1 から請求項 8 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変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パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

40

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」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当たりが発生すると、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 2.9 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。

50

【 0 0 0 5 】

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

10

【 0 0 0 6 】

そのような遊技機では、通常、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

【 0 0 0 7 】

一方、そのような遊技機において、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するように構成したものがある（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 に記載された遊技機では、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞したタイミングで、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることが記載されている。

20

【 0 0 0 8 】

また、例えば、特許文献 2 には、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を読み出して変動パターンのカテゴリを判定するように構成した遊技機が記載されている。特許文献 2 に記載された遊技機では、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞したタイミングで、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するとともに、変動パターンのカテゴリを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることが記載されている。

30

【 0 0 0 9 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 1 6 4 6 1 7 号公報（段落 0 1 0 9 - 0 1 1 3、段落 0 1 6 0 - 0 1 6 2、図 1 4、図 2 6 - 2 7）

【特許文献 2】特開 2 0 0 3 - 2 7 5 4 1 8 号公報（段落 0 0 9 6 - 0 1 0 8、段落 0 1 5 7、図 1 3、図 2 7）

【 発明の開示 】

40

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 0 】

特許文献 1 や特許文献 2 に記載された遊技機では、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることによって、大当たりやリーチに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。しかし、常に一定の割合で変動パターンを決定しているので、変動時間の長い変動パターンが集中して決定されてしまうと、保留記憶が溜まって変動表示されない始動入賞が発生してしまったり、変動表示の作動率が低下してしまうおそれがある。

【 0 0 1 1 】

50

そこで、本発明は、変動表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上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】

【0012】

本発明による遊技機は、所定の始動領域（例えば、第1始動入賞口13。第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの変動表示も実行されておらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR））と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、大当り種別判定用乱数（ランダム1））とを抽出する抽出手段（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S215，S225を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば8）を限度として保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ。第2保留記憶バッファ。）と、可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値テーブル（例えば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A，135B）とを用いて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS91～S105を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（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S824～S826，S841～S845，S846～S848，S853を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したことにともづいて、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する始動判定手段（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S219A～S219G，S229A～S229Gを実行する部分）と、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにともづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出（例えば、図36（A）～（C）に示すスーパーリーチ予告画面を重畳表示する演出）を実行可能である報知実行手段（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S845E～S845Iを実行する部分）とを備え、複数種類の可変表示パターンは、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、識別情報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非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターン（例えば、図6に示す擬似連を伴うノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2の変動パターン）を含み、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている（例えば、図10（A），（B）および図41

に示すように、合算保留記憶数が 0 ~ 2 であるか 3 以上であるかにかかわらず、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 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチや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に対しては、合算保留記憶数が 0 ~ 2 であるか 3 以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている) ことを特徴とする。

【0013】

可変表示パターン決定手段は、識別情報の可変表示パターンとして再可変表示パターンを決定するときには、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が少ない場合には、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多い場合と比較して、再変動の実行回数が多い再可変表示パターンを決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 9 1 ~ S 1 0 5 を実行するときに、図 1 0 (A), (B) および図 4 4 に示すように、合算保留記憶数が 0 ~ 2 と少ないときには、再変動回数が 3 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 2 の変動パターンを決定し、合算保留記憶数が 3 以上と多いときには、再変動回数が 2 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 1 の変動パターンを決定する) ように構成されていてもよい。

10

【0014】

可変表示パターン決定手段は、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させることに決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させないことに決定されている場合と比較して、高い割合で識別情報の可変表示パターンを特定の可変表示パターンとすることに決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 9 1 ~ S 1 0 5 を実行するときに、図 9 (A), (B) に示すように、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 1 5 0 ~ 2 5 1 または 8 0 ~ 2 5 1 と広い範囲にわたって判定値が割り当てられた大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A, 1 3 2 B を用いて変動パターンを決定し、図 1 0 (A), (B) に示すように、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 2 3 0 ~ 2 5 1 と狭い範囲しか判定値が割り当てられていないはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A, 1 3 5 B を用いて変動パターンを決定する) ように構成されていてもよい。

20

【0015】

可変表示パターン決定手段は、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、所定のリーチ態様を含む可変表示パターン(例えば、ノーマルリーチを伴う変動パターン)および該所定のリーチ態様を含まない可変表示パターン(例えば、非リーチの変動パターン)とすることに決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 9 1 ~ S 1 0 5 を実行して、ノーマルリーチを伴うノーマル P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 4 やノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 4 の変動パターンや、非リーチの非リーチ P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンを決定する) ように構成されていてもよい。

30

【0016】

可変表示パターン決定手段は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類の可変表示パターン種別(例えば、変動パターン種別)のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 1 0 2 を実行する部分)を含むとともに、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンを決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 1 0 2 で決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から、ステップ S 1 0 5 で変動パターンを決定する)、可変表示パターン種別決定手段は、可変表示パターン種別として、特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかの可変表示パターン種別に決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、図 1 0 (A), (B) に示すように、スーパーリーチを伴う変動パターンを含むスーパーリーチ C A 2 - 6 の変動パターン種別を決定し、スーパーリーチを含まない非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 2、ノーマル

40

50

C A 2 - 3 ~ ノーマル C A 2 - 5 の変動パターン種別を決定する)、始動判定手段は、識別情報の可変表示パターン種別が特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別となると判定したときに、識別情報の可変表示パターンが特定の可変表示パターンとなると判定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS219E, S229Eで変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が150~251であるか否かを判定し、ステップS219G, S229Gで変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230~251であるか否かを判定する)ように構成されていてもよい。

【0017】

遊技機は、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば、時短状態。確変状態。)に移行させる遊技機であって、可変表示パターン決定手段は、特別遊技状態に移行されているときに、可変表示時間が短い可変表示パターンを決定可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS95でYのときにステップS98ではずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを選択することによって、ステップS105で短縮変動の非リーチPA1-2の変動パターンを決定することがある)、報知実行手段は、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を、複数回の識別情報の可変表示にわたって連続して実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図40に示すように、スーパーリーチとなるまでの各変動表示において連続してスーパーリーチの予告演出を実行可能である)、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS845AでYと判定したときに、ステップS845B~S845Jを実行しない。または、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図47および図48に示すように、ステップS218A, S228AでYと判定したときには、ステップS219A~S219H, S229A~S229Hを実行せず、入賞時判定結果指定コマンドを送信しない。)ように構成されていてもよい。

【0018】

遊技機は、遊技の進行を制御し、事前決定手段、可変表示パターン決定手段および始動判定手段を備えた遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、遊技制御手段からのコマンド(例えば、演出制御コマンド)にもとづいて、識別情報の可変表示に関する演出を実行可能な演出手段(例えば、演出表示装置9、スピーカ27L, 27R、ランプ28a, 28b, 28c)を制御し、可変表示実行手段および報知実行手段を備えた演出制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100)とを有し、遊技制御手段は、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを示すコマンド(例えば、入賞時判定結果指定コマンド)を送信するコマンド送信手段(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S219H, S229Hを実行する部分)を備え、報知実行手段は、コマンド送信手段によってコマンドが送信されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを報知する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S663, S664で入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいてスーパーリーチ予告フラグをセットし、ステップS845Cでスーパーリーチ予告フラグがセットされていることにもとづいてステップS845E~S845Iを実行する)、コマンド送信手段によってコマンドが送信された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS845AでYと判定したときに、ステップS845B~S845Jを実行しない)ように構成されていてもよい。

【0019】

遊技機は、遊技の進行を制御し、事前決定手段、可変表示パターン決定手段および始動判定手段を備えた遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、遊技制御手段からのコマンド(例えば、演出制御コマンド)にもとづいて、識別情報の可

10

20

30

40

50

変表示に関する演出を実行可能な演出手段（例えば、演出表示装置 9、スピーカ 27L、27R、ランプ 28a、28b、28c）を制御し、可変表示実行手段および報知実行手段を備えた演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）とを有し、遊技制御手段は、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを示すコマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンド）を送信するコマンド送信手段（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 S 219H、S 229H を実行する部分）を備え、報知実行手段は、コマンド送信手段によってコマンドが送信されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを報知する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 S 663、S 664 で入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいてスーパーリーチ予告フラグをセットし、ステップ S 845C でスーパーリーチ予告フラグがセットされていることにもとづいてステップ S 845E ~ S 845I を実行する）、コマンド送信手段は、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを示すコマンドを送信しないように制御する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、図 47 および図 48 に示すように、ステップ S 218A、S 228A で Y と判定したときには、ステップ S 219A ~ S 219H、S 229A ~ S 229H を実行せず、入賞時判定結果指定コマンドを送信しない）ように構成されていてもよい。

10

20

【0020】

遊技機は、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数を記憶する可変表示残り回数記憶手段（例えば、変動回数カウンタ）を備え、報知実行手段は、可変表示残り回数記憶手段が記憶する識別情報の可変表示の残り回数に応じて、異なる演出態様で特定の可変表示パターンとなることを報知する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 S 845E で Y のときステップ S 845F を実行してスーパーリーチ予告画面 1 を演出表示装置 9 に重畳表示し、ステップ S 845G で Y のときステップ S 845H を実行してスーパーリーチ予告画面 2 を演出表示装置 9 に重畳表示し、ステップ S 845G で N のときステップ S 845I を実行してスーパーリーチ予告画面 3 を演出表示装置 9 に重畳表示する）ように構成されていてもよい。

30

【発明の効果】

【0021】

請求項 1 に記載された発明では、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能である報知実行手段とを備えるように構成されているので、その始動領域の遊技媒体の通過（例えば、始動入賞）に対応した可変表示よりも以前に、特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、判定値テーブルが、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられているように構成されているので、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。さらに、複数種類の可

40

50

変表示パターンが、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、識別情報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非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターンを含むように構成されているので、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、再可変表示パターンを用いた可変表示が行われることによって、特定遊技状態（大当り遊技状態）となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0022】

請求項2に記載された遊技機では、可変表示パターン決定手段が、識別情報の可変表示パターンとして再可変表示パターンを決定するときには、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が少ない場合には、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多い場合と比較して、再変動の実行回数が多い再可変表示パターンを決定するように構成されているので、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い再可変表示パターンを用いた可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

10

【0023】

請求項3に記載された遊技機では、可変表示パターン決定手段が、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させることに決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させないことに決定されている場合と比較して、高い割合で識別情報の可変表示パターンを特定の可変表示パターンとすることに決定するように構成されているので、報知が実行されたときの特定遊技状態（大当り遊技状態）への期待感を高めることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

20

【0024】

請求項4に記載された遊技機では、可変表示パターン決定手段が、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、所定のリーチ態様を含む可変表示パターンおよび該所定のリーチ態様を含まない可変表示パターンとすることに決定するように構成されているので、特定の可変表示パターンに従った可変表示が行われないうちであっても、所定のリーチ態様を伴う可変表示が実行されて、特定遊技状態（大当り遊技状態）になるかもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

30

【0025】

請求項5に記載された遊技機では、可変表示パターン種別決定手段が、可変表示パターン種別として、特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかの可変表示パターン種別に決定し、始動判定手段が、識別情報の可変表示パターン種別が特定の可変表示パターンを実行する可変表示パターン種別となると判定したときに、識別情報の可変表示パターンが特定の可変表示パターンとなると判定するように構成されているので、可変表示パターン種別の振り分けを変更するだけで、特定の可変表示パターンとそれ以外の可変表示パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【0026】

請求項6に記載された遊技機では、可変表示パターン決定手段が、特別遊技状態に移行されているときに、可変表示時間が短い可変表示パターンを決定可能であり、報知実行手段が、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を、複数回の識別情報の可変表示にわたって連続して実行可能であり、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御するように構成されているので、特別遊技状態（確変状態）に移行されているときに、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出が終了する前に可変表示が終了してしまう事態を防止することができ、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができる。

40

【0027】

請求項7に記載された遊技機では、報知実行手段が、コマンド送信手段によってコマン

50

ドが送信されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能であり、コマンド送信手段によってコマンドが送信された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行しないように制御するように構成されているので、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができるとともに、遊技制御手段側の制御負担を軽減することができる。

【 0 0 2 8 】

請求項 8 に記載された遊技機では、報知実行手段が、コマンド送信手段によってコマンドが送信されたことにもとづいて、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能であり、コマンド送信手段が、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定された場合であっても、特別遊技状態に移行されているときには、特定の可変表示パターンとなることを示すコマンドを送信しないように制御するように構成されているので、演出制御手段が現在の遊技状態の認識を誤って特別遊技状態（確変状態）ではないと認識してしまった場合であっても、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出が実行されないようにすることができ、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができる。

10

【 0 0 2 9 】

請求項 9 に記載された遊技機では、始動判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示の開始条件が成立するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数を記憶する可変表示残り回数記憶手段を備え、報知実行手段が、可変表示残り回数記憶手段が記憶する識別情報の可変表示の残り回数に応じて、異なる演出態様で特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能であるように構成されているので、特定の可変表示パターンとなるまでの可変表示の残り回数に応じて、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出の演出態様を異ならせることができ、特定の可変表示パターンとなることを報知する演出の演出態様のバリエーションを多様化することができる。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 0 】

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。

30

【 0 0 3 1 】

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）を含む構造体である。

【 0 0 3 2 】

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。

40

【 0 0 3 3 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置 9 は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出

50

表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【 0 0 3 8 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における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 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【 0 0 3 9 】

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 0 】

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、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 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 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 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。

10

【 0 0 4 1 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 0 4 2 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

20

【 0 0 4 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a 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 8 a 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。

30

【 0 0 4 4 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b 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 8 b 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。

【 0 0 4 5 】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部 1 8 c という。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部 1 8 c が設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a および第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のみを設けるようにし、演出表示装置 9 の表示画面上には合算保留記憶表示部 1 8 c を設けないようにしてもよい。

40

【 0 0 4 6 】

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 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 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。

50

【 0 0 4 7 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 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 】

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

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が

高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当りとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 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。

【0052】

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、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【0056】

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（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および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。

【0057】

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

10

20

30

40

50

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

【００５８】

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、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。

【００５９】

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。 20

【００６０】

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。

【００６１】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。 30

【００６２】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。 40

【００６３】

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 50

段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）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。

【００６４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等 10
等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

【００６５】

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

【００６６】

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 30
およびカウントスイッチ２３からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。さらに、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板３１に搭載されている。

【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 40
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との表示制御を行う。

【００６８】

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。

【００６９】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１およびＲＡＭを含む演出制御用マイクロ 50

コンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【 0070 】

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 VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 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、VDP によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

10

【 0071 】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (演出図柄を含む) をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

20

【 0072 】

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

【 0073 】

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。

30

【 0074 】

さらに、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

40

【 0075 】

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、駆動信号を天枠 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28c などの枠側に設けられている各 LED に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 に駆動信号を供給する。なお、LED 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路 (ドライバ) がランプドライバ基板 35 に搭載される。

50

【 0 0 7 6 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 R , 2 7 L に出力する。音声データ R O M 7 0 4 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。

【 0 0 7 7 】

10

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 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 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）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 S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 7 8 】

20

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、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 S 3）。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 C T C（カウンタ/タイマ）および P I O（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 S 4）、R A M をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、C P U 5 6 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。

【 0 0 7 9 】

30

次いで、C P U 5 6 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 S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 1 0 ~ S 1 5）を実行する。

【 0 0 8 0 】

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 R A M 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。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、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ R A M 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 R A M 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。

【 0 0 8 1 】

40

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。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 S 8 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 R A M 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 R A M 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【 0 0 8 2 】

50

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS 41～S 43の処理）を行う。具体的には、ROM 54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S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS 42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 41およびS 42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。

【0083】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 43）。そして、ステップS 14に移行する。なお、この実施の形態では、CPU 56は、ステップS 43の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0084】

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

【0085】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS 10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS 12）。

【0086】

ステップS 11およびS 12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。

【0087】

また、CPU 56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S 13）。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。

【0088】

また、CPU 56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S 14）。CPU 56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。

【0089】

そして、ステップS 15において、CPU 56は、所定時間（例えば2ms）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

C T C 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 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、C P U 5 6 は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップ R A M 領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップ S 2 1）。

【0093】

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

【0094】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当た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 S 2 3

）。CPU 56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）。

【0095】

さらに、CPU 56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。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0096】

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

【0097】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0098】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、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）。

【0099】

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。

【0100】

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）。

【0101】

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）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

【0102】

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「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファ

10

20

30

40

50

に設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【 0 1 0 3 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4 ）、処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 2 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3（ステップ S 2 9 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

10

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

20

【 0 1 0 7 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当り図柄が停止表示される場合には、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 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【 0 1 0 8 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、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「1 3 5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

30

【 0 1 0 9 】

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。

40

【 0 1 1 0 】

50

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 P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 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 P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 2、ノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され疑似連の演出を伴う非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 1 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 2 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2 を用いる場合には、再変動が 4 回行われる。

【 0 1 1 1 】

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 P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 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、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 6 に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され疑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 2 回行われる。また、リーチする場合に使用され疑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 3 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑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 4 回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され疑似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。

【 0 1 1 2 】

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、疑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、疑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。

【 0 1 1 3 】

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

(2) ランダム 2 (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 (MR3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

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

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

【0114】

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。

【0115】

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2回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動4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。

【0116】

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、小当りや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、リート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、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CA2-2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CA2-3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CA2-3と、ノーマルリーチおよび再変動3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CA2-4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、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CA2-6とに種別分けされている。

【0117】

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。

【0118】

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、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 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。

【 0 1 1 9 】

図 8 (B) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。また、図 8 (B) に記載されている数値が小当り判定値である。

【 0 1 2 0 】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム R ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 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) 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) 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【 0 1 2 1 】

図 8 (C) , (D) は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b を示す説明図である。このうち、図 8 (C) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 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）1 3 1 a である。また、図 8 (D) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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）1 3 1 b である。

【 0 1 2 2 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b 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 (C) , (D) に示すように、大当り種別判定テーブル 1 3 1 a には「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の全てに対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「通常大当り」と「確変大当り」にのみ判定値が割り当てられている場合を説明する。

【 0 1 2 3 】

「確変大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。また、「通常大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されない（この実施の形態では、時短状態にのみ移行される）大当りである。

【 0 1 2 4 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a, 1 3 1 b 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。CPU 5 6 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。

【0 1 2 5】

図 9 (A) ~ (C) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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。

10

【0 1 2 6】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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 CA 3 - 1 ~ ノーマル CA 3 - 2、スーパー CA 3 - 3、特殊 CA 4 - 1、特殊 CA 4 - 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。

【0 1 2 7】

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) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A 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 1 3 2 B とで、ノーマル CA 3 - 1 ~ ノーマル CA 3 - 2、スーパー CA 3 - 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。

20

【0 1 2 8】

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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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。

【0 1 2 9】

30

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 1 5 0 ~ 2 5 1 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。

【0 1 3 0】

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 1 3 2 C では、例えば、特殊 CA 4 - 1、特殊 CA 4 - 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 2 ラウンド大当り状態に制御する場合には、1 5 ラウンド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。

40

【0 1 3 1】

また、図 9 (D) は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D 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 1 3 2 D 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 CA 4 - 1 が決定される場合が示されている。

50

【 0 1 3 2 】

図 1 0 (A) , (B) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B を示す説明図である。このうち、図 1 0 (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 1 3 5 A を示している。また、図 1 0 (B) は、遊技状態が確変状態または時短状態であるか、または合算保留記憶数が 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 1 3 5 B を示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B は、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【 0 1 3 3 】

なお、この実施の形態では、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 1 3 5 A 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 1 3 5 B との 2 種類のテーブルのみ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かぎられない。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

20

【 0 1 3 4 】

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。

30

【 0 1 3 5 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B 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 C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3 、ノーマル C A 2 - 3 ~ ノーマル C A 2 - 5 、スーパー C A 2 - 6 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。

40

【 0 1 3 6 】

なお、図 1 0 (A) , (B) に示すように、この実施の形態では、はずれである場合には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 であれば、遊技状態や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。

【 0 1 3 7 】

なお、この実施の形態では、図 9 および図 1 0 に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルやはずれ用変動パターン種別判定テ

50

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であるか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り用変動パターン種別判定テーブルや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う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、遊技状態が時短状態や確変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。

【0138】

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「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。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。

【0139】

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(スーパーリット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。

【0140】

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。

【 0 1 4 1 】

図１３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に示す例において、コマンド８０××（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××に対応）。つまり、図６に示された使用され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８０××（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。

【 0 1 4 2 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (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 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (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 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 4 3 】

コマンド 8 D 0 1 (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 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 1 4 4 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の可変表示（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 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 4 5 】

コマンド 9 0 0 0 (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 9 2 0 0 (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 5 6 0 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 R A M 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。

【 0 1 4 6 】

コマンド 9 5 0 0 (H) は、入賞時判定結果の内容(その後、開始条件が成立して変動表示が実行されるときにスーパーリーチとなるか否かの判定結果)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。なお、この実施の形態では、入賞判定時にスーパーリーチとなると判定したことにもとづいて、大当りであるか否かにかかわらず、共通の入賞時判定結果指定コマンドを送信する場合を示しているが、大当りのときとはずれるときとで異なる判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、大当りであるか否かに応じて E X T データの値が異なる入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにすればよい。例えば、大当りである場合には E X T データとして「 0 1 」を含むコマンド(すなわち、コマンド 9 5 0 1 (H))を送信するようにし、はずれである場合には E X T データとして「 0 2 」を含むコマンド(すなわち、コマンド 9 5 0 2 (

H))を送信するようにすればよい。そして、スーパーリーチの予告を行うだけでなく、大当たり時の判定結果指定コマンドを受信した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100側において大当たりの予告の演出を行えるようにしてもよい。

【0147】

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。

【0148】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当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。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。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。

【0149】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0150】

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とともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当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とともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。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、小当た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。

【0151】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(確変状態を含む)であることを指定する演出制御コマンド(時短状態指定コマンド)である。

【0152】

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。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できる。

【0153】

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算数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減

10

20

30

40

50

算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【0154】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0155】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

図13に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0159】

図14は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口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または第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、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311、S312)。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。

【0160】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0161】

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、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ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。

10

【0162】

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、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。

【0163】

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。

20

【0164】

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、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。

【0165】

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。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄が停止されるように制御する。

30

40

【0166】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

50

【 0 1 6 7 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【 0 1 6 8 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）：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 1 0 0 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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 6 9 】

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）：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 2 1 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 S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【 0 1 7 0 】

小当り開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ 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 S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0（1 0 進数））に更新する。

【 0 1 7 1 】

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 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13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14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14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、CPU56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13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（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、00（H）がセットされている。

【0175】

図17は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図17に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

【0176】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215）。なお、ステップS215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。

【0177】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS216）。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合算保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS217）。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS218）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0178】

また、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場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS29）において演出制御コマンドを送信する。

【0179】

次いで、CPU56は、ステップS215で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図8（A）に示す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S219A）。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

10

20

30

40

50

、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、始動口スイッチ通過処理においてステップS219A～S219HやステップS229A～S229Hを実行することによって、あらかじめ演出図柄の変動表示中にスーパーリーチとなるか否かを確認する。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スーパーリーチとなることを予測し、後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ100によってスーパーリーチとなる旨の予告演出を実行する。

【0180】

大当り判定用乱数(ランダムR)が大当り判定値と一致する場合には(ステップS219AのY)、CPU56は、図8(C)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する(ステップS219B)。そして、CPU56は、ステップS215で抽出した大当り種別判定用乱数(ランダム1)と、選択した第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルにもとづいて、大当り種別を判定する(ステップS219C)。

10

【0181】

大当り種別が通常大当りまたは確変大当りである場合には(ステップS219DのY)、CPU56は、ステップS215で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が150～251の範囲であるか否かを確認する(ステップS219E)。この実施の形態では、図9(A)、(B)に示すように、15ラウンドの大当りとなる場合には、大当り種別が通常大当りであるか確変大当りであるかにかかわらず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が150～251の範囲であれば、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。変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が150～251の範囲であれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS219H)。

20

【0182】

大当り判定用乱数(ランダムR)が大当り判定値と一致しなければ(ステップS219AのN)、CPU56は、ステップS215で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(B)に示す小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S219F)。大当り判定用乱数(ランダムR)が小当り判定値と一致しなければ(ステップS219FのN)、すなわち、はずれであれば、CPU56は、ステップS215で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230～251の範囲であるか否かを確認する(ステップS219G)。この実施の形態では、図10(A)、(B)に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230～251の範囲であれば、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。例えば、始動入賞時における合算保留記憶数と実際に変動表示が開始されときの合算保留記憶数とは必ずしも一致するとはかぎらない(通常、始動入賞後に増減する)ので、始動入賞時の判定と変動開始時の変動パターン種別の決定とで、選択するはずれ変動パターン種別判定テーブルが一致するとはかぎらず、一般に、始動入賞時に前もってスーパーリーチとなるか否かを判定して予測することは難しい。しかし、この実施の形態では、図10(A)、(B)に示すように、合算保留記憶数3未満で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数3以上で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bとで、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CA2-6に割り当てられている判定値の範囲が同じ(230～251)であるので、いずれのテーブルを選択したとしても、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230～251の範囲であれば、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)となると判定することができる。変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230～251の範囲であれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS219H)。

30

40

50

【0183】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、後述するように、ステップS219Hで送信された入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、スーパーリーチを予告する予告演出を実行するのであるが、現在の合算保留記憶数に応じた演出態様で予告演出を実行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS218で送信された合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、現在の合算保留記憶数を把握する。なお、CPU56は、入賞時判定結果指定コマンドとして、現在の合算保留記憶数を指定したコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、現在の合算保留記憶数の値をEXTデータとして指定して入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータを確認することによって、現在の合算保留記憶数を把握するようにしてもよい。

10

【0184】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(ステップS221)。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する(ステップS222)。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ13aがオンしているか否かを確認する(ステップS211参照)処理を行うようにしてもよい。

20

【0185】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS223)。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S224)。

【0186】

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保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップS225)。なお、ステップS225の処理では、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は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。

30

【0187】

次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS226)。また、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS227)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS228)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

40

【0188】

次いで、CPU56は、ステップS225で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)に示す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S229A)。大当り判定用乱数(ランダムR)が大当り判定値と一致する場合には(ステップS229AのY)、CPU56は、ステップS225で抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が150~251の範囲であるか否かを確認する(ステップS229E)。この実施の形態では、図9(A),(B)に示すように、15ラウ

50

ンドの大当たりとなる場合には、大当たり種別が通常大当たりであるか確変大当たりであるかにかかわらず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が１５０～２５１の範囲であれば、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。変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が１５０～２５１の範囲であれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２２９Ｈ）。

【０１８９】

なお、この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示結果として突然確変大当たりが含まれない場合（図８（Ｄ）参照）を示しているが、第２特別図柄の変動表示結果として突然確変大当たりも決定されるように構成する場合には、ステップＳ２２９Ａ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すると判定したときに、ステップＳ２１９Ｂ～Ｓ２１９Ｄと同様の処理を実行するようにすればよい。この場合、ステップＳ２１９Ｂと同様の処理を実行する場合には、第２特別図柄用の大当たり種別判定用テーブルを選択し、大当たり種別を判定するようにすればよい。そして、ステップＳ２１９Ｄと同様の処理に従って、大当たり種別が通常大当たりまたは確変大当たりであると判定した場合にステップＳ２２９Ｅの処理に移行するようにすればよい。

【０１９０】

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なければ（ステップＳ２２９ＡのＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ｂ）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Ｓ２２９Ｆ）。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なければ（ステップＳ２２９ＦのＮ）、すなわち、はずれであれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であるか否かを確認する（ステップＳ２２９Ｇ）。この実施の形態では、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、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。例えば、始動入賞時における合算保留記憶数と実際に変動表示が開始されるときに合算保留記憶数とは必ずしも一致するとはかぎらない（通常、始動入賞後に増減する）ので、始動入賞時の判定と変動開始時の変動パターン種別の決定とで、選択するはずれ変動パターン種別判定テーブルが一致するとはかぎらず、一般に、始動入賞時に前もってスーパーリーチとなるか否かを判定して予測することは難しい。しかし、この実施の形態では、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、合算保留記憶数３未満で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａと、合算保留記憶数３以上で用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂとで、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ＣＡ２～６に割り当てられている判定値の範囲が同じ（２３０～２５１）であるので、いずれのテーブルを選択したとしても、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、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）となると判定することができる。変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ２２９Ｈ）。

【０１９１】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、後述するように、ステップＳ２２９Ｈで送信された入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにともづいて、スーパーリーチを予告する予告演出を実行するのであるが、現在の合算保留記憶数に応じた演出態様で予告演出を実行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ２２８で送信された合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、現在の合算保留記憶数を把握する。なお、ＣＰＵ５６は、入賞時判定結果指定コマンドとして、現在の合算保留記憶数を指定したコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、ＣＰＵ５６は

10

20

30

40

50

、現在の合算保留記憶数の値をEXTデータとして指定して入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータを確認することによって、現在の合算保留記憶数を把握するようにしてもよい。

【0192】

なお、ステップS213～218、S219A～S219Hの処理とステップS223～228、S229A～S229Hの処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）を選択する。なお、ステップS213～218、S219A～S219Hの処理とステップS223～228、S229A～S229Hの処理とを1つの共通ルーチンで実現する場合であっても、第1保留記憶バッファと第2保留記憶バッファとを、それぞれRAM55の別々の領域に、同じバッファ構造で用意しておく。

【0193】

なお、この実施の形態では、大当たりとなる場合であっても、はずれとなる場合であっても、始動入賞時にスーパーリーチとなるか否かを判定し、スーパーリーチとなると判定したことを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信する場合を示したが、大当たりと判定したときに、大当たりとなると判定したことを示す判定コマンド（以下、入賞時大当たり判定結果指定コマンドという）を送信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、ステップS219DでYのときに、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して入賞時大当たり判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時大当たり判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、演出表示装置9において「大当たりになるかも」などの文字列を表示させて大当たりとなることを予告する演出を実行するようにしてもよい。さらに、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりの種類に応じて異なる判定コマンド（入賞時確変大当たり判定結果指定コマンドや、入賞時通常大当たり判定結果指定コマンド）を送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した判定コマンドの種類に応じて、演出表示装置9において「確変大当たりになるかも」、「大当たりになるかも」などの文字列を表示させて予告する演出を実行するようにしてもよい。

【0194】

また、上記の場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS219DでYのときに、入賞時判定結果指定コマンドを送信するか、または入賞時大当たり判定結果指定コマンドを送信するかを、乱数を用いた抽選処理によって決定し、スーパーリーチとなる場合であっても入賞時判定結果指定コマンドを送信すると決定した場合であれば、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御を行い、入賞時大当たり判定結果指定コマンドを送信すると決定した場合であれば、入賞時大当たり判定結果指定コマンドを送信する制御を行ってもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合には、スーパーリーチの予告演出を実行し、入賞時大当たり判定結果指定コマンドを受信した場合には、大当たりの予告演出を実行するようにしてもよい。

【0195】

図18および図19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であれば処理を終了する。

【0196】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域の最初に設定されているデータが「第1」を示すデータであるか否かを確認する（ステップS52）。保留特定領

10

20

30

40

50

域の最初に設定されているデータが「第 1」を示すデータであれば、CPU 56 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 1」を示すデータを設定する（ステップ S 53）。保留特定領域の最初に設定されているデータが「第 1」を示すデータでなければ（すなわち、「第 2」を示すデータであれば）、CPU 66 は、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S 54）。

【0197】

この実施の形態では、ステップ S 52 ~ S 54 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した順番に、対応する特別図柄の変動表示が実行される（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞に対応して第 1 特別図柄の変動表示が実行され、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞に対応して第 2 特別図柄の変動表示が実行される）。

【0198】

なお、始動入賞順ではなく、例えば、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。この場合、CPU 56 は、ステップ S 52 において、保留特定領域に 1 つでも「第 2」を示すデータがあるか否かを確認する。そして、1 つでも「第 2」を示すデータがあれば、ステップ S 54 に移行し、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する。一方、「第 2」を示すデータが 1 つもなければ（すなわち、「第 1」を示すデータのみが設定されていれば）、CPU 56 は、ステップ S 53 に移行し、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する。また、第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行する場合、保留特定領域を設けなくてもよい。この場合、まず、第 2 保留記憶バッファに保留記憶があるか否か（ランダム R やランダム 1、ランダム 2 などの値が格納されているか否か）を確認し、保留記憶があれば、ステップ S 54 に移行し、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定すればよい。一方、第 2 保留記憶バッファに保留記憶がなければ（この場合、第 1 保留記憶バッファにのみ保留記憶があることになる）、ステップ S 53 に移行し、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定すればよい。

【0199】

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 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して 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 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 55 の乱数バッファ領域に格納する。

【0200】

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、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の最初に設定されている「第 1」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の最初に設定されている「第 2」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。

【0201】

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 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、RAM 55 の第 2 保留記憶数

バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0202】

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

【0203】

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

10

【0204】

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」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

【0205】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS215やS225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たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0206】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0207】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当たりまたは突然確変

50

大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定され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。

【0208】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（B）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

10

【0209】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値および小当た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。

【0210】

ステップS71では、CPU56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。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、特別図柄ポインタが示す方の大当た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（C）に示す第1特別図柄用の大当た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（D）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

20

【0211】

次いで、CPU56は、選択した大当た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種別（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS215やS225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たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図8（C）、（D）に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、確変大当たりが選択される割合が高い。また、この実施の形態では、図8（C）、（D）に示すように、第1の特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ、突然確変大当たりが選択される場合がある。なお、例えば、第2の特別図柄の変動表示が実行される場合においても、突然確変大当たりが選択されるようにしてもよく、第1の特別図柄の変動表示が実行される場合と第2の特別図柄の変動表示が実行される場合とで、各大当たり種別の選択割合を同じにしてもよい。

30

【0212】

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

40

【0213】

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、大当たりフラグおよび小当た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、大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合に

50

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。

【０２１４】

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）。

【０２１５】

図２０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Ｓ１０２に移行する。

【０２１６】

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Ｓ１０２に移行する。

【０２１７】

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、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）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、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定され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。時短フラグがセットされていれば（ステップＳ９５のＹ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９８に移行する。

【０２１８】

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Ｓ１０２に移行する。

【０２１９】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）または合算保留記憶数が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Ｓ１０２に移行する。

【０２２０】

この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９８の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が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。この場合、後述するステップＳ１０２の処理で変動パターン種別として非リーチＣＡ２－２が決定される場合があり、非リーチＣＡ２－２の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０５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、遊技状態が時短状態

10

20

30

40

50

である場合（確変状態である場合を含む）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。

【0221】

なお、この実施の形態では、遊技状態が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。

【0222】

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またはS98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S102）。

【0223】

次いで、CPU56は、ステップS102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S103）。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S103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S105）。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。

【0224】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。

【0225】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS107）。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、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S108）。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S109）。

【0226】

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～S98、S102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CA2-2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CA2-3～ノーマルCA2-5、スーパーCA2-6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。

【0227】

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

10

20

30

40

50

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、始動口スイッチ通過処理における始動入賞時の判定において、リーチの選択割合が低い方のリーチ判定テーブルを用い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となるか否かを事前判定して予告演出を行うように構成することが好ましい。

【0228】

図21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を確認する（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S111、S112）。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。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよびおおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

【0229】

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）。

【0230】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS119）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。

【0231】

その後、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S120）。

【0232】

図22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、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、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S127）。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。

【0233】

図23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、ステップS32の

特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS131)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS132)。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS139Aに移行する(ステップS133)。

【0234】

大当た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、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし(ステップS134)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS135)。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0235】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS136)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、通常大当たりまたは確変大当たりの場合には15回。突然確変大当たりの場合には2回。)をセットする(ステップS137)。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S138)。

【0236】

ステップS139Aでは、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていないければ、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S139B)。時短フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態をとともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS140)。また、CPU56は、時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS141)、時短フラグをリセットする(ステップS142)。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS142A)。

【0237】

次いで、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS143)。小当た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に小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する(ステップS144)。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間(小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS145)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS146)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開始前処理(ステップS308)に対応した値に更新する(ステップS147)。

【0238】

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

【0239】

10

20

30

40

50

図 2 4 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 S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6 は、大当り終了表示タイムが設定されているか否かを確認し（ステップ S 1 5 0）、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップ S 1 5 4 に移行する。大当り終了表示タイム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 S 1 5 1）、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 S 1 5 2）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り / 突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置 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 S 1 5 3）、処理を終了する。

10

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 5 4 では、大当り終了表示タイムの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、大当り終了表示タイムの値が 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 S 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ S 1 5 5 の Y）、CPU 5 6 は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 1 5 6）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」～「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU 5 6 は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップ S 1 5 7）。また、CPU 5 6 は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば 1 0 0 回）をセットする（ステップ S 1 5 8）。そして、ステップ S 1 6 1 に移行する。

20

【 0 2 4 2 】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU 5 6 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップ S 1 5 9）。また、CPU 5 6 は、時短フラグをセットする（ステップ S 1 6 0）。そして、ステップ S 1 6 1 に移行する。

【 0 2 4 3 】

なお、この実施の形態では、ステップ S 1 5 7、S 1 6 0 でセットした時短フラグは、可変入賞球装置 1 5 の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 5 6 は、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 7 参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置 1 5 を開放する制御を行う。また、ステップ S 1 5 7、S 1 6 0 でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

30

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 6 1 では、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して時短状態指定コマンドを送信する制御を行う。そして、CPU 5 6 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 S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 6 6）。

40

【 0 2 4 5 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 2 5 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、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。そ

50

の後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0246】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

10

【0247】

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S706）。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【0248】

図26は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0249】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図13参照）であるのか解析する。

30

【0250】

図27～図29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。

【0251】

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。

40

【0252】

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

【0253】

50

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S 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、その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S 6 1 8）。

【0 2 5 4】

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S 6 1 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 0）。

【0 2 5 5】

受信した演出制御コマンドが大当り開始1指定コマンドまたは大当り開始2指定コマンドであれば（ステップS 6 2 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 2）。

10

【0 2 5 6】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 4）。

【0 2 5 7】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 2 5）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 6）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 2 7）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 8）。

20

【0 2 5 8】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 3 2）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0 2 5 9】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 3）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップS 6 3 4）、停電復旧フラグをセットする（ステップS 6 3 5）。

30

【0 2 6 0】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 4）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 6）。

【0 2 6 1】

40

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

【0 2 6 2】

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

50

る（ステップS 6 5 8）。

【0 2 6 3】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS 6 6 0）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS 6 6 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグをセットする（ステップS 6 6 2）。

【0 2 6 4】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、スーパーリーチとなることを予告する予告演出を実行する旨のスーパーリーチ予告フラグをセットする（ステップS 6 6 4）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に現在記憶されている合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS 6 6 5）。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定されたスーパーリーチとなるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

【0 2 6 5】

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CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS 6 6 6）。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

【0 2 6 6】

図30は、図25に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 0 6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（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0 2 6 7】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ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S 8 0 1）に対応した値に変更する。

【0 2 6 8】

演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を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 2 6 9】

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 2 7 0】

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

【0 2 7 1】

10

20

30

40

50

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大当り遊技中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 2 7 2 】

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

【 0 2 7 3 】

大当り終了処理（ステップ S 8 0 6）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 7 4 】

図 3 1 は、図 2 5 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。

【 0 2 7 5 】

図 3 2 は、図 3 0 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 S 8 0 1）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 C P U 1 0 1 は、まず、セットされていれば、変動回数カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 8 2 0 A）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、減算後の変動回数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 8 2 0 B）。そして、変動回数カウンタの値が 0 になっていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、スーパーリーチ予告フラグをリセットする（ステップ S 8 2 0 C）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、スーパーリーチとなる変動表示の 1 つ前の変動表示まで予告演出が実行されて、そのスーパーリーチとなる変動表示の開始時にスーパーリーチ予告フラグがリセットされる（そのスーパーリーチとなる変動表示中には予告演出は行われぬ）。なお、そのスーパーリーチとなる変動表示中においても、スーパーリーチの予告演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 7 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 2 0）。次いで、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（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ S 8 2 1）。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 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。

【 0 2 7 7 】

図 3 3 は、演出表示装置 9 における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図 3 3 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 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果 3 指定コマンドである場合）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄として 3 図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った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

10

20

30

40

50

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。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果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。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(飾り図柄)の「停止図柄」である。

【0278】

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。

10

【0279】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、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。

【0280】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップS822)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS823)。

20

【0281】

図34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(飾り図柄)の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。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。

30

【0282】

図34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。

【0283】

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。

40

【0284】

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27R, 27L)の制御を実行する(ステップS824)。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

50

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 27R, 27L 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。

【 0285 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 101 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。

【 0286 】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し (ステップ S 825)、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 802) に対応した値にする (ステップ S 826)。

【 0287 】

図 35 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 802) 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 101 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに (ステップ S 841)、変動時間タイマの値を 1 減算する (ステップ S 842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら (ステップ S 843)、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 844)。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 845)。

【 0288 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、時短状態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 845A)。時短状態フラグがセットされていないければ、演出制御用 CPU 101 は、スーパーリーチを予告する予告画面を既に重畳表示していることを示す予告画面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 845B)。予告画面表示フラグがセットされていないければ、演出制御用 CPU 101 は、スーパーリーチ予告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 845C)。スーパーリーチ予告フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 101 は、変動時間タイマの値が所定値 (例えば 2 秒) 未満であるか否かを確認する (ステップ S 845D)。

【 0289 】

変動時間タイマの値が所定値未満でなければ、演出制御用 CPU 101 は、変動回数カウンタの値が 3 以上であるか否かを確認する (ステップ S 845E)。変動回数カウンタの値が 3 以上であれば、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動表示中である演出表示装置 9 の表示画面に、スーパーリーチを予告するスーパーリーチ予告画面 1 を重畳表示する (ステップ S 845F)。この場合、例えば、演出制御用 CPU 101 は、図 36 (A) に示すように、演出表示装置 9 に所定のキャラクタを表示するとともに、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチかも」などのスーパーリーチの発生を予告する文字列を表示する。そして、ステップ S 845J に移行する。

【 0290 】

変動回数カウンタの値が 3 以上でなければ、演出制御用 CPU 101 は、変動回数カウンタの値が 2 であるか否かを確認する (ステップ S 845G)。変動回数カウンタの値が 2 であれば、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動表示中である演出表示装置 9 の表示画面に、スーパーリーチを予告するスーパーリーチ予告画面 2 を重畳表示する (ステップ S 845H)。この場合、例えば、演出制御用 CPU 101 は、図 36 (B) に示すように、演出表示装置 9 に所定のキャラクタを表示するとともに、キャラクタのセリフとして「もうすぐスーパーリーチかも」などの文字列を表示して、スーパーリーチ予告画面 1 よりも、よりスーパーリーチに近いことを示唆する予告演出を行う。そして、ステップ S 845J に移行する。

【 0291 】

変動回数カウンタの値が2でもなければ、変動回数カウンタの値が1である場合である。この場合、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中である演出表示装置9の表示画面に、スーパーリーチを予告するスーパーリーチ予告画面3を重畳表示する(ステップS845I)。この場合、例えば、演出制御用CPU101は、図36(C)に示すように、演出表示装置9に所定のキャラクタを表示するとともに、キャラクタのセリフとして「次回スーパーリーチになりそう」などの文字列を表示して、スーパーリーチ予告画面2よりも、さらにスーパーリーチに近いことを示唆する予告演出を行う。そして、ステップS845Jに移行する。

【0292】

そして、ステップS845Jでは、演出制御用CPU101は、ステップS845F, S845H, S845Iでスーパーリーチ予告画面を表示したことにもとづいて、予告画面表示フラグをセットする。なお、ステップS845F, S845H, S845Iで表示されたスーパーリーチ予告画面は、表示開始後、例えば、プロセスデータが更新されるごとに表示が更新される。

【0293】

なお、この実施の形態では、時短状態フラグがセットされている場合には(ステップS845AのY参照)、ステップS845B~S845Jの処理を実行しないようにして、スーパーリーチの予告演出を行わないように制御する。すなわち、遊技状態が時短状態(確変状態を含む)に制御されている場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合があるのであるから、このように短縮変動が行われる場合に予告演出を行ってしまうと、極めて短い時間しか予告演出が行われず演出が不自然である。そこで、不自然な予告演出が実行されてしまうことを防止するため、遊技状態が時短状態に制御されている場合には、スーパーリーチの予告演出を実行しないように制御する。

【0294】

また、この実施の形態では、スーパーリーチ予告フラグがセットされた場合であっても(ステップS845CのY参照)、変動時間タイマの値が所定値(例えば2秒)未満である場合には、ステップS845E~S845Jの処理を実行しないようにして、スーパーリーチの予告演出を行わないように制御する。具体的には、この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞を検出し、その始動入賞に対してスーパーリーチとなることを入賞時判定した場合にも、残りの変動時間を利用してスーパーリーチの予告演出を実行することが可能であるが、実行中の変動表示の残りの変動時間が極めて短い場合には、極めて短い時間しか予告演出が行われず演出が不自然である。そこで、不自然な予告演出が実行されてしまうことを防止するため、変動時間タイマの値が所定値未満である場合(残りの変動時間が短い場合)には、スーパーリーチの予告演出を実行しないように制御する。

【0295】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS846)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS848)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS847)、ステップS848に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0296】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチの予告演出として、図36に示すように、演出表示装置9においてスーパーリーチ予告画面を重畳表示させる場合を示したが、スーパーリーチの予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶表示部18cに表示する保留記憶の表示(スーパーリーチとなる変動に

10

20

30

40

50

対応する保留記憶の表示)の表示態様を変えることによって、スーパーリーチとなることを予告してもよい。この場合、例えば、合算保留記憶表示部18cに表示する保留記憶の表示の表示色を変えたり(例えば、青色から赤色に変えたり)、表示の形状を変えたり(例えば、丸形表示から星形表示に変えたり)することによって予告してもよい。また、例えば、ランプ28a, 28b, 28cを点灯させたり、スピーカ27L, 27Rから所定の音声や警告音を音声出力したり、演出表示装置9に所定の予告画面を表示したりすることのいずれかによって予告してもよく、これらのうちのいずれか複数の組合せまたは全てによって予告してもよい。なお、この場合、特に、演出表示装置9への予告画面の表示以外の方法により予告を行う方が、演出時間に影響されることなく予告を行うことができ、予告方法として望ましいといえる。

10

【0297】

図37は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS851)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(ステップS852)、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS853)。また、演出制御用CPU101は、予告画面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S854A)。予告画面表示フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、表示中のスーパーリーチ予告画面(図36に示すスーパーリーチ予告画面1~スーパーリーチ予告画面3のいずれか)を消去し(ステップS854B)、予告画面表示フラグをリセットする(ステップS854C)。そして、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認する(ステップS855)。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果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によって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認することもできる。

20

【0298】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチの予告演出を行う場合には、ほぼ演出図柄の変動を開始すると同時にスーパーリーチ予告画面1~3のいずれかの重畳表示が開始され(変動表示中に始動入賞がありスーパーリーチとなると判定された場合には、そのタイミングから)、演出図柄の変動表示を終了するときにステップS854Bでスーパーリーチ予告画面1~3が消去され予告演出を終了する。なお、演出図柄の変動表示中のうちの所定期間中のみスーパーリーチの予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄の変動表示開始後、所定の予告開始時間となったことにもとづいて、スーパーリーチ予告画面1~3のいずれかを所定期間(例えば1秒)重畳表示するようにしてもよい。

30

【0299】

また、この実施の形態では、あらかじめ始動入賞時にスーパーリーチと判定されたことにもとづいて、図36に示すような予告演出を実行する場合を示したが、例えば、スーパーリーチとならない場合であっても低い確率で図36と同様の態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

40

【0300】

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS856)。

【0301】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御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S857)。

【0302】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定

50

コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動（可変表示）を終了させる（ステップS 8 5 1，S 8 5 3 参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0 は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0 3 0 3】

図3 8 は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS 8 0 4）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU 1 0 1 は、いずれかの
10 大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1 指定コマンドを受信したことを示す大当り開始1 指定コマンド受信フラグ、大当り開始2 指定コマンドを受信したことを示す大当り開始2 指定コマンド受信フラグ、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確認する（ステップS 8 7 1）。いずれかの
20 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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置9 に表示する制御を行う（ステップS 8 7 2）。また、セットされているフラグ（大当り開始1 指定コマンド受信フラグ、大当り開始2 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）をリセットする（ステップS 8 7 3）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS 8 0 5）に応じた値に更新する（ステップS 8 7 4）。

【0 3 0 4】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0．1 秒間2 回開放するのに十分な時間。例えば0．5 秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【0 3 0 5】

また、小当りや突然確変大当りである場合に、小当り／突然確変大当り開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用CPU 1 0 1 は、例えば、小当り／突然確変大当り用の変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、小当り
30 または突然確変大当りであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU 1 0 1 は、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【0 3 0 6】

なお、ステップS 8 7 2 では、演出制御用CPU 1 0 1 は、大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置9 に表示する制御を行う。

【0 3 0 7】

図3 9 は、演出制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS 8 0 6）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、演出制御用CPU 1 0 1 は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS 8 8 0）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS 8 8 5 に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1 指定コマンド受信フラグ、大当り終了2 指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS 8 8 1）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1 指定コマンド受信フラグ、大当り終了2 指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS 8 8 2）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS 8 8 3）、演出表示装置9 に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS 8 8
40
50

4)。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【0308】

ステップS885では、大当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する(ステップS886)。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、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S892)。

【0309】

なお、この実施の形態において、スーパーリーチの予告演出(スーパーリーチとなる変動の前の複数回の変動にわたって連続して行われる連続予告演出)の設定は、例えば、演出図柄プロセス処理のステップS800~S806の各プロセス処理が実行される直前にサブルーチンとして実行されるようにしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時のタイミングで、スーパーリーチの予告演出の設定処理を行うように構成してもよい。後者の場合、変動表示中に始動入賞が発生してスーパーリーチと判定した場合には、その変動表示の途中から予告演出を開始することはできないものの、演出図柄の変動表示中に予告演出の設定処理のために処理時間がかかり、処理落ちなどの事態が発生してしまうことを確実に防止することができる。

【0310】

また、スーパーリーチの予告演出(連続予告演出)だけでなく、演出図柄の変動開始時に他の予告演出(今回実行される変動表示の表示結果が大当りとなるか否かにもとづいて、変動表示中に実行される予告の演出)も実行するか否かを決定し実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄の変動開始時に演出図柄変動開始処理においてステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、ボタン操作を伴うボタン予告演出などを実行するか否かを決定し、それらのいずれかや複数の組合せ、または全てを演出図柄の変動表示中に実行するようにしてもよい。

【0311】

また、この実施の形態では、スーパーリーチとなるまでの残り変動回数に応じてスーパーリーチの予告演出(連続予告演出)の態様を異ならせる場合を示したが(図36参照)、スーパーリーチとなるまでの残り変動回数にかかわらず、毎回の変動で同じ態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

【0312】

次に、スーパーリーチの予告演出の実行タイミングについて説明する。図40は、スーパーリーチの予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図40に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。

【0313】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると(ステップS211, S221参照)、合算保留記憶数を1加算し(ステップS217, S227参照)、合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS218, S228参照)。図40に示す例では、1加算後の合算保留記憶数が4となり、合算保留記憶数4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が示されている。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、抽出した各乱数値にもとづいて、その始動入賞に対応する変動表示においてスーパーリーチとなるか否か入賞時判定を行う(ステップS219A~S219G, S229A~S229G参照)。そして、スーパーリーチになると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する(ステップS219H, S229H参照)。

【0314】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、現在の合算保留記憶数(図40に示す例では4)を変動回数カウンタにセットする(ステップS665参照)。また、図40に示す例では、演出図柄の変動中であるので、変動

10

20

30

40

50

回数カウンタの値が3以上であることにもとづいて、残りの変動時間を利用してスーパーリーチ予告画面1(図36(A)参照)を演出表示装置9に重畳表示する(ステップS845E, S845F参照)。なお、図40に示す例では、変動時間の残り時間が所定時間(例えば2秒)以上である場合が示されているが、変動時間の残り時間が所定時間未満である場合には、スーパーリーチ予告画面1を表示しない(ステップS845D参照)。

【0315】

次いで、次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS820A参照)。そして、変動回数カウンタの値が3以上であることにもとづいて、スーパーリーチ予告画面1(図36(A)参照)を演出表示装置9に重畳表示する(ステップS845E, S845F参照)。

10

【0316】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS820A参照)。そして、変動回数カウンタの値が2であることにもとづいて、スーパーリーチ予告画面2(図36(B)参照)を演出表示装置9に重畳表示する(ステップS845G, S845H参照)。

【0317】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS820A参照)。そして、変動回数カウンタの値が1であることにもとづいて、スーパーリーチ予告画面3(図36(C)参照)を演出表示装置9に重畳表示する(ステップS845I参照)。

20

【0318】

そして、次の変動表示(予告されたスーパーリーチが実行される変動表示)を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算し(ステップS820A参照)、変動回数カウンタの値が0になったことにもとづいて、スーパーリーチ予告フラグをリセットする(ステップS820B, S802C)。そして、演出表示装置9においてスーパーリーチを伴う演出図柄の変動表示が実行される(ステップS824, S845参照)。

【0319】

なお、この実施の形態では、図40に示すように、スーパーリーチが出現する変動表示の1つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中にスーパーリーチの予告演出を行う場合を示しているが、スーパーリーチが出現する変動表示中においてもスーパーリーチの予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、スーパーリーチが出現する変動表示においては予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示中に予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している(特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している)。なお、スーパーリーチが出現する変動表示中においてもスーパーリーチの予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に予告演出を実行し、予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

30

【0320】

また、この実施の形態では、図40に示すように、変動表示中に始動入賞が発生してスーパーリーチとなると判定した場合、変動時間の残り時間が所定時間以上であれば、その変動表示中の変動においても直ちに予告演出を実行する場合を示しているが、始動入賞時に変動表示中であつた場合に、その変動表示中には予告演出を実行しないようにしてもよい。そのように構成すれば、演出制御用マイクロコンピュータ100側の処理負担の増加を防止するとともに、処理が煩雑となって処理の実行もれなどが発生してしまう事態を防止することができる。また、変動表示の途中からスーパーリーチの演出が実行されて、演出が慌ただしく煩雑になることを防止することができる。

40

【0321】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、変動開始前の始動入賞時のタイミン

50

グで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチとなると入賞時判定されたことにもとづいて、そのスーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示が開始される以前に、スーパーリーチとなることを報知する演出を実行可能である。そのため、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0322】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用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を決定して変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、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は、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値(230~251)が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン(ノーマルリーチや非リーチ)を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、合算保留記憶数が多くなるに従って可変表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割合が多くなるように割り当てを行うことによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【0323】

図41は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。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が用いられ、合算保留記憶数が0~2(3以下)である場合には、図10(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる(ステップS96~S98参照)。図40に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0~2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【0324】

また、この実施の形態では、図41に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230~251)が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0325】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかの2種類について、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けを異ならせる場合を示したが、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けの異ならせ方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に振り分けを異ならせてもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0, 1用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとをあらかじめ用意しておき、リーチを伴う変動パターン種別や短縮変動の変動パターン種別の振り分けをさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。また、このような例にかぎらず、あらかじめ用意しておくはずれ用変動パターン種別判定テーブルの組合せは、様々なものが考えられる。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 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。

【0326】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値（230 ~ 251）が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図 42 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

10

【0327】

図 42 に示す変形例では、合算保留記憶数 3 以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 230 ~ 251 が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数 0 ~ 2 の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 200 ~ 251 が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が少なくとも 230 ~ 251 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0328】

具体的には、図 42 に示すように、合算保留記憶数が 3 以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値 0 ~ 199 のうち、判定値 100 ~ 199 の範囲については、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 0 ~ 99 には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が 3 以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 230 ~ 251 は、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 200 ~ 251 にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が少なくとも 230 ~ 251 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

30

【0329】

なお、図 42 に示す変形例では、合算保留記憶数 0 ~ 2 の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 100 ~ 199 が割り当てられ、合算保留記憶数 3 以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 200 ~ 229 が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数 0 ~ 2 の場合と 3 以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0 ~ 2 の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 100 ~ 199 が割り当てられ、合算保留記憶数 3 以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値 180 ~ 229 が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が 3 以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値 180 ~ 229 のうちの一部の判定値 180 ~ 199 の範囲のみが、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲 100 ~ 199 に含まれていることになる。

40

【0330】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パター

50

ン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B ）に変動パターン種別を分けてもよい。図 4 3 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【 0 3 3 1 】

図 4 3 に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ A を伴う変動パターン種別に対して判定値 2 3 0 ~ 2 3 7 が割り当てられているとともに、スーパーリーチ B を伴う変動パターン種別に対して判定値 2 3 7 ~ 2 5 1 が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2 ）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 2 】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図 4 3 に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図 4 2 に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチ A , B に対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチ A , B に対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチ A とスーパーリーチ B に対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【 0 3 3 3 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む。そのため、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われることによって、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 4 】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定するときには、合算保留記憶数が少ない場合には、合算保留記憶数が多い場合と比較して、擬似連の再変動の実行回数が多い変動パターンを決定する。そのため、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【 0 3 3 5 】

図 4 4 は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が 2 1 5 ~ 2 2 9 の範囲であることにとづいて、ノーマル C A 2 - 5 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（B）参照）。そして、図 4 4 に示すように、再変動回数 2 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 1 の変動パターンが選択される（図 1 2、図 6 参照）。一方、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が 1 7 0 ~ 2 2 9 の範囲であることにとづいて、ノーマル C A 2 - 4 の変動パターン種別が選択される（図 1 0（A）参照）。そして、図 4 4 に示すように、再変動回数 3 回の擬似連を伴うノーマル P B 2 - 2 の変動パターンが選択される（図 1 2、図 6 参照）。

【0336】

図44に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図44に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が0～2と少ないときには、再変動3回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が3以上と多い場合には、再変動回数が2回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多し擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

10

【0337】

なお、この実施の形態では、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図6および図12のスーパーCA2-6参照）、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値230～251の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連

20

【0338】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数以上（この実施の形態では4回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数未満（この実施の形態では2回または3回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そのため、再変動回数が所定回数（例えば4回）以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0339】

図45は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が230～251の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチを伴うスーパーCA2-6の変動パターン種別が選択される（図10参照）。そして、図44に示すように、再変動回数4回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーPA3-1～スーパーPA3-2が選択されることがある（図12、図6参照）。一方、合算保留記憶数が3以上である場合には、判定値が215～229の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される（図10（B）参照）。そして、図44に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-1が選択されることがある（図12、図6参照）。また、合算保留記憶数が0～2である場合には、判定値が170～229の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-4の変動パターン種別が選択される（図10（A）参照）。そして、図44に示すように、再変動回数3回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-2が選択されることがある（図12、図6参照）。

40

【0340】

50

図 4 5 に示すように、再変動回数が 4 回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 4 1 】

なお、この実施の形態では、図 4 5 に示すように、判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動 4 回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動 2 回または 3 回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動 3 回 ~ 5 回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動 1 回 ~ 3 回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

10

【 0 3 4 2 】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーパーリーチを伴う変動パターンを割り当てるようにするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てるようにするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図 4 6 は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

20

【 0 3 4 3 】

例えば、図 4 6 (A) に示すように、全ての種類のリーチを割り当ててのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチ A ~ C の中のスーパーリーチ C）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば 4 回）を、まとめて判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲に割り当てるようにしてもよい。また、例えば、図 4 6 (B) に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチ A ~ スーパーリーチ C）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲に割り当てるようにしてもよい。さらに、例えば、図 4 6 (C) に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチ A で擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の可変表示パターンとして判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲に割り当てるようにしてもよい。

30

【 0 3 4 4 】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチ A とスーパーリーチ B の 2 種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は 2 種類にかぎらず、3 種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図 4 6 に示すようにスーパーリーチ A , B に加えてスーパーリーチ C を実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図 9 (A) , (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図 1 0 (A) , (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 やスーパー C A 2 - 6 を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 やスーパー C A 2 - 6 にそれぞれスーパーリーチ A ~ C を伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチ A ~ C のいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

40

【 0 3 4 5 】

また、この実施の形態によれば、大当りとするに決定した場合には、大当りとしないうちに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする

50

。例えば、図 10 に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して 230 ~ 251 の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図 9 (A), (B) に示すように、大当たりと決定した場合には、スーパーリーチに対して 150 ~ 251 または 80 ~ 251 の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当たり遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【0346】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、ノーマルリーチを伴う変動パターンまたは非リーチの変動パターンとすることに決定する。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われないうちであっても、ノーマルリーチを伴う可変表示が実行されて、大当たり遊技状態になるかもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【0347】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、変動パターン種別として、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、またはスーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とすることに決定する。そして、演出図柄の可変表示パターン種別が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となると判定したときに、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定する。そのため、変動パターン種別の振り分けを変更するだけで、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【0348】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、時短状態（確変状態を含む）に移行されているときに、可変表示時間が短い短縮変動の変動パターンを決定可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を、複数回の演出図柄の可変表示にわたって連続して実行可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、時短状態（確変状態を含む）に移行されているときには、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行しないように制御する。そのため、時短状態に移行されているときに、スーパーリーチとなることを報知する予告演出が終了する前に可変表示が終了してしまう事態を防止することができ、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができる。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、時短状態（確変状態を含む）に移行されているときであっても、低い割合でスーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行するようにしてもよい。

【0349】

また、この実施の形態によれば、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 によって入賞時判定結果指定コマンドが送信されたことにもとづいて、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行可能である。この場合、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 によって入賞時判定結果指定コマンドが送信された場合であっても、時短状態（確変状態を含む）に移行されているときには、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行しないように制御する。そのため、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側の制御負担を軽減することができる。

【0350】

なお、時短状態に移行されているときにスーパーリーチの予告演出を実行しないように制御する処理を演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で行うのではなく、時短状態に移行されているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0351】

10

20

30

40

50

図４７および図４８は、遊技状態に応じて入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成する場合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。なお、ステップＳ２１１～Ｓ２１８，Ｓ２１９Ａ～Ｓ２１９Ｈ，Ｓ２２１～Ｓ２２８，Ｓ２２９Ａ～Ｓ２２９Ｈの処理は、図１５および図１６に示したそれらの処理と同様である。

【０３５２】

ステップＳ２１８Ａでは、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていなければ、ステップＳ２１９Ａに移行し、ステップＳ２１９Ａ～Ｓ２１９Ｈの入賞時判定処理を実行する。時短フラグがセットされていれば、ステップＳ２１９Ａ～Ｓ２１９Ｈの入賞時判定処理を実行することなく、ステップＳ２２１に移行する。すなわち、遊技状態が時短状態である場合には、ステップＳ２１９Ａ～Ｓ２１９

10

【０３５３】

ステップＳ２２８Ａでは、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていなければ、ステップＳ２２９Ａに移行し、ステップＳ２２９Ａ～Ｓ２２９Ｈの入賞時判定処理を実行する。時短フラグがセットされていれば、ステップＳ２２９Ａ～Ｓ２２９Ｈの入賞時判定処理を実行することなく、処理を終了する。すなわち、遊技状態が時短状態である場合には、ステップＳ２２９Ａ～Ｓ２２９Ｈの入賞時判定処理を行わず、入賞時判定結果指定コマンドを送信する処理も行わないように制御する。

20

【０３５４】

なお、遊技状態が時短状態であっても、ステップＳ２１９Ａ～Ｓ２１９Ｇまでの判定処理やステップＳ２２９Ａ～Ｓ２２９Ｇまでの判定処理は行うようにし、ステップＳ２１９Ｈ，Ｓ２２９Ｈの入賞時判定結果指定コマンドを送信する処理のみ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Ｓ２１９Ｈ，Ｓ２２９Ｈの前段において、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていない場合にのみステップＳ２１９Ｈ，Ｓ２２９Ｈの処理に移行するようにすればよい。

【０３５５】

図４９は、遊技状態に応じて入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成する場合の演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。図４９に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図３５で示したステップＳ８４５Ａの処理を行わない。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態であるか否かを判定することなく、ステップＳ８４５Ｂ～Ｓ８４５Ｊの処理を実行して、スーパーリーチ予告画面を演出表示装置９に重畳表示する処理を実行する。なお、ステップＳ８４１～Ｓ８４５，Ｓ８４５Ｂ～Ｓ８４５Ｊ，Ｓ８４６～Ｓ８４８の処理は、図３５に示したそれらの処理と同様である。

30

【０３５６】

図４７～図４９に示す構成によれば、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によって入賞時判定結果指定コマンドが送信されたことにもとづいて、スーパーリーチとなることを報知する予告演出を実行可能である。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、スーパーリーチとなる場合であっても、時短状態に移行されているときには、入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように制御する。そのため、演出制御用マイクロコンピュータ１００が現在の遊技状態の認識を誤って時短状態ではないと認識してしまった場合であっても、スーパーリーチとなることを報知する予告演出が実行されないようにすることができ、不自然な演出が実行されてしまう事態を防止することができる。

40

【０３５７】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示までに実行される演出図柄の可変表示の残り回数を変動回数カウンタに記憶し管理する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ

50

100は、変動回数カウンタが記憶する演出図柄の可変表示の残り回数に応じて、異なる演出態様でスーパーリーチとなることを報知する予告演出（例えば、図36（A）～（C）に示すスーパーリーチ予告画面1～スーパーリーチ予告画面3のいずれかを重畳表示する演出）を実行可能である。そのため、スーパーリーチとなるまでの可変表示の残り回数に応じて、スーパーリーチの予告演出の演出態様を異ならせることができ、スーパーリーチの予告演出の演出態様のバリエーションを多様化することができる。

【0358】

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

10

【0359】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）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。

20

30

【産業上の利用可能性】

【0360】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、複数の可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において同時に可変表示が実行されない遊技機に好適に適用される。

【図面の簡単な説明】

【0361】

【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。

40

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

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】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。

【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。

50

- 【図 1 2】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 1 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7】保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 1 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】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。 10
- 【図 2 2】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】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 2 6】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 2 7】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 1】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 3 2】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 3 4】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 3 5】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】スーパーリーチ予告画面の例を示す説明図である。
- 【図 3 7】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】スーパーリーチの予告演出の実行タイミングを示す説明図である。 30
- 【図 4 1】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 4 2】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。
- 【図 4 3】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
- 【図 4 4】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 4 5】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。 40
- 。 【図 4 6】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。
- 【図 4 7】遊技状態に応じて入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成する場合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。
- 【図 4 8】遊技状態に応じて入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成する場合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。
- 【図 4 9】遊技状態に応じて入賞時判定結果指定コマンドを送信しないように構成する場合の演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。 50

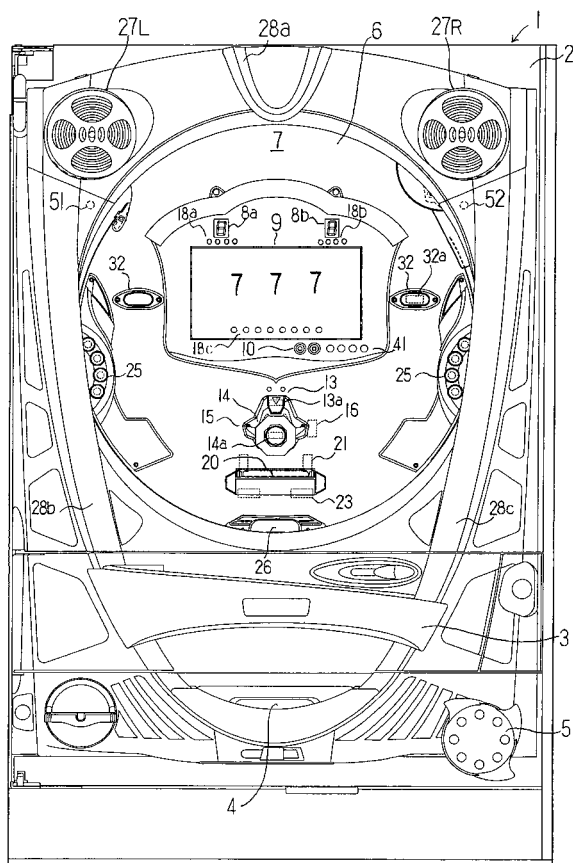
【符号の説明】

【0362】

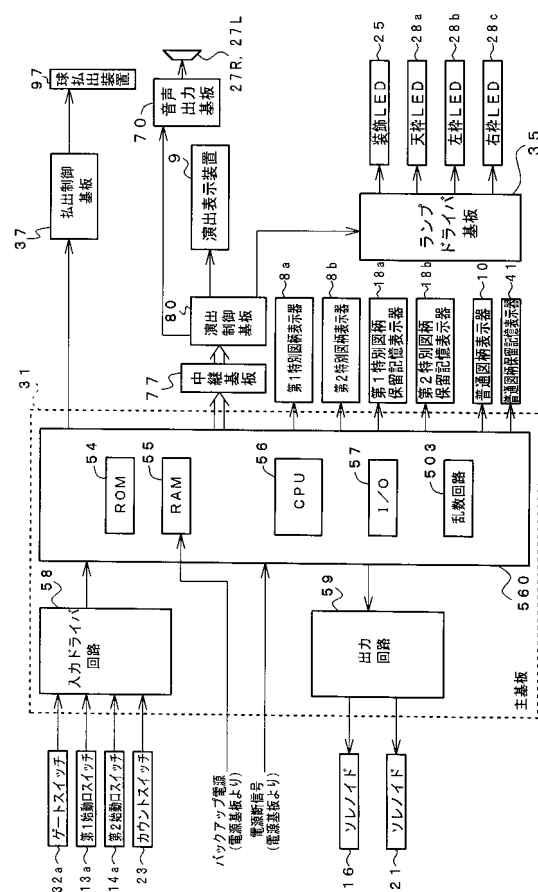
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板（主基板）
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

10

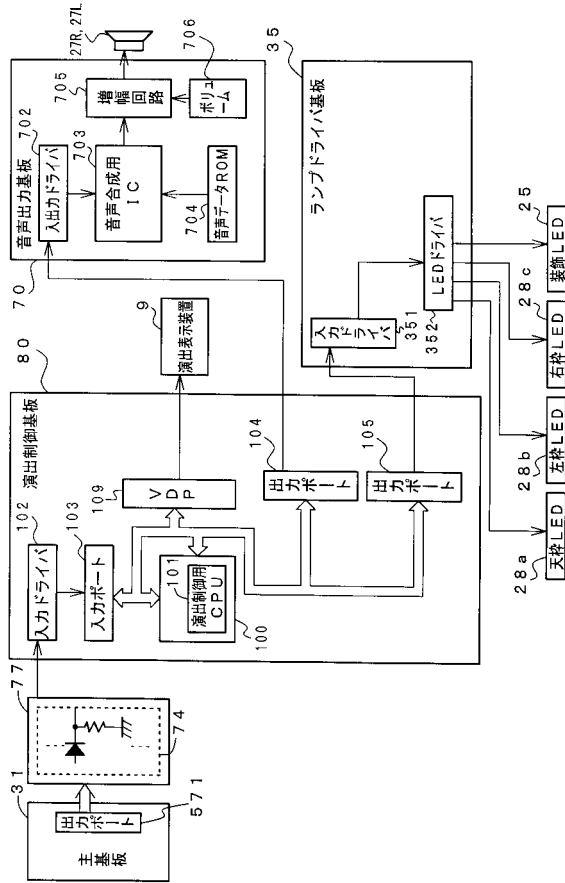
【図1】



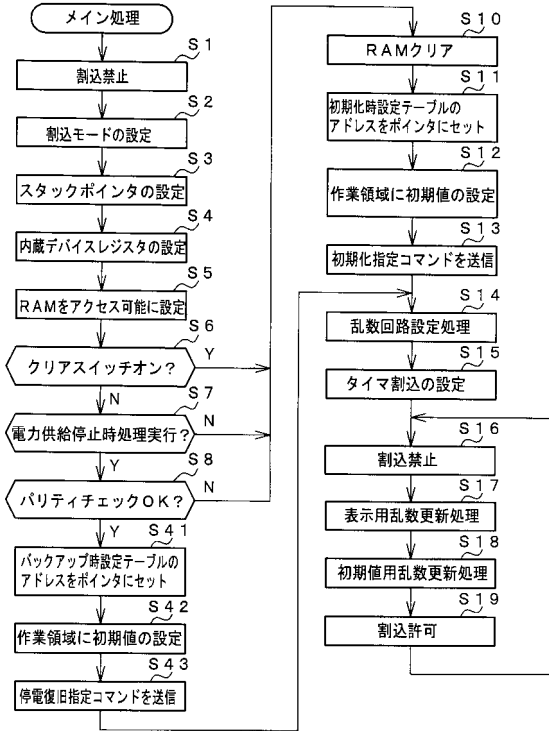
【図2】



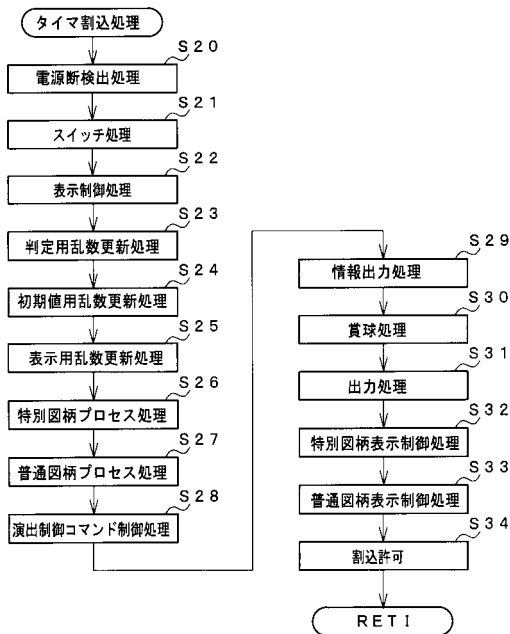
【図 3】



【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	特変変動時間(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(2回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動2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(2回)	ノーマル	10.75	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
	ノーマルPB2-2	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3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(4回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動4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(4回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動4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り
	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマル	10.75	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り
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(4回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動4回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(4回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動4回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	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で大当り
突然確変大当り/小当り	特変PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特変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り又は小当り
	特変PG1-3	擬似連(2回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動2回で突然確変大当り又は小当り
	特変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り又は小当り
	特変PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【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	0.002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	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	ランダム 5 初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

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

(B)

大当り種別判定用テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~9	10~29	30~39

(C)

大当り種別判定用テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)	
通常大当り	確変大当り
0~9	30~39

(D)

【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

(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
確変大当り	1~38	39~79	80~251

(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
突然確変大当り	1~100	101~241

(D)

小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	
小当り	1~241	

【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CA2-3	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-6
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(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CA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-6
1~179	180~199	200~214	215~229	230~251

【図 11】

(A)

大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
	269~560	スーパーPA3-4
	561~900	スーパーPB3-3
	901~997	スーパーPB3-4

(B)

大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

【図 12】

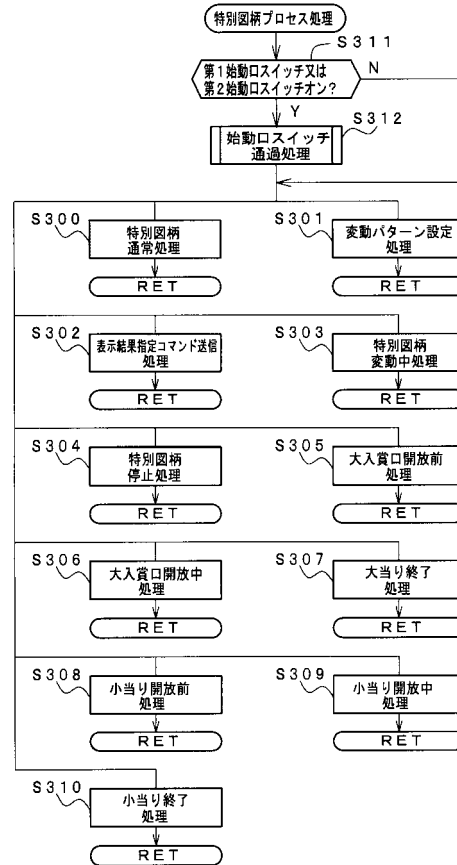
はずれ変動パターン判定テーブル

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	1~997	非リーチPA1-2
非リーチCA2-3	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
ノーマルCA2-3	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-4	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-6	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

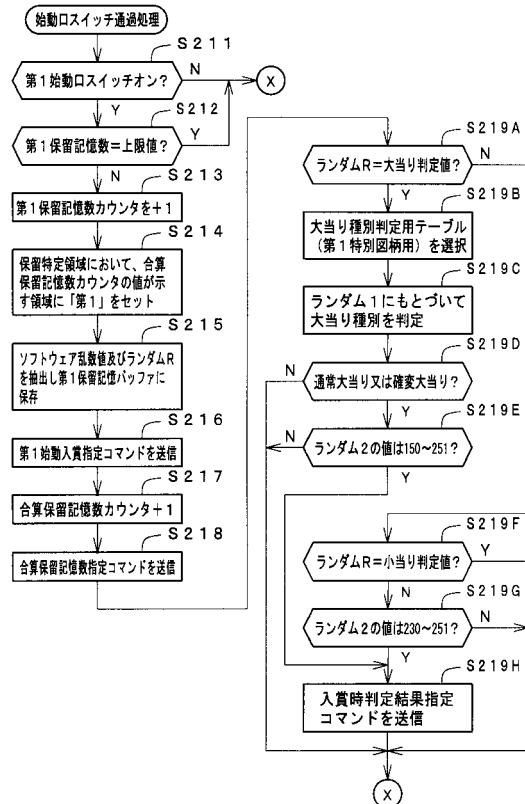
【図 13】

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

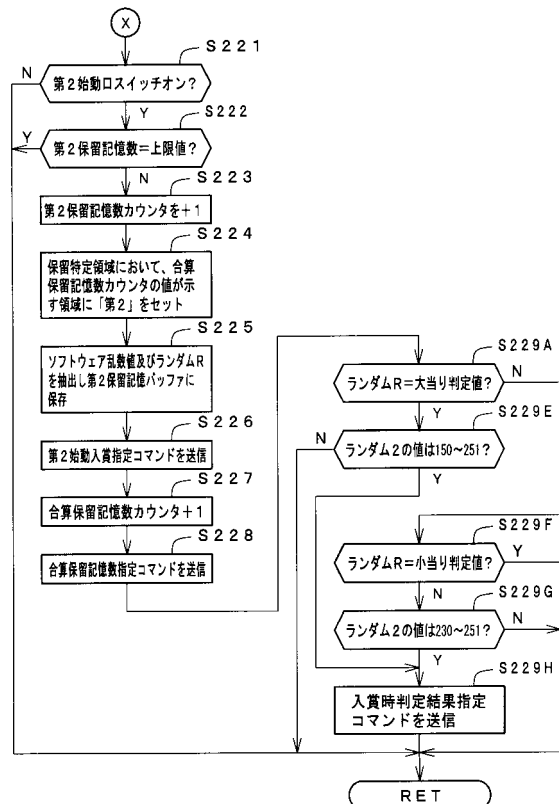
【図 14】



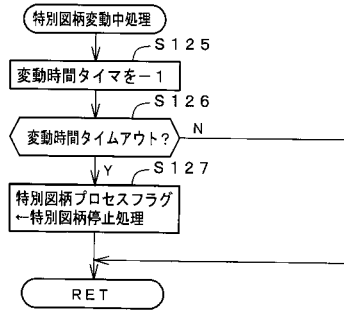
【図 15】



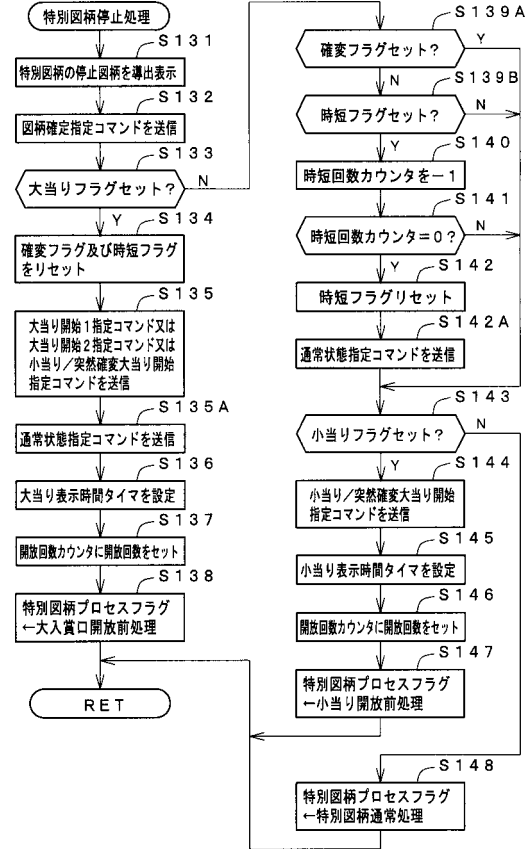
【図 16】



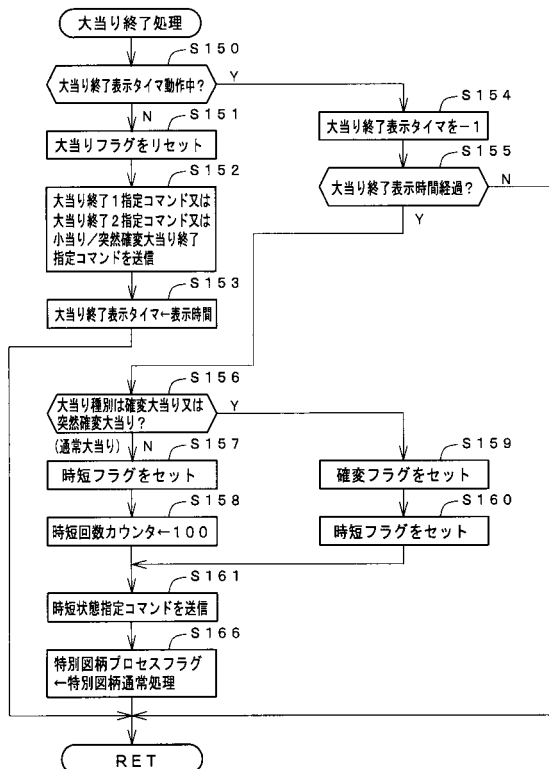
【図 2 2】



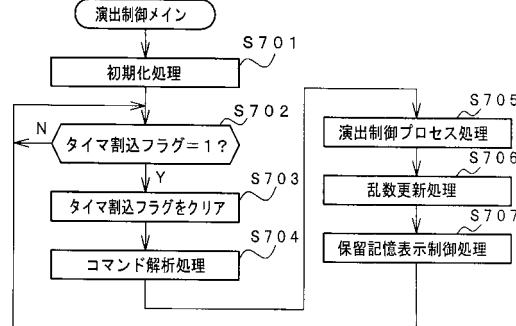
【図 2 3】



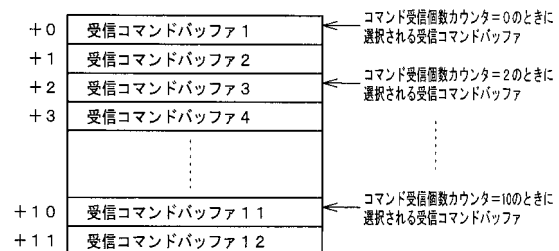
【図 2 4】



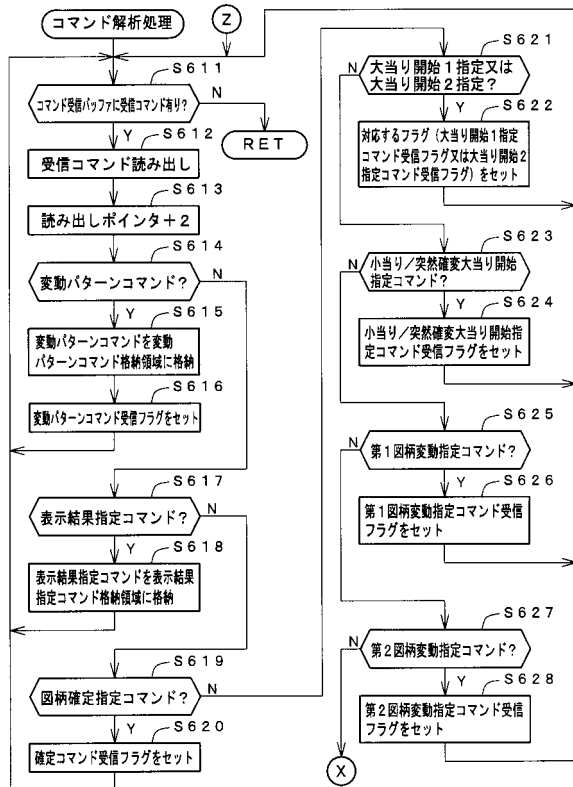
【図 2 5】



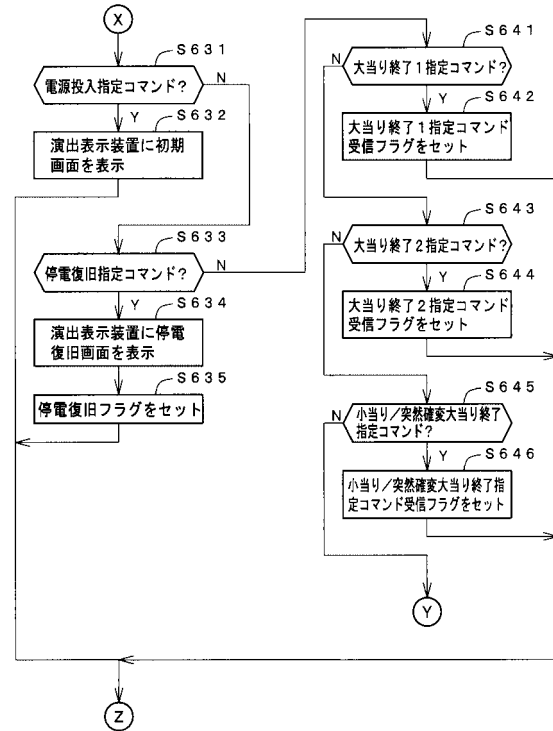
【図 2 6】



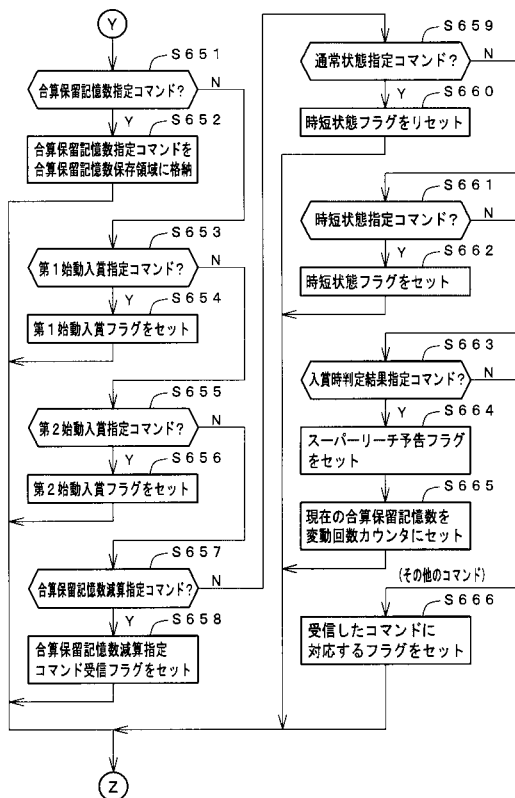
【図 27】



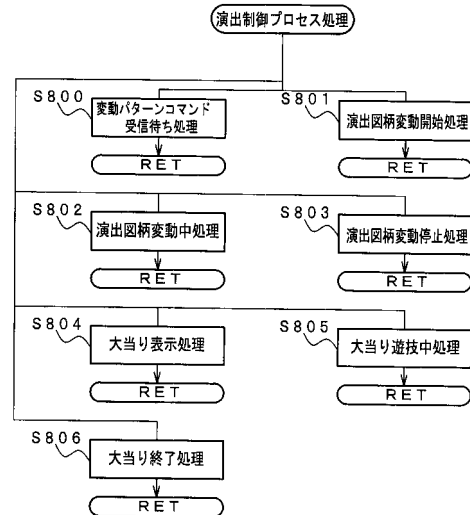
【図 28】



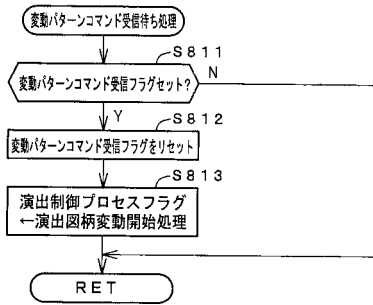
【図 29】



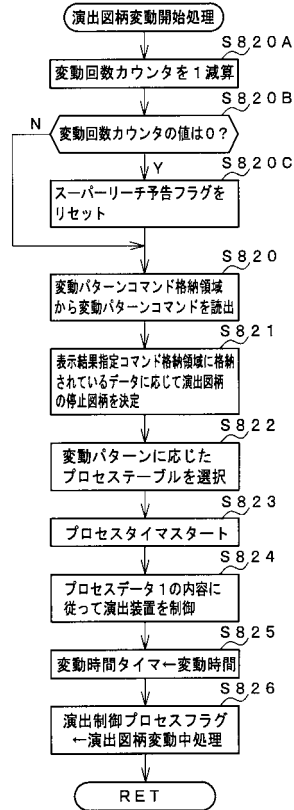
【図 30】



【図 3 1】



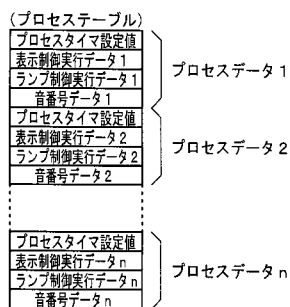
【図 3 2】



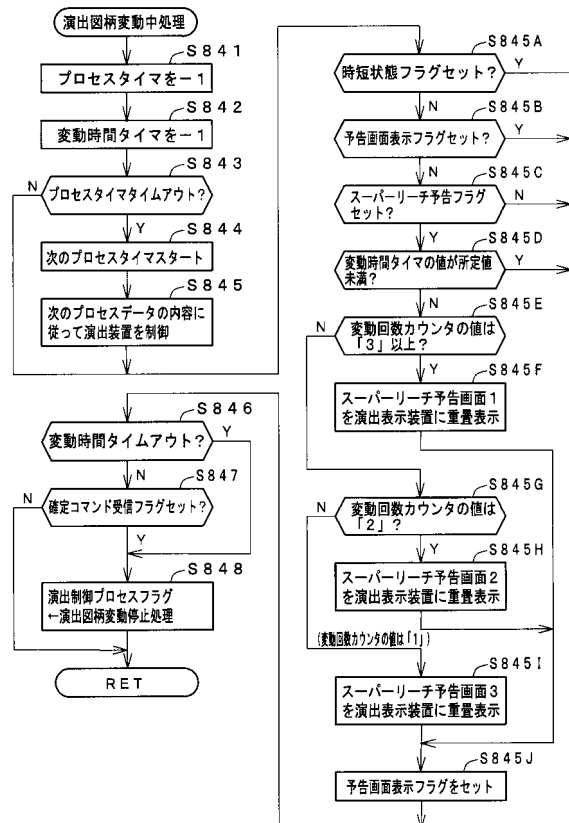
【図 3 3】

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	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

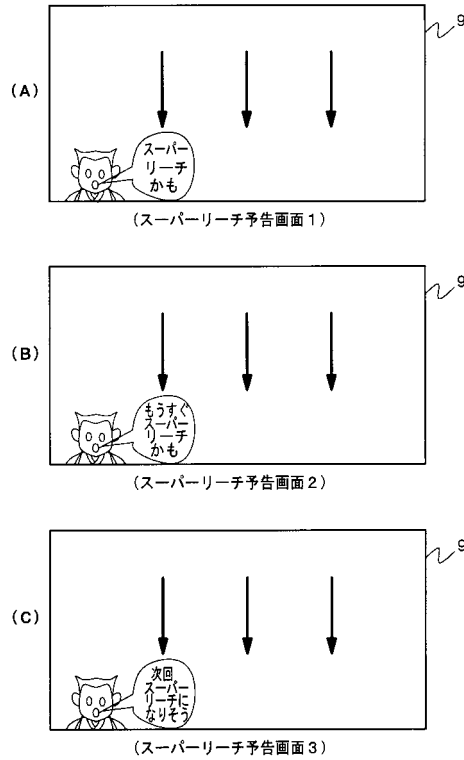
【図 3 4】



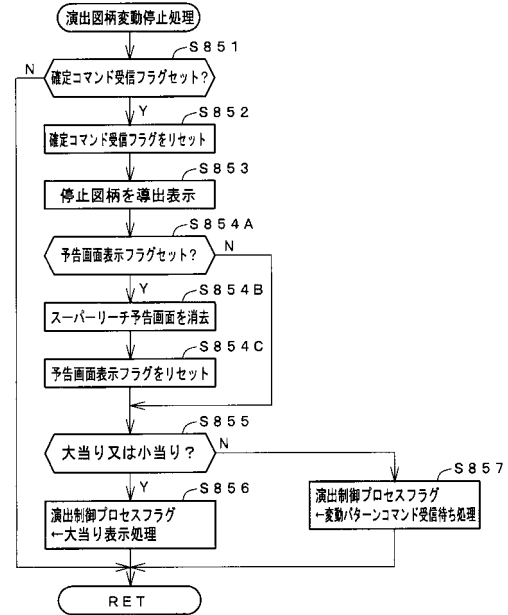
【図 3 5】



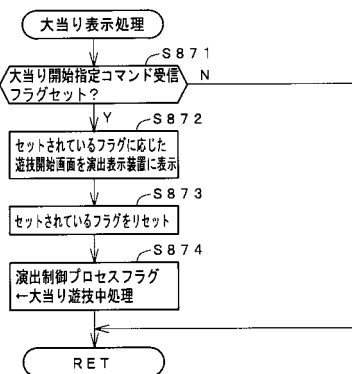
【図 36】



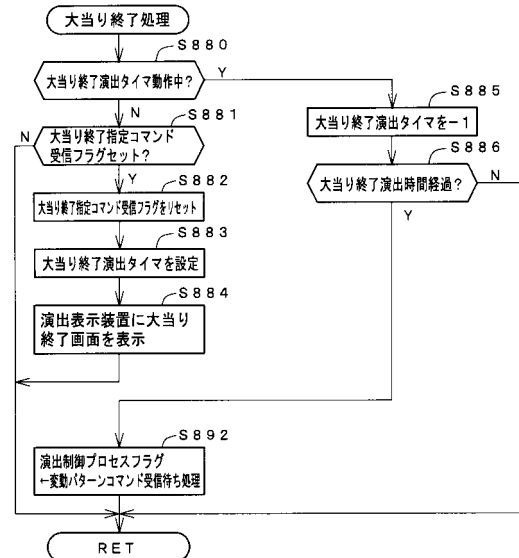
【図 37】



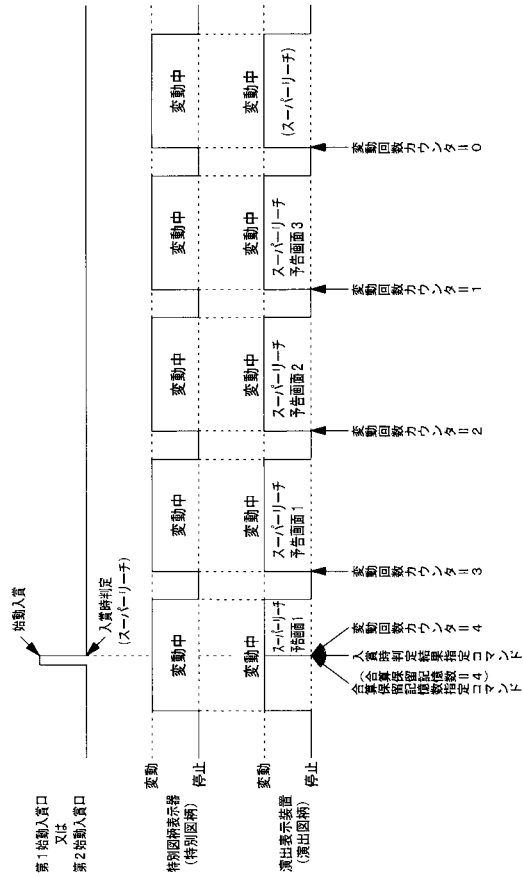
【図 38】



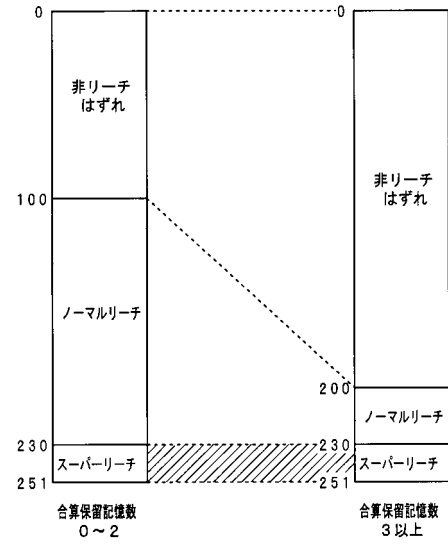
【図 39】



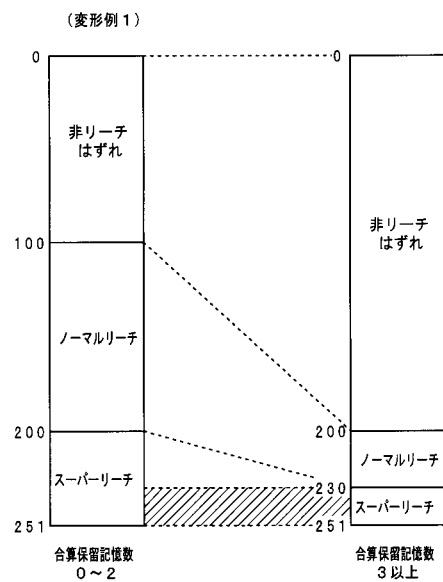
【図 40】



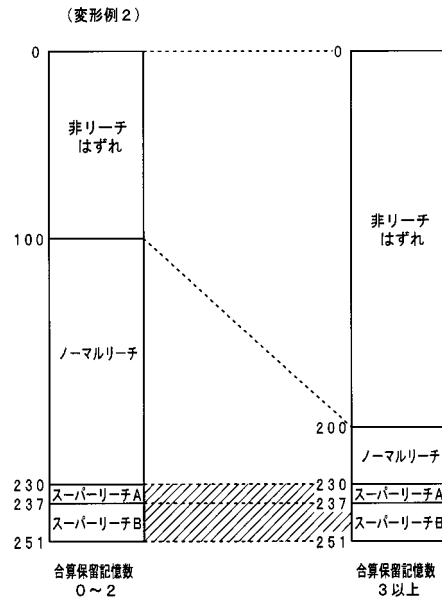
【図 41】



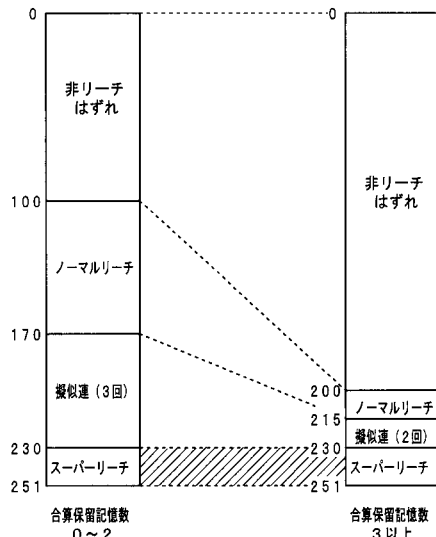
【図 42】



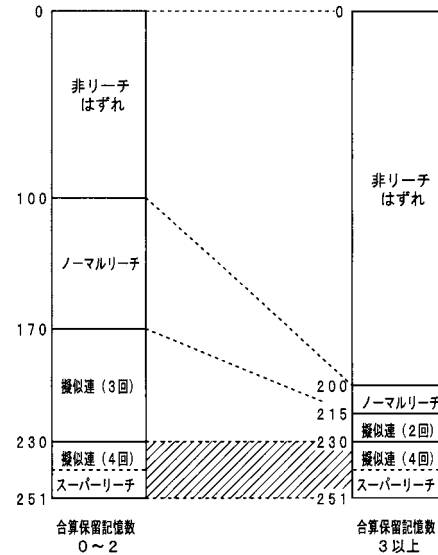
【図 43】



【図 4 4】

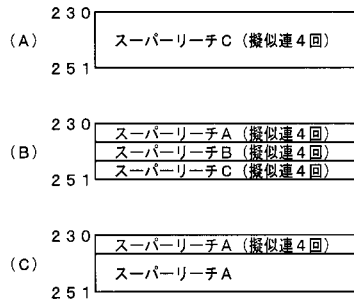


【図 4 5】

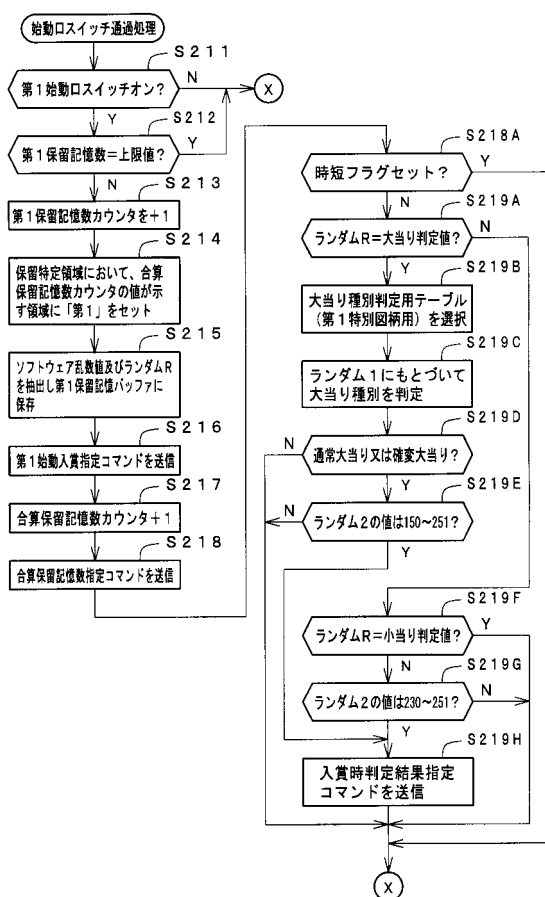


【図 4 6】

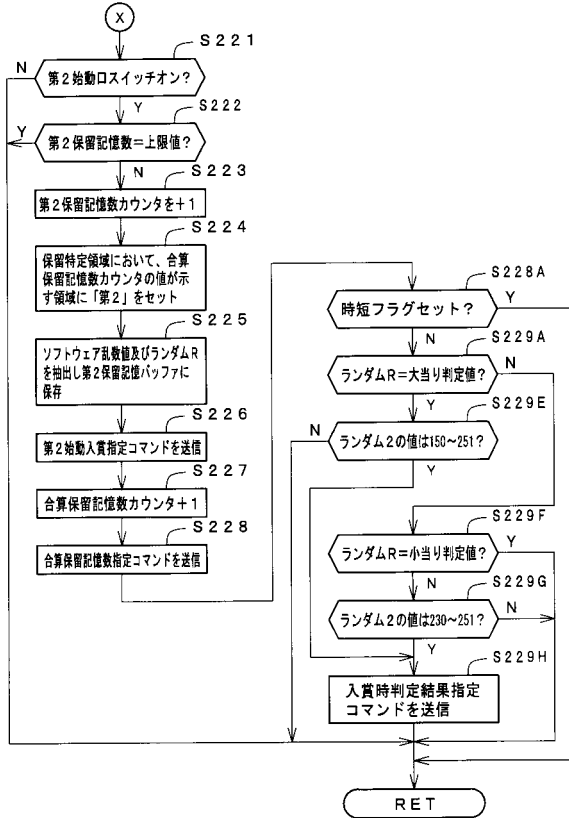
(変形例)



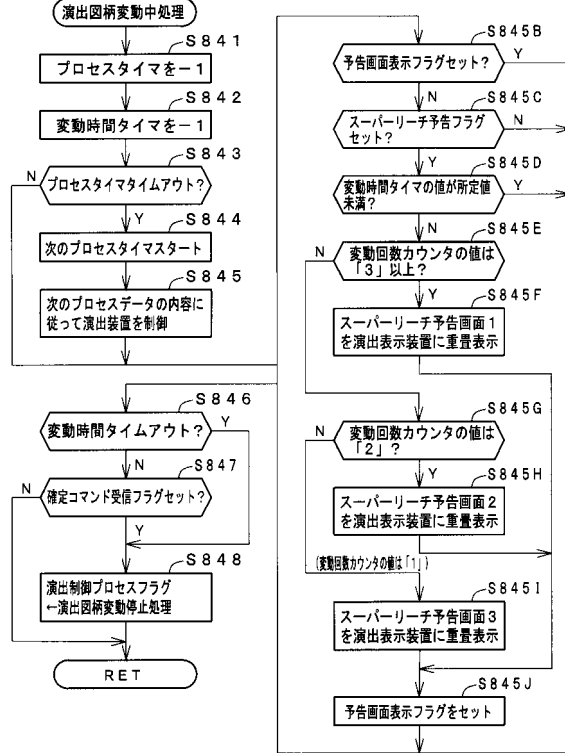
【図 4 7】



【図 48】



【図 49】



フロントページの続き

- (72)発明者 依田 英之
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 山中 隆司
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 永田 憲司
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 原田 寛
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA42 BC22 EA10