(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5947255号
(P5947255)
(45)発行日　平成28年7月6日(2016.7.6)　(24)登録日　平成28年6月10日(2016.6.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 68 頁)

(21)出願番号　特願2013-151362(P2013-151362)
(22)出願日　平成25年7月22日(2013.7.22)
(62)分割の表示　特願2011-263968(P2011-263968)の分割
原出願日　平成23年12月1日(2011.12.1)
(65)公開番号　特開2014-4387(P2014-4387A)
(43)公開日　平成26年1月16日(2014.1.16)
審査請求日　平成26年11月27日(2014.11.27)

前置審査

(73)特許権者　000144153
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　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

審査官　上田　正樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、
前記所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段とを備え、
前記成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を継続し、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了する旨を報知し、
前記所定タイミングにおいて前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定されている場合には、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われた後に、前記有利状態に制御されることを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、
前記所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段とを備え、

前記成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了して特別演出状態に制御する旨を報知し、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了する旨を報知し、

前記所定タイミングにおいて前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定されている場合には、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われた後に、前記有利状態に制御されることを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体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媒体が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【０００３】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、遊技媒体の払出の条件が成立しやすくなる状態になること、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである。

【０００４】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体が入賞したことにもとづいて可変表示装置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表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。特定遊技状態が発生すると、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特定遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【０００５】

また、可変表示装置において、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可変表示したり、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特定遊技状態の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

に可変表示される図柄の表示結果が特定表示結果でない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、特定遊技状態をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

そのような遊技機において、高確率状態（大当りとなる確率が高い遊技状態：確変変動状態（確変状態）ともいう。）において、特別図柄の変動表示が開始される毎に、確変状態を終了させるか否かを判定する確変終了判定を行い、７回の変動表示が行なわれる毎に確変終了判定の判定結果（確変状態が終了するか継続するか）を所定演出によって報知するものがある（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２００５－３３４３６２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかし、特許文献１に記載された遊技機では、遊技の興趣が低下するおそれがある。

【０００９】

そこで、本発明は、遊技の興趣を低下させない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】

【００１０】

（１）本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６１の処理を実行する部分）と、所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、１０変動目、２０変動目、３０変動目）において、成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３７に示すステップＳ８２４の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）とを備え、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了する旨を報知し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３９に示す処理や図３７に示すステップＳ８３１の処理を実行する部分：図９も参照）、所定タイミングにおいて決定手段により有利状態に制御すると決定されている場合には、成否演出において失敗した旨の報知が行われた後に、有利状態に制御されることを報知することを特徴とする。

そのような構成によれば、遊技の興趣を低下させないようにすることができる。

また、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段とを備え、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了して特別演出状態に制御する旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了する旨を報知し、所定タイミングにおいて決定手段により有利状態に制御すると決定されている場合には、成否演出において失敗した旨の報知が行われた後に、有利状態に制御されることを報知するように構成されていてもよい。

【００１１】

（２）遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器８ａ，８ｂ、演出表示装置９）を備え、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有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊

技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１７０の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図４４に示すステップＳ８９１の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、有利状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６１の処理を実行する部分）と、決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ９３，Ｓ９４，Ｓ１０２，Ｓ１０３，Ｓ１０４の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、１０変動目、２０変動目、３０変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３７に示すステップＳ８２４の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６５，Ｓ７３の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３９に示す処理や図３７に示すステップＳ８３１の処理を実行する部分：図４５も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ９３の処理を実行する）、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング（例えば、３０変動目）において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知し（図４５および図４６参照）、決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に有利状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図４１に示すステップＳ８４２～Ｓ８４４の処理や図４２に示すステップＳ８５２の処理を実行する部分：すなわち、ステップＳ８５２の処理は、成否演出を実現するステップＳ８４２～Ｓ８４４の処理の後に実行される）をさらに備えた構成であってもよい。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される継続演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。

【００１２】

（３）上記の（１）または（２）の遊技機において、特別遊技状態であるときに所定タイミングになった回数が所定回数に達したときに、成否演出実行手段は成功した旨の演出および失敗した旨の演出以外の演出を行う（変形例１に相当）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に継続演出（特に、継続演出の続行）により注目させることができる。

【００１３】

（４）上記の（１）～（３）の遊技機において、成否演出実行手段は、決定手段により所

定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出において失敗した旨の報知を行うように構成されていてもよい（図３９に示すステップＳ５０７，Ｓ５０８参照）。

そのような構成によれば、遊技者が失望感を抱いた後に特定表示結果を視認させることができ、遊技の興趣がより向上する。

【００１４】

（５）上記の（１）～（４）の遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、少なくとも成否演出実行手段を含み、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて演出を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え、遊技制御手段は、所定の条件が成立したときに所定の条件の種類を特定可能なコマンド（例えば、表示結果４～７指定コマンド：図１２参照）を送信した後、所定タイミングになったときに所定タイミングになったことを特定可能なコマンド（例えば、「長期間演出」の変動パターンコマンド：図８参照）を送信し、演出制御手段における成否演出実行手段は、所定タイミングにおいて所定の条件の種類を特定可能なコマンドにもとづいて、成否演出において成功した旨の報知または失敗した旨の報知を行う（図３９に示すステップＳ５０２参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、コマンドの種類を増やすことなく複数種類の継続演出を実行することができる。

【００１５】

（６）上記の（１）～（５）の遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、少なくとも成否演出実行手段を含み、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて演出を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え、遊技制御手段は、電力供給が停止しても遊技状態を示すデータを保存可能な記憶手段（例えば、電源バックアップされているＲＡＭ５５）を含み、所定タイミングになったときに所定タイミングになったことを特定可能なコマンド（例えば、「長期間演出」の変動パターンコマンド：図８参照）を送信し、電力供給が開始されたときに、記憶手段に記憶されているデータにもとづいて遊技状態を示すコマンド（例えば、高確率状態指定コマンドや通常状態指定コマンド：図４参照）を送信し、演出制御手段が電力供給が開始されたときに遊技状態を示すコマンドにもとづいて遊技状態を復元した後（図３３に示すステップＳ６７０，Ｓ６７１参照）、演出制御手段における成否演出実行手段は、所定タイミングになったことを特定可能なコマンドを受信したときに、成否演出とは異なる演出を実行する（図３９に示すステップＳ５０３，Ｓ５０９参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、電力供給が復旧したときに継続演出に矛盾が生じないようにすることができる。

【００１６】

（７）上記の（１）～（６）の遊技機において、所定タイミングになったときに共通の演出の態様をあらかじめ定められた順番に従って変更する演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ８５５，Ｓ８５６処理を実行する部分：図２６も参照））を備え、演出態様変更手段は、共通の演出を実行する識別情報の可変表示において新たに所定の条件が成立したときには、共通の演出の態様を維持する（変形例２に相当）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、所定の条件が新たに成立したときに、共通の演出が不自然な演出になってしまうことを回避できる。

【００１７】

（８）上記の（１）～（７）の遊技機において、有利状態として、第１有利状態（例えば、１５ラウンド大当りにもとづく大当り遊技状態）と、第１有利状態よりも遊技者に付与される遊技価値が低い第２有利状態（例えば、ラウンド数が２である突然確変大当りや小当りにもとづく大当り遊技状態や小当り遊技状態）とが定められ、所定の条件は、第１有

利状態に制御されることまたは第２有利状態に制御されることにより成立し、発生回数設定手段は、第２有利状態が終了した場合には第１有利状態が終了した後と比べて少ない所定タイミングの発生回数を設定する（変形例３に相当）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に付与される遊技価値が低い第２有利状態が終了した後に特別遊技状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるので、遊技価値の低い第２有利状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和できる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】各乱数を示す説明図である。

【図７】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図８】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図９】大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【図１０】潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図１１】潜伏モード中の大当り種別および小当りに応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図１２】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】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１４】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１５】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１６】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図１７】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１９】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２０】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図２１】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図２２】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２４】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図２５】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図２６】潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。

【図２７】継続演出の演出態様を示す説明図である。

【図２８】継続演出（成否演出）の実行タイミングを示す説明図である。

【図２９】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３０】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図３１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３４】遊技状態データの値の一例を示す説明図である。

【図３５】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図３６】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３７】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図３８】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図３９】継続演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４１】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４３】大当り／小当り表示処理を示すフローチャートである。
【図４４】大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図４５】第２の実施の形態における、大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。
【図４６】第２の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図４７】第２の実施の形態における大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図４８】第３の実施の形態における、大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。
【図４９】第３の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図５０】第３の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１】第３の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５２】第４の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。
【図５３】第４の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】第４の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
実施の形態１．
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。
【００２０】
なお、この実施の形態では、遊技領域に設けられた入賞領域（各入賞口）に遊技球が入賞したことにもとづいて賞球を払い出す遊技機に適用する場合を示しているが、このような遊技機に限らず、例えば、遊技球の入賞にもとづいて得点や景品を付与する遊技機に適用することも可能である。この場合、例えば、遊技機内部に封入された遊技球を繰り返し発射して遊技領域に打ち込むことにより遊技が行われ、入賞領域に遊技球が入賞した場合に賞球の代わりに得点や景品を付与する封入式遊技機に適用することも可能である。
【００２１】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００２２】
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。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

第１特別図柄表示器８ａの側方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４

つの表示部からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａにおいて、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示部の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示部の数を１減らす。

【００３６】

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

【００３７】

また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、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。また、例えば、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順に並べて表示する保留記憶表示部が設けられるようにしてもよい。

【００３８】

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

【００３９】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、同期して実行される。

【００４０】

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

【００４１】

遊技領域６には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）２９，３０，３３，３９も設けられている。入賞口２９，３０，３３，３９に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａで検出される。

【００４２】

遊技盤６の右側方には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０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。

【００４３】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下の「○」と「×」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「○」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１０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１５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１５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１４に遊技球が入賞可能な状態（若しくは入賞しやすい状態））に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００４４】

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ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４５】

打球供給皿３を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０が設けられている。操作ボタン１２０には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン１２０は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【００４６】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。

【００４７】

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。ただし、この実施の形態では、後述するように、第１保留記憶と第２保留記憶との両方が溜まっている場合には、第１特別図柄の変動表示より先に第２特別図柄の変動表示が優先実行される。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。

【００４８】

遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の可変表

示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に対応する。第２特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。

【００４９】

なお、この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示を優先して実行する場合を示しているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順に第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを実行するようにしてもよい。

【００５０】

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

【００５１】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板９１０において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）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。

【００５２】

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

【００５３】

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りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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。

【００５７】

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

【００５８】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を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。

【００５９】

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

【００６０】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ＬＥＤ２５、および枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。

【００６１】

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

【００６２】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取

込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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

【００６８】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤやランプを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤ／ランプドライバ３５２に入力される。ＬＥＤ／ランプドライバ３５２は、ＬＥＤやランプを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５に電流を供給する。

【００６９】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音

を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ７０４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。

【００７０】

次に、遊技機の動作について説明する。図４は、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００７１】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップＳ４）、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する（ステップＳ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ５６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。

【００７２】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ６）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００７３】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【００７４】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【００７５】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バッ

クアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグなど）、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。

【００７６】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。

【００７７】

また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている遊技状態を示すデータにもとづいて、復旧した遊技状態が高確率状態（確変状態）である場合にはその旨を示す高確率状態コマンドを演出制御基板８０に送信し、復旧した遊技状態が通常状態（非確変状態）である場合にはその旨を示す通常状態コマンドを演出制御基板８０に送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。

【００７８】

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

【００７９】

なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６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するが、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。

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】
　また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。
【００８４】
　そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば４ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば４ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、４ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。
【００８５】
　初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当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りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。
【００８６】
　タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図５に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。
【００８７】
　次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップＳ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、ステップＳ３２，Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。
【００８８】
　また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップＳ２３

）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２４，Ｓ２５）。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

また、ＣＰＵ５６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。

【００９４】

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、ＣＰＵ５６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）。

【００９５】

また、ＣＰＵ５６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）。

【００９６】

さらに、ＣＰＵ５６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）。ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００９７】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【００９８】

以上の制御によって、遊技制御処理は４ｍｓ毎に起動される。なお、遊技制御処理は、

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

【００９９】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の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。

【０１００】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の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。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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（高確率状態）から低確率状態に移行したり低確率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、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。なお、突然確変大当りや小当りにおける大入賞口の開放パターンを、例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや確変大当りと同数（例えば、１５回）にして、大入賞口の開放時間が極めて短い（例えば、０．１秒）開放パターンとしてもよい。

【０１０４】

図６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：大当りの種類（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：小当りの種類を決定する（大当り種別判定用）
（３）ランダム３：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
（４）ランダム４：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：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）

【０１０５】

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、（２）の小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３）または初期値用乱数（ランダム５）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１０６】

図７（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない非確変状態）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７（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７（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図７（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１０７】

図７（Ｂ），（Ｃ）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第１特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）と、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）には、図７（Ｂ）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第２特別図柄用）には、図７（Ｃ）に記載されている各数値が設定されている。また、図７（Ｂ），（Ｃ）に記載されている数値が小当り判定値である。

【０１０８】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図７（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図７（Ｂ），（Ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図７（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図７（Ｂ），（Ｃ）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１０９】
なお、この実施の形態では、図７（Ｂ），（Ｃ）に示すように、小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いる場合には３００分の１の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第２特別図柄）を用いる場合には３０００分の１の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。
【０１１０】
図７（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図７（Ｄ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）である。また、図７（Ｅ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）である。
【０１１１】
大当り種別判定テーブルは、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。
【０１１２】
図７（Ｆ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、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、小当り種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」、「小当りＢ」、「小当りＣ」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。
【０１１３】
図８は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。図８において、「ＥＸＴ」とは、２バイト構成の演出制御コマンドにおける２バイト目のＥＸＴデータを示す。また、「時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。
【０１１４】
この実施の形態では、特別図柄の各変動パターンは、リーチとするか否か、およびリーチとする場合のリーチ態様、報知演出をするか否かなど、各種の演出態様の違いおよび遊技状態に応じて複数種類用意されている。なお、リーチ演出および報知演出は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が表示制御する演出表示装置９において実行される。報知演出は、現在の遊技状態や大当りとなるか否か等を報知する演出である。
【０１１５】
「通常変動」は、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「ノーマルリーチＡ」は、単純なリーチ態様を伴う変動パターンである。「ノーマルリーチＢ」は、「ノーマルリーチＡ」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間において異なった態様（速度や回転方向等）の変動が行われたりキャラクタ等が現れたりすることをいう。「ノーマルリーチＣ」は、「ノーマルリーチＡ」および「ノーマルリーチＢ」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。
【０１１６】
「スーパーリーチＡ」は、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」および「ノーマルリーチＣ」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。「スーパーリーチＢ」は、「スーパーリーチＡ」、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」および「ノーマルリーチＣ」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。例えば、各「ノーマル

リーチ」では単に１種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、各「スーパーリーチ」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。なお、「スーパーリーチＡ」、「スーパーリーチＢ」、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」および「ノーマルリーチＣ」では、大当りとなる場合と大当りとならない場合とがある。

【０１１７】

「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」および「長期間演出Ｃ」は、時短状態に制御されてから特別図柄の３０回目の変動時に選択され、報知演出を実行可能な変動時間の変動パターンであり、他の変動パターンよりも長期間に亘って特別図柄を変動させるための変動パターンである。報知演出が実行される場合に「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」または「長期間演出Ｃ」が変動パターンに決定される。

【０１１８】

「時短状態のときの通常変動」は、時短状態におけるはずれ時に使用され、「通常変動」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴わない変動パターンである。「時短状態のときのリーチ演出Ａ」は、時短状態において使用され、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」、「ノーマルリーチＣ」、「スーパーリーチＡ」および「スーパーリーチＢ」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴う変動パターンである。「時短状態のときのリーチ演出Ｂ」は、時短状態において使用され、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」、「ノーマルリーチＣ」、「スーパーリーチＡ」および「スーパーリーチＢ」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴う変動パターンである。なお、「時短状態のときのリーチ演出Ａ」と「時短状態のときのリーチ演出Ｂ」の変動態様は異なる。

【０１１９】

また、リーチ状態を発生させる場合に選択される変動パターンであるリーチ演出を伴う変動パターンや、大当りとすることに決定されている場合に選択される変動パターンは、通常状態と同じ変動時間の変動パターンであってもよい。その場合には、特別図柄の可変表示の変動時間が短縮されない。

【０１２０】

また、この実施の形態では、遊技状態が時短状態でないときでも、潜伏モードであるときには時短状態で使用される変動パターンが用いられる。

【０１２１】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信される演出制御コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００が所定のタイミングで現在の遊技状態や大当りとなるか否か等を報知する演出である報知演出を実行するように構成されているが、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が報知判定用乱数にもとづいて報知演出を実行するか否か判定し、報知演出を実行すると判定したときに所定のタイミングで報知演出を実行するように構成されていてもよい。

【０１２２】

図９は、大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図１０は、潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【０１２３】

図９に示すように、この実施の形態では、大当り種別として、「１５ラウンド通常大当り」と、「１５ラウンド確変大当り」と、「突然確変大当り（以下、「突確大当り」ともいう。）」とが設けられている。

【０１２４】

「１５ラウンド通常大当り」は、大当り遊技状態において大入賞口を１５回（１５Ｒ）、所定期間（例えば、２９秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を低確率状態（大当り判定において大当りと決定する確率が低い遊技状態）に移行させることになる大当りである。「１５ラウンド確変大当り」は、大当り遊技状態において大入賞口を１５回

、所定期間（例えば、２９秒）開放し、大当り遊技が終了した後に遊技状態を高確率状態（確変状態：大当り判定において大当りと決定する確率が高い遊技状態）に移行させることになる大当りである。「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（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）、かつ、大当り遊技が終了した後の遊技状態を高確率状態に移行させることになる大当りである。

【０１２５】

また、図９および図１０に示すように、この実施の形態では、小当り種別として、「小当りＡ」と、「小当りＢ」と、「小当りＣ」とが設けられている。

【０１２６】

「小当り」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）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、例えば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。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。

【０１２７】

図９の「時短」の欄に示すように、１５ラウンド確変大当り（図９において「１５Ｒ確変」と示されている。）では、大当り遊技の終了後、次回の大当り（１５ラウンド大当りまたは突然確変大当り）が発生するまで、確変状態でありかつ時短状態である確変時短状態（高確高ベース状態）に制御される。また、１５ラウンド通常大当り（図９において「１５Ｒ通常」と示されている。）では、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が１００回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。なお、大当り遊技の終了後からの時短状態が継続可能な変動回数（１００回）を時短回数という。また、突然確変大当り（図９において「突確」と示されている。）では、突然確変大当りが発生したときの遊技状態が高ベース状態（時短状態）であるときは、次回の大当り（１５ラウンド大当りまたは突然確変大当り）が発生するまで高ベース状態に制御され、突然確変大当りが発生したときの遊技状態が低ベース状態であるときは、次回の大当り（１５ラウンド大当りまたは突然確変大当り）が発生するまで低ベース状態に制御される。

【０１２８】

小当りＡ～Ｃでは、いずれも、小当りが発生したときの遊技状態を引き継ぐ（すなわち、小当りが発生したときの遊技状態が変化しない）。例えば、小当りが発生したときの遊技状態が低確率低ベース状態（非確変状態、かつ、非時短状態）であれば小当り遊技が終了した後の遊技状態は低確率低ベース状態であり、小当りが発生したときの遊技状態が高確率高ベース状態（確変状態、かつ、時短状態）であれば小当り遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当りまで高確率高ベース状態であり、小当りが発生したときの遊技状態が確変状態であれば小当り遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当りまで確変状態であり、小当りが発生したときの遊技状態が時短状態であれば小当り遊技の終了後から残り時短回数の変動が行われるまで遊技状態は時短状態である。

【０１２９】

上述したように、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ので、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると（突然確変大当り遊技または小当り遊技が行われると）、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。従って、遊技者にとって、突然確変大当りが発生したことにより高確率状態に制御されたか、小当りが発生したことにより低確率状態が維持されているかを判別することは困難である。突然確変大当り遊技や小当り遊技が終了した後の遊技状態を、確変状態が潜伏しているかもしれないとの期待を持たせる遊技状態である潜伏状態（潜伏モード）という。また、潜伏状態において実際は確変状態に制御されている場合（遊技状態が実際には確変状態に

なっている場合）は潜伏確変状態ともいう。

【０１３０】

また、この実施の形態では、潜伏状態において演出図柄の変動中に実行される演出を「潜伏演出」（「共通の演出」）という。「潜伏演出」は、現在の遊技状態を示唆する演出上のステージ１～３に分けられている。ステージ１～３の各々は、演出表示装置９の表示画面における背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音（変動中の効果音）、ＬＥＤ２５，２８ａ～２８ｃの点灯パターン、役物２００の動き、またはそれらの組み合わせの演出態様を変化させることによって区分けされる。

【０１３１】

「ステージ１」が高確率状態に移行している可能性が最も低い段階（ステージ）に相当する。「ステージ２」は「ステージ１」よりも高確率状態に移行している可能性が高い段階に相当する「ステージ３」は高確率状態に移行している可能性が最も高いステージに相当する。なお、「高確ステージ」は現在の遊技状態が高確率状態であることを認識可能な段階であり、「通常ステージ」は現在の遊技状態が低確率状態であることを認識可能な段階である。また、「低確高ベースステージ」は現在の遊技状態が低確率状態かつ高ベース状態であることを認識可能な段階である。

【０１３２】

図９に示すように、１５ラウンド確変大当りの遊技が終了した後は、潜伏演出は実行されず（ステージ１に移行せず）、高確ステージに移行する。また、１５ラウンド通常大当りの遊技が終了した後も、潜伏演出は実行されず（ステージ１に移行せず）、低確高ベースステージに移行される。

【０１３３】

突然確変大当りや小当りＡ～Ｃの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ１に移行される。そして、突然確変大当りや小当りＡ～Ｃの遊技の終了後の変動回数が１０回になる毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出（成否演出）が実行される。そして、継続演出において「成功」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性が高いステージ（ステージ２，３など）に移行し、継続演出において「失敗」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを認識可能な通常ステージに移行する。また、継続演出において連続して３回「成功」が報知されると、高確率状態に移行されていることを認識可能な高確ステージに移行する。

【０１３４】

図９に示す「長変動タイミング」の欄には、継続演出が実行されるタイミング（突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後からの変動回数）が示されている。なお、「長変動タイミング」は、継続演出を実行可能な変動時間（例えば３０秒以上）の変動パターンが選択されるタイミングを意味する。図９および図１０に示すように、「突確大当り」の場合には、突然確変大当り遊技の終了後から１０変動目、２０変動目および３０変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功が報知されることによって高確ステージに移行する。「小当りＡ」の場合には、小当りＡの遊技の終了後から１０変動目、２０変動目および３０変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（３０変動目の継続演出）において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。「小当りＢ」の場合には、小当りＢの遊技の終了後から１０変動目および２０変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（２０変動目の継続演出）において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。「小当りＣ」の場合には、小当りＣの遊技の終了後から１０変動目に継続演出が実行され、その継続演出において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。

【０１３５】

図１１は、潜伏モード中の大当り種別および小当りに応じた継続演出の実行タイミングの他の例を示すタイミング図である。「小当り」の場合には、小当りの遊技の終了後から１０変動目、２０変動目、３０変動目のいずれかの継続演出において失敗が報知されて通常ステージに移行される。この実施の形態では、失敗を報知する継続演出をどのタイミン

グ（１０変動目、２０変動目、３０変動目）で行うかは、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００によって決定される。演出制御用ＣＰＵ１０１が小当り遊技の終了後から１０変動目や２０変動目の継続演出において失敗を報知すると決定した場合は、図１１に示すように、失敗を報知する継続演出の実行後における継続演出の実行タイミング（長変動タイミング：２０変動目や３０変動目）において、継続演出に代えてリーチ演出などの演出を実行してもよい。

【０１３６】

図１２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１２に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図６に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１３７】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）は、大当りまたは小当りとするか否かや大当り種別または小当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０７（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１３８】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定コマンド）である。第１図柄変動指定コマンドと第２図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【０１３９】

コマンド８Ｆ００（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１００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。

【０１４０】

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

【０１４１】

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。

【０１４２】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファー

レ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始１指定コマンド、大当り開始指定２指定コマンドおよび小当り／突然確変大当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、突然大当りである場合に突然確変大当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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング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、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０１４５】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が確変状態でないことを示す演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す演出制御コマンド（高確率状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が高ベース状態であることを示す演出制御コマンド（高ベース状態指定コマンド）である。コマンドＢ００３（Ｈ）は、遊技状態が低ベース状態であることを示す演出制御コマンド（低ベース状態指定コマンド）である。

【０１４６】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ２００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ３００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。

【０１４７】

なお、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンドが送信されるが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。その場合、例えば、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第１保留記憶数と第２保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信する。

【０１４８】

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１２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。

【０１４９】
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。
【０１５０】
また、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
【０１５１】
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本のパラレル信号線で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。
【０１５２】
図１３および図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がオンしていたら、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。
【０１５３】
ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。
【０１５４】
特別図柄通常処理（ステップＳ３００）：特別図柄プロセスフラグの値が０であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウン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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。
【０１５５】
変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１である

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

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップＳ２２の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【０１５９】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。

【０１６０】

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

【０１６１】

大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（

例えば、確変フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

小当り終了処理（ステップＳ３１０）：特別図柄プロセスフラグの値が１０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１００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Ｓ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０１６５】

図１５は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４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１５（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。図１５（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０１６６】

図１３（Ａ）に示すように、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、まず、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０１６７】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３Ａ）。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１保留記憶バッファ（図１６参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ａ）。

【０１６８】

なお、ステップＳ１２１４Ａ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）、小当り種別判定用乱数（ランダム２）、および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用

マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０１６９】

図１６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１６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）、小当り種別判定用乱数（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。

【０１７０】

図１３（Ｂ）に示すように、第２始動口スイッチ１３ｂがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、まず、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ｂ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０１７１】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図１６参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ１２１４Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ｂ）。

【０１７２】

なお、ステップＳ１２１４Ｂ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）、小当り種別判定用乱数（ランダム２）、および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０１７３】

図１７および図１８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。

【０１７４】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップＳ５２）。具体的には、第１保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まってい

る場合）には、ＣＰＵ６６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。

【０１７５】

この実施の形態では、ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０１８１】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。

【０１８２】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ａの処理や第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ｂの処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図７参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプロ

グラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０１８３】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図７（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図７（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、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図７（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０１８４】
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、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。
【０１８５】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図７（Ｂ），（Ｃ）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図７（Ｂ），（Ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図７（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第２」である場合には、図７（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６２）、ＣＰＵ５６は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップＳ６３）、そして、ＣＰＵ５６は、小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された小当り種別判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した種別（「小当りＡ」、「小当りＢ」または「小当りＣ」）を小当りの種別に決定する（ステップＳ６４）。また、ＣＰＵ５６は、決定した小当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における小当り種別バッファに設定する（ステップＳ６５）。そして、ステップＳ７５に移行する。
【０１８６】
ランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップＳ６２）、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。
【０１８７】
なお、図９に示すように、この実施の形態では、継続演出が実行される回数は、突然確変大当りの場合には３回であり、小当りの場合には小当りの種別に応じて定められている。よって、突然確変大当りとするか否か決定することと、小当りの種別を決定することは、成否演出を実行する所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異な

る回数を設定することに相当する。

【０１８８】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップＳ７２）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図７（Ｄ）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。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７（Ｅ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

【０１８９】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図７（Ｄ），（Ｅ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【０１９０】

また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短あり）」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短なし）」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」が設定される。

【０１９１】

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

【０１９２】

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）。

【０１９３】

図１９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、潜伏演出（共通の演出）の実行中であるか否かを示す潜伏演出中フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。潜伏演出中フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値（突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数を示す。）が１，１１，２１のいずれかであるか否か確認する（ステップＳ９２）。

【０１９４】

ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値が１，１１，２１のいずれかである場合には、変動パターン決定テーブルとして長期間演出用変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ９３）。そして、ステップＳ１０４に移行する。

【０１９５】
長期間演出用変動パターン決定テーブルには、図８に示す「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」および「長期間演出Ｃ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。
【０１９６】
なお、この実施の形態では、変動回数カウンタの値が１，１１，２１のいずれかである場合には、常に、「長期間演出」の変動パターン（「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」または「長期間演出Ｃ」の変動パターン）が選択されるが、高い割合（「長期間演出」の変動パターンが選択されない割合に比べて）で「長期間演出」の変動パターンを選択するようにしてもよい。
【０１９７】
そのように構成する場合には、例えば、長期間演出用変動パターン決定テーブルに「長期間演出」の変動パターン以外の変動パターンを示すデータも設定すればよい。
【０１９８】
変動回数カウンタの値が１，１１，２１のいずれでもない場合には、変動パターン決定テーブルとして時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０４に移行する。
【０１９９】
時短状態時変動パターン決定テーブルには、時短状態時大当り変動パターン決定テーブルと時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルとがある。時短状態時大当り変動パターン決定テーブルには、図８に示す「時短状態のときのリーチ演出Ａ」および「時短状態のときのリーチ演出Ｂ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルには、図８に示す「時短状態のときの通常変動」および「時短状態のときのリーチ演出Ａ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。
【０２００】
潜伏演出中フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１０１）。時短フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン決定テーブルとして時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ１０２）。そして、ステップＳ１０４に移行する。
【０２０１】
時短フラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン決定テーブルとして非時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ１０３）。そして、ステップＳ１０４に移行する。
【０２０２】
非時短状態時変動パターン決定テーブルには、非時短状態時大当り変動パターン決定テーブルと非時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルとがある。非時短状態時大当り変動パターン決定テーブルには、図８に示す「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」、「ノーマルリーチＣ」、「スーパーリーチＡ」および「スーパーリーチＢ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。非時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルには、図８に示す「通常変動」、「ノーマルリーチＡ」、「ノーマルリーチＢ」、「ノーマルリーチＣ」、「スーパーリーチＡ」および「スーパーリーチＢ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。
【０２０３】
ステップＳ１０４では、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３（変動パターン判定用乱数）の値を読み出し、ステップＳ９３，Ｓ９４，Ｓ１０２，Ｓ１０３の処理で選択した変動パターン決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。すなわち、変動パターン判定用乱数の値に一致する判定値に対応する変動パターンを、使用する変動パターンとして決定する。
【０２０４】
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Ｓ１０５）。

【０２０５】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０６）。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Ｓ１０７）。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Ｓ１０８）。

【０２０６】

図２０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、小当りの種類、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果７指定のいずれかの演出制御コマンド（図１２参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１２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（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を確認し、大当りの種別に応じた表示結果２～４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１）。なお、大当りの種別は、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にもとづいて確認する。

【０２０７】

ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには、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Ｓ１１２）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、小当りの種別（小当りＡ～Ｃ）を確認し、小当りの種別に応じた表示結果５～７指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３）。なお、小当りの種別は、具体的には、小当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。小当りフラグがセットされていない場合には、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Ｓ１１４）。

【０２０８】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１５）。

【０２０９】

図２１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。

【０２１０】

図２２および図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、変動回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１３０Ａ）。変動回数カウンタの値が０でないときは、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１３０Ｂ）。次に、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）。大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１４２に移行する（ステップＳ１３３）。

【０２１１】

大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、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、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始２指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２１２】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３６）。

【０２１３】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には１５回。突然確変大当りの場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３８）。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Ｓ１３９）。

【０２１４】

ステップＳ１４２では、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確認する。時短フラグがセット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Ｓ１４３）。

【０２１５】

また、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４５）。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４６）。

【０２１６】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ１４８）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４９）。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Ｓ１５０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１５１）。

【０２１７】

小当りフラグがセットされていない場合には、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Ｓ１５２）。

【０２１８】

図２４は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていな

い場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１６１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ステップＳ１６２の処理において、ＣＰＵ５６は、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マに、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Ｓ１６３）、処理を終了する。

【０２１９】

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

【０２２０】

大当り終了表示時間を経過している場合には、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が通常大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１６６）。通常大当りでない場合には、ステップＳ１７０に移行する。通常大当りである場合には、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Ｓ１６７）。また、時短回数カウンタに１００をセットする（ステップＳ１６８）。

【０２２１】

さらに、ＣＰＵ５６は、高ベース状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７６）。また、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１７７）。

【０２２２】

また、ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値を初期化する（０にする）（ステップＳ１７８）。そして、ステップＳ１７９に移行する。ステップＳ１７８の処理によって、１５ラウンド大当り（１５ラウンド通常大当りまたは１５ラウンド確変大当り）にもとづく大当り遊技が終了したときに、変動回数カウンタの値が初期化されることになる。

【０２２３】

ステップＳ１７０では、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットする。また、ＣＰＵ５６は、高確率状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７１）。そして、大当り種別が突然確変大当りであるか否か確認する（ステップＳ１７２）。突然確変大当りでない場合、すなわち、１５ラウンド確変大当りである場合には、ステップＳ１７６に移行する。

【０２２４】

突然確変大当りである場合には、ＣＰＵ５６は、潜伏演出中フラグをセットする（ステップＳ１７３）。また、ＣＰＵ５６は、変動回数をカウントするための変動回数カウンタに３０回をセットする（ステップＳ１７４）。また、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５に、突然確変大当りであった旨を記憶する（ステップＳ１７５）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７９）。

【０２２５】

なお、時短フラグは、可変入賞球装置１５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、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）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１５を開放する制御を行う。

【０２２６】

図２５は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ３１０）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１８０）、小当り終了表示タイマが設定され

ている場合には、ステップＳ１８４に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットし（ステップＳ１８１）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１８２）。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置９において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１８３）、処理を終了する。

【０２２７】

ステップＳ１８４では、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１８５）。経過していなければ処理を終了する。

【０２２８】

小当り終了表示時間を経過している場合には、ＣＰＵ５６は、遊技状態が非確変状態である（確変フラグがセットされていない。）ことを条件に（ステップＳ１８６）、潜伏演出中フラグをセットする（ステップＳ１８７）。また、小当り種別に応じた変動回数（具体的には３０回、２０回または１０回）を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ１９１）。具体的には、小当り種別が小当りＡである場合には３０をセットし、小当りＢである場合２０をセットし、小当りＣである場合１０をセットする。また、小当り種別をＲＡＭ５５に記憶する（ステップＳ１９２）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１９２）。

【０２２９】

次に、潜伏モードへの移行の演出を説明する。

【０２３０】

通常ステージである場合に突然確変大当りや小当りが発生した場合には、突然確変大当りや小当りの変動中および突然確変大当り遊技や小当り遊技の実行中において、潜伏モードのステージ１に制御されることを示す演出、または潜伏モードのステージ１に制御されるかもしれないと期待を抱かせるための演出を実行する。

【０２３１】

なお、この実施の形態では、突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後に常にステージ１に移行するが、突然確変大当り遊技の終了後に所定の割合で高確ステージに移行するように構成してもよい。

【０２３２】

また、潜伏モードである場合に突然確変大当りや小当りが発生した場合には、成功・失敗を報知するための継続演出を実行せずに、現在のステージが継続する旨の報知を行う。

【０２３３】

次に、潜伏モード中の演出等について説明する。

【０２３４】

図２６は、潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。図２６に示すように、潜伏モード（潜伏状態）中のステージ１では、演出表示装置９の背景画像が山の画像になっている。ステージ２では、演出表示装置９の背景画像が森の画像になっている。ステージ３では、演出表示装置９の背景画像が街の画像になっている。高確ステージでは、演出表示装置９の背景画像が海の画像になっている。通常ステージでは、演出表示装置９の背景画像が浜（浜辺）の画像になっている。このように、潜伏モード中において所定の変動タイミング（１０回の変動が実行される毎）に継続演出が実行され、継続演出において成功が報知されたときはステージが順に昇格し、３回連続して成功が報知されたときに高確ステージに移行する。継続演出において失敗が報知されたときには、通常ステージに移行する。

【０２３５】

図２７は、継続演出の演出態様を示す説明図である。上述したように、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後の変動回数が１０回、２０回、３０回のときに継続演出が実行される。図２７に示す例では、継続演出は、「成功」と「失敗」が領域に区分けされて表示

されているルーレットが回転し、そこに矢が射られるような演出である。そして、矢が当った領域の表示が「成功」であるときは継続演出は成功となり、矢が当った領域の表示が「失敗」であるときは継続演出は失敗となる。なお、このような演出態様は一例であって、「成功」と「失敗」とが明確に認識できるような態様であれば、他の演出態様を用いてよい。

【０２３６】

図２８は、継続演出（成否演出）の実行タイミングを示す説明図である。図２８（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面において、左中右の演出図柄の変動表示を開始された後、図２８（Ｂ）に示すように、まず左の演出図柄「５」が停止表示され、図２８（Ｃ）に示すように、右の演出図柄「５」が停止表示され、リーチ状態になったとする。そして、図２８（Ｄ）に示すように、中の演出図柄「５」を停止表示したとする。つまり、演出表示装置９の表示画面において、左中右の演出図柄の停止図柄の組み合わせとして、大当り図柄としての「５５５」が導出表示される。

【０２３７】

そして、大当り種別が突然確変大当りであった場合に、潜伏演出が開始される（図２８（Ｅ））。なお、小当りであった場合にも、潜伏演出が開始される。

【０２３８】

その後、演出図柄の変動表示が開始されるときに変動回数カウンタの値が１加算されるが、図２８には、変動回数カウンタの値が３０になった場合に、継続演出が実行される例が示されている。また、３０回目の演出図柄の変動表示結果が大当りであったする。

【０２３９】

その場合には、図２８（Ｆ），（Ｇ）に示す継続演出（成否演出）を実行した後、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出が実行される（図２８（Ｈ）参照）。

【０２４０】

なお、図９に示されていないが、３０変動目で継続演出（成否演出）が実行された場合に、「成功」を報知したときには遊技状態が確変状態であることを報知する演出（例えば、「確変」の表示）が実行され、「失敗」を報知したときには遊技状態が非確変状態であることを報知する演出（例えば、「残念」の表示）が実行される。

【０２４１】

また、１０変動目および２０変動目でも、「失敗」を報知したときには遊技状態が非確変状態であることを報知する演出（例えば、「残念」の表示）が実行される。

【０２４２】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図２９は、演出制御基板８０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１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）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ＣＰＵ１０１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、２ｍｓ）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Ｓ７０１）。その後、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。

【０２４３】

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。

【０２４４】
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。
【０２４５】
図３０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。
【０２４６】
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１２参照）であるのか解析する。
【０２４７】
図３１～図３３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。
【０２４８】
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。
【０２４９】
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）。
【０２５０】
受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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７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Ｓ６１８Ａ）。
【０２５１】
受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２０）。
【０２５２】
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Ｓ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６２２）。

【０２５３】
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Ｓ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６２４）。
【０２５４】
受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。
【０２５５】
受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。
【０２５６】
また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップＳ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。
【０２５７】
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Ｓ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６４２）。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Ｓ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６４４）。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Ｓ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６４６）。
【０２５８】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数減算指定コマンドまたは第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数カウンタの値または第２保留記憶数カウンタの値を－１する（ステップＳ６６２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合）、または第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示（第２保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合）を更新する（ステップＳ６６３）。具体的には、表示数を１減らす。
【０２５９】
受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、通常状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド：図１２参照）であれば（ステップＳ６７０）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する（ステップＳ６７１）。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。
【０２６０】
受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６７７）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０２６１】
図３４は、遊技状態データの値の一例を示す説明図である。図３４に示す例では、低確率低ベース状態（非確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０１（Ｈ）」である。低確率高ベース状態（非確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は

「０２（Ｈ）」である。高確率低ベース状態（確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０３（Ｈ）」である。高確率高ベース状態（確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０４（Ｈ）」である。

【０２６２】

図３５は、図２９に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０６のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の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。

【０２６３】

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

【０２６４】

演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。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Ｓ８０２）に対応した値に更新する。

【０２６５】

演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：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Ｓ８０３）に対応した値に更新する。

【０２６６】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：変動時間が経過すると、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０２６７】

大当り／小当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りまたは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０２６８】

大当り／小当り遊技中処理（ステップＳ８０５）：大当り遊技中または小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／小当り終了演出処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。

【０２６９】

大当り／小当り終了演出処理（ステップＳ８０６）：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Ｓ８００）に対応した値に更新する。

【０２７０】

図３６は、図２９に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信

待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を潜伏モード中演出設定処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。

【０２７１】

図３７は、図３５に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭの変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８２１）。また、ＲＡＭの表示結果指定コマンド格納領域から、受信した表示結果指定コマンドを読み出す（ステップＳ８２２）。

【０２７２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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、受信した表示特定指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８２３）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【０２７３】

図３８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３８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ＣＰＵ１０１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ＣＰＵ１０１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」などのチャンス目を決定する。

【０２７４】

なお、演出表示装置９に導出表示される３図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。また、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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

次いで、演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出（成否演出）の演出態様を設定する継続演出設定処理を実行する（ステップＳ８２４）。

【０２７７】

図３９は、演出制御プロセス処理における継続演出設定処理を示すフローチャートである。継続演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏演出中フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ５０１）。潜伏演出中フラグがセットされていな

い場合には、処理を終了する。
【０２７８】
潜伏演出中フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から読み出した変動パターンコマンドが示す変動パターンが「長期間演出」の変動パターン（図８参照）であるか否か確認する（ステップＳ５０２）。「長期間演出」の変動パターンでない場合には、処理を終了する。
【０２７９】
「長期間演出」の変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停電復旧フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ５０３）。停電復旧フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出（成否演出）の演出態様とは異なる演出態様の特殊演出を示すデータをＲＡＭに記憶する（ステップＳ５０９）。
【０２８０】
ステップＳ５０３，Ｓ５０９の処理によって、電力供給が復旧したときに継続演出に矛盾が生じないようにすることができる。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＲＡＭ５５は電源バックアップされているが、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭは電源バックアップされていない。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の側では例えば停電発生時と復旧時とで継続した制御を実行することが可能であるが、演出制御用マイクロコンピュータ１００は継続した制御を実行することはできない。すると、電力供給が復旧したときに演出制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の指示に従って制御を行うと、例えば、遊技者に、突然に継続演出が実行されたかのような印象を与えかねない。この実施の形態では、そのような状況が発生することを防止するために、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電力供給が復旧したときには継続演出とは異なる演出を実行するように構成される。
【０２８１】
停電復旧フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、突確大当りまたは小当り種別（潜伏状態への移行の契機となった当りが突確大当りであるか小当りであるか、および小当りであるときはその種類）と、変動回数カウンタの値に応じた継続演出の内容（成功または失敗）をＲＡＭに記憶する（ステップＳ５０４）。
【０２８２】
ステップＳ５０４の処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏状態への移行の契機となった当りが突確である場合には、「成功」をセットする。また、潜伏状態への移行の契機となった当りが小当りＢである場合には、「失敗」を記憶する。
【０２８３】
次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであるか否か判定する（ステップＳ５０５）。突然確変大当りである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出の内容を成功に変更する（ステップＳ５０６）。ステップＳ５０４の処理で「失敗」に決定されたときには、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであっても、継続演出において「失敗」の報知がなされる。変動の表示結果が突然確変大当りであるにも関わらず「失敗」が報知されるのは不自然であるが、ステップＳ５０５，Ｓ５０６の処理によって、そのような不自然な状況の発生は回避される。
【０２８４】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回の変動の表示結果が１５ラウンド大当り（１５ラウンド確変大当りまたは１５ラウンド通常大当り）であるか否か判定する（ステップＳ５０７）。１５ラウンド大当りである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出の内容を失敗に変更する（ステップＳ５０８）。ステップＳ５０４の処理で「成功」に決定されたときには、今回の変動の表示結果が１５ラウンド大当りであるときには、継続演出において「失敗」の報知がなされる。今回の変動の表示結果が１５ラウンド大当りであるときに継続演出を実行しないことも考えられるが、そのような制御を行うと、継続演出が実行されないことに起因して遊技者は大当りになることを把握可能になってしまう。しかし、ステップＳ５０７，Ｓ５０８の処理によって、そのような状況は生じない。

【０２８５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよび継続演出を実行する場合には継続演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８３１）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８３２）。
【０２８６】
なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出を実行する場合には、ステップＳ８３１の処理で、図３９に示すステップＳ５０４またはステップＳ５０９の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。
【０２８７】
図４０は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。
【０２８８】
図４０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。
【０２８９】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８３３）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０２９０】
なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【０２９１】
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Ｓ８３４）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８３６）。
【０２９２】
図４１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Ｓ８０２）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ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ、変動時間タイマのそれぞれの値を－１する（ステップＳ８４０Ａ，Ｓ８４０Ｂ）。
【０２９３】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する

（ステップＳ８４１）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ８４２）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４３）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８４４）。

【０２９４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップＳ８５１）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、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Ｓ８５３）。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Ｓ８５２）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８５３の処理を実行する。

【０２９５】

図４２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たら確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８５１）。また、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）に従って演出表示装置９において停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８５２）。

【０２９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏演出中フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８５３）。潜伏演出中フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８６１に移行する。潜伏演出中フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値を＋１する（ステップＳ８５４）。

【０２９７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値が１１、２１または３１であるか否かを確認する（ステップＳ８５５）、１１、２１または３１である場合には、継続演出実行後のステージを更新する（図１０参照）。すなわち、図２６に示すように、ステージの表示態様を変更する（ステップＳ８５６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のステージの内容を示すデータをステージ設定領域に設定する。

【０２９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のステージが高確ステージまたは通常ステージである倍には、潜伏演出中フラグをリセットする（ステップＳ８５７，Ｓ８５８）。すなわち、潜伏演出（共通の演出）を終了する。

【０２９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りまたは小当りにすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８６１）。大当りまたは小当りに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、大当りにすることに決定されているか否か確認することもできる。大当りとすることに決定されていない場合には、ステップＳ８６６に移行する。

【０３００】

大当りまたは小当りにすることに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りまたは小当りの開始を報知する演出（ファンファーレ演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８６２）。

【０３０１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ８６３）。また、プロセスデータ１

の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８６４）。

【０３０２】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８６５）。

【０３０３】

ステップＳ８６６では、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。

【０３０４】

図４３は、演出制御プロセス処理における大当り／小当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り／小当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７１）。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、ステップＳ８７６に移行する。

【０３０５】

大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ８７２）、プロセスタイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップＳ８７３）。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【０３０６】

プロセスタイマがタイムアウトしている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８７４）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８７５）。

【０３０７】

ステップＳ８７６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをリセットし、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８７７）。

【０３０８】

図４４は、演出制御プロセス処理における大当り／小当り終了演出処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ８８０）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８８５に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、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Ｓ８８１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、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Ｓ８８２）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ８８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）または小当り終了画面（小当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ８８４）。具体的には、ＶＤＰ１０９に、大当り終了画面または小当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【０３０９】

ステップＳ８８５では、大当り／小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／小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／小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。

【０３１０】

大当り／小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、突然確変大当りであったか否か確認する（ステップＳ８８７）。突然確変大当りであった場合には、ステップＳ８９１に移行する。

【０３１１】

突然確変大当りでなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常状態（非確変状態）であって、小当りであったか否か確認する（ステップＳ８８８）。小当りでなかった場合には、ステップＳ８９６に移行する。

【０３１２】

小当りであった場合には、ステージの表示態様をステージ１（図２６参照）にする（ステップＳ８９１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のステージの内容を示すデータをステージ設定領域に設定する。

【０３１３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタに初期値である「１」をセットする（ステップＳ８９２）。また、潜伏演出（共通の演出）の実行中であることを示す潜伏演出中フラグをセットする（ステップＳ８９３）。さらに、突然確変大当りであった旨、または小当りの種別をＲＡＭに記憶する（ステップＳ８９４）。また、停電復旧フラグをリセットする（ステップＳ８９５）。

【０３１４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８９６）。

【０３１５】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、継続演出を実行するタイミングで変動時間として継続演出を実行可能な変動時間を選択するので、継続演出の実行時間を確保することができる。さらに、突確大当りや小当りの種類に応じて異なる継続演出の実行回数を設定するので、突確大当りおよび小当りの終了後の演出が単調にならず遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１６】

また、この実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると決定されたときは、継続演出を実行した後に大当り図柄を導出表示するように構成されている。すなわち、可変表示の表示結果を大当り図柄とすると決定された場合には、継続演出（成否演出）が行われた後に大当り遊技状態に制御されることを報知する演出が実行される。具体的には、図４２に示す演出図柄変動停止処理で大当り図柄が導出表示されるが、継続演出は、継続演出に応じたプロセステーブルにもとづいて、演出図柄変動停止処理の前に実行される演出図柄変動中処理（図４１参照）において実行される。継続演出が実行される前に大当り図柄が導出表示されると、遊技者は継続演出に対する興味を失う可能性があるが、この実施の形態では、継続演出に対する興味を持続させて、遊技の興趣を低下させないようにすることができる。

【０３１７】

また、この実施の形態では、図９に示すように、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、継続演出が継続する。具体的には、次のステージに移行する（小当りＡ，Ｂの場合）。また、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御されている旨を報知する（図１０における「小当りＢ後」および「小当りＣ後」参照）。

【０３１８】

３０変動目では、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにも

とづいて、潜伏演出（共通の演出）を終了して確変状態に制御されている旨を報知し、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御されている旨を報知する（図１０における「突確後」および「小当りＡ後」参照）。そのような制御によって、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を向上させることができる。

【０３１９】

実施の形態２．

図４５は、第２の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図４６は、第２の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【０３２０】

なお、第２の実施の形態では、第１の実施の形態（図９および図１０参照）とは異なり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１０変動目および２０変動目で「失敗」を報知したときには、潜伏演出を継続する。具体的には、次のステージに移行する（小当りＡおよび小当りＢの場合）。「成功」を報知したときには遊技状態が確変状態であることを報知する演出（例えば、「確変」の表示）を実行する。

【０３２１】

また、第２の実施の形態では、第１の実施の形態とは異なり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「突確大当り」の場合には、突然確変大当り遊技の終了後から１０変動目および２０変動目では継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出（３０変動目の継続演出）において成功を報知することによって高確ステージに移行する。

【０３２２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「小当りＡ」の場合には、小当りＡの遊技の終了後の全ての継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出が実行された後に通常ステージに移行する。「小当りＢ」の場合には、小当りＢの遊技の終了後から１０変動目では継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出（２０変動目の継続演出）において成功を報知することによって高確ステージに移行する。「小当りＣ」の場合には、小当りＣの遊技の終了後から１０変動目に継続演出を実行し、その継続演出において成功を報知することによって高確ステージに移行する。

【０３２３】

図４７は、第２の実施の形態における大当り／小当り終了演出処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。第２の実施の形態では、大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常状態（非確変状態）であって、小当りＡであった場合にステップＳ８９１に移行する。また、現在の遊技状態が確変状態であって、小当りＢまたは小当りＣであった場合にステップＳ８９１に移行する。その他の処理は、第１の実施の形態の場合と同様である。

【０３２４】

ただし、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出設定処理（図３９参照）におけるステップＳ５０４の処理で、図４５に示すように、継続演出の態様（成功または失敗）を決定する。

【０３２５】

この実施の形態では、図４５に示すように、継続演出（成否演出）において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、継続演出が継続する。具体的には、次のステージに移行する。また、継続演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特別遊技状態に制御されている旨を報知する（図４６における「小当りＢ後」および「小当りＣ後」参照）。

【０３２６】

３０変動目では、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、潜伏演出（共通の演出）を終了して確変状態に制御されている旨を報知し、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御され

ている旨を報知する（図４６における「突確後」および「小当りＡ後」参照）。そのような制御によって、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を向上させることができる。

【０３２７】

実施の形態３．

図４８は、第３の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図４９は、第３の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【０３２８】

図４８および図４９に示すように、第３の実施の形態では、第１の実施の形態（図９および図１０参照）とは異なり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏演出を開始する契機が小当りＡである場合（小当りＡ後である場合）に、１０変動目および２０変動目で「失敗」を報知することがある。１０変動目および２０変動目で「失敗」を報知した場合には、２０変動目および３０変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「失敗」を報知した場合には、潜伏演出のステージを通常ステージに移行させる。

【０３２９】

また、潜伏演出を開始する契機が小当りＢである場合（小当りＢ後である場合）に、１０変動目で「失敗」を報知することがある。１０変動目で「失敗」を報知した場合には、２０変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「失敗」を報知した場合には、潜伏演出のステージを通常ステージに移行させる。

【０３３０】

図５０は、第３の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。第３の実施の形態では、継続演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、失敗報知済フラグがセットされていない場合であって（ステップＳ５０３Ａ）、小当りＡ後で変動回数カウンタが１０もしくは２０であるとき、または、小当りＢ後で変動回数カウンタが１０であるときには（ステップＳ５０３Ｃ）、継続演出の結果を「失敗」にするか「成功」にするかを例えば乱数を用いた抽選によって決定する（ステップＳ５０３Ｄ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽選の結果をＲＡＭに記憶する（ステップＳ５０３Ｅ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「失敗」に決定した場合には、失敗報知済フラグをセットする（ステップＳ５０３Ｆ）。

【０３３１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０３Ａの処理で失敗報知済フラグがセットされていることを確認した場合には、継続演出の結果としての「失敗」または「成功」をＲＡＭ記憶するのではなく、「リーチ演出」である旨をＲＡＭ記憶する（ステップＳ５０３Ｂ）。

【０３３２】

図５１は、第３の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。第３の実施の形態では、演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値が１１、２１または３１であるときに（ステップＳ８５５）、小当りＡ後または小当りＢ後であって失敗報知済フラグがセットされている場合には（ステップＳ８５５Ａ）、変動回数カウンタの値が１１または２１であるときには（ステップＳ８５５Ｂ）、潜伏演出のステージを通常ステージに変更する（ステップＳ８５５Ｃ）。

【０３３３】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値が３１になったときに、失敗報知済フラグをリセットする（ステップＳ８５８Ａ）。

【０３３４】

また、第３の実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出を実行する場合には、図３７に示すステップＳ８３１の処理で、図５０に示すステップＳ５０３Ｂ、ステップＳ５０３Ｅ、ステップＳ５０４またはステップＳ５０９の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。

【０３３５】
以上のような処理によって、図４８および図４９に示す潜伏演出および継続演出を実行することができる。
【０３３６】
この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出（成否演出）において失敗した旨の報知を行った後の所定のタイミング（２０変動目または３０変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出（この例では、リーチ演出）を実行する。潜伏演出（共通の演出）が継続されない旨の報知（この例では、「失敗」の報知）を行った後にさらに継続演出が実行されるのは不自然であるが、この実施の形態では、所定タイミングでの識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。
【０３３７】
この実施の形態では、継続演出以外の演出としてリーチ演出を実行するが、継続演出以外の演出はリーチ演出に限定されない。例えば、継続演出では使用されない文字画像やキャラクタ画像を用いた演出を実行するようにしてもよい。
【０３３８】
実施の形態４.
第３の実施の形態は、第１の実施の形態の変形例に相当するが、所定のタイミング（例えば、２０変動目または３０変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行する形態を、第２の実施の形態に適用してもよい。
【０３３９】
図５２は、第４の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。
【０３４０】
図５２に示すように、第４の実施の形態では、第２の実施の形態（図４５および図４６参照）とは異なり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、潜伏演出を開始する契機が小当りＢである場合（小当りＢ後である場合）に、１０変動目で「成功」を報知することがある。１０変動目で「成功」を報知した場合には、２０変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「成功」を報知した場合には、潜伏演出のステージを高確ステージに移行させる。
【０３４１】
図５３は、第４の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。第４の実施の形態では、継続演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、成功報知済フラグがセットされていない場合であって（ステップＳ５０３Ｇ）、小当りＢ後で変動回数カウンタが１０であるときには（ステップＳ５０３Ｈ）、継続演出の結果を「失敗」にするか「成功」にするかを例えば乱数を用いた抽選によって決定する（ステップＳ５０３Ｉ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽選の結果をＲＡＭに記憶する（ステップＳ５０３Ｊ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「成功」に決定した場合には、成功報知済フラグをセットする（ステップＳ５０３Ｋ）。
【０３４２】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０３Ｇの処理で成功報知済フラグがセットされていることを確認した場合には、継続演出の結果としての「失敗」または「成功」をＲＡＭ記憶するのではなく、「リーチ演出」である旨をＲＡＭ記憶する（ステップＳ５０３Ｂ）。
【０３４３】
図５４は、第４の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。第４の実施の形態では、演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値が１１、２１または３１であるときに（ステップＳ８５５）、小当りＢ後であって成功報知済フラグがセットされている場合には（ステップＳ８５５Ｄ）、変動回数カウンタの値が１１であるときには（ステップＳ８５５Ｅ）、潜伏演出のステ

ージを高確ステージに変更する（ステップＳ８５５Ｆ）。
【０３４４】
なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値が３１になったときに、成功報知済フラグをリセットする（ステップＳ８５８Ｂ）。
【０３４５】
また、第３の実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出を実行する場合には、図３７に示すステップＳ８３１の処理で、図５３に示すステップＳ５０３Ｂ、ステップＳ５０３Ｉ、ステップＳ５０４またはステップＳ５０９の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。
【０３４６】
以上のような処理によって、図５２に示す潜伏演出および継続演出を実行することができる。
【０３４７】
第４の実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知を行った後の所定のタイミング（２０変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出（この例では、リーチ演出）を実行する。潜伏演出（共通の演出）が継続されない旨の報知（第２の実施の形態および第４の実施の形態では、「成功」の報知）を行った後にさらに継続演出が実行されるのは不自然であるが、この実施の形態では、所定タイミングでの識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。
【０３４８】
変形例１．
上記の各実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定タイミングになった回数が所定回数（例えば、３回）に達したときに、継続演出において成功した旨の演出および失敗した旨の演出を実行したが（図１０等参照）、「突確後」である場合には、３０変動目において、成功した旨の演出および失敗した旨の演出以外の演出を実行するようにしてもよい。その場合、高確ステージに移行させずに、潜伏演出を継続するようにしてもよい。
【０３４９】
上記の各実施の形態では、潜伏演出が３０変動目まで継続するのは、突然確変大当りが発生した場合または小当りＡが発生した場合であるが、小当りＡが発生した場合には３０変動目で「失敗」が報知される。従って、遊技者は、３０変動目において「失敗」が報知されなかったことによって、突然確変大当りが発生していたこと、すなわち遊技状態は確変状態であることを把握できる。
【０３５０】
変形例２．
上記の各実施の形態では、潜伏演出の実行中に（共通の演出を実行しているときに）、所定の条件（共通の演出を開始する条件）が新たに成立したときには、潜伏演出が最初からあらためて実行されることになるが（図４４に示す大当り／小当り終了処理で、潜伏演出中フラグのセット／リセットに関わらずステップＳ８８７，Ｓ８８８，Ｓ８９１の処理が実行されるので）、潜伏演出の実行中に所定の条件が新たに成立したときに、そのときの状況（例えば、変動回数カウンタの値やそのときのステージの表示態様）を維持するようにしてもよい。
【０３５１】
そのように構成する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、潜伏演出中フラグがセットされていないことを条件に、ステップＳ８８７，Ｓ８８８，Ｓ８９１の処理を実行する。
【０３５２】
変形例３．
上記の各実施の形態では、１５ラウンド大当りが発生した場合には潜伏演出は実行され

ないが、１５ラウンド大当りが発生した場合にも潜伏演出を実行するようにしてもよい。
【０３５３】
１５ラウンド大当りが発生した場合にも潜伏演出を実行する場合には、例えば、１５ラウンド確変大当りにもとづく大当り遊技が終了した後、ステージ１に移行される。また、１５ラウンド通常大当りにもとづく大当り遊技が終了した後も、ステージ１に移行される。その後、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、１０回の変動が行われる毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。
【０３５４】
また、１５ラウンド大当りが発生した場合には３０変動目まで継続演出の実行を可能にし、突然確変大当りまたは小当りが発生した場合には、１０変動目または２０変動目まで継続演出の実行を可能にする。
【０３５５】
そのように構成されている場合には、遊技者に付与される遊技価値が低い第２特定遊技状態（突然確変大当りまたは小当りにもとづく大当り遊技状態）が終了した後に特別遊技状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるので、遊技価値の低い第２特定遊技状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和できる。
【０３５６】
上記の各実施の形態および各変形例では、共通の演出を開始するための所定の条件は、突然確変大当りまたは小当りＡ，Ｂ，Ｃであったが、小当りＡ，Ｂ，Ｃに代えて、大当り遊技後の遊技状態を確変状態または通常状態にすることになる大当りＡ，Ｂ，Ｃにしてもよい。大当りＡ，Ｂ，Ｃにした場合にも、大当りの種別に応じて所定タイミングの発生回数があらかじめ定められる。
【０３５７】
また、上記の各実施の形態および各変形例では、継続演出の実行タイミングは突確大当りや小当りにもとづく大当り遊技の終了後から１０回目、２０回目、３０回目の図柄（識別情報）の変動（可変表示）時であったが、継続演出の実行タイミングは、他のタイミングであってもよい。例えば、８回目、１６回目、２４回目の図柄の変動時であってもよい。また、一例として、５回目、１２回目、２０回目の図柄の変動時のように、２回目の以降の実行タイミングは、ある回数（例えば、５回、８回、１０回）の倍数でなくてもよい。
【０３５８】
また、上記の各実施の形態において、継続演出の実行タイミングの変動において継続演出が実行されないときは、大当りの期待度が高くなる（または、大当り確定）ように構成してもよい。また、潜伏演出の実行中に突確大当りや小当りが発生したときに、ステージが継続されない場合は確変状態が確定するようにしてもよい。
【０３５９】
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２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。
【０３６０】
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／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが

単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０３６１】

本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入して入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【産業上の利用可能性】

【０３６２】

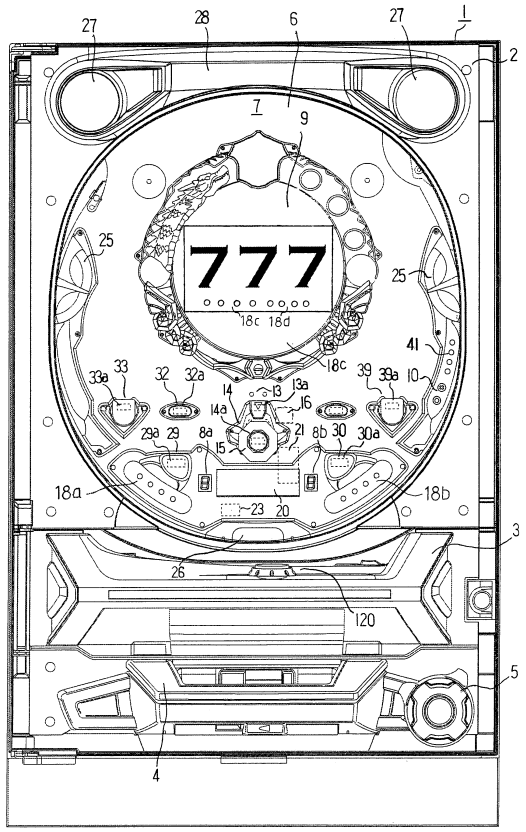
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において各種演出を実行可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

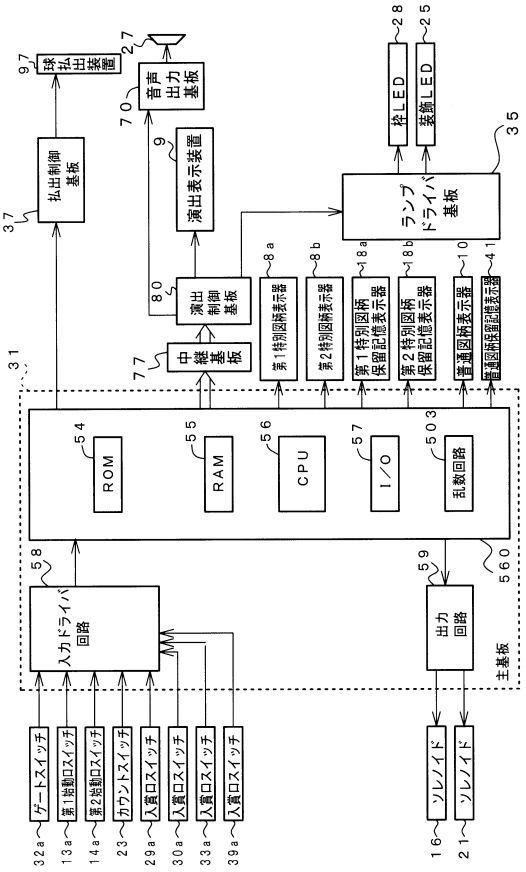
【０３６３】

１　　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　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

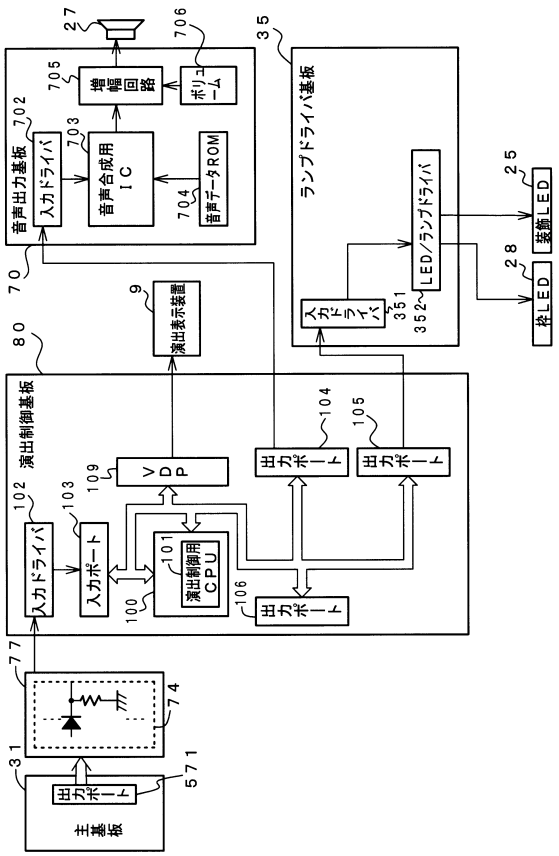
【図１】


777

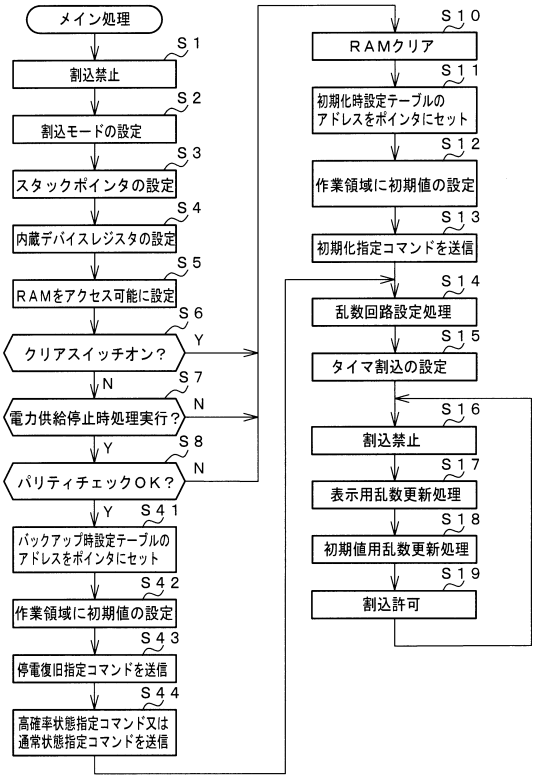
【図２】


ROM
RAM
CPU
I／O
乱数回路
主基板

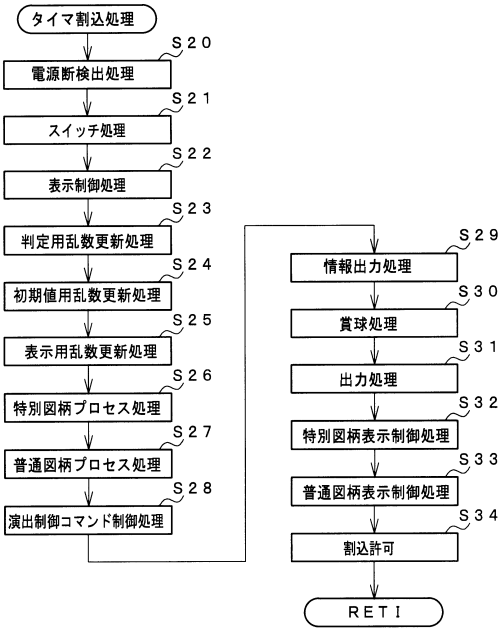
【図３】


演出制御基板
ランプドライバ基板
主基板

【図４】


メイン処理
RAMクリア
割込禁止
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
割込モードの設定
作業領域に初期値の設定
スタックポインタの設定
初期化指定コマンドを送信
内蔵デバイスレジスタの設定
乱数回路設定処理
RAMをアクセス可能に設定
タイマ割込の設定
クリアスイッチオン？
割込禁止
電力供給停止時処理実行？
表示用乱数更新処理
パリティチェックOK？
初期値用乱数更新処理
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
割込許可
作業領域に初期値の設定
停電復旧指定コマンドを送信
高確率状態指定コマンド又は通常状態指定コマンドを送信

【図５】



【図６】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
2	0～9	小当り種別判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
3	1～251	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
4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
5	3～13	ランダム４初期値判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図７】

大当り判定テーブル

（A）

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
1020～1079, 13320～13477（確率:1/300）	1020～1519, 13320～15004（確率:1/30）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

（B）

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）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

（C）

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

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

（D）

大当り種別判定値（ランダム１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
０～１４	１５～３０	３１～３９

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

（E）

大当り種別判定値（ランダム１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
０～９	１０～３６	３７～３９

小当り種別判定テーブル

（F）

小当り種別判定値（ランダム２と比較される）		
小当りA	小当りB	小当りC
０～３	４～６	７～９

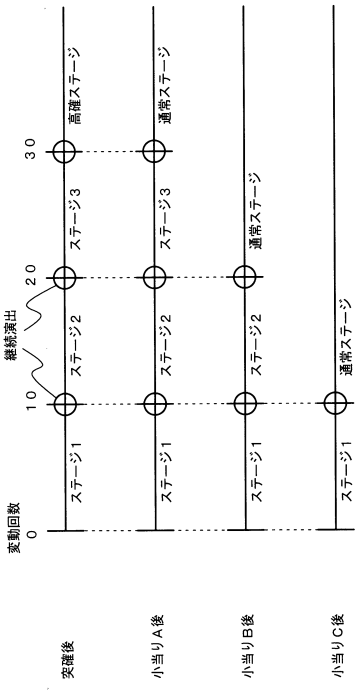
【図８】

EXT	時間（秒）	変動パターン名	変動パターン
00H	10	変動パターン１	通常変動
01H	11	変動パターン２	ノーマルリーチA
02H	15	変動パターン３	ノーマルリーチB
03H	16	変動パターン４	ノーマルリーチC
04H	20	変動パターン５	スーパーリーチA
05H	25	変動パターン６	スーパーリーチB
06H	35	変動パターン７	長期間演出A
07H	40	変動パターン８	長期間演出B
08H	45	変動パターン９	長期間演出C
09H	7	変動パターン10	時短状態のときの通常変動
10H	8	変動パターン11	時短状態のときのリーチ演出A
11H	9	変動パターン12	時短状態のときのリーチ演出B

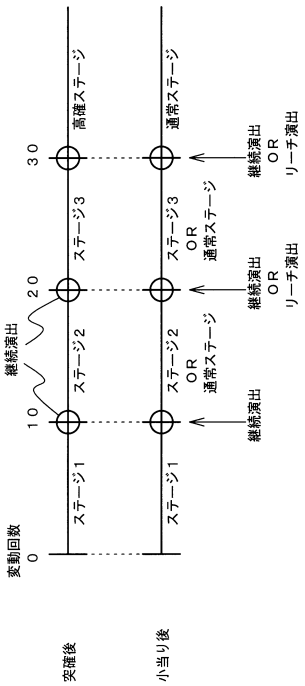
【図９】

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし（高確ステージ）	－－
15R通常	100回	なし（低確高ベースステージ）	－－
突確	高ベース中：次回大当りまで 低ベース中：なし	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ（全継続演出成功）	10，20，30
小当りA	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ（1，2回目継続演出成功、3回目継続演出失敗）	10，20，30
小当りB	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→通常ステージ（1回目継続演出成功、2回目継続演出失敗）	10，20
小当りC	引き継ぐ	ステージ1→通常ステージ（1回目継続演出失敗）	10

【図１０】



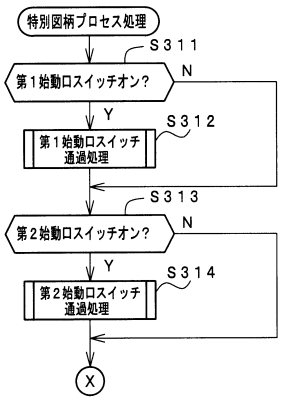
【図１１】



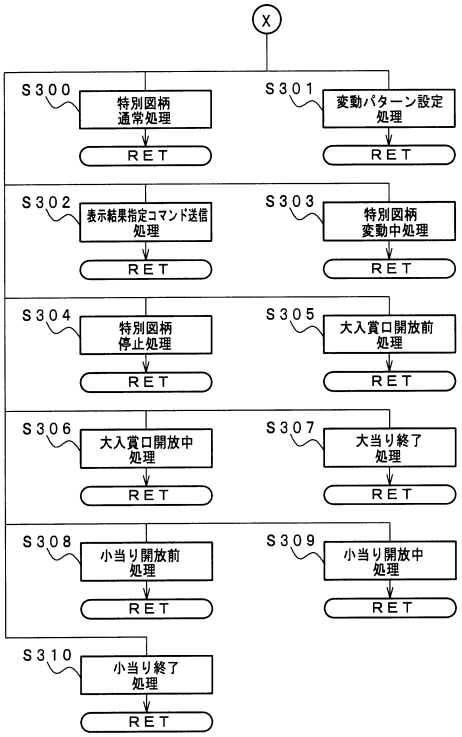
【図１２】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ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）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（小当りＡ指定）	小当りＡに決定されていることの指定
８Ｃ	０６	表示結果６指定（小当りＢ指定）	小当りＢに決定されていることの指定
８Ｃ	０７	表示結果７指定（小当りＣ指定）	小当りＣに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始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
Ａ０	０２	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
Ａ０	０３	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突確大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
Ａ３	０１	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
Ａ３	０２	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
Ａ３	０３	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突確大当り終了画面と兼用）を表示することの指定
Ｂ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態（非確変状態）であることの指定
Ｂ０	０１	高確率状態指定	遊技状態が高確率状態（確変状態）であることの指定
Ｂ０	０２	高ベース状態指定	遊技状態が高ベース状態であることの指定
Ｂ０	０３	低ベース状態指定	遊技状態が低ベース状態であることの指定
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ２	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ３	００	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定

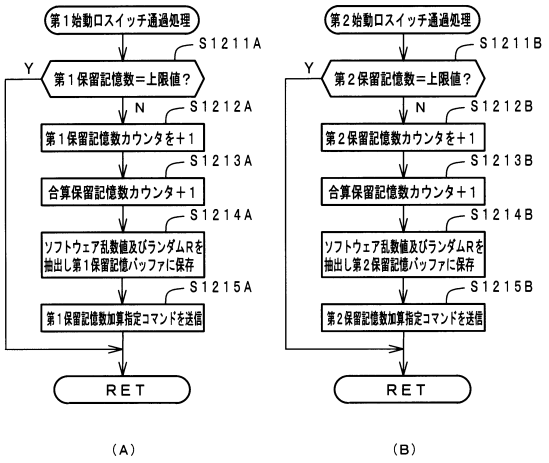
【図１３】



【図１４】



【図１５】

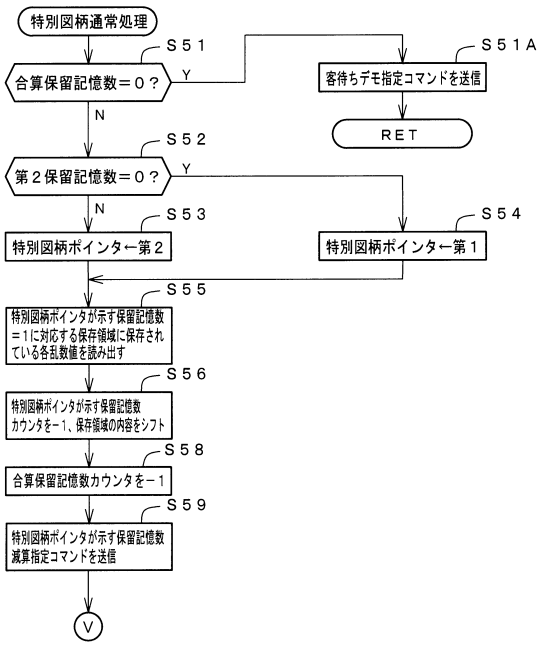


【図１６】

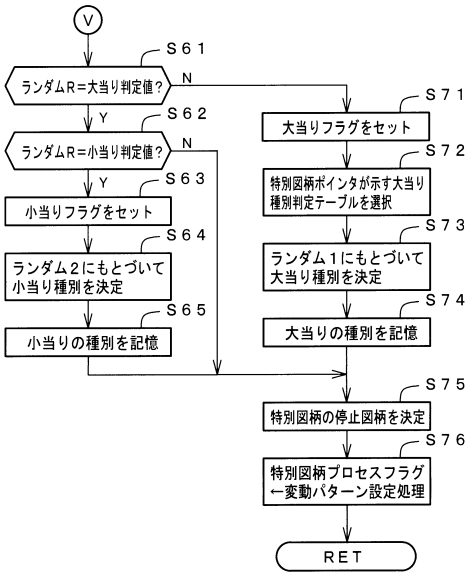
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

第２保留記憶バッファ	第２保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第２保留記憶数＝４に応じた保存領域

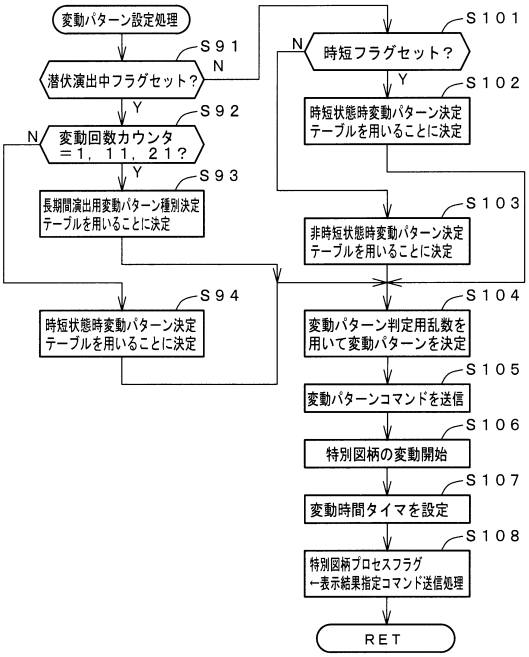
【図１７】



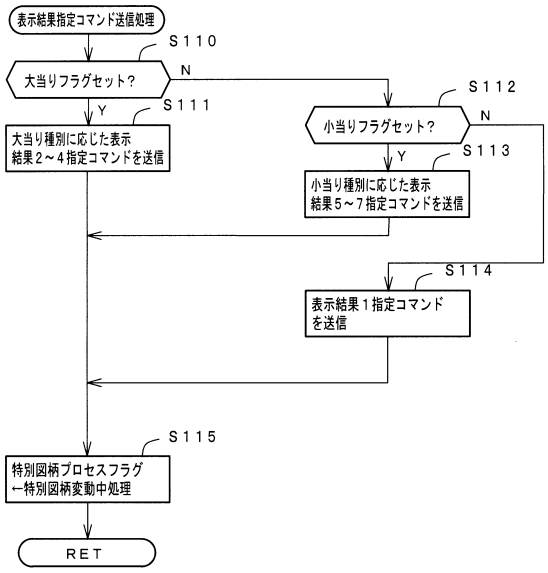
【図１８】



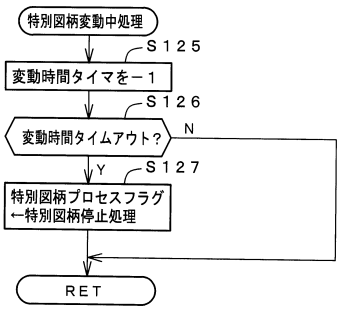
【図１９】



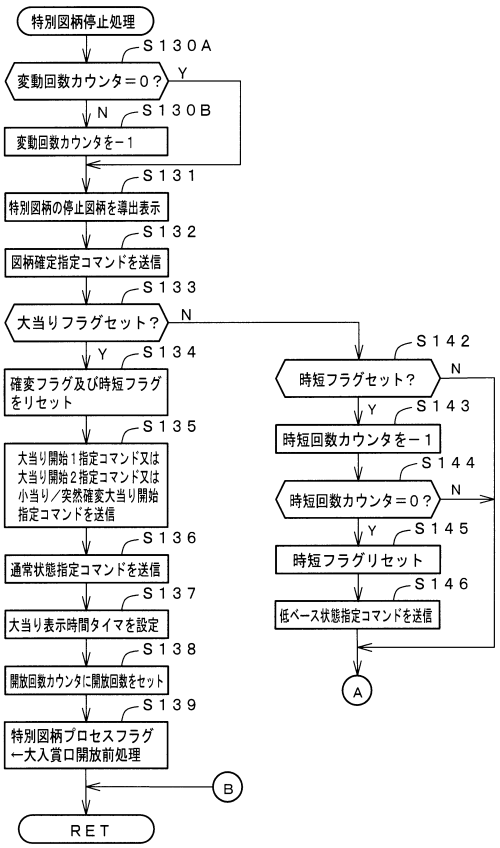
【図２０】



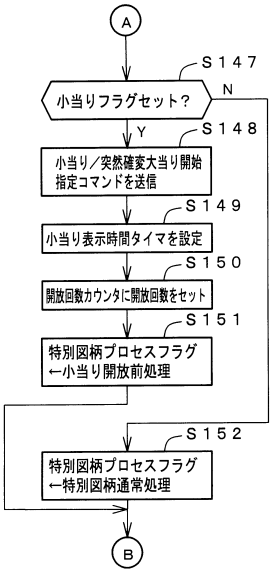
【図２１】



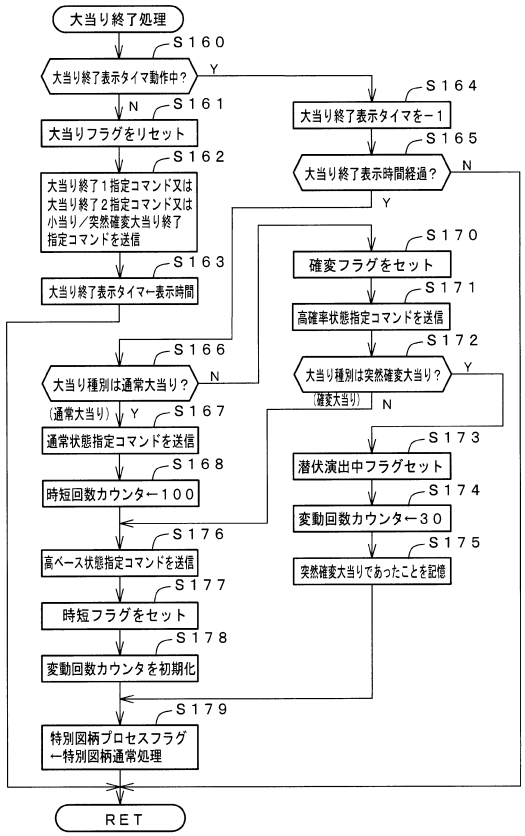
【図２２】



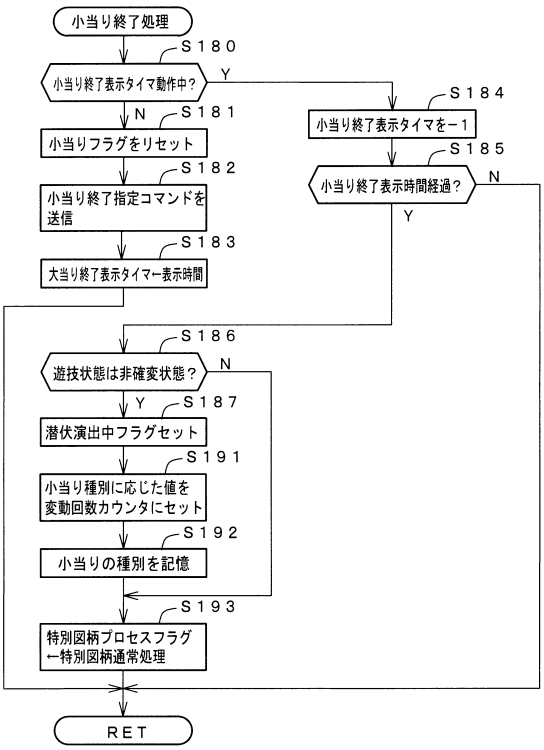
【図２３】



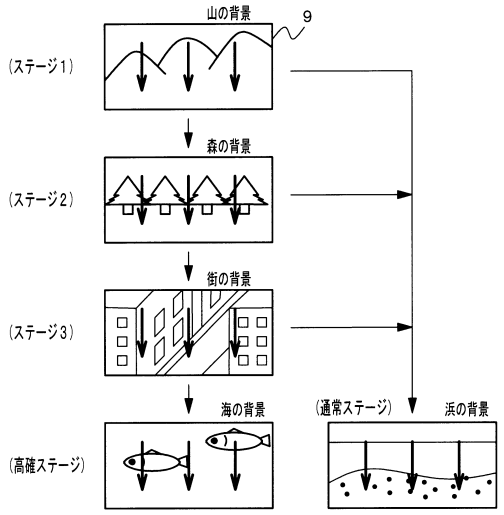
【図２４】



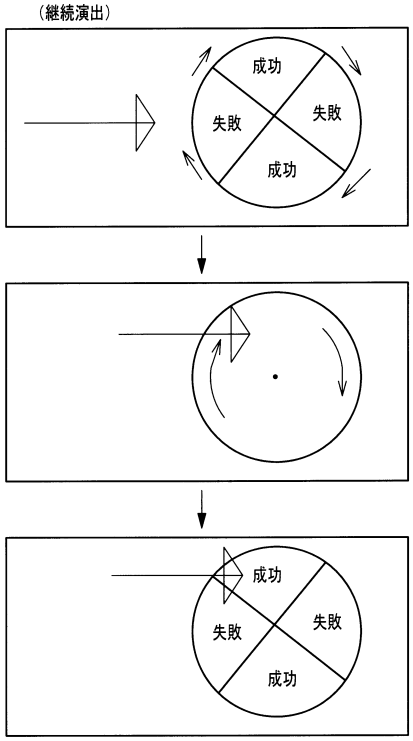
【図２５】



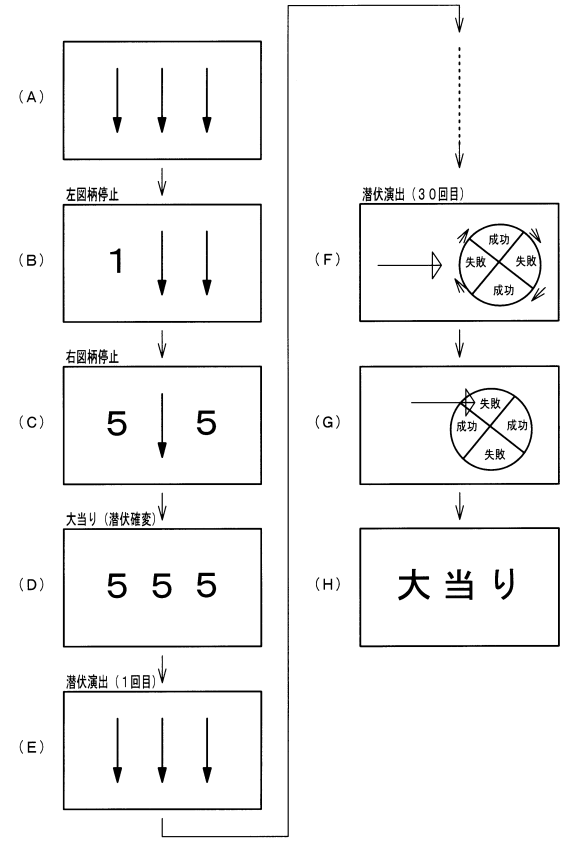
【図２６】



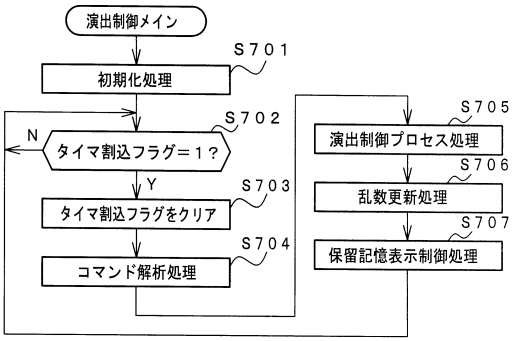
【図２７】



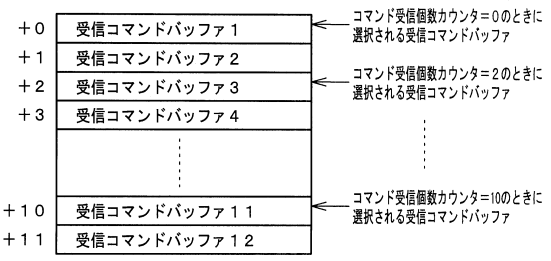
【図２８】



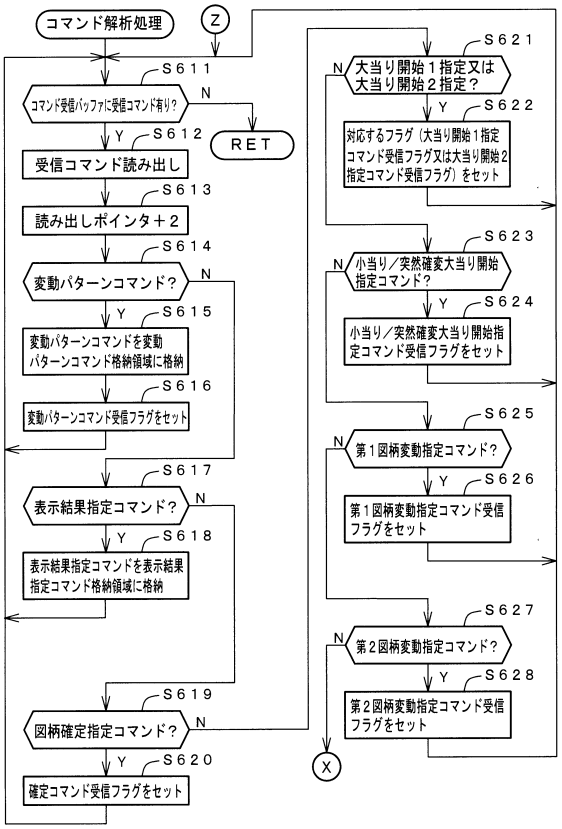
【図２９】



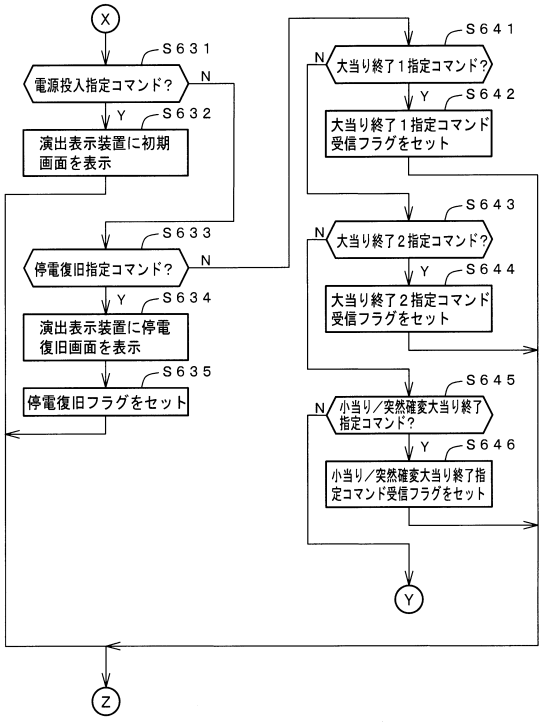
【図３０】



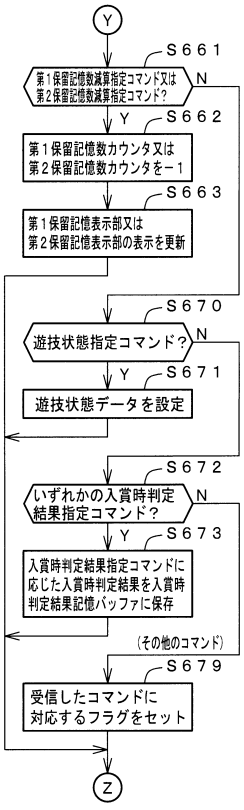
【図３１】



【図３２】



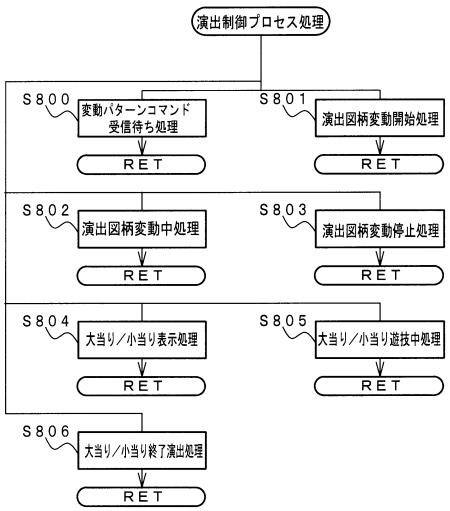
【図３３】



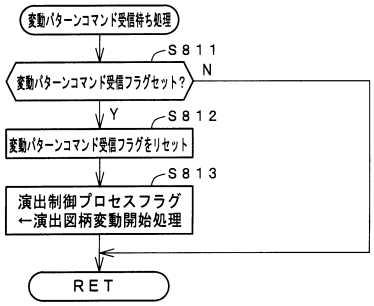
【図３４】

遊技状態データの値	内容
０１（Ｈ）	低確率低ベース状態（非確変非時短状態）
０２（Ｈ）	低確率高ベース状態（非確変時短状態）
０３（Ｈ）	高確率低ベース状態（確変非時短状態）
０４（Ｈ）	高確率高ベース状態（確変時短状態）

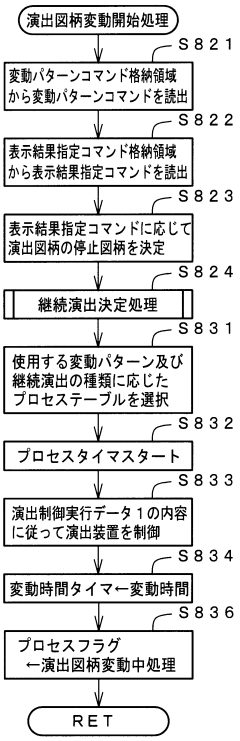
【図３５】



【図３６】



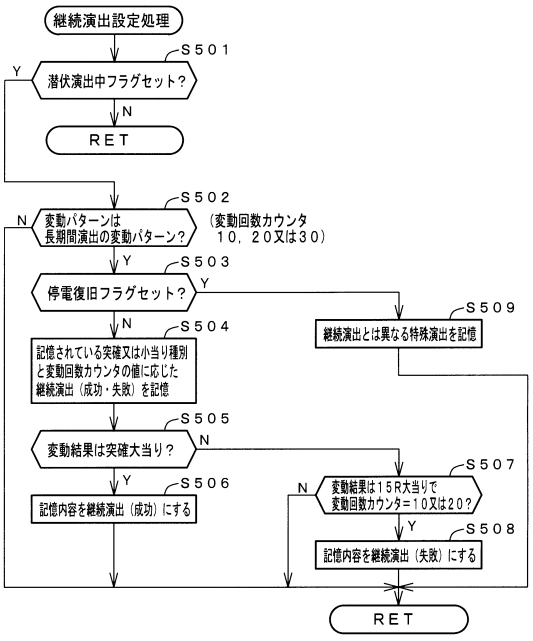
【図３７】



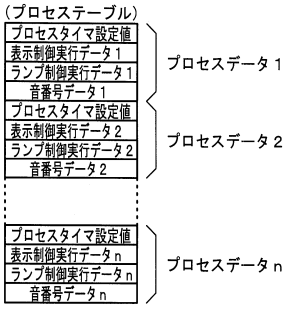
【図３８】

表示結果特定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定	はずれ図柄	左右不一致 （チャンス目を除く）
		左右のみ一致 （リーチの場合）
通常大当り	大当り図柄	左中右一致 （偶数）
確変大当り	大当り図柄	左中右一致 （奇数）
突確／小当り	チャンス目	「１」「３」「５」

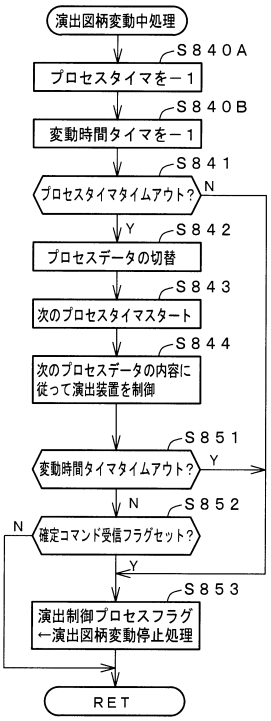
【図３９】



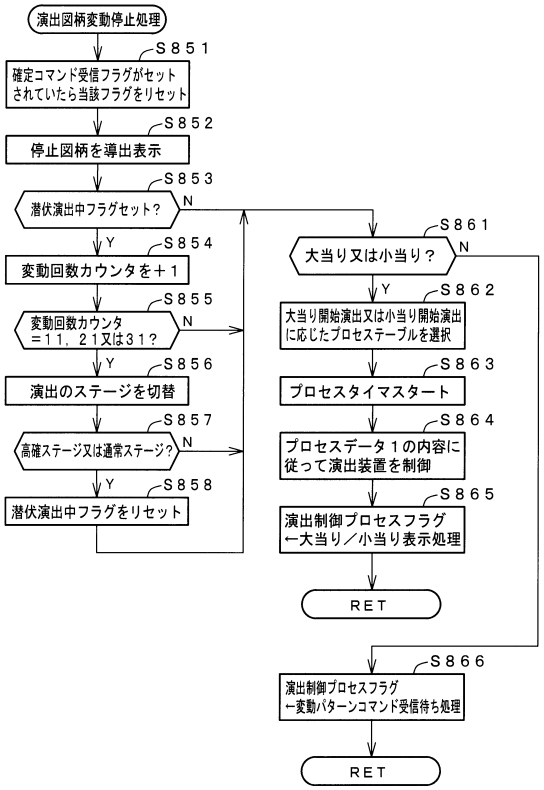
【図４０】



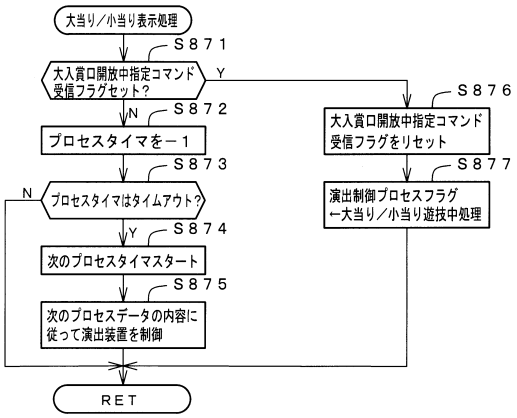
【図４１】



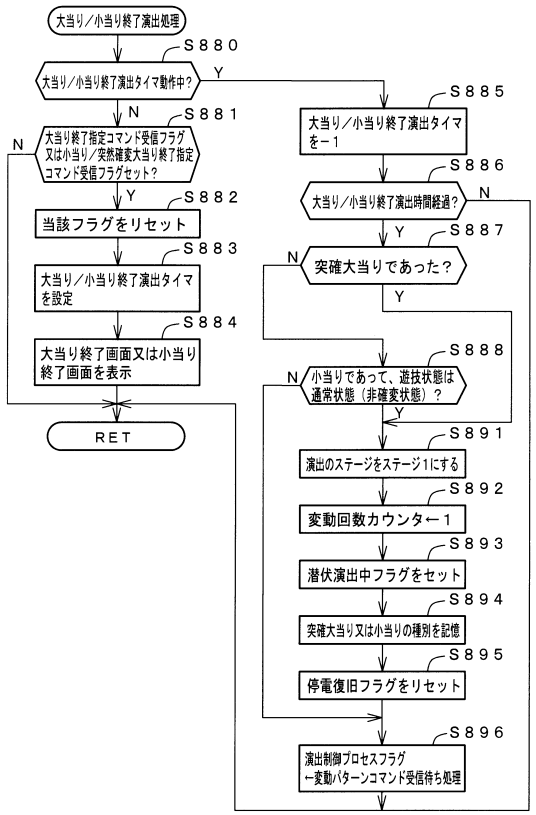
【図４２】



【図４３】



【図４４】

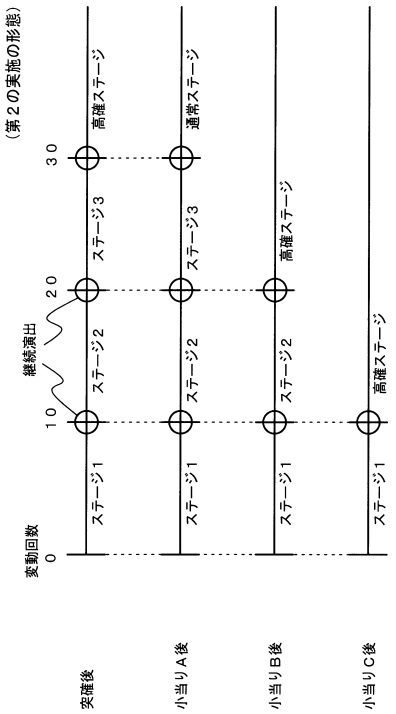


【図４５】

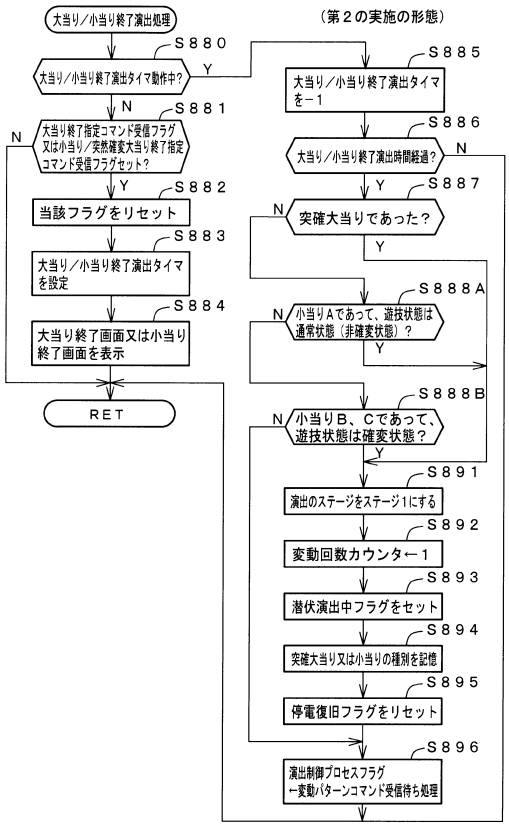
（第2の実施の形態）

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし（高確ステージ）	－－
15R通常	100回	なし（低確高ベースステージ）	－－
突確	高ベース中：次回大当りまで 低ベース中：なし	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ（1，2回目継続演出失敗：3回目継続演出成功）	10，20，30
小当りA	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ（全継続演出失敗）	10，20，30
小当りB	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→確変ステージ（1回目継続演出失敗：2回目継続演出成功）	10，20
小当りC	引き継ぐ	ステージ1→確変ステージ（1回目継続演出成功）	10

【図４６】



【図４７】

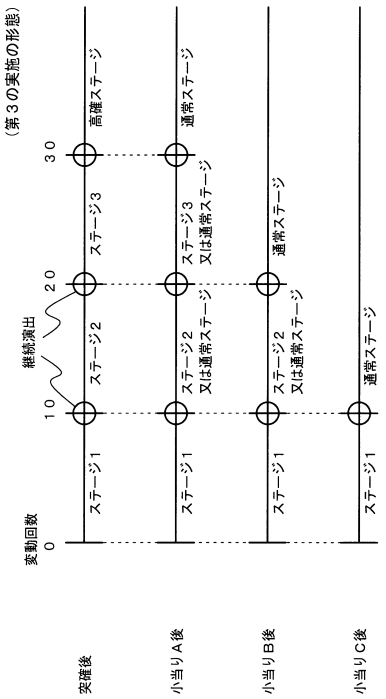


【図４８】

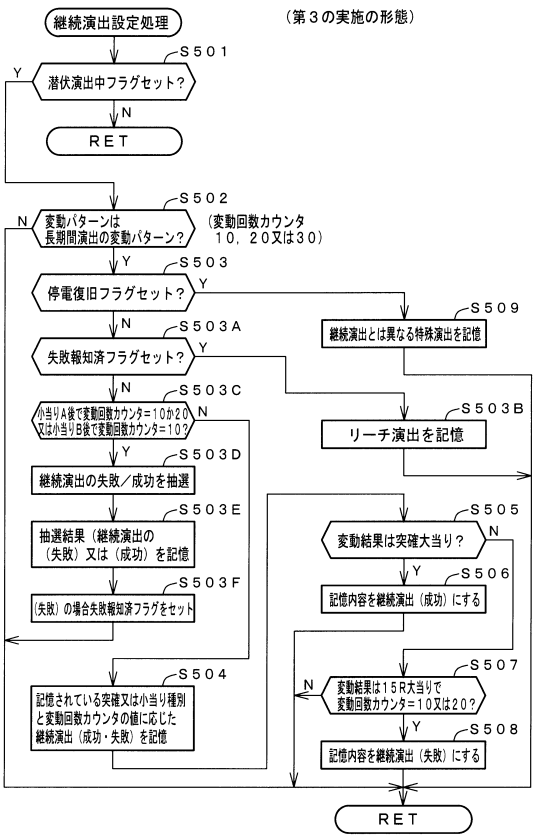
（第３の実施の形態）

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし（高確ステージ）	－－
15R通常	100回	なし（低確高ベースステージ）	－－
突確	高ベース中：次回大当りまで 低ベース中：なし	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ（全継続演出成功）	10，20，30
小当りA	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2（又は通常ステージ）→ステージ3（又は通常ステージ）→通常ステージ ＊1回目継続演出成功又は失敗 ＊2回目継続演出成功又は失敗又はリーチ演出［1回目で失敗とした場合］ ＊3回目継続演出失敗又はリーチ演出［1回目又は2回目でで失敗とした場合］	10，20，30
小当りB	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2（又は通常ステージ）→通常ステージ ＊1回目継続演出成功又は失敗 ＊2回目継続演出失敗又はリーチ演出	10，20
小当りC	引き継ぐ	ステージ1→通常ステージ（1回目継続演出失敗）	10

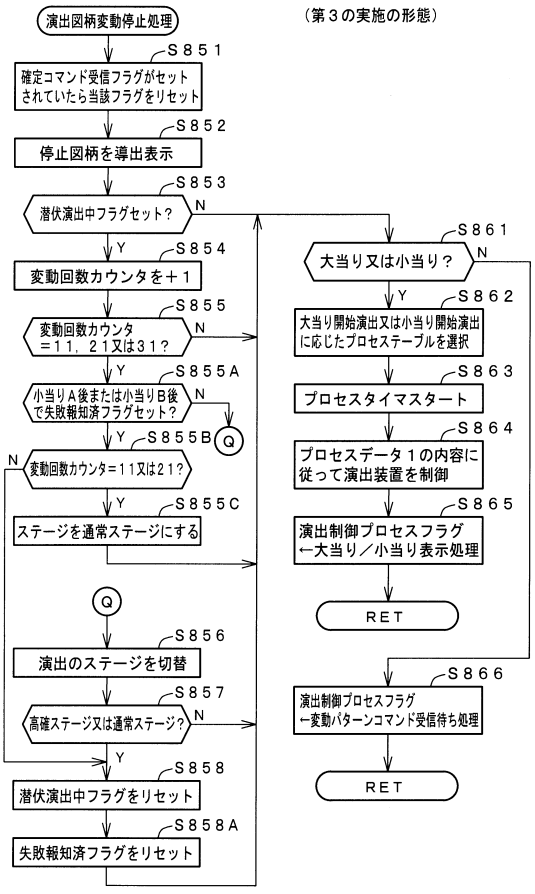
【図４９】



【図５０】



【図５１】

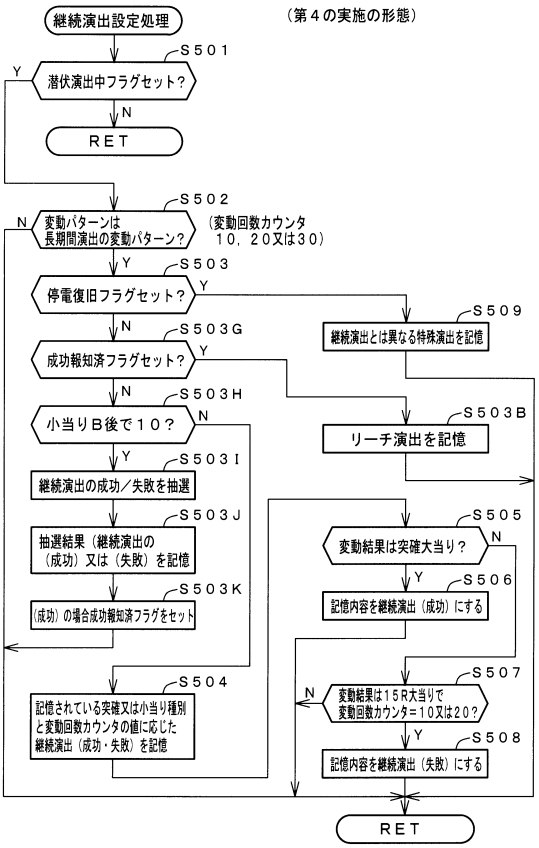


【図５２】

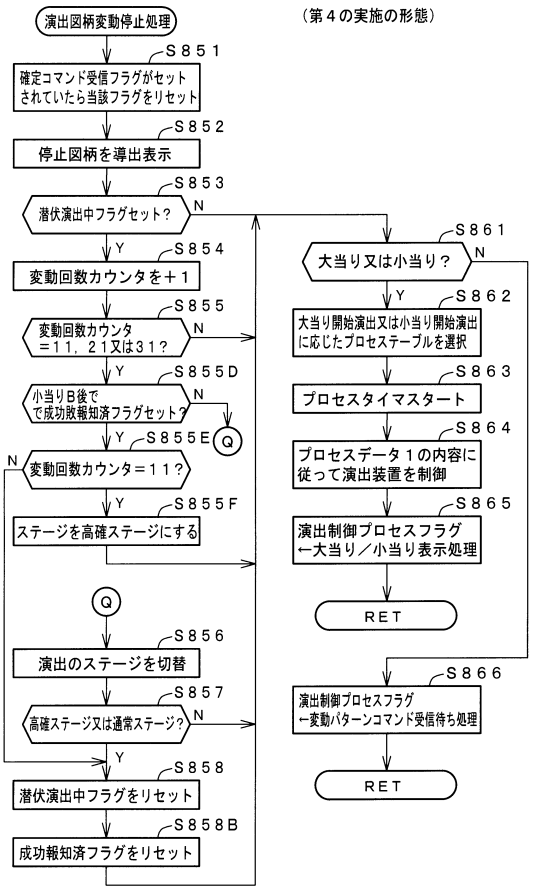
（第4の実施の形態）

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし（高確ステージ）	－－
15R通常	100回	なし（低確高ベースステージ）	－－
突確	高ベース中：次回大当りまで 低ベース中：なし	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ（1，2回目継続演出失敗：3回目継続演出成功）	10，20，30
小当りA	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ（全継続演出失敗）	10，20，30
小当りB	引き継ぐ	ステージ1→ステージ2（又は高確ステージ）→高確ステージ ＊1回目継続演出失敗又は成功 ＊2回目継続演出成功又はリーチ演出［1回目で成功とした場合］	10，20
小当りC	引き継ぐ	ステージ1→通常ステージ（1回目継続演出成功）	10

【図５３】



【図５４】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１０－２６８８８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０１０７３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１１５６２０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２