

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5629413号
(P5629413)

(45) 発行日 平成26年11月19日(2014.11.19)

(24) 登録日 平成26年10月10日(2014.10.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 113 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2012-47365 (P2012-47365) | (73) 特許権者 | 000144153 |
| (22) 出願日 | 平成24年3月2日 (2012.3.2) | | 株式会社三共 |
| (65) 公開番号 | 特開2013-180137 (P2013-180137A) | | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| (43) 公開日 | 平成25年9月12日 (2013.9.12) | (74) 代理人 | 100093687 |
| 審査請求日 | 平成25年5月17日 (2013.5.17) | | 弁理士 富崎 元成 |
| | | (74) 代理人 | 100106770 |
| | | | 弁理士 円城寺 貞夫 |
| | | (74) 代理人 | 100107951 |
| | | | 弁理士 山田 勉 |
| | | (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 |
| | | (72) 発明者 | 谷 雅人 |
| | | | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 |
| | | | 式会社三共内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
所定期間内における前記操作手段の操作回数をカウントするカウント手段と、
前記所定期間の開始に伴い前記操作手段の操作を促す操作演出を実行する操作演出実行手段と、
前記操作回数に関連する表示情報を、前記カウント手段がカウントしている操作回数に応じて段階的に更新する更新手段と、
前記所定期間が終了するまでの残り期間を認識可能に報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、
前記遊技に関する特定の条件を成立させるか否かを決定する決定手段と、を備え、
前記更新手段は、前記決定手段により特定の条件を成立させると決定されたときは、前記表示情報を最終段階まで更新させることを可能とする一方、前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定されたときは、前記表示情報を最終段階まで更新させず、
前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定され、前記所定期間が終了する前の特定のタイミングにおいて前記表示情報が最終段階前の特定段階まで更新されていないときには、当該所定期間の終了に伴い前記報知演出により前記残り期間がないことを示す報知を行い前記操作演出実行手段による操作演出を終了させ、
前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定され、前記特定のタイミングより

10

20

も前に前記表示情報が前記特定段階まで更新されているときには、前記所定期間の終了前であっても、前記報知演出により前記残り期間がないことを示す報知を行い前記操作演出実行手段による操作演出を終了させ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、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

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

【0003】

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

20

【0004】

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

30

【0005】

そのような遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段を有しているものがあり、その操作手段を操作するよう促し、遊技者に操作させることによって遊技性を高めようとするものがある。例えば、特許文献1に記載された遊技機は、操作手段（演出ボタン）の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像を表示し、残り時間が0になる前に操作手段を操作させるように促している。また、特許文献2に記載された遊技機は、操作手段（ジョグシャトル）の操作有効期間の開始タイミングST1と、その操作手段の操作に応じた演出の開始タイミングST2とを、変動期間の中でランダムに変更させるようにして遊技性を高めている。また、特許文献3に記載された遊技機は、操作手段（操作ボタン）が操作されることなく操作有効期間が終了した回数をカウントし、そのカウント値に基づいて操作有効報知の態様を変更する（カウント値が所定値より大きければ画像表示及び音声出力による報知を行い、所定値以下であれば画像表示のみによる報知を行う）ことにより、遊技者が操作手段を操作するよう促している。

40

【0006】

また、これらの遊技機においては、上記特定遊技状態等の所定の条件を成立させると決定された場合に、可変表示の開始後、大当り図柄等の停止表示前に遊技者に操作手段を連続操作（例えばボタン連打）させて、その操作回数に応じて表示情報（例えばゲージ画像

50

）を更新し、その表示情報が予め定めた最終段階に達したこと（例えばゲージが１００％に達したこと）により、遊技者に上記所定の条件の成立を予告するような演出が行われる場合がある。一方で、通常、上記特定遊技状態等の所定の条件を成立させないと決定された場合には、遊技者が操作手段を連続操作（例えばボタン連打）することにより、表示情報が最終段階前の特定段階に達すること（例えばゲージが８０％に達すること）はあっても、最終段階までは達しない演出態様となっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２０１１－１２５５５０号公報（段落００９２－００９３、図６）

10

【特許文献２】特開２０１１－４１８６３号公報（段落０１０９－０１１８、図２８、図３２）

【特許文献３】特開２０１０－２９４４２号公報（段落００５１－００５２、図４、図７）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかしながら、上記特定遊技状態等の所定の条件を成立させないと決定された場合であっても、遊技者は表示情報が最終段階に達すること（即ち大当たりが発生すること等）を期待して、表示情報が特定段階に達した後も操作を促されている期間内は操作手段を継続して操作することになる。結果として、遊技者が操作手段をいくら操作しても表示情報が特定段階以上にはならず、長時間に亘り操作手段を操作したかいもなく、結局は所定の条件が成立しないことになる。そのため遊技者にとっては、操作を行おうとする意欲が減退し、遊技の興趣も低下してしまうという問題が生じる。

20

【０００９】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、演出実行時における遊技者の操作意欲を減退させず、遊技の興趣を低下させない遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

30

手段１に係る遊技機は、

遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（プッシュボタン１２０）と、

所定期間内における前記操作手段の操作回数をカウントするカウント手段（演出終了タイマのセット期間においてステップＳ８１２１，Ｓ８１２２の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記所定期間の開始に伴い前記操作手段の操作を促す操作演出を実行する操作演出実行手段（演出表示装置９に「連打せよ！」との文字及びプッシュボタン１２０を模した画像からなる連打示唆画像１１００を表示する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記操作回数に関連する表示情報（ゲージ画像１０００の表示）を、前記カウント手段がカウントしている操作回数（連打カウンタ値）に応じて段階的に更新する更新手段（ステップＳ８１２３の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

40

前記所定期間が終了するまでの残り期間を認識可能に報知する（タイムアウトの２秒前又は連打カウンタ値が閾値に達したタイミングで「残り×秒」を演出表示装置９に表示する）報知演出を実行する報知演出実行手段（ステップＳ８１２７，Ｓ８１２８又はステップＳ８１５１，Ｓ８１５２の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記遊技に関する特定の条件を成立させるか否かを決定する決定手段（ステップＳ６１の大当たり判定処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、を備え、

前記更新手段は、前記決定手段により特定の条件を成立させると決定されたときは、前

50

記表示情報を最終段階まで更新させることを可能とする（大当りを示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、ステップS6500～S6502でゲージ画像1000の表示を100%まで更新可能な大当り時連打予告演出Aの実行を決定する）一方、前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定されたときは、前記表示情報を最終段階まで更新せず（はずれ示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、ステップS6500～S6502でゲージ画像1000の表示を80%までしか更新することができないはずれ時連打予告演出Aの実行を決定する）、

前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定され、前記所定期間が終了する前の特定のタイミング（演出終了タイマのタイムアウト2秒前）において前記表示情報が最終段階前の特定段階（ゲージ表示が80%）まで更新されていないときには、当該所定期間の終了に伴い前記報知演出により前記残り期間がないことを示す報知を行い前記操作演出実行手段による操作演出を終了させ（ステップS8116でYESと判定されたことに伴いステップS8119A、S8119Bの処理を実行し）、

前記決定手段により特定の条件を成立させないと決定され、前記特定のタイミングよりも前に前記表示情報が前記特定段階まで更新されているときには、前記所定期間の終了前であっても、前記報知演出により前記残り期間がないことを示す報知を行い前記操作演出実行手段による操作演出を終了させる（ステップS8131でYESと判定されたことに伴いステップS8132を実行して連打示唆画像1100を非表示とする）ことを特徴とする。

この遊技機によれば、特定のタイミングよりも前に表示情報が特定段階まで更新されている場合には、所定期間の終了前に操作演出が終了するため、遊技者に無駄な操作を行わせる期間を短縮することができる。これにより遊技者の操作意欲を減退させず、興趣の低下を防止することができる。

【0011】

手段2に係る遊技機は、

手段1に記載した遊技機であって、

前記所定期間の終了前に前記操作演出実行手段による操作演出を終了させたときに（ステップS8131でYESと判定されたことに伴いステップS8132を実行して連打示唆画像1100を非表示としたときに）、当該操作演出の終了後に所定の演出（特殊演出としての敗北演出）を実行することを特徴とする。

この遊技機によれば、操作演出が終了した後の時間を有効に利用して演出を実行し、興趣を向上させることができる。

【0012】

手段3に係る遊技機は、

手段2に記載した遊技機であって、

前記決定手段により特定の条件を成立させると決定され、前記特定のタイミングよりも前に前記表示情報が前記特定段階まで更新されているときにも、前記所定期間の終了前に前記報知演出により前記残り期間がないことを示す報知を行い前記操作演出実行手段による操作演出を終了させ（ステップS8131でYESと判定されたことに伴いステップS8132を実行して連打示唆画像1100を非表示とし）、

当該操作演出の終了後に前記所定の演出（逆転演出の前半部分であるD45の演出）を実行した後、前記特定の条件が成立する旨を報知する（逆転演出の後半部分であるD46演出）ことを特徴とする。

この遊技機によれば、遊技者は所定の演出が実行されただけでは特定の条件が成立するか否かを把握することができないため、所定の演出が実行された場合に遊技者が直ちに落胆することを防止し、その後の報知の有無に対して興味を抱かせるようにすることができる。また、操作演出が終了した後の時間を有効に利用して演出を実行し、興趣を向上させることができる。

【0013】

手段4に係る遊技機は、

手段 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

前記更新手段は、前記表示情報が特定段階まで更新されるまでの期間は（連打予告演出 A の場合はゲージ表示が 80 % となるまでの期間、連打予告演出 B の場合はゲージ表示が 99 % となるまでの期間）、前記決定手段により特定の条件を成立させると決定された場合と、特定の条件を成立させないと決定された場合とで、共通の更新方式に基づいて表示情報の更新を行う（大当たりとなる場合とはずれとなる場合で、連打カウンタ値とゲージ表示の関係を共通とする）ことを特徴とする。

この遊技機によれば、遊技者は更新方式の相違によっては特定の条件が成立するか否かを把握することができないため、興味が向上する。

【 0 0 1 4 】

10

手段 5 に係る遊技機は、

手段 1 ~ 4 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

前記更新手段により表示情報を更新する際の更新方式を変更可能な更新方式変更手段（連打予告演出 A 又は連打予告演出 B のいずれを実行するかを決定するステップ S 6 5 0 2 の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）をさらに備えることを特徴とする。

この遊技機によれば、表示情報の更新態様が遊技者にとって単調とならないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

20

【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】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

【図 8】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

40

【図 19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 20】始動ロスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 21】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

50

【図 29】大当り終了処理を示すフローチャートである。
 【図 30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
 【図 31】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 37】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

10

【図 38】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 39】先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 40】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 41】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 42】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 43】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 44】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 45】各連打予告演出におけるゲージ表示の更新方式を示す説明図である。

【図 46】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 47】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

20

【図 48】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 49】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 50】演出図柄の変動期間内における各演出の実行タイミングを示す説明図である。

【図 51】大当り表示処理を示すフローチャートである。

【図 52】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 53】連打予告演出の開始時の演出態様を示す説明図である。

【図 54】大当り時連打予告演出 A の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 55】はずれ時連打予告演出 A の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 56】はずれ時連打予告演出 A の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 57】大当り時連打予告演出 B の演出態様の一例を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0016】

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。

【0017】

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。

40

【0018】

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。

【0019】

50

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

10

【００２０】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ１２２の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３を参照）が設けられていればよい。図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

20

【００２１】

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

30

40

【００２２】

また、演出表示装置９において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置９に変動表示される図柄の表示結果が大

50

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。

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

20

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

30

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じ

50

て表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり（例えば、突然確変大当たり以外の大当たり）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

10

【００２９】

また、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり（例えば、突然確変大当たり以外の大当たり）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当たりと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりと期待できない大当たりがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

20

【００３０】

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

30

【００３１】

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

40

【００３２】

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

50

図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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)が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8a による第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、

10

20

30

40

50

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。

【0047】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器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タスイッチ23で検出される。また、特別可変入賞球装置20には、後述する点灯演出中に遊技球が入賞したときに点灯表示される大入賞口LED20Aが設けられている。

【0048】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、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。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器(例えば、「」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ)で構成されていてもよい。

【0049】

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。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。例えば、図柄「7」。)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。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)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。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態(通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態(特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態)でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

【0050】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0051】

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

10

20

30

40

50

）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 2 】

10

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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 8 b 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 1 4 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。

【 0 0 5 3 】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

20

【 0 0 5 4 】

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

30

【 0 0 5 5 】

40

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【 0 0 5 6 】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効

50

な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【 0 0 5 7 】

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

10

【 0 0 5 8 】

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

20

【 0 0 5 9 】

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

30

【 0 0 6 0 】

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。

40

【 0 0 6 1 】

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が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値デ

50

ータが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【 0 0 6 2 】

乱数回路 5 0 3 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。

【 0 0 6 3 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 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、ROM 5 4 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 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 0 3 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 5 0 3 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。

【 0 0 6 4 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 6 5 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【 0 0 6 6 】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板 1 6 0 を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 6 4 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 6 7 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 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 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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。

【 0 0 6 8 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 3 5 を介して、枠側に設けられている枠 LED 2 8、および大入賞口に設けられている大入賞口 LED 2 0 A の表示制御を行うとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行う。

【 0 0 6 9 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 7 0 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、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 1 0 0 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

10

20

30

40

50

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。

【００７１】

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。

10

【００７２】

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、ＣＧ

20

【００７３】

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。

【００７４】

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

30

40

【００７５】

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

50

とにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0076】

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

【0077】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28や大入賞口LED20Aなどの発光体に電流を供給する。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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

10

20

30

40

50

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。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフ

10

20

30

40

50

ラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0089】

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

【0090】

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)。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを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

10

20

30

40

50

乱数発生カウンタ)のカウンタ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タ値が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。

【0096】

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

【0097】

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)。

【0098】

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。

【0099】

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タ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タ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)。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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）。

【0103】

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）。

【0104】

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。

10

【0105】

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）。

【0106】

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）。

20

【0107】

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。

30

【0108】

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。

【0109】

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

40

【0110】

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状態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示状態様という。

【0111】

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

50

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。

【 0 1 1 2 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示される場合もある）。

10

【 0 1 1 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「1 3 5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【 0 1 1 4 】

20

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の 0 . 1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 1 1 5 】

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

40

50

【 0 1 1 6 】

また、図 6 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 6 に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 3 を用いる場合には、再変動が 1 回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 4 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。

10

【 0 1 1 7 】

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

20

30

【 0 1 1 8 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

40

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグル

50

ープ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ A を伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ B を伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 1 回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 2 回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 3 回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2、ランダム 3) または初期値用乱数 (ランダム 5) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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。

【 0 1 2 3 】

図 8 (A) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態や時短状態 (すなわち、確変状態でない遊技状態) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 8 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。

【 0 1 2 4 】

図 8 (B) , (C) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の

変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第1特別図柄用）には、図8（B）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第2特別図柄用）には、図8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図8（B）、（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

【0125】

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

【0126】

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8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図8（B）、（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当りの

種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当たりと決定される)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、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

10

【0130】

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

20

30

【0131】

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

40

【0132】

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当たりである(後述するステップS167参照)。そ

50

して、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると時短状態が終了する（ステップS168，S137～S140参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当たりが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップS132参照）。

【0133】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169，S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

10

【0134】

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

20

【0135】

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

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

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

【0139】

50

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

【 0 1 4 0 】

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

10

【 0 1 4 1 】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 4 2 】

なお、図 9（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 1 5 0 ~ 2 5 1 であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

20

【 0 1 4 3 】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 4 の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパー P B 3 - 3、スーパー P B 3 - 4 の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A および確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B の両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

30

【 0 1 4 4 】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、通常大当りや確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 4 5 】

また、図 9（D）は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D は、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9（D）に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

40

【 0 1 4 6 】

図 10（A）~（C）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。このうち、図 10（A）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1

50

35Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度(

10

20

30

40

50

信頼度)」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。

【0151】

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

10

【0152】

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

【0153】

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

20

30

【0154】

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

40

【0155】

図11（A）、（B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当

50

り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

10

【0156】

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

20

【0157】

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

30

【0158】

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

40

【0159】

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

50

う。

【0160】

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。

【0161】

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

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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

【0165】

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

10

20

30

40

50

ド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A30A(H))が送信される。

【0166】

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演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当り終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当り」や「確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(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2指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0167】

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

【0168】

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。

20

【0169】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、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(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

30

【0170】

(1) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0171】

(2) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

40

【0172】

(3) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0173】

(4) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御

50

コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0174】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

10

【0175】

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

20

【0176】

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

【0177】

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

30

40

【0178】

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

50

【 0 1 7 9 】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、C P U 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 7 9となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 7 9となる場合には、C P U 5 6は、E X Tデータに「0 0 (H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1 ~ 7 9の範囲には非リーチC A 2 - 1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチC A 2 - 1となることを認識することができる。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が8 0 ~ 8 9となる場合には、E X Tデータに「0 1 (H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が9 0 ~ 9 9となる場合には、E X Tデータに「0 2 (H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 0 0 ~ 1 6 9となる場合には、E X Tデータに「0 3 (H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 7 0 ~ 1 9 9となる場合には、E X Tデータに「0 4 (H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が2 0 0 ~ 2 1 4となる場合には、E X Tデータに「0 5 (H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が2 1 5 ~ 2 2 9となる場合には、E X Tデータに「0 6 (H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が2 3 0 ~ 2 5 1となる場合には、E X Tデータに「0 7 (H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値2 3 0 ~ 2 5 1の範囲にはスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーC A 2 - 7となることを認識することができる。

【 0 1 8 0 】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9は、具体的には、図1 0 (A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9 ~ 1 0、2 1 ~ 2 9についても同様であり、図9 (A) ~ (D)や図1 0 (C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【 0 1 8 1 】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、C P U 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 2 1 9となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 2 1 9となる場合(すなわち、非リーチC A 2 - 3の変動パターン種別となる場合)には、C P U 5 6は、E X Tデータに「0 8 (H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が2 2 0 ~ 2 5 1となる場合(すなわち、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別となる場合)には、E X Tデータに「0 9 (H)」を設定した変動カテゴリ1 0コマンドを送信する。

【 0 1 8 2 】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値2 3 0 ~ 2 5 1の範囲にスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれ

10

20

30

40

50

ば、遊技状態にかかわらず、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS 2 3 2の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS 2 2 6の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0183】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 7 4となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 7 4となる場合（すなわち、ノーマルC A 3 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 0 (H)」を設定した変動カテゴリ2 1コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が7 5 ~ 1 4 9となる場合（すなわち、ノーマルC A 3 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 1 (H)」を設定した変動カテゴリ2 2コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 5 0 ~ 2 5 1となる場合（すなわち、スーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 2 (H)」を設定した変動カテゴリ2 3コマンドを送信する。

10

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 3 8となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 3 8となる場合（すなわち、ノーマルC A 3 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 3 (H)」を設定した変動カテゴリ2 4コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が3 9 ~ 7 9となる場合（すなわち、ノーマルC A 3 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 4 (H)」を設定した変動カテゴリ2 5コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が8 0 ~ 2 5 1となる場合（すなわち、スーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 5 (H)」を設定した変動カテゴリ2 6コマンドを送信する。

20

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 1 0 0となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1 ~ 1 0 0となる場合（すなわち、特殊C A 4 - 1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 6 (H)」を設定した変動カテゴリ2 7コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 0 1 ~ 2 5 1場合（すなわち、特殊C A 4 - 2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 7 (H)」を設定した変動カテゴリ2 8コマンドを送信する。

30

【0186】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 5 6は、EXTデータに「1 8 (H)」を設定した変動カテゴリ2 9コマンドを送信する。

40

【0187】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7またはス

50

ーパ－C A 3 - 3 の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出が実行される。なお、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7 およびスーパーC A 3 - 3 の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7 およびスーパーC A 3 - 3 以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0188】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したタイミングで直ちに実行される「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行する場合を説明する。なお、「保留球変化」の態様の先読み予告演出にかぎらず、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される先読み予告演出（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出）を実行可能に構成してもよい。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の1回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。ただし、例えば、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出に関しては、カウントダウンが1回のみであったり間欠的であったりすると演出が不自然となってしまうので、複数の変動表示にわたって連続して行うことが望ましい。

【0189】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合や、大当り遊技中に第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップS1215A、S1216A参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告を実行する。

【0190】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0191】

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。

【0192】

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

【0193】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出し、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。

【0194】

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0195】

図18および図19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。

【0196】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0197】

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たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【 0 1 9 8 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：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 1 0 0 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 S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【 0 1 9 9 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：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 1 0 0 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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 2 0 0 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：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 S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

【 0 2 0 1 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：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 S 3 0 5 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 S 3 0 8 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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が 4 となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図 3 0 参照）、ステップ S 2 2 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。

【 0 2 0 2 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：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 2 1 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 1 0 0 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 S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当り遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウ

10

20

30

40

50

ンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。

【0203】

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、大当た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。

【0204】

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

【0205】

小当たり開放前処理(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。小当たり開放前処理では、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、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

【0206】

小当たり開放中処理(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)に更新する。

【0207】

小当たり終了処理(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。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行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。

【0208】

図20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。このうち、図20(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。また、図20(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。

【0209】

まず、図20(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ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。

【0210】

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

10

20

30

40

50

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21参照)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)。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)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0211】

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

20

【0212】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1215A)。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する(ステップS1216A)。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

30

【0213】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップS1217A)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1218A)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1219A)。また、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)。

【0214】

なお、ステップS1218A、S1219Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

40

【0215】

また、この実施の形態では、ステップS1218A~S1220Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

50

【0216】

ただし、ステップS1215AまたはステップS1216AでYと判定したことによりステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS1220Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF(H)」）をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

【0217】

また、この実施の形態では、ステップS1215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態（確変状態および時短状態以外の遊技状態）である場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS1216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS1217Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS1217Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0218】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、15ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS305参照）から大当り終了処理（ステップS307参照）までの処理が実行されている状態である。

【0219】

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

【0220】

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21参照）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）。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）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0221】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1217B）。そして

、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218B）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219B）。また、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）。

【0222】

なお、ステップS1218B、S1219Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

10

【0223】

また、この実施の形態では、ステップS1218B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0224】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1215Aと同様の処理を行い、通常状態であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。なお、確変状態や時短状態であるときには第2保留記憶に対してのみ先読み予告演出を実行するように構成する場合には、逆に確変状態や時短状態である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにし、通常状態である場合にはステップS1217Bの入賞時演出処理を実行せず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。

20

【0225】

また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1216Aと同様の処理を行い、大当たり遊技中であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、先読み予告演出がある程度の期間実行される場合に、変動時間が短くて先読み予告演出が途中で途切れてしまうことを確実に防止することができる。

30

【0226】

図22は、ステップS1217A、S1217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

40

50

【 0 2 2 7 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップ S 2 2 0 の N）、CPU 5 6 は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。なお、始動入賞時にステップ S 2 2 1 で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 1 で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

10

【 0 2 2 8 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 2 の N）、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 3）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（B）に示す小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（C）に示す小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

20

【 0 2 2 9 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 3 の N）、CPU 5 6 は、「はずれ」となることを示す EXT データ「0 0（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 2 4）。

30

【 0 2 3 0 】

次いで、CPU 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップ S 2 2 5）。この実施の形態では、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 5 において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップ S 2 2 5 で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 5 で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 5 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

40

【 0 2 3 1 】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 5 の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップ S 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定

50

プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0232】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるかな否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXT

10

【0233】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるかな否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

20

30

【0234】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるかな否かを判定した後、閾値89以下であるかな否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるかな否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

40

【0235】

なお、ステップS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別に関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるかな否かについては判定することができる。

【0236】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致した場合には（ステップS22

50

3のY)、CPU56は、「小当り」となることを示すEXTデータ「04(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS227)。

【0237】

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

10

【0238】

ステップS220またはステップS222で大当り判定用乱数(ランダムR)が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当り種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当りの種別を判定する(ステップS229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(D)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(E)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

20

【0239】

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

30

【0240】

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

【0241】

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

40

【0242】

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

50

わち、39～79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0243】

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

10

【0244】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0245】

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

20

【0246】

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

【0247】

30

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

40

【0248】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS51A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実

50

行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0249】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2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2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)。

10

【0250】

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。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0251】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図22に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値を、通常状態や時短状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい(具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい)。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

20

【0252】

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。

30

【0253】

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、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

【0254】

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

50

る各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0255】

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

10

【0256】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0257】

また、CPU 56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0258】

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド(第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

30

【0259】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300~S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

40

【0260】

次いで、CPU 56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

50

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や第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214B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8参照)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。

【0261】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態(通常状態や時短状態)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8(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル(ROM54における図8(A)の左側の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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8(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

10

20

【0262】

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る。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

【0263】

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

30

40

【0264】

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

【0265】

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、

50

図 8 (D) に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合には、図 8 (E) に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

【 0 2 6 6 】

次いで、C P U 5 6 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 S 7 3) 。なお、この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 4 B 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 10
読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図 8 (D) , (E) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【 0 2 6 7 】

また、C P U 5 6 は、決定した大当りの種別を示すデータを R A M 5 5 における大当り種別バッファに設定する (ステップ S 7 4) 。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「 0 1 」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「 0 2 」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「 0 3 」が設定される。

【 0 2 6 8 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 5) 。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「 1 」、「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「 1 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「 3 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「 7 」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「 5 」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

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 S 3 0 1) に対応した値に更新する (ステップ S 7 6) 。

【 0 2 7 1 】

図 2 5 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 S 3 0 1) 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、C P U 5 6 は、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 S 9 1) 。大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C (図 9 (A) ~ (C) 参照) のいずれかを選択する (ステップ S 9 2) 。そして、ステップ S 1 0 0 に移行する。

【 0 2 7 2 】

大当りフラグがセットされていない場合には、C P U 5 6 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 S 9 3) 。小当りフラグがセットされている場合に 50

は、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D(図9(D)参照)を選択する(ステップS94)。そして、ステップS100に移行する。

【0273】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS95)。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数(この実施の形態では100回)の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

10

【0274】

時短フラグがセットされていなければ(ステップS95のN)、CPU 56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する(ステップS96)。合算保留記憶数が3未満であれば(ステップS96のN)、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A(図10(A)参照)を選択する(ステップS97)。そして、ステップS100に移行する。

20

【0275】

合算保留記憶数が3以上である場合(ステップS96のY)には、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B(図10(B)参照)を選択する(ステップS98)。そして、ステップS100に移行する。

【0276】

時短フラグがセットされている場合(ステップS95のY)には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば(この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので(ステップS169, S170参照)、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある)、CPU 56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C(図10(C)参照)を選択する(ステップS99)。そして、ステップS100に移行する。

30

【0277】

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

40

50

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS104）。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合

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

10

【0285】

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

20

【0286】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

30

【0287】

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

【0288】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既を送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既を送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

40

【0289】

50

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0290】

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

【0291】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS132）、時短回数カウンタに0回をセットして（ステップS132A）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当たりの種別が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当たりの種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0292】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当たり」や「確変大当たり」の場合には15回。「突然確変大当たり」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当たり遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当たりや確変大当たりの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

【0293】

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

【0294】

次いで、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当たりフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を

設定する（ステップS 1 4 3）。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S 1 4 4）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 5）。

【0295】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS 1 4 1のN）、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 6）。

10

【0296】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS 1 6 0）、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S 1 6 4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S 1 6 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 2）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 2（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

20

【0297】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS 1 6 4）。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップS 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0298】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU 5 6は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS 1 6 8）。

30

【0299】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU 5 6は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS 1 6 9）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS 1 7 0）。

【0300】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 7 1）。

40

【0301】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS 3 2）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS 3 2 0 1）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU 5 6は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS 3 2 0 2）。この場合、C

50

P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が 1 コマ / 0 . 2 秒であれば、0 . 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を + 1 する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b における特別図柄の変動表示が実行される。

【 0 3 0 2 】

特別図柄プロセスフラグの値が 3 でなければ、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 3 2 0 3 ）。特別図柄プロセスフラグの値が 4 であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、C P U 5 6 は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップ S 3 2 0 4 ）。この場合、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップ S 2 2 参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器 8 a , 8 b に対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a , 8 b において特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップ S 3 2 0 4 の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップ S 2 2 の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップ S 3 2 0 1 において特別図柄プロセスフラグの値が 2 または 3 のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを 1 減算するように構成すればよい。

【 0 3 0 3 】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップ S 3 2 ）において、C P U 5 6 は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンド

を解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。

【0306】

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。

【0307】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

10

【0308】

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S707）。その後、ステップS702に移行する。

【0309】

図32は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0310】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

30

【0311】

図33～図36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。

【0312】

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

40

【0313】

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

50

【 0 3 1 4 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 5 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8）。

【 0 3 1 5 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 9）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0）。

【 0 3 1 6 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンド A 0 0 1（H））であれば（ステップ S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2）。

10

【 0 3 1 7 】

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

【 0 3 1 8 】

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

20

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

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

30

【 0 3 2 1 】

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

【 0 3 2 2 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ S 6 5 2）。

40

【 0 3 2 3 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップ S 6 5 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 5 4）。

【 0 3 2 4 】

受信した演出制御コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した第 1 保留記憶数加算指定コマンドを、R A

50

Mに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 5 6 A）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 6 B）。

【0325】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS 6 5 8 A）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 8 B）。 10

【0326】

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S 6 6 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS 6 6 2 A）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が点灯表示され、1つ目に第1保留記憶に対応する保留表示（例えば、赤色の丸形表示）が表示され、2つ目に第2保留記憶に対応する保留表示（例えば、青色の丸形表示）が表示されていた場合に、第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には（この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されるので、1つでも第2保留記憶があれば第2保留記憶数減算指定コマンドを受信することになる）、第2保留記憶に対応する1番目の保留表示（本例では、合算保留記憶表示部18cの2つ目の保留表示）を消去するとともに、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた保留表示を3つ目の表示領域にシフトし、5つ目に表示されていた保留表示を4つ目の表示領域にシフトする。また、例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～3つ目まで保留表示が表示され、それらの全てに第1保留記憶に対応する保留表示（例えば、赤色の丸形表示）が表示されていた場合に、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1つ目に表示されていた保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。 20 30

【0327】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1減算する（ステップS 6 6 2 C）。

【0328】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS 6 6 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップS 6 6 4）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、10秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数をクリアする（ステップS 6 6 5）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、合算保留記憶数が0となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する合算保留記憶数をリセットする。ステップS 6 6 5の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ100で合算保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った合算保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって合算保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。 40

【0329】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 6 6） 50

、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS668）。

【0330】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS669）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS670）。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS671）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、時短状態フラグをリセットする（ステップS672）。

10

【0331】

また、受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS673）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS674）。また、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS675）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、確変状態フラグをリセットする（ステップS676）。

【0332】

20

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS678）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS679）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップS680）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当たり遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0333】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS681）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS682）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップS683）。

30

【0334】

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S684）。そして、ステップS611に移行する。

【0335】

図37は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告演出決定処理を実行する（ステップS800A）。

40

【0336】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の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。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制

50

御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0337】

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。

【0338】

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。

【0339】

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。

【0340】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ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。

【0341】

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

【0342】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0343】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0344】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。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。

【0345】

図38は、先読み予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって

10

20

30

40

50

確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 3 4 6 】

なお、上記 1 セットの始動入賞時のコマンドのうち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から最後に送信されるコマンド（本実施の形態では保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド））を受信したことに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、新たな始動入賞が発生したことを認識するようにしても良い。

【 0 3 4 7 】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6003）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていない場合は（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップS6004）。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第1保留記憶が増加し、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルAを選択する（ステップS6005）。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていない場合は、ステップS6014に移行する。

【 0 3 4 8 】

確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップS6006）。第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第2保留記憶が増加し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告振分テーブルBを選択する（ステップS6007）。第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されていなければ、ステップS6014に移行する。

【 0 3 4 9 】

ステップS 6 0 0 3 ~ S 6 0 0 7 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態であれば第 1 保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能であり、遊技状態が確変状態または時短状態であれば第 2 保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能である。

【 0 3 5 0 】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップS6005、S6007で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS6008）。

【 0 3 5 1 】

図 3 9 は、先読み予告演出の振り分けを示す先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 5 で選択した図 3 9 (A) に示す通常状態時の先読み予告振分テーブル A を用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブル A を用いる場合、例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動カテゴリコマンドで非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具

体的には、コマンドC 6 0 0 (H)を受信している場合)、変動カテゴリコマンドでスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、コマンドC 6 0 7 (H)を受信している場合)、および変動カテゴリコマンドでスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、コマンドC 6 1 2 (H)またはコマンドC 6 1 5 (H)を受信している場合)のいずれの場合にも、図39(A)に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

【0352】

また、現在の遊技状態が確変状態または時短状態であれば、演出制御用CPU101は、ステップS6007で選択した図39(B)に示す確変/時短状態時の先読み予告振分テーブルBを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルBを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチC A 2 - 1の変動パターン種別となる(すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、コマンドC 6 0 A (H)を受信している場合)には、図39(B)に示すように、割り振りがなく、先読み予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドでスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、コマンドC 6 0 9 (H)またはコマンドC 6 0 B (H)を受信している場合)、および変動カテゴリコマンドでスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、コマンドC 6 1 2 (H)またはコマンドC 6 1 5 (H)を受信している場合)には、図39(B)に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

【0353】

なお、図39に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかの判定結果が示されている場合に、先読み予告演出が実行される場合がある。

【0354】

なお、ステップS6008では、演出制御用CPU101は、大当たり遊技中であるか否かも確認するようにし、大当たり遊技中であれば、強制的に先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり表示処理～大当たり終了演出処理を示す値(具体的には、4～7)となっているか否かを確認することによって判定できる。

【0355】

なお、大当たり遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当たり遊技中の特定のラウンド(例えば、10ラウンド)において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当たり遊技終了後の変動表示において大当たりが確定することを報知するいわゆる一発告知態様の演出を実行してもよく、「保留球変化」と同様の先読み予告演出のみを実行するようにしてもよい。

【0356】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する(ステップS6009)。例えば、先読み予告振分テーブルA、Bに振り分け

がないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、ステップ S 6 0 1 4 に移行する。

【 0 3 5 7 】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告実行中フラグをセットする（ステップ S 6 0 1 0 ）。

【 0 3 5 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップ S 6 0 1 1 ）。第 1 保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c において保留表示として第 1 特殊保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 2 ）。

【 0 3 5 9 】

この実施の形態では、通常時（先読み予告演出の実行を行っていないとき）には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生した場合には、保留表示として赤色の丸形表示（以下、第 1 通常保留表示ともいう）を 1 つ増加させ、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生した場合には、保留表示として青色の丸形表示（以下、第 2 通常保留表示ともいう）を 1 つ増加させる。そして、始動入賞が発生したときに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を開始するときには、通常時とは異なる態様で保留表示を 1 つ増加させる。この実施の形態では、先読み予告演出を実行する場合には、特殊保留表示（例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示）を 1 つ増加させる。例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生したときに先読み予告演出を開始する場合であれば、赤色の特殊保留表示（第 1 特殊保留表示ともいう）を 1 つ増加させる。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生したときに先読み予告演出を開始する場合であれば、青色の特殊保留表示（第 2 特殊保留表示ともいう）を 1 つ増加させる。

【 0 3 6 0 】

なお、この実施の形態では、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出として、「熱」などの文字を含む丸形表示の保留表示を表示させる場合を示しているが、このような態様にかぎらず、例えば、星形表示の保留表示を表示させたり、金色の保留表示を表示させたり、ハート形の保留表示を表示させるなど、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出の態様は、この実施の形態で示したものに限定されない。なお、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出として、星形表示や金色表示、ハート形表示など複数種類の態様の演出を実行可能に構成し、いずれの演出態様であるかに応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせるようにしてもよい。

【 0 3 6 1 】

最新の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドでなければ（すなわち、第 2 保留記憶数加算指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c において保留表示として第 2 特殊保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 3 ）。

【 0 3 6 2 】

以上のように、ステップ S 6 0 1 1 ~ S 6 0 1 3 の処理が実行されることによって、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行すると決定された場合に、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングで直ちに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が開始される。

【 0 3 6 3 】

ステップ S 6 0 1 4 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する。第 1 保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c において保留表示として第 1 通常保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 5 ）。

【0364】

最新の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでなければ（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2通常保留表示を1つ増加させる（ステップS6016）。

【0365】

図40は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図40に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0366】

図41は、図37に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0367】

図42は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図42に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0368】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コ

10

20

30

40

50

マンドが表示結果 1 指定コマンドである場合)、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置 9 に導出表示される 3 図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0369】

演出制御用 CPU 101 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。

【0370】

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

【0371】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置 9 において予告演出(先読み予告演出以外の予告演出であり、本実施形態では連打予告演出とする)を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する(ステップ S8002)。

【0372】

本実施形態においては、この予告演出設定処理で、連打予告演出の実行の有無を決定すると共に、連打予告演出を実行すると決定された場合の演出態様を、大当り時連打予告演出 A、はずれ時連打予告演出 A、大当り時連打予告演出 B、又は、はずれ時連打予告演出 B のいずれとするかを決定するようにしている。ここで、連打予告演出の実行の有無、及び、いずれの演出態様の連打予告演出を実行するかは、後述する図 44 に示すように、受信した変動パターンコマンドに基づいて決定される。なお、大当り時連打予告演出 A 及びはずれ時連打予告演出 A を総称して連打予告演出 A と称する場合があります、大当り時連打予告演出 B 及びはずれ時連打予告演出 B を総称して連打予告演出 B と称する場合があります。また、連打予告演出 A 及び連打予告演出 B を総称して連打予告演出と称する場合があります。なお、連打予告演出以外にも、例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出の実行の有無や、演出態様を決定するようにしても良い。

【0373】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ S8003)。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 S8004)。

【0374】

図 43 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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

10

20

30

40

50

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。

【0375】

図43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。

【0376】

なお、演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8003において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。例えば、予告演出設定処理において、大当たり時連打予告演出A、はずれ時連打予告演出A、大当たり時連打予告演出B、はずれ時連打予告演出Bのいずれかの演出態様の連打予告演出を実行すると決定された場合には、決定した演出態様に対応したプロセステーブルが選択される。

10

【0377】

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

【0378】

また、演出制御用CPU101は、プロセステーブル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S8005）。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。また、変動開始時に後述する連打予告演出A、Bを実行することに決定されている場合には、ステップS8003でセットされたプロセステーブルに従って、連打予告演出A、Bを開始する。

20

【0379】

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。

30

【0380】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8006）。次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8007）。

40

【0381】

ステップS8007では、第1特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第1図柄変動指定コマンドや第1保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている内容を削除し（この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、第1特別図柄の変動表示が実行されるということは、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているコマンドは、全て第1始動入賞口13への始動入賞時に受信したコマンドである）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を1つずつシフトする。

50

【 0 3 8 2 】

また、第 2 特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第 2 図柄変動指定コマンドや第 2 保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に受信したコマンドが格納されている 1 番目の格納領域の内容を削除し（例えば、第 2 保留記憶数加算指定コマンドが格納されている 1 番目の格納領域の内容を削除し）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を 1 つずつシフトする。例えば、始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に受信したコマンドが格納され、2 つ目の格納領域に第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に受信したコマンドが格納されている場合には、2 つ目の格納領域の内容を削除し、3 つ目以降の格納領域の内容をシフトする。

10

【 0 3 8 3 】

なお、例えば、第 1 始動入賞時コマンド格納領域と第 2 始動入賞時格納領域とを別々に設けるように構成する場合には、第 1 特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第 1 始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第 1 始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を 1 つずつシフトし、第 2 特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第 2 始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第 2 始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を 1 つずつシフトするようにしてもよい。

20

【 0 3 8 4 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）に対応した値にする（ステップ S 8 0 0 8 ）。

【 0 3 8 5 】

図 4 4 は、演出図柄変動開始処理における予告演出設定処理（ステップ S 8 0 0 2 ）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、演出図柄の変動表示中に連打予告演出を実行するか否かを、読み出した変動パターンコマンドに基づいて決定する（ステップ S 6 5 0 0 ）。本実施形態では、変動パターンコマンドが、擬似連を伴わずにスーパーリーチとなるコマンドである場合に連打予告演出を実行すると決定する。即ち、変動パターンコマンドが、スーパー P B 3 - 1（スーパーリーチ A ではなく）

30

スーパー P B 3 - 2（スーパーリーチ B ではなく）、スーパー P B 3 - 3（スーパーリーチ A で大当たり）、スーパー P B 3 - 4（スーパーリーチ B で大当たり）のいずれかである場合には、連打予告演出を実行すると決定し、これら以外のコマンドであれば、連打予告演出を実行しないと決定する。

【 0 3 8 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、連打予告演出を実行すると決定したか否かを確認する（ステップ S 6 5 0 1 ）。演出制御用 CPU 1 0 1 は、連打予告演出を実行すると決定した場合には（YES）、実行する連打予告演出の態様（種類）を決定する（S 6 5 0 2 ）。このステップ S 6 5 0 2 では、例えば、変動パターンコマンドが、スーパーリーチ A を伴うコマンドであれば、連打予告演出 A を実行すると決定し、スーパーリーチ B を伴うコマンドであれば、連打予告演出 B を実行すると決定すると良い。即ち、変動パターンコマンドが、スーパー P B 3 - 1（スーパーリーチ A ではなく）であれば、はずれ時連打予告演出 A を、スーパー P B 3 - 2（スーパーリーチ B ではなく）であれば、はずれ時連打予告演出 B を、スーパー P B 3 - 3（スーパーリーチ A で大当たり）であれば、大当たり時連打予告演出 A を、スーパー P B 3 - 4（スーパーリーチ B で大当たり）であれば、大当たり時連打予告演出 B を実行すると決定する。

40

【 0 3 8 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行すると決定した演出態様の連打予告演出に応じた連打予告演出実行フラグをセットして（ステップ S 6 5 0 3 ）、予告演出設定処理を終了する。即ち、はずれ時連打予告演出 A を実行すると決定された場合には、はずれ時連

50

打予告演出 A 用の連打予告演出実行フラグがセットされ、はずれ時連打予告演出 B を実行すると決定された場合には、はずれ時連打予告演出 B 用の連打予告演出実行フラグがセットされ、大当たり時連打予告演出 A を実行すると決定された場合には、大当たり時連打予告演出 A 用の連打予告演出実行フラグがセットされ、大当たり時連打予告演出 B を実行すると決定された場合には、大当たり時連打予告演出 B 用の連打予告演出実行フラグがセットされることになる。なお、演出制御用 CPU 101 は、連打予告演出を実行しないと決定した場合には（ステップ S 6501 で NO）、予告演出設定処理を終了する。

【0388】

ここで、本実施の形態では、変動パターンコマンドに基づいて、連打予告演出の実行の有無、及び、実行する場合の演出態様（種類）を決定するようにしているが、これに限らず、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、連打予告演出の実行の有無や、実行する場合の演出態様（種類）を決定するようにしても良い。例えば、変動パターンコマンドがスーパーリーチを伴うコマンドであっても、連打予告演出を実行する可否かを抽選処理によって決定するようにしても良い。また、スーパーリーチ A を伴う場合は高確率で連打予告演出を実行し、スーパーリーチ B を伴う場合は低確率で連打予告演出を実行する等、リーチの種別によって連打予告演出の実行率を異ならせるようにしても良い。また、表示結果指定コマンドを参照して、表示結果が大当たりとなる場合（表示結果 2 指定、表示結果 3 指定の場合）には、高確率で連打予告演出を実行し、はずれとなる場合（表示結果 1 指定の場合）は低確率で連打予告演出を実行するようにしても良い。

【0389】

ここで「連打予告演出」とは、プッシュボタン 120 による連続操作を伴う予告演出である。連打予告演出では、プッシュボタン 120 による連続操作を促す報知演出（図「連打せよ！」とのメッセージがプッシュボタン 120 を模した画像と共に表示される）が行われ、遊技者が、その指示に従いプッシュボタン 120 を連続して押圧操作（連打）すると、その操作回数（連打回数）に応じて図 53～図 57 に示すゲージ画像 1000 の表示（以下「ゲージ表示」と称する場合がある）が更新される。連打予告演出は、図 50 に示すように、バトル開始の演出（図 53 の D01）により開始され、演出図柄の変動停止の所定時間前（本例では 1 秒前）に終了する。連打予告演出には、後述するように、遊技者にプッシュボタン 120 の連打を促す連打示唆画像 1100 の表示や、プッシュボタン 120 を連打可能な残り時間を報知するカウントダウン画像 1500 の表示が含まれる。また、特殊演出である勝利演出、敗北演出、及び、逆転演出が含まれる。

【0390】

ここで、本実施形態の連打予告演出には、連打予告演出 A と連打予告演出 B が存在する。連打予告演出 A は、表示結果が大当たりとなる場合に、プッシュボタン 120 を所定回数（20 回）以上連打することによってゲージ表示を 100% まで更新することが可能である。一方、連打予告演出 B は、表示結果が大当たりとなる場合であっても、プッシュボタン 120 を連打してゲージ表示を 100% まで更新することはできず、はずれの場合と同様の演出態様となっている。以下、各連打予告演出の態様について図 45 を用いて詳述する。

【0391】

ここで図 45 の表示更新用テーブルに示すように、ゲージ表示の更新方式は、連打予告演出の態様に応じて異なるように設定されている。まず、連打予告演出 A では、図 45（a）及び（b）に示すように、連打回数を示す連打カウンタの値が 0～3 の範囲では、ゲージ表示が 0% となり、連打カウンタの値が 4～7 の範囲では、ゲージ表示が 20% となり、連打カウンタの値が 8～11 の範囲では、ゲージ表示が 40% となり、連打カウンタの値が 12～15 の範囲では、ゲージ表示が 60% となり、連打カウンタの値が 16～19 の範囲では、ゲージ表示が 80% となる。そして、大当たりとなる場合に実行される大当たり時連打予告演出 A では、連打カウンタの値が 20 以上の範囲では、ゲージ表示が 100% となる。これに対して、はずれとなる場合に実行されるはずれ時連打予告演出 A では、連打カウンタの値が 20 以上の範囲では、ゲージ表示が 80% のままとなる。即ち、演出

図柄の表示結果がはずれとなる場合には、ゲージ表示が80%までしか更新されず、遊技者がいくらプッシュボタン120を連打しても80%より上にはならない態様となっている。

【0392】

従って、遊技者はプッシュボタン120の連打によってゲージ表示が100%まで更新されたときには、大当りが発生することを期待し、プッシュボタン120を連打してもゲージ表示が100%に達しなかったときには、大当りが発生しないことを予測する。連打予告演出では、このようにして大当りの発生を遊技者に予告するようにしている。なお、この連打予告演出Aでは、ゲージ表示が80%となるまで（大当りが発生する場合には100%となるまで）、概ね連打カウンタの値に比例してゲージ表示も更新される。

10

【0393】

ここで、図45(a)及び(b)に示すように、連打カウンタの値とゲージ表示との関係は、ゲージ表示が80%に達するまでは、大当りとなるか否かにかかわらず共通となっている。従って、遊技者が連打を行ったときのゲージ表示の更新態様（例えば大当りの場合にはゲージ表示が急激に上昇するが、はずれの場合には上昇せずに一定である等）によっては、大当りが発生するか否かを判別することができない。このように、ゲージ表示の更新方式を大当りの場合とはずれの場合とで共通とすることにより、遊技の興趣を向上させるようにしている。

【0394】

一方、連打予告演出Bでは、図45(c)及び(d)に示すように、大当りが発生するか否かにかかわらず、連打回数を示す連打カウンタの値が0～3の範囲では、ゲージ表示が0%となり、連打カウンタの値が4～7の範囲では、ゲージ表示が40%となり、連打カウンタの値が8～11の範囲では、ゲージ表示が80%となり、連打カウンタの値が12～15の範囲では、ゲージ表示が90%となり、連打カウンタの値が16～19の範囲では、ゲージ表示が95%となり、連打カウンタの値が20以上の範囲では、ゲージ表示が99%となる。即ち、演出図柄の表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合のいずれの場合も、ゲージ表示が99%までしか更新されず、遊技者がいくらプッシュボタン120を連打しても100%には達しない態様となっている。

20

【0395】

従って、遊技者はプッシュボタン120の連打によってゲージ表示が100%まで更新されなかった場合でも、大当りの発生を期待することができる。なお、この連打予告演出Bでは、連打期間の前半（連打カウンタ値が0～11の期間）では、ゲージ表示が急激に上昇するが、ゲージ表示が80%に達した後（連打カウンタ値が12以上の期間）は、連打カウンタの値の増加量に対するゲージ表示の上昇幅が急激に縮小する。即ち、あと僅かでゲージ表示が100%となる状況でゲージ表示を上昇し難くすることで、遊技者にさらなる連打を促す演出態様となっている。

30

【0396】

ここで、図45(c)及び(d)に示すように、連打カウンタの値とゲージ表示との関係は、大当りとなるか否かにかかわらず共通となっている。従って、遊技者が連打を行ったときのゲージ表示の更新態様（例えば大当りの場合にはゲージ表示が急激に上昇するが、はずれの場合には上昇せずに一定である等）によっては、大当りが発生するか否かを判別することができない。このように、ゲージ表示の更新方式を大当りの場合とはずれの場合とで共通とすることにより、遊技の興趣を向上させるようにしている。

40

【0397】

このように、本実施の形態では、変動パターンコマンドに応じて連打予告演出Aを実行するか又は連打予告演出Bを実行するかを変更するようにしており、両連打予告演出では、ゲージ表示の更新方式が異なる。そのため遊技者にとっては、プッシュボタン120の連打数に概ね比例してゲージ表示が上昇するケース（連打予告演出Aが実行される場合）もあれば、プッシュボタン120の連打を開始した直後から急激にゲージ表示が上昇するものの、その後なかなか上昇しないケース（連打予告演出Bが実行される場合）もあり、

50

更新態様が単調とならずに興味が向上する。

【0398】

これらの連打予告演出は、後述する図53のD00及びD01に示すように、リーチ状態が成立した後に実行されるリーチ演出の一種であり、味方キャラ1200と敵キャラ1300がバトルを行うバトル演出に伴って実行される演出である。大当たりとなる場合には、最終的に味方キャラ1200が勝利する演出が実行される。連打予告演出Aが実行される場合には、遊技者がプッシュボタン120を連打することによりゲージ表示を100%とすることが可能である。そして連打によりゲージ表示が100%に達した場合には、味方キャラ1200が勝利した演出が実行されることにより、大当たりの発生が遊技者に報知されることになる。

10

【0399】

図46～図48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、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。また、リーチ成立後に連打予告演出を実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、リーチ成立後に連打予告演出を実行する。

20

【0400】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの連打予告演出実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8106）。即ち、大当たり時連打予告演出A、はずれ時連打予告演出A、大当たり時連打予告演出B、はずれ時連打予告演出Bのいずれかに対応する連打予告演出実行フラグがセットされているか否かを確認する。いずれの連打予告演出実行フラグもセットされていない（NO）、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を確認する（ステップS8160）。そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS8160でYES）、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S8161）。

30

【0401】

ステップS8106で、いずれかの連打予告演出実行フラグがセットされている場合には（YES）、演出制御用CPU101は、遊技者にプッシュボタン120の連打を促す連打示唆を開始するタイミング（図53のD04を表示するタイミング）を経過したか否かを確認する（ステップS8107）。連打示唆を開始するタイミング（図53のD04を表示するタイミング）を経過している場合には、演出制御用CPU101は、図47のステップS8110に移行する。一方、連打示唆を開始するタイミングを経過していない場合には、ステップS8160に移行する。

【0402】

40

ここで、図50に示すように、本実施の形態では、連打予告演出が開始されるタイミング（後述する図53のD01が表示されるタイミング）はリーチ成立後であり、演出図柄の変動停止（変動時間タイムアウト）の15秒前であるものとする。また、本実施の形態では、図50に示すように、連打予告演出が終了するタイミングは、演出図柄の変動停止1秒前としているため、連打予告演出の実行期間は14秒に設定されている。そして、図50に示す連打予告演出の開始（図53のD01：バトル開始！）から連打有効フラグがセットされる（図53のD04：GO！）までの期間は、連打予告演出の態様によらず、共通の演出が実行されるものとする。即ち、大当たり時連打予告演出A、はずれ時連打予告演出A、大当たり連打予告演出B、及び、はずれ時連打予告演出Bのいずれを実行すると決定された場合でも、連打予告演出の開始から所定時間（本実施の形態では4秒間）は図5

50

3のD01～D04に示す共通の演出が実行されることになる。なお、D01～D04に示す共通演出は、ステップS8003で選択されたプロセステーブルに従って実行されるものであり、変動時間のタイムアウトまでの時間が所定時間（本実施の形態では変動停止前15秒）となったことに基づいて開始される。

【0403】

本実施の形態では、図50に示す連打予告演出開始から連打有効フラグがセット（連打示唆が開始）されるまでの期間は、ステップS8107でNOと判定されて、ステップS8110には移行しない。この期間は、上記共通の演出が実行されている期間である。そして、連打有効フラグがセット（連打示唆が開始）された後は、ステップS8107でYESと判定されるようになるため、ステップS8110に移行することになる。その後、連打予告演出の終了に伴い連打予告実行フラグがリセットされると（ステップS8119）、ステップS8106でNOと判定されるようになるため、ステップS8110には移行しえない。従って、本実施の形態では、連打予告演出を実行する場合、図50に示す演出図柄の変動停止11秒前～1秒前の期間（演出終了タイマがセットされている10秒間）は、図47のステップS8110に移行されることになる。

【0404】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8110で演出終了タイマの値（残時間）が0であるか否かを確認する。演出終了タイマが0である場合には（YES）、演出制御用CPU101は、演出終了タイマをセットする（ステップS8111）。図50に示すように、連打予告演出が開始されるときには演出終了タイマはセットされておらず、その値は0となっている。従って、連打示唆が開始されるタイミング（図53のD04が表示されるタイミング）で、演出終了タイマがセットされることになる。このステップS8111では、演出終了タイマのタイマ値として、連打予告演出の残り時間である10秒相当の値をセットするものとする。さらに、演出制御用CPU101は、連打有効フラグをセットし（ステップS8112）、連打カウンタをセットして（ステップS8113）、ステップS8160に移行する。なお、連打有効フラグがセットされている期間は、演出表示装置9に、「連打せよ！」との文字及びプッシュボタン120を模した画像からなる連打示唆画像1100（図53のD04等に示す）が表示される。この連打示唆画像1100の表示によって遊技者にプッシュボタン120の連打を促している。

【0405】

図50に示すように、演出終了タイマと連打有効フラグは、いずれも連打示唆が開始されるタイミング（図53のD04が表示されるタイミング）でセットされる。連打カウンタは、初期値として0がセットされており、連打有効フラグがセットされている期間においてプッシュボタン120の操作を検出する毎に1ずつ加算更新されることにより、連打数をカウントする。ここでいう「連打数」は、プッシュボタン120が押圧操作されたことにより降下してから（ON状態となってから）、該押圧操作が解除されたことにより上昇するまで（OFF状態となるまで）を1回としてカウントしている。一方、ステップS8110で演出終了タイマが0でない場合には（NO）、演出制御用CPU101は、演出終了タイマの値を1減算し（ステップS8115）、減算後の演出終了タイマの値が0（即ち残り0秒）であるか否かを確認する（ステップS8116）。

【0406】

図50に示すように、減算後の演出終了タイマの値が0になるということは、連打予告演出が終了するということである。このとき演出制御用CPU101は、セットされている場合には連打有効フラグをリセットし（ステップS8117）、セットされている場合には特殊演出実行中フラグをリセットし（ステップS8118）、セットされている連打予告演出実行フラグをリセットする（ステップS8119）。さらに演出制御用CPU101は、カウントダウンタイマの残り時間が0でなければ、これをクリアして0とし（ステップS8119A）、セットされている場合にはカウントダウン実行中フラグをリセットして（ステップS8119B）、ステップS8160に移行する。

【0407】

ここで、カウントダウン実行中フラグがリセットされたことにより、「残り0秒」を示すカウントダウン画像1500が表示されなくなるが、ステップS8119Bが実行されるタイミングで直ちにカウントダウン画像1500を非表示とするのではなく、所定時間（例えば0.5秒）程度遅れて非表示にすると良い。これにより「残り0秒」のカウントダウン画像1500が遊技者に見易くなる。また、カウントダウン画像1500が時間（例えば1秒程度）をかけて徐々に消えていくような態様としても良い。図50に示すように、減算後の演出終了タイマの値が0となることに伴い、セットされている全てのフラグがリセットされ、セットされている全てのタイマ（カウントダウンタイマ）がクリアされて0となる。また、連打予告演出実行フラグがリセットされることにより（連打予告演出が終了することにより）、次回からのステップS8106でNOと判定されるようになる。

10

【0408】

ステップS8116で、演出終了タイマの値（残時間）が0でない場合には（NO）、演出制御用CPU101は、連打有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8120）。連打有効フラグがセットされている場合には（YES）、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120からの入力を検出したか否かを確認する（ステップS8121）。プッシュボタン120からの入力を検出した場合には（YES）、演出制御用CPU101は、連打カウンタの値に1を加算して（ステップS8122）、加算後の連打カウンタの値に応じてゲージ表示を更新し（ステップS8123）、図48のステップS8124に移行する。一方、プッシュボタン120からの入力を検出なかった場合には（ステップS8121でNO）、演出制御用CPU101は、ステップS8124に移行する。ここで、例えばプッシュセンサ124は、プッシュボタン120が押圧操作されたとき（又は押圧操作が解除されたとき）にパルス状の操作検出信号を入力ポート106に出力する。この場合、仮にプッシュボタン120が長押しされたとしても、操作検出信号が継続的に出力されているわけではないため、1回の長押し期間中にステップS8121の処理が複数回実行されたとしても、あくまで1回の操作としてカウントされる。

20

【0409】

ここでステップS8123におけるゲージ表示の更新にあたっては、演出制御用CPU101は、図45に示した各連打予告演出の表示更新用テーブルに基づいて、更新後の連打カウンタ値に応じたゲージ表示に更新するようにする。即ち、大当たり時連打予告演出Aに対応する連打予告演出実行フラグがセットされている場合には、図45（a）のテーブルに基づいてゲージ表示の更新を行い、はずれ時連打予告演出Aに対応する連打予告演出実行フラグがセットされている場合には、図45（b）のテーブルに基づいてゲージ表示の更新を行い、大当たり時連打予告演出Bに対応する連打予告演出実行フラグがセットされている場合には、図45（c）のテーブルに基づいてゲージ表示の更新を行い、はずれ時連打予告演出Bに対応する連打予告演出実行フラグがセットされている場合には、図45（d）のテーブルに基づいてゲージ表示の更新を行う。

30

【0410】

また、ステップS8120で、連打有効フラグがセットされていない場合には（NO）、演出制御用CPU101は、ステップS8160に移行する。なお、このステップS8120で連打有効フラグがセットされていない場合とは、後述するステップS8124で連打カウンタ値が閾値以上であると判定されて、演出終了タイマの残時間にかかわらずカウントダウン演出が開始され（ステップS8151、S8152）、そのカウントダウン演出が終了した場合である。

40

【0411】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8124で連打カウンタの値が閾値以上となっているか否かを確認する。ここでいう閾値とは、各連打予告演出において、ゲージ表示が最終段階となるために必要な連打カウンタ値である。大当たり時連打予告演出Aの場合は、ゲージ表示が100%となるときの最少の連打カウンタ値である20が閾値とな

50

る。はずれ時連打予告演出 A の場合は、ゲージ表示が 80 % となるときの最少の連打カウンタ値である 16 が閾値となる。大当たり時連打予告演出 B の場合は、ゲージ表示が 99 % となるときの最少の連打カウンタ値である 20 が閾値となる。はずれ時連打予告演出 B の場合は、ゲージ表示が 99 % となるときの最少の連打カウンタ値である 20 が閾値となる。いずれの態様の連打予告演出が実行されているかの確認は、連打予告演出実行フラグに基づいて行うことができる。

【0412】

ステップ S 8 1 2 4 で、連打カウンタの値が閾値以上ではない場合には (NO)、演出制御用 CPU 101 は、カウントダウン実行中フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 8 1 2 5)。カウントダウン実行中フラグがセットされている場合には (YES)、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 8 1 3 0 に移行する。一方、カウントダウン実行中フラグがセットされていない場合には (ステップ S 8 1 2 5 で NO)、演出制御用 CPU 101 は、演出終了タイマの残り時間が 2 秒以下であるか否かを確認する。そして 2 秒以下でなければ (NO)、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 8 1 6 0 に移行する。

【0413】

一方、演出終了タイマの残り時間が 2 秒以下である場合は (ステップ S 8 1 2 6 で YES)、演出制御用 CPU 101 は、カウントダウンタイマを設定し (ステップ S 8 1 2 7)、カウントダウン実行中フラグをセットして (ステップ S 8 1 2 8)、ステップ S 8 1 6 0 に移行する。なお、ステップ S 8 1 2 7 でセットしたカウントダウンタイマは 2 秒でタイムアウトするように設定されており、カウントダウンタイマの値に応じて、演出表示装置 9 には「残り×秒」というカウントダウン画像 1500 が表示される (例えば図 55 の D 2 2 ~ D 2 4)。これにより連打可能な残り時間 (連打有効フラグがセットされている残り時間) を遊技者に報知するようにしている。

【0414】

ここで、図 50 の「連打カウンタ値が閾値未満の場合」に示すように、演出終了タイマの残り時間が 2 秒となったタイミングで、当該残り時間でタイムアウトするカウントダウンタイマが設定される (ステップ S 8 1 2 7) と共に、カウントダウン実行中フラグがセット (ステップ S 8 1 2 8) され、カウントダウンタイマの値に応じて「残り 2 秒」、「残り 1 秒」、「残り 0 秒」というように残り時間を報知するカウントダウン演出が実行されることになる。即ち、ステップ S 8 1 2 7 でセットされるカウントダウンタイマの値は、演出終了タイマの残り時間に合致している。

【0415】

ステップ S 8 1 2 4 で、連打カウンタの値が閾値以上である場合には (YES)、演出制御用 CPU 101 は、大当たり時連打予告演出 A に対応する連打予告演出実行フラグがセットされているか否か (即ち大当たり時連打予告演出 A を実行中であるか否か) を確認する (ステップ S 8 1 4 0)。大当たり時連打予告演出 A に対応する連打予告演出実行フラグがセットされていない場合には (NO)、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 8 1 5 0 に移行する。大当たり時連打予告演出 A に対応する連打予告演出実行フラグがセットされている場合には (ステップ S 8 1 4 0 で YES)、演出制御用 CPU 101 は、連打有効フラグをリセットし (ステップ S 8 1 4 1)、カウントダウンタイマの残り時間が 0 でなければ、これをクリアして 0 とし (ステップ S 8 1 4 1 A)、セットされていればカウントダウン実行中フラグをリセットして (ステップ S 8 1 4 2)、演出終了タイマの残時間が所定時間 (例えば 2 秒) 以上あるか否かを確認する (ステップ S 8 1 4 3)。

【0416】

なお、連打有効フラグのリセットに伴い、連打示唆画像 1100 は演出表示装置 9 に表示されなくなる。また、ここではカウントダウン実行中フラグのリセットに伴い、カウントダウン演出が実行中であるか否かにかかわらず停止され、カウントダウン画像 1500 (「残り×秒」) が演出表示装置 9 に表示されなくなる。

【0417】

ステップS 8 1 4 3で、演出終了タイマの残時間が所定時間以上である場合には(Y E S)、演出制御用C P U 1 0 1は、特殊演出実行中フラグをセットして(ステップS 8 1 4 4)、ステップS 8 1 6 0に移行する。なお、ステップS 8 1 4 4における特殊演出実行中フラグのセットに伴い、ゲージ画像1 0 0 0は演出表示装置9に表示されなくなり、大当たり時連打予告演出Aに応じた特殊演出として勝利演出(図5 4のD 1 5)が実行されることになる。このように、大当たり時連打予告演出Aが実行されている場合に、連打カウンタ値が閾値(2 0)以上となると、カウントダウン演出中であるか否かにかかわらず特殊演出としての勝利演出に移行されるようになっている。なお、特殊演出とは、連打有効フラグがセットされておらず(連打示唆画像1 1 0 0の表示が終了しており)、且つ、演出終了タイマの残時間が存在する状態で実行される演出をいう。換言すると、プッシュボタン1 2 0の連打を行っても連打カウンタ値が閾値に達しなかった場合の連打示唆画像1 1 0 0の表示期間(=演出終了タイマの設定時間である1 0秒)を本来の連打示唆画像1 1 0 0の表示期間とした場合、この本来の表示期間よりも前に、連打示唆画像1 1 0 0の表示期間が終了した場合に、当該表示期間の終了後から、本来の表示期間の終了までの期間に実行される演出であると言える。

10

【0 4 1 8】

一方、演出終了タイマの残時間が所定時間以上でない場合には(ステップS 8 1 4 3でN O)、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 8 1 6 0に移行する。即ち、演出終了タイマの残時間が所定時間未満(2秒未満)である場合には、残り時間で特殊演出を実行しない。その結果、演出終了タイマの残りの期間では、ステップS 8 1 4 1が実行されたタイミングにおけるゲージ画像1 0 0 0が表示された状態となる。このときのゲージ画像1 0 0 0の表示は1 0 0 %となっている(閾値に達しているため)。なお、この実施の形態では、演出終了タイマの残時間が所定時間以上である場合にのみ、特殊演出を実行するようにしているが、これに限らず、演出終了タイマの残時間によらず特殊演出を実行するようにしても良い。

20

【0 4 1 9】

ステップS 8 1 4 0で、大当たり時連打予告演出Aに対応する連打予告演出実行フラグがセットされていない場合には(N O)、演出制御用C P U 1 0 1は、カウントダウン実行中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 8 1 5 0)。カウントダウン実行中フラグがセットされていない場合には(N O)、演出制御用C P U 1 0 1は、カウ
ントダウンタイマを設定し(ステップS 8 1 5 1)、カウントダウン実行中フラグをセッ
トして(ステップS 8 1 5 2)、ステップS 8 1 6 0に移行する。なお、ステップS 8 1
5 1でセットしたカウントダウンタイマは2秒でタイムアウトするように設定されており、
カウントダウンタイマの値に応じて、演出表示装置9には「残り×秒」とのカウントダ
ウン画像1 5 0 0が表示される(例えば図5 6のD 3 2~D 3 4、図5 7のD 4 2~D 4
4)。これにより連打可能な残り時間(連打有効フラグがセットされている残り時間)を
遊技者に報知するようにしている。

30

【0 4 2 0】

ここで、図5 0の「連打カウンタ値が閾値以上の場合」に示すように、演出終了タイマの残り時間によらず、連打カウンタ値が閾値以上となったタイミングで、2秒でタイムアウトするカウントダウンタイマが設定される(ステップS 8 1 5 1)と共に、カウントダウン実行中フラグがセット(ステップS 8 1 5 2)され、カウントダウンタイマの値に応じて「残り2秒」、「残り1秒」、「残り0秒」というように残り時間を報知するカウントダウン演出が実行されることになる。即ち、ステップS 8 1 5 1でセットされるカウントダウンタイマの値は、演出終了タイマの残り時間に合致しておらず、演出終了タイマがタイムアウトする(0になる)前に0となる。

40

【0 4 2 1】

ステップS 8 1 5 0で、カウントダウン実行中フラグがセットされている場合には(Y E S)、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 8 1 3 0に移行する。ステップS 8 1 3 0では、演出制御用C P U 1 0 1は、カウントダウンタイマの値を1減算し(ステップS

50

8 1 3 0)、減算後のカウントダウンタイマの値が0(残り0秒)となったか否かを確認する(ステップS 8 1 3 1)。カウントダウンタイマの値が0(残り0秒)となっていない場合は(NO)、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 6 0に移行する。一方、カウントダウンタイマの値が0(残り0秒)となっている場合は(ステップS 8 1 3 1でYES)、演出制御用CPU 1 0 1は、連打有効フラグをリセットし(ステップS 8 1 3 2)、カウントダウン実行中フラグをリセットして(ステップS 8 1 3 3)、ステップS 8 1 3 4に移行する。

【0 4 2 2】

なお、連打有効フラグのリセットに伴い、連打示唆画像1 1 0 0は演出表示装置9に表示されなくなる。また、カウントダウン実行中フラグがリセットされたことにより、「残り0秒」を示すカウントダウン画像1 5 0 0が表示されなくなるが、ステップS 8 1 3 3が実行されるタイミングで直ちにカウントダウン画像1 5 0 0を非表示とするのではなく、所定時間(例えば0.5秒)程度遅れて非表示にすると良い。これにより「残り0秒」のカウントダウン画像1 5 0 0が遊技者に見易くなる。また、カウントダウン画像1 5 0 0が時間(例えば1秒程度)をかけて徐々に消えていくような態様としても良い。

【0 4 2 3】

ステップS 8 1 3 4では、演出制御用CPU 1 0 1は、演出終了タイマの残時間が所定時間(例えば2秒)以上あるか否かを確認する。演出終了タイマの残時間が所定時間以上である場合には(YES)、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされている連打予告演出実行フラグに応じた特殊演出を決定し(ステップS 8 1 3 5)、特殊演出実行中フラグをセットして(ステップS 8 1 3 6)、ステップS 8 1 6 0に移行する。なお、ステップS 8 1 3 6における特殊演出実行中フラグのセットに伴い、ゲージ画像1 0 0 0は演出表示装置9に表示されなくなり、連打予告演出の種類に応じた特殊演出が実行されることになる。この場合、図5 0の「連打カウンタ値が閾値以上の場合」に示すように、カウントダウンタイマがタイムアウトした後の演出終了タイマの残り時間(2秒以上)を使用して、バトル演出の勝敗を示唆する特殊演出が実行されることになる。即ち、図5 0に示す「連打カウンタ値が閾値以上の場合」には、特殊演出が実行される場合がある。

【0 4 2 4】

具体的には、はずれ時連打予告演出Aに対応するフラグがセットされている場合は、図5 6のD 3 4に示す敗北演出が、大当たり時連打予告演出Bに対応するフラグがセットされている場合は、図5 7のD 4 5及びD 4 6に示す逆転演出が、はずれ時連打予告演出Bに対応するフラグがセットされている場合は、図5 6のD 3 4に示すような敗北演出が、各々特殊演出として実行されることになる。

【0 4 2 5】

一方、演出終了タイマの残時間が所定時間以上でない場合には(ステップS 8 1 3 4でNO)、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 6 0に移行する。即ち、演出終了タイマの残時間が所定時間未満(2秒未満)である場合には、残り時間で特殊演出を実行しない。その結果、演出終了タイマの残りの期間では、ステップS 8 1 3 2が実行されたタイミングにおけるゲージ画像1 0 0 0が表示された状態となる。

【0 4 2 6】

図4 9は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS 8 0 3)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU 1 0 1は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 8 3 0 1)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS 8 3 0 7に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS 8 3 0 6で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 2の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS 8 3 0 7に移行す

10

20

30

40

50

る。

【0427】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8302）。

【0428】

次いで、ステップS8302の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8305のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8313に移行する。

【0429】

ステップS8302の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS8305のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS8306）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS8307）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8308）、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S8309）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

【0430】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8310）、プロセスタタ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8311）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8312）。

【0431】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8305のN）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS8313）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図40のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。

【0432】

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S8314）。

【0433】

図51は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、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フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1901）。大入賞口開放中フラグがセットされてい

10

20

30

40

50

いときは（ステップS 1 9 0 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS 1 9 0 2）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LED25, 28等）の制御を実行する（ステップS 1 9 0 3）。例えば、演出表示装置9において大当り表示図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0434】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS 1 9 0 4）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS 1 9 0 5）。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データ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 1 9 0 6）。

10

【0435】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS 1 9 0 1のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS 1 9 0 7）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS 1 9 0 8）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS 1 9 0 9）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に設定する（ステップS 1 9 1 0）。

【0436】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0.1秒間2回開放するのに十分な時間。例えば0.5秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

20

【0437】

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

30

【0438】

図52は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS 8 0 7）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CPU 1 0 1は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS 8 8 0）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS 8 8 1）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップS 8 0 5参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

【0439】

40

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS 8 8 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS 8 8 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1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、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS 8 8 3）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0440】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS 8 8 4のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（

50

ステップS 8 8 4のY)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS 8 8 5)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS 8 8 6)。

【0 4 4 1】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば(ステップS 8 8 1のY)、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグをリセットする(ステップS 8 8 8)。例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。

【0 4 4 2】

そして、演出制御用CPU 1 0 1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S 8 0 0)に応じた値に更新する(ステップS 8 8 9)。

【0 4 4 3】

次に、連打予告演出の具体例について説明する。図5 3は、連打予告演出の実行が開始されるときに演出態様を示す説明図であり、演出表示装置9に表示される演出画面の例を示している。本実施の形態では、連打予告演出は、リーチ状態が成立した後(D 0 0の後)に開始される。連打予告演出は、D 0 1に示すように、味方キャラ1 2 0 0と敵キャラ1 3 0 0がバトルを行う態様のバトル演出として実行されるものであり、バトルの結果、最終的に味方キャラ1 2 0 0が勝利すれば表示結果が当たり、敗北すれば表示結果がはずれとなる演出である。

【0 4 4 4】

D 0 1の画面が表示されてから所定時間後には、「ボタン連打でゲージが1 0 0 %になれば勝利!」とのメッセージと共に、ゲージ画像1 0 0 0が表示される(D 0 2)。これにより、遊技者は、プッシュボタン1 2 0を連打することで、ゲージ表示が上昇すること及びゲージ表示が1 0 0 %まで上昇すると大当りの可能性が高いことを把握する。また、D 0 2の画面が表示された後、ゲージ画像1 0 0 0の上方に「READY」の文字が表示されて、遊技者に連打準備を促す(D 0 3)。その後、「GO!」の表示と共に、「連打せよ!」とのメッセージ及びプッシュボタン1 2 0を模した画像からなる連打示唆画像1 1 0 0が、ゲージ画像1 0 0 0の上方に表示される(D 0 4)。この連打示唆画像1 1 0 0によって遊技者に連打が促される。そして、連打数に応じてゲージ画像1 1 0 0の表示が更新されることになる(D 0 5, ステップS 8 1 2 2及びS 8 1 2 3)。

【0 4 4 5】

なお、D 0 1 ~ D 0 3の画面が表示されている期間は、図5 0に示すように、演出終了タイマ及び連打有効フラグのいずれもセットされておらず、D 0 4が表示されるタイミングで両方がセットされる(ステップS 8 1 1 1及びS 8 1 1 2)。

【0 4 4 6】

図5 4は、大当たり時連打予告演出Aが実行されるときに演出態様を示す説明図である。D 1 0 ~ D 1 3に示すように、プッシュボタン1 2 0の連打によって連打カウンタ値が更新されて、これに伴いゲージ表示も更新される(ステップS 8 1 2 2及びS 8 1 2 3)。この例では、演出終了タイマが9, 8, 7, 6と減少するのに伴って、連打カウンタ値が4, 8, 1 2, 1 6と増加し、連打カウンタ値に概ね比例して、ゲージ表示が2 0 %, 4 0 %, 6 0 %, 8 0 %と上昇している。そして、演出終了タイマが残り5秒のときに連打カウンタ値が閾値である2 0に達している(D 1 4)。このとき、ステップS 8 1 2 4でYESと判定され、ステップS 8 1 4 0でもYESと判定されるため、連打有効フラグがリセットされ(ステップS 8 1 4 1)、表示されている連打示唆画像1 1 0 0が消去されることになる。また、演出終了タイマが2秒以上残っているため(ステップS 8 1 4 3でYES)、特殊演出実行中フラグがセットされて(ステップS 8 1 4 4)、特殊演出として勝利演出が実行されることになる。

【0 4 4 7】

D 1 5に示される勝利演出は、演出終了タイマの残り時間(この場合は5秒)で実行さ

10

20

30

40

50

れる。この勝利演出では、100%まで更新されたゲージ画像1000（連打有効フラグがリセットされる時点におけるゲージ画像1000）が表示されると共に、味方キャラ1200が敵キャラ1300に勝利した映像が表示される。さらに、ゲージ画像1000の下方に、バトルに勝利した旨を報知する「完勝！」の文字も表示される。そして、この勝利演出終了後（演出終了タイマのタイムアウト後）には、大当たり図柄（この例では「777」）が停止表示される（D16）。

【0448】

図55は、はずれ時連打予告演出Aが実行されるとき演出態様の一例を示す説明図である。D20～D22に示すように、プッシュボタン120の連打によって連打カウンタ値が更新されて、これに伴いゲージ表示も更新される（ステップS8122及びS8123）。この例では、遊技者がプッシュボタン120を連打するペースが遅く、演出終了タイマが9, ..., 2と減少するのに伴って、連打カウンタ値が1, 2, ..., 8と緩やかにしか増加していない。また、連打カウンタ値に応じて、ゲージ表示が0%, 0%, 40%と上昇している。

【0449】

ここでD22に示すように、演出終了タイマが残り2秒となったことに伴い、カウントダウンタイマが設定され（ステップS8127）、カウントダウン実行中フラグがセットされて（ステップS8128）、カウントダウン画像1500が表示される。なお、演出終了タイマが残り2秒となった時点で、連打カウンタ値は8であるため、閾値に達していない（ステップS8124でNO）。そして、D22～D24に示すように、カウントダウンタイマの減算に応じて、カウントダウン画像1500が更新されて、残り2秒、1秒、0秒というように、連打が有効である期間の残り時間の報知を行うカウントダウン演出が実行される。この例では、図50の「連打カウンタ値が閾値未満の場合」に示されるように、カウントダウンタイマ値と演出終了タイマの残り時間が合致しており、カウントダウンタイマ値が0となるのに伴い演出終了タイマも0となる。そして、演出終了タイマのタイムアウト後には、はずれ図柄（この例では「767」）が停止表示される（D25）。

【0450】

図56は、はずれ時連打予告演出Aが実行されるとき演出態様の他の例を示す説明図である。D30～D31に示すように、プッシュボタン120の連打によって連打カウンタ値が更新されて、これに伴いゲージ表示も更新される（ステップS8122及びS8123）。この例では、演出終了タイマが9, 8と減少するのに伴って、連打カウンタ値が8, 16とハイペースで増加し、連打カウンタ値に概ね比例して、ゲージ表示が40%, 80%とハイペースで上昇している。そして、演出終了タイマが残り8秒のときに、連打カウンタ値が閾値である16に達している（D31）。このとき、ステップS8124でYESと判定され、ステップS8140でNO、ステップS8150でNOと判定されるため、カウントダウンタイマが設定され（ステップS8151）、カウントダウン実行中フラグがセットされて（ステップS8152）、残り2秒を示すカウントダウン画像1500が表示されることになる。

【0451】

そして、D31～D33に示すように、カウントダウンタイマの減算に応じて、カウントダウン画像1500が更新されて、残り2秒、1秒、0秒というように、連打が有効である期間の残り時間の報知を行うカウントダウン演出が実行される。この例では、図50の「連打カウンタ値が閾値以上の場合」に示されるように、カウントダウンタイマ値と演出終了タイマの残り時間が合致しておらず、カウントダウンタイマ値が0となる時点で、演出終了タイマの残り時間が6秒である（D33）。なお、この例では、連打カウンタ値が閾値以上となった後も、カウントダウン演出実行中（D31～D33）は連打が継続されているため、連打カウンタ値は上昇している。しかし、カウントダウン演出が開始される時点で既に閾値に達しているため、ゲージ表示は更新されず、80%のままである。

【0452】

この例では、カウントダウンタイマ値が0となるとときに（ステップS 8 1 3 1でYES）、演出終了タイマの残時間が2秒以上あることから（ステップS 8 1 3 4でYES）、D 3 4に示すように、はずれ時連打予告演出Aに応じた特殊演出である敗北演出が実行されることになる（ステップS 8 1 3 5，S 8 1 3 6）。

【0 4 5 3】

この敗北演出では、連打有効フラグがリセットされる時点におけるゲージ画像1 0 0 0が表示される。また、連打有効フラグがリセットされる時点における連打カウンタ値（この例では3 2）を演出終了タイマの経過時間（この例では1 0 - 6 = 4秒）で除した値を1秒あたりの連打数として計算し（この例では8連打/秒）、その1秒あたりの連打数に基づいてランキングを行う。D 3 4に示すように、ランキングの結果は、算出された1秒あたりの連打数と共に連打結果2 0 0 0としてゲージ画像1 0 0 0の上方に表示される。例えば1秒あたりの連打数が7連打/秒以上であれば名人級、5連打/秒以上であれば上級、3連打/秒以上であれば中級というようにランキングされる。さらに、1秒あたりの連打数が5連打/秒以上（ランキングが中級以上）である場合には、2次元コード2 1 0 0を連打結果2 0 0 0の横に表示するものとする。遊技者は、カメラ付き携帯電話等の撮影機能付きの通信端末によって2次元コード2 1 0 0を撮影することにより、所定のホームページにアクセスして、例えば、このパチンコ遊技機1に登場するキャラの待ち受け画像等をダウンロードすることが可能である。

【0 4 5 4】

さらに、敗北演出においては、ゲージ画像1 0 0 0の下方に、バトルに敗北した旨を報知する「残念!」の文字も表示される。そして、この敗北演出終了後（演出終了タイマのタイムアウト後）には、はずれ図柄（この例では「7 6 7」）が停止表示される（D 3 5）。このように、演出終了タイマの残り時間によらず、連打カウンタ値が閾値以上であることを条件として（ステップS 8 1 2 4でYES）、カウントダウン演出を開始する（ステップS 8 1 5 1，S 8 1 5 2）。そして、カウントダウン演出が最終段階（「残り0秒」を示すカウントダウン画像1 5 0 0の表示）となったことに伴い、連打示唆画像1 1 0 0を消去して（ステップS 8 1 3 2に伴う処理）、D 3 4の敗北演出を実行する。

【0 4 5 5】

このように、連打示唆画像1 1 0 0の表示に応じて遊技者がプッシュボタン1 2 0を連打すると、連打カウンタ値が閾値に達した時点で、演出終了タイマの残り時間に関係なくカウントダウン演出が開始される（D 3 1）。そして、このカウントダウン演出は、演出終了タイマのタイムアウト前に最終段階（「残り0」）となり（D 3 3）、遊技者に対する連打示唆が停止されて、遊技者は連打を停止する。即ち、遊技者はゲージ画像1 0 0 0がこれ以上更新されない状況下で無駄な連打を行う期間が短くなり、連打予告演出が実行されたときにプッシュボタン1 2 0を連打する意欲が低下することを防止し、遊技の興趣低下を防止している。

【0 4 5 6】

また、この実施形態では、遊技者がプッシュボタン1 2 0を速く連打する程、カウントダウン演出が早く開始される。その結果、カウントダウン演出が終了したときの演出終了タイマの残り時間を長時間確保することができ、結果として、敗北演出の実行時間も長時間確保することができるという利点がある。即ち、遊技者が早く連打するほど、敗北演出の実行時間を長く確保でき、多彩な演出を実行することが可能となる。例えば、この実施の形態では、カウントダウン演出終了の時点で演出終了タイマの残時間が6秒あるため（D 3 3）、2次元コード2 1 0 0を提示して遊技者に撮影させるのに必要な時間が確保されている。このように、カウントダウン演出が終了したときの演出終了タイマの残り時間を有効に利用して特殊演出を行うことにより興趣を向上させている。

【0 4 5 7】

さらに、この実施の形態では、1秒当りの連打数が多い程ランクが高くなり、2次元コード2 1 0 0が提示される等の特典も得られる演出態様となっている。即ち、連打有効フラグがセットされている期間（連打示唆画像1 1 0 0が表示されている期間）の連打数（

10

20

30

40

50

連打カウンタ値)に基づいた演出が特殊演出として実行される。そのため遊技者の連打意欲が高められ、遊技の興趣が一層向上する。

【0458】

図57は、大当たり時連打予告演出Bが実行されるとき演出態様の他の例を示す説明図である。D40～D42に示すように、プッシュボタン120の連打によって連打カウンタ値が更新されて、これに伴いゲージ表示も更新される(ステップS8122及びS8123)。この例では、演出終了タイマが9, 8, 7と減少するのに伴って、連打カウンタ値が7, 14, 20と増加し、ゲージ表示が40%, 90%, 99%と上昇している。そして、演出終了タイマが残り7秒のときに、連打カウンタ値が閾値である20に達している(D43)。このとき、ステップS8124でYESと判定され、ステップS8140でNO、ステップS8150でNOと判定されるため、カウントダウンタイマが設定され(ステップS8151)、カウントダウン実行中フラグがセットされて(ステップS8152)、残り2秒を示すカウントダウン画像1500が表示されることになる。

【0459】

そして、D42～D44に示すように、カウントダウンタイマの減算に応じて、カウントダウン画像1500が更新されて、残り2秒、1秒、0秒というように、連打が有効である期間の残り時間の報知を行うカウントダウン演出が実行される。この例では、図50の「連打カウンタ値が閾値以上の場合」に示されるように、カウントダウンタイマ値と演出終了タイマの残り時間が合致しておらず、カウントダウンタイマ値が0となる時点で、演出終了タイマの残り時間が5秒である(D44)。なお、この例では、連打カウンタ値が閾値以上となった後も、カウントダウン演出実行中(D42～D44)は連打が継続されているため、連打カウンタ値は上昇している。しかし、カウントダウン演出が開始される時点で既に閾値に達しているため、ゲージ表示は更新されず、99%のままである。

【0460】

この例では、カウントダウンタイマ値が0となるとときに(ステップS8131でYES)、演出終了タイマの残時間が2秒以上あることから(ステップS8134でYES)、D45～D46に示すように、大当たり時連打予告演出Bに応じた特殊演出である逆転演出が実行されることになる(ステップS8135, S8136)。

【0461】

この逆転演出では、演出終了タイマの残り時間のうちの前半(例えば3秒)で、D45に示すような敗北演出と同様の演出を実行し、後半(例えば2秒)では、D46に示すように味方キャラ1200が敵キャラ1300に勝利する演出を実行する。まず、D45では、敗北演出と同様に、連打有効フラグがリセットされる時点におけるゲージ画像1000が表示される。また、連打有効フラグがリセットされる時点における連打カウンタ値(この例では30)を演出終了タイマの経過時間(この例では10-5=5秒)で除した値を1秒あたりの連打数として計算し(この例では6連打/秒)、その1秒あたりの連打数に基づいてランキングを行う。D45に示すように、ランキングの結果は、算出された1秒あたりの連打数と共に連打結果2000としてゲージ画像1000の上方に表示される。この例では、1秒あたりの連打数が6連打/秒であるため上級にランキングされる。さらに、1秒あたりの連打数が5連打/秒以上(ランキングが中級以上)であるため、2次元コード2100も表示される。

【0462】

さらに、D45に示す演出においては、ゲージ画像1000の下方に、バトルに敗北した旨(但し、最後には逆転勝利する)を報知する「残念!」の文字も表示される。このように、演出終了タイマの残り時間によらず、連打カウンタ値が閾値以上であることを条件として(ステップS8124でYES)、カウントダウン演出を開始する(ステップS8151, S8152)。そして、カウントダウン演出が最終段階(「残り0秒」を示すカウントダウン画像1500の表示)となったことに伴い、連打示唆画像1100を消去して(ステップS8132に伴う処理)、D45の演出を実行する。

【0463】

10

20

30

40

50

このD 4 5 に示す画面が所定時間（例えば3秒）表示された後、D 4 6 に示す画面が所定時間（例えば2秒）表示される。このD 4 6 に示す画面では、味方キャラ1 2 0 0 が敵キャラ1 3 0 0 に勝利した映像が表示される。このD 4 6 に示す画面によって遊技者に大当りの発生を報知することになる。このように、一旦、敗北演出と同じ態様の演出が実行された後、最終的には味方キャラ1 2 0 0 が勝利する演出を実行することで、演出に意外性を持たせることができる。遊技者は連打してもゲージが1 0 0 %とならなかったからといって直ちに落胆することなく、逆転演出の可能性を期待して遊技を行うことになる。このように、特殊演出として逆転演出を設けておくことで、演出を多様化して遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 6 4】

10

また、この実施形態では、遊技者がプッシュボタン1 2 0 を速く連打する程、カウントダウン演出が早く開始される。その結果、カウントダウン演出が終了したときの演出終了タイマの残り時間を長時間確保することができ、結果として、上記逆転演出のように実質的には複数の演出（D 4 5 及びD 4 6）を伴う演出を実行することも可能となる。このように、カウントダウン演出が終了したときの演出終了タイマの残り時間を有効に利用して特殊演出を行うことにより興趣を向上させている。

【0 4 6 5】

なお、演出終了タイマのタイムアウト後には、大当たり図柄（この例では「7 7 7」）が停止表示される（D 4 7）。

【0 4 6 6】

20

〔変形例〕

最後に本発明の変形例について例示する。

【0 4 6 7】

上記の実施形態では、遊技機がパチンコ遊技機である例について説明したが、これに限らず、スロットマシン等の他の遊技機であっても良い。

【0 4 6 8】

上記実施の形態では、操作手段がプッシュボタン1 2 0 であり、プッシュボタン1 2 0 が押圧操作されたことに基づいて、操作回数をカウントする例について説明したが、操作手段はスティックコントローラ1 2 2 のトリガボタン1 2 1 であり、トリガボタン1 2 1 が押圧操作されたことにもとづいて、操作回数をカウントするようにしても良い。また、スティックコントローラ1 2 2 が前後方向や左右方向に傾倒操作されたことにもとづいて、操作回数をカウントするようにしても良い。また、例えば、遊技機がジョグダイヤルなどの回転操作可能な操作手段を備えている場合、そのジョグダイヤルなどの操作手段が回転操作されたことにもとづいて、操作回数をカウントするようにしても良い。

30

【0 4 6 9】

上記の実施形態ではリーチ成立後に、連打予告演出が開始される例について説明したが、これに限らず、リーチ成立前に連打予告演出が開始されるようにしても良い。

【0 4 7 0】

上記の実施形態では、大当たりが発生する場合には連打によりゲージ表示が最終段階（1 0 0 %）にまで達する（はずれとなる場合には連打してもゲージ表示が最終段階に達しない）例について説明したが、これに限らず、擬似連が発生する場合には連打によりゲージ表示が最終段階（1 0 0 %）にまで達する（擬似連が発生しない場合には連打してもゲージ表示が最終段階に達しない）ようにしても良い。このように擬似連が発生するか否かを予告する連打予告演出は、リーチ成立前に実行するようにしても良く、リーチ成立後に実行するようにしても良い。また、リーチが発生する場合には連打によりゲージ表示が最終段階（1 0 0 %）にまで達する（リーチが発生しない場合には連打してもゲージ表示が最終段階に達しない）ようにしても良い。

40

【0 4 7 1】

また、例えば確変大当たりと決定された場合の大当たり遊技状態において前半（例えば7 R まで）のラウンド中演出を通常大当たりの演出と共通とし、後半（8 R 以降）で、連打予告

50

演出を実行するようにして、連打によりゲージ表示が最終段階（１００％）にまで達する（通常大当たりと決定された場合には連打してもゲージ表示が最終段階に達しない）ようにしても良い。また、大当たりのラウンド数が例えば７Ｒと１５Ｒというように複数存在する場合、１５Ｒ大当たりと決定された場合の大当たり遊技状態において６Ｒまでのラウンド中演出を７Ｒ大当たりの演出と共通とし、７Ｒのラウンド中演出において、連打予告演出を実行するようにして、連打によりゲージ表示が最終段階（１００％）にまで達する（７Ｒ大当たりと決定された場合には連打してもゲージ表示が最終段階まで達しない）ようにしても良い。

【０４７２】

なお、遊技機がスロットマシンである場合には、特別役の入賞（次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行される）が発生する場合には、連打によりゲージ表示が最終段階（１００％）にまで達する（特別役の入賞が発生しない場合には連打してもゲージ表示が最終段階に達しない）ようにしても良い。

【０４７３】

上記の実施形態では、ゲージ画像１０００を表示して、連打カウンタ値に応じてゲージ表示を更新する例について説明したが、これに限らず、例えば敵キャラの残数（例えば「残り１００体」）を表示して、連打カウンタ値に応じて残数を更新させるようにしても良い。例えば連打カウンタ値が１，２，…増加するに従い、「残り９５体」、「残り９０体」というように敵キャラの残数が減少する。そして、大当たりが発生する場合には敵キャラの残数を０まで更新する（「残り０体」とする）ことを可能とし、はずれとなる場合には敵キャラの残数を０まで更新させない（「残り１体」までとする）ようにすると良い。

【０４７４】

また、ゲージ画像等の表示情報の更新態様は、本実施形態のようなゲージ容量のパーセンテージ上昇に限らず、対象画像自体の揺動や変色等であっても良く、例えば、連打毎に揺れが大きくなる、あるいは色が赤に近づく等の更新態様であっても良い。

【０４７５】

上記の実施形態では、カウントダウン演出が「残り２秒」、「残り１秒」、「残り１秒」と、残り時間を文字で報知する演出である例について説明したが、これに限らず、ゲージによって残り時間を報知するようにしても良い。このゲージは、例えばFULLの状態から所定時間（２秒）でEMPTYとなるようなものであると良い。また、残り時間を音声で報知する演出であっても良い。

【０４７６】

上記の実施形態では、各連打予告演出に関して、連打カウンタ値とゲージ表示の関係が予め決定されている例について説明したが、これに限らず、連打有効フラグのセット期間（プッシュボタン１２０の連打中）に、連打カウンタ値とゲージ表示の関係をランダムに変更するようにしても良い。例えば、同じはずれ時連打予告演出Ａを実行するときでも、連打数に比例してゲージ表示が上昇するケースと、連打数が少ない時点ではゲージ表示が急上昇するが（例えば連打数が５で９０％に達する）、連打数が多くなるとゲージが上昇し難くなる（例えば連打数が２０で９５％に達する）ケースの双方が存在するようにしても良い。また、同じはずれ時連打予告演出Ａを実行するときでも、ゲージ表示が８０％までしか更新されないケースと、ゲージ表示が９０％まで更新されるケースの双方が存在するようにしても良い。

【０４７７】

上記の実施形態では、特殊演出として連打結果２０００や２次元コード２１００を表示させる例について説明したが、これに限らず、特殊演出中で、連打カウンタ値に応じて味方キャラ１２００が敵キャラ１３００を攻撃するような演出を実行するようにしても良い。例えば連打カウンタ値が３０以上であれば、味方キャラ１２００が優勢であることを示す演出を実行するようにしても良い。

【０４７８】

上記の実施形態では、連打カウンタ値が閾値以上である場合に（ステップS 8 1 2 4でYES）、カウントダウン演出が最終段階となるタイミングで（ステップS 8 1 3 1でYES）、連打有効フラグがリセットされて連打示唆画像1 1 0 0は演出表示装置9に表示されなくなる（ステップS 8 1 3 2）例について説明したが、これに限らず、連打有効フラグはリセットされることなく、連打示唆画像1 1 0 0が演出表示装置9に表示されなくなるようにしても良い。即ち、遊技者に対して連打を促す表示のみを消去するようにして、遊技者が実行する連打自体は有効にカウントされるようにしても良い。

【0 4 7 9】

上記の実施形態では、「連打せよ！」との文字及びプッシュボタン1 2 0を模した画像からなる連打示唆画像1 1 0 0を表示することによって、遊技者にプッシュボタン1 2 0の連打を促す例について説明したが、これに限らず、例えばゲージ画像1 0 0 0のみを表示することによっても、遊技者はゲージ画像1 0 0 0の表示期間中は連打を行わなければならないことを認識しうる。従って、連打有効フラグがセットされるタイミングでゲージ画像1 0 0 0を表示して、連打有効フラグがリセットされるタイミングでゲージ画像1 0 0 0を非表示とすることで、遊技者に連打を促すようにしても良い。

【0 4 8 0】

なお、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8 0、音声出力基板7 0およびランプドライバ基板3 5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2 7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。

【0 4 8 1】

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5 6 0は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0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5 6 0が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板7 0やランプドライバ基板3 5など、または音声出力基板7 0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3 5に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板8 0における演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0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7 0、ランプドライバ基板3 5、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0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1 0 0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5 6 0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7 0、ランプドライバ基板3 5または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0 4 8 2】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置9の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应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、遊技球を封入し入賞球の検出に应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】

【0 4 8 3】

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

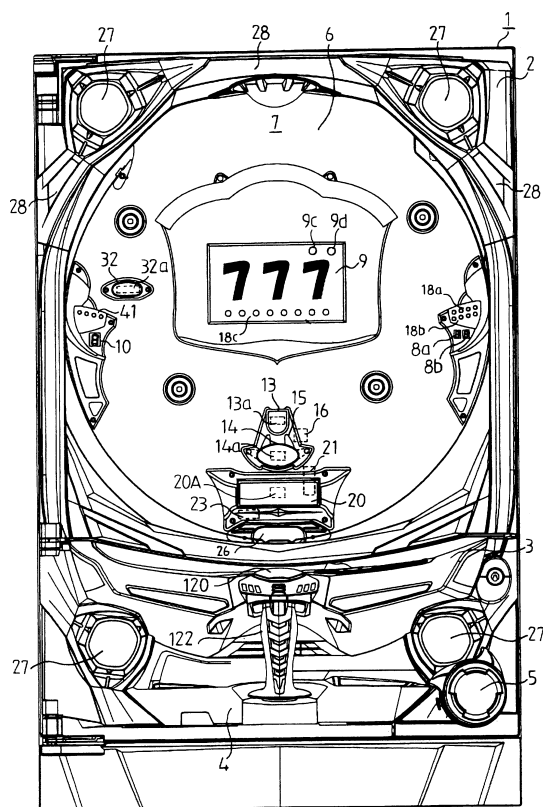
【符号の説明】

【 0 4 8 4 】

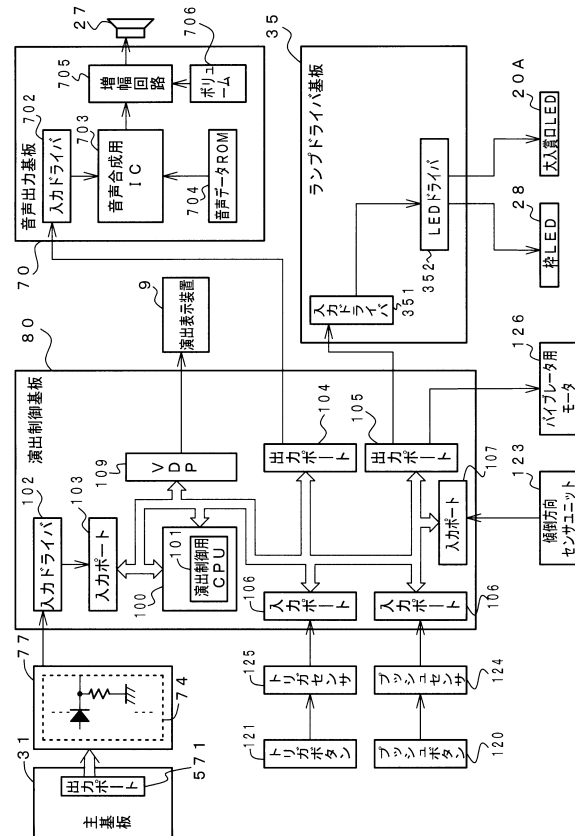
- | | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 8 a | 第 1 特別図柄表示器 |
| 8 b | 第 2 特別図柄表示器 |
| 9 | 演出表示装置 |
| 1 3 | 第 1 始動入賞口 |
| 1 4 | 第 2 始動入賞口 |
| 1 8 c | 合算保留記憶表示部 |
| 2 0 | 特別可変入賞球装置 |
| 3 1 | 遊技制御基板（主基板） |
| 5 6 | C P U |
| 5 6 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 8 0 | 演出制御基板 |
| 1 0 0 | 演出制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1 | 演出制御用 C P U |
| 1 0 9 | V D P |
| 1 2 0 | プッシュボタン |

10

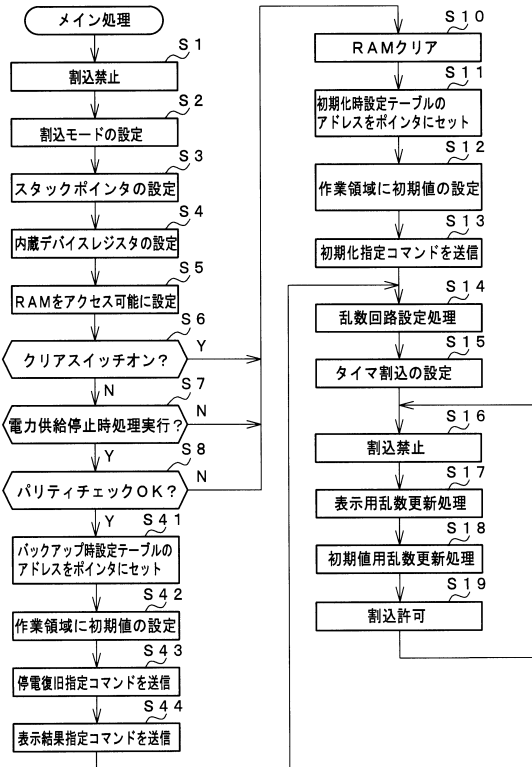
【 図 1 】



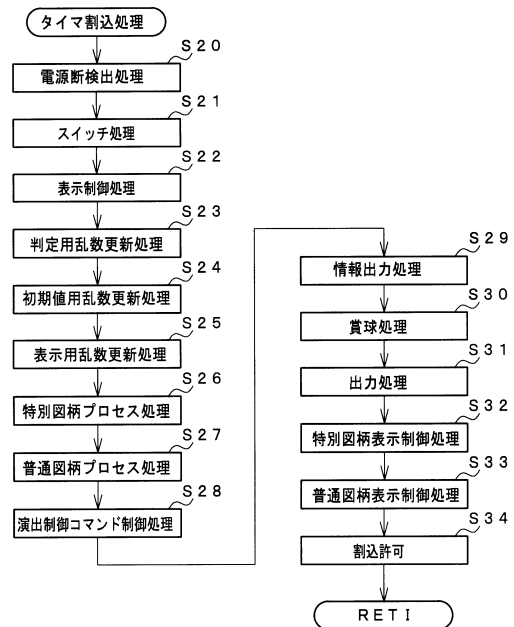
【 図 3 】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(E)

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

| 小当り | 変動パターン種別 | |
|-----|----------|--|
| | 特殊CA4-1 | |
| 小当り | 1~251 | |

【図 10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

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

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

| 変動パターン種別 | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 非リーチCA2-1 | 非リーチCA2-2 | 非リーチCA2-3 | ノーマルCA2-4 | ノーマルCA2-6 |
| 1~79 | 80~89 | 90~199 | 200~214 | 215~229 |
| | | | | 230~251 |

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (確変/時短用)

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

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図 11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

【図 13】

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

【図 14】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|---------------|----------------------------|
| B 0 | 0 0 | 通常状態背景指定 | 遊技状態が通常状態であるときの表示指定 |
| B 0 | 0 1 | 確変状態背景指定 | 遊技状態が確変状態であるときの表示指定 |
| B 0 | 0 2 | 時短状態背景指定 | 遊技状態が時短状態であるときの表示指定 |
| C 0 | 0 0 | 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 |
| C 1 | 0 0 | 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 |
| C 2 | 0 0 | 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 |
| C 3 | 0 0 | 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 |
| C 4 | X X | 図柄指定コマンド | 始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定 |
| C 6 | X X | 変動カテゴリコマンド | 始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定 |

【図 17】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|------------|--|
| C 6 | 1 0 | 変動カテゴリ 2 1 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 1 | 変動カテゴリ 2 2 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 2 | 変動カテゴリ 2 3 | 始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 3 | 変動カテゴリ 2 4 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 4 | 変動カテゴリ 2 5 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 5 | 変動カテゴリ 2 6 | 始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 6 | 変動カテゴリ 2 7 | 始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 7 | 変動カテゴリ 2 8 | 始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-2) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 1 8 | 変動カテゴリ 2 9 | 始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定 |

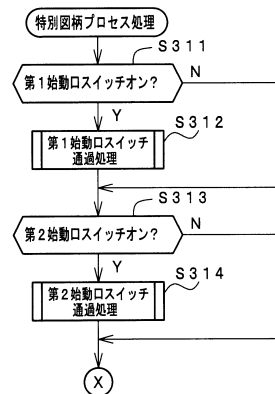
【図 15】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|---------------------|-------------------------|
| C 4 | 0 0 | 図柄 1 指定 (はずれ指定) | 入賞時判定結果がはずれであることの指定 |
| C 4 | 0 1 | 図柄 2 指定 (通常大当り指定) | 入賞時判定結果が通常大当りであることの指定 |
| C 4 | 0 2 | 図柄 3 指定 (確変大当り指定) | 入賞時判定結果が確変大当りであることの指定 |
| C 4 | 0 3 | 図柄 4 指定 (突然確変大当り指定) | 入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定 |
| C 4 | 0 4 | 図柄 5 指定 (小当り指定) | 入賞時判定結果が小当りであることの指定 |

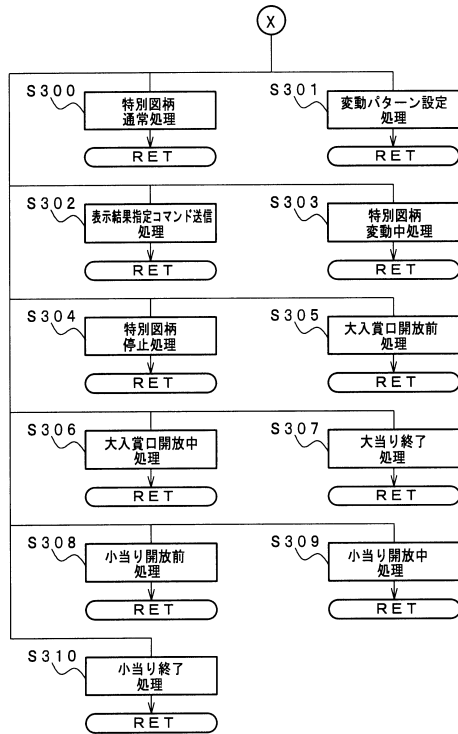
【図 16】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|------------|---|
| C 6 | 0 0 | 変動カテゴリ 1 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 1 | 変動カテゴリ 2 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 8 9 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 2 | 変動カテゴリ 3 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0 ~ 9 9 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 3 | 変動カテゴリ 4 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0 ~ 1 6 9 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 4 | 変動カテゴリ 5 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0 ~ 1 9 9 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 5 | 変動カテゴリ 6 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0 ~ 2 1 4 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 6 | 変動カテゴリ 7 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5 ~ 2 2 9 になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 7 | 変動カテゴリ 8 | 始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 8 | 変動カテゴリ 9 | 始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 2 1 9 (非リーチ CA2-3) になると判定したことの指定 |
| C 6 | 0 9 | 変動カテゴリ 1 0 | 始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定 |

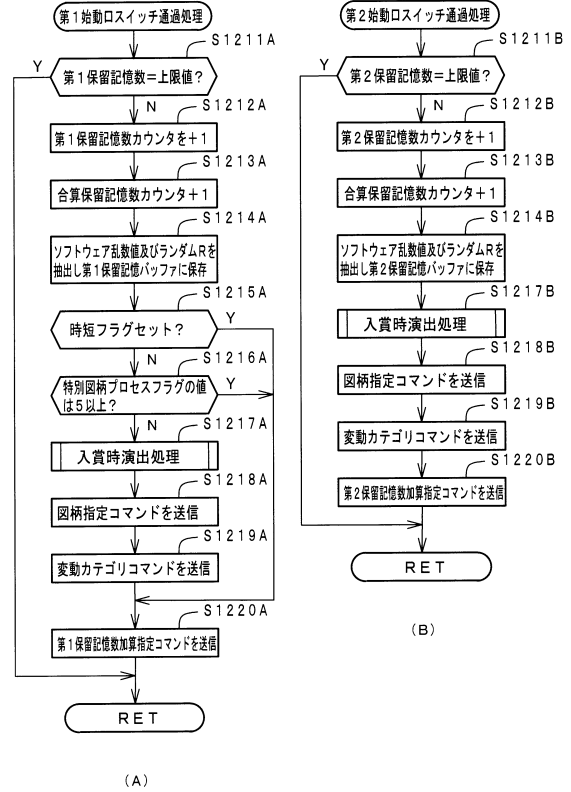
【図 18】



【図 19】



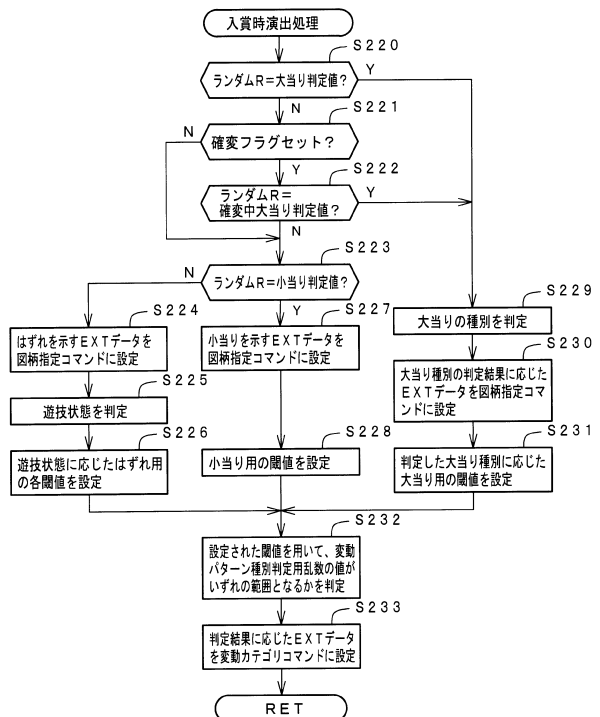
【図 20】



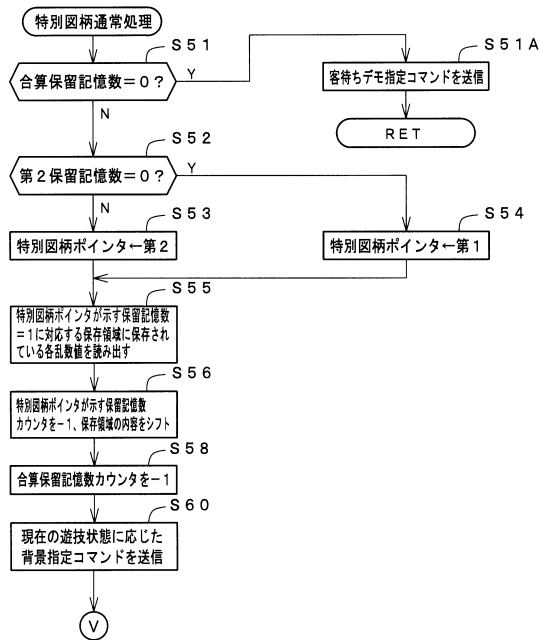
【図 21】

| | | | |
|----------------|-------------------|----------------|-------------------|
| 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1保留記憶数=2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1保留記憶数=3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1保留記憶数=4に応じた保存領域 | | 第2保留記憶数=4に応じた保存領域 |

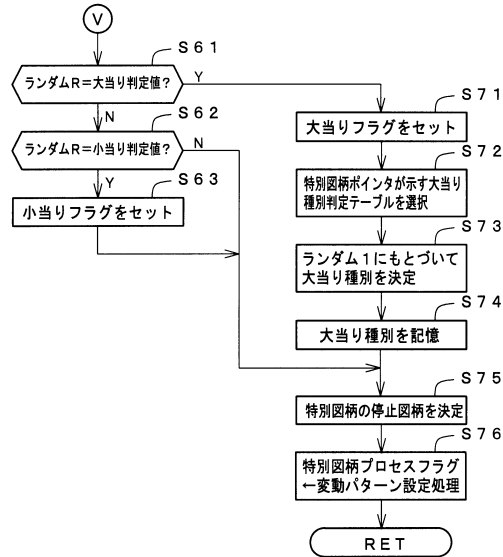
【図 22】



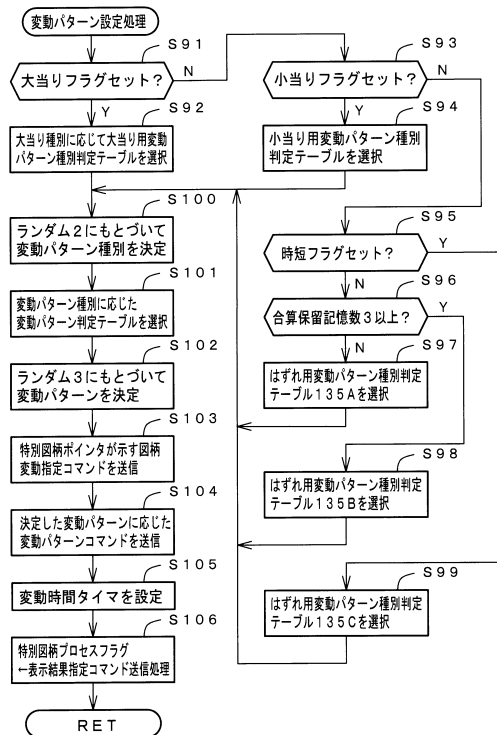
【図 23】



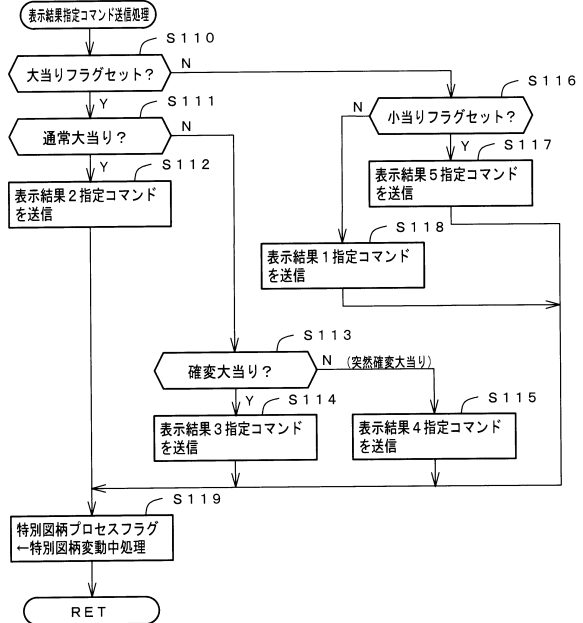
【図 24】



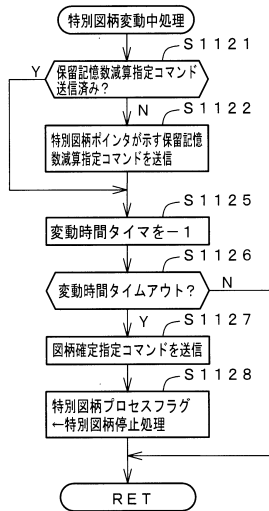
【図 25】



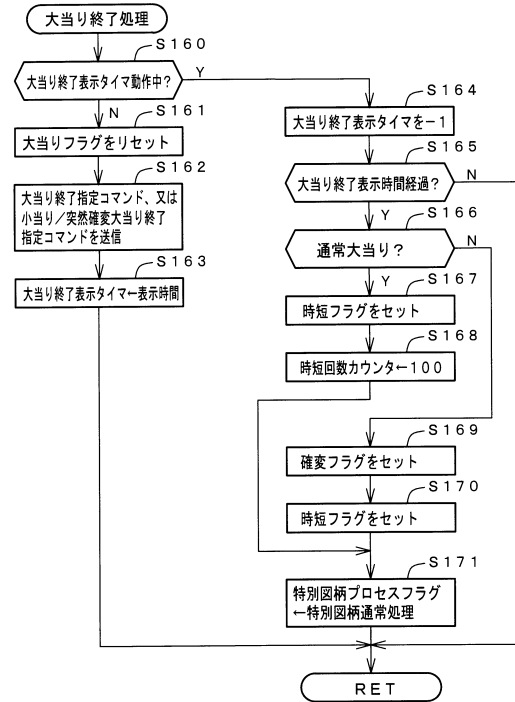
【図 26】



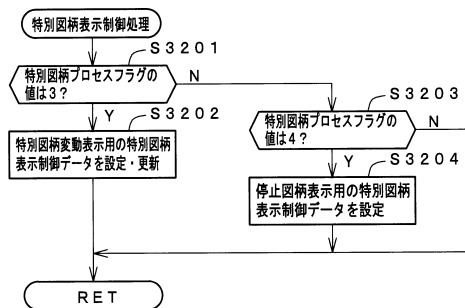
【図 27】



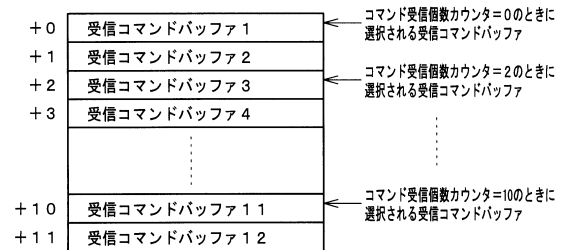
【図 29】



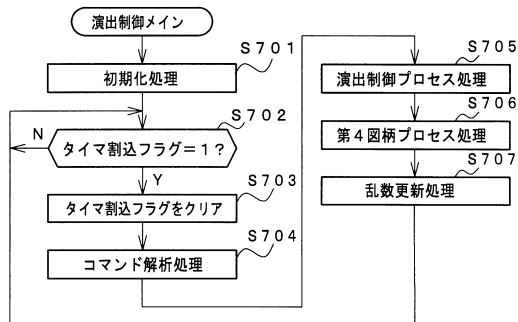
【図 30】



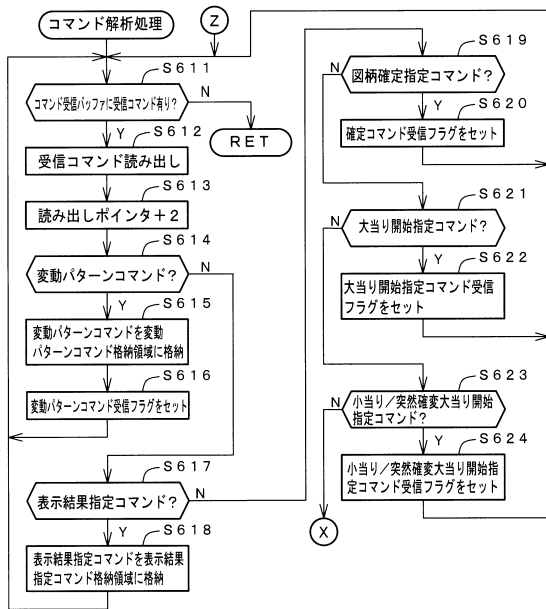
【図 32】



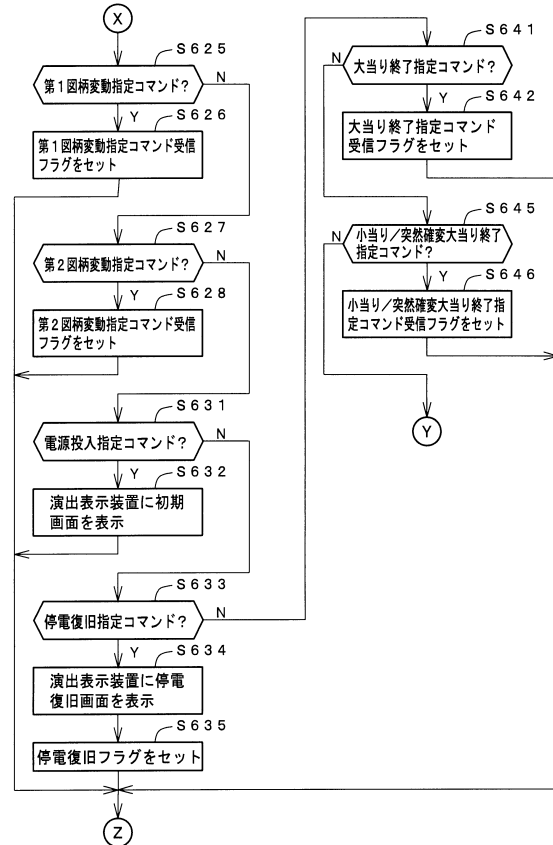
【図 31】



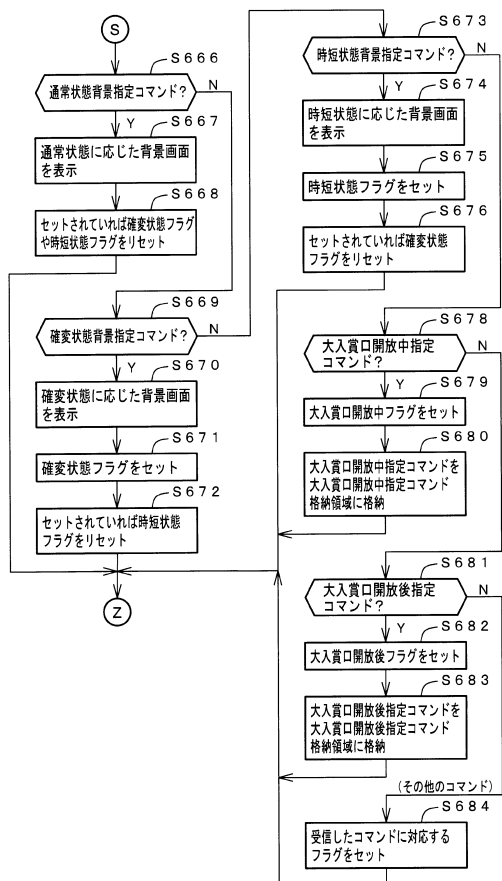
【図 33】



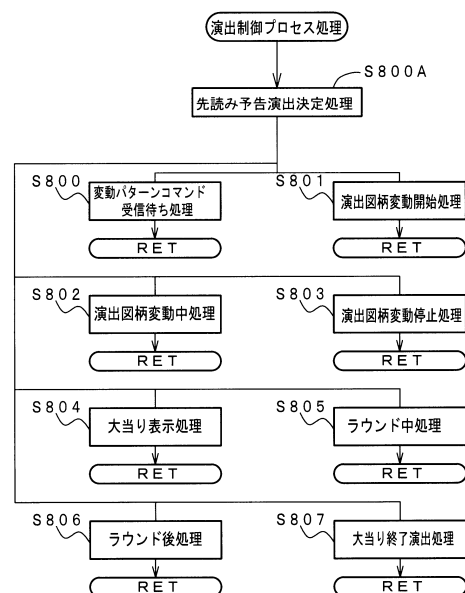
【図 34】



【図 36】



【図 37】



【図 39】

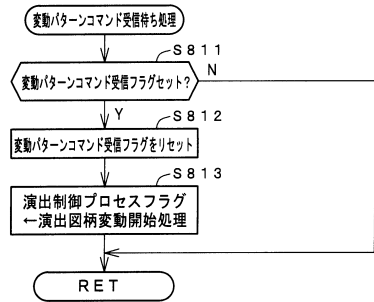
(A) 先読み予告振分テーブルA (通常状態時)

| 先読み予告態様 | 非リーチ はずれ | スーパリーチ はずれ | スーパリーチ 大当り |
|---------|-------------|---------------|---------------|
| 保留球変化 | ○ | ○ | ○ |

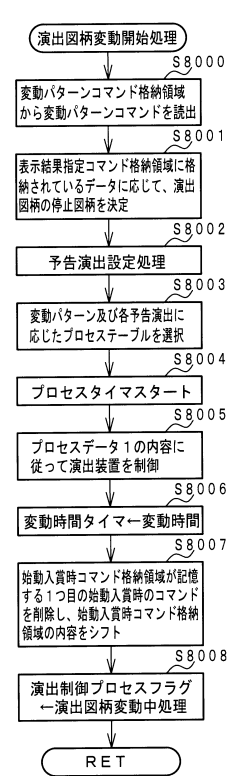
(B) 先読み予告振分テーブルB (確変/時短状態時)

| 先読み予告態様 | 非リーチ はずれ | スーパリーチ はずれ | スーパリーチ 大当り |
|---------|-------------|---------------|---------------|
| 保留球変化 | × | ○ | ○ |

【図 40】



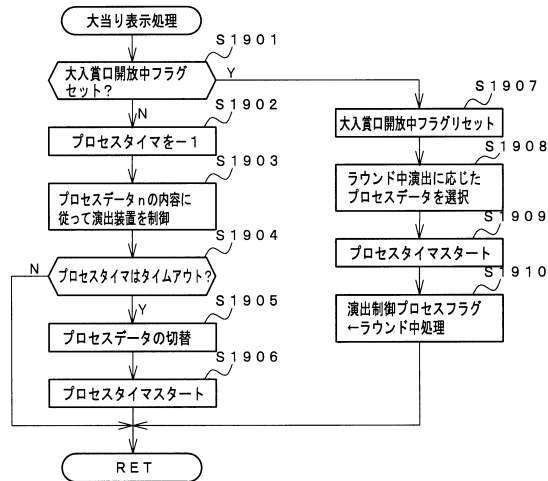
【図 41】



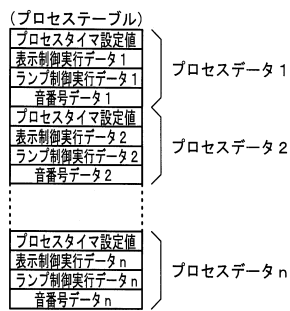
【図 42】

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

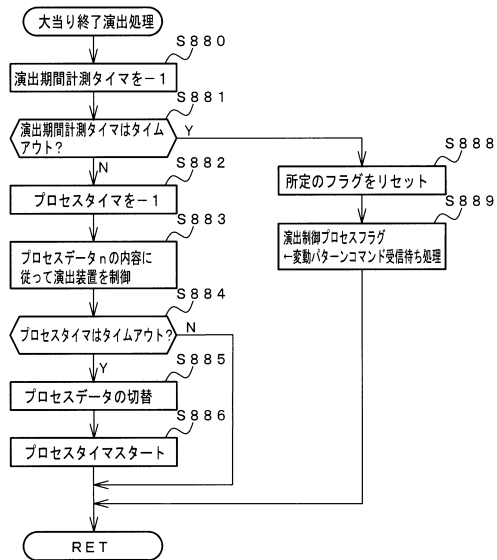
【図 51】



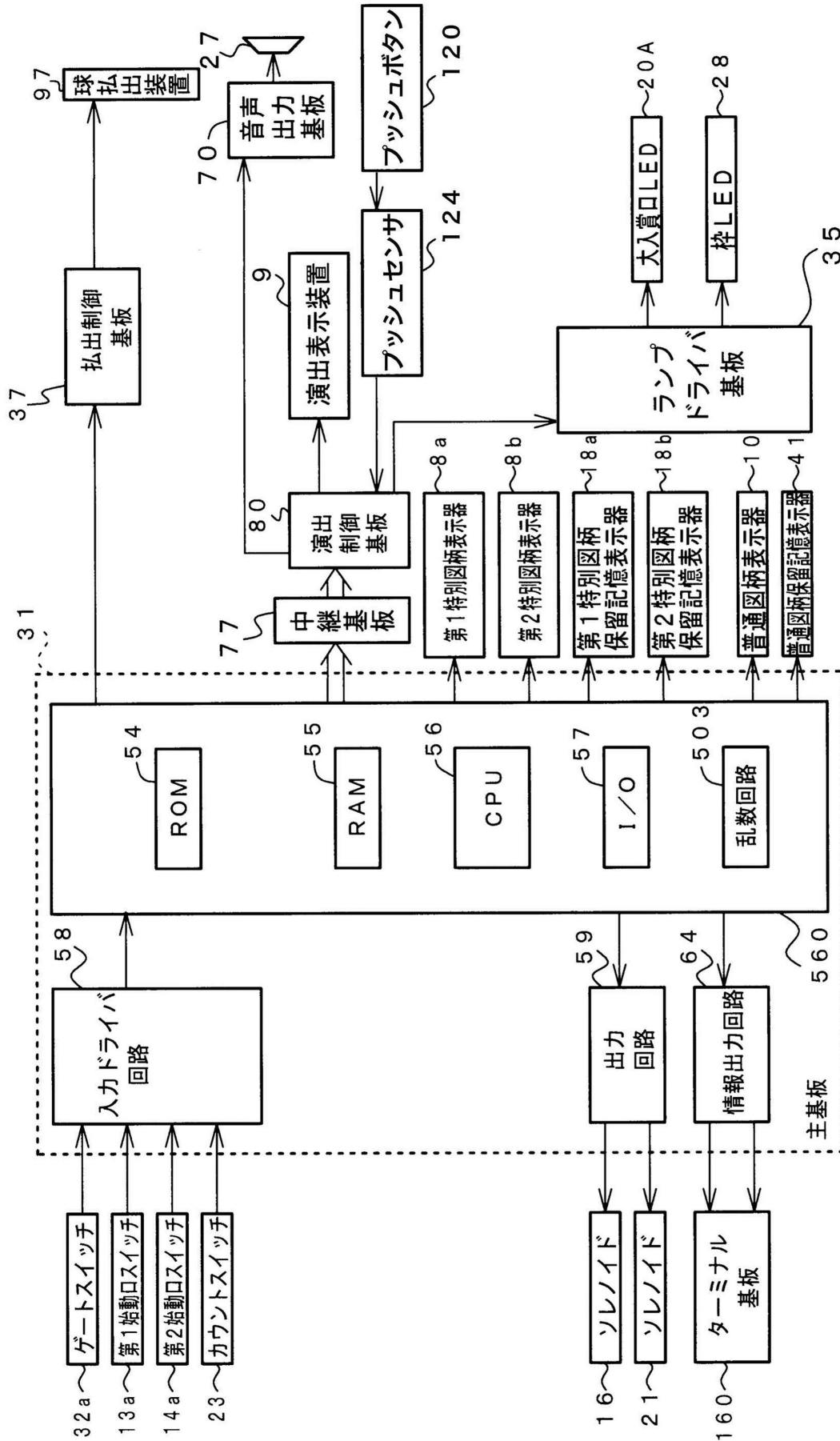
【図 43】



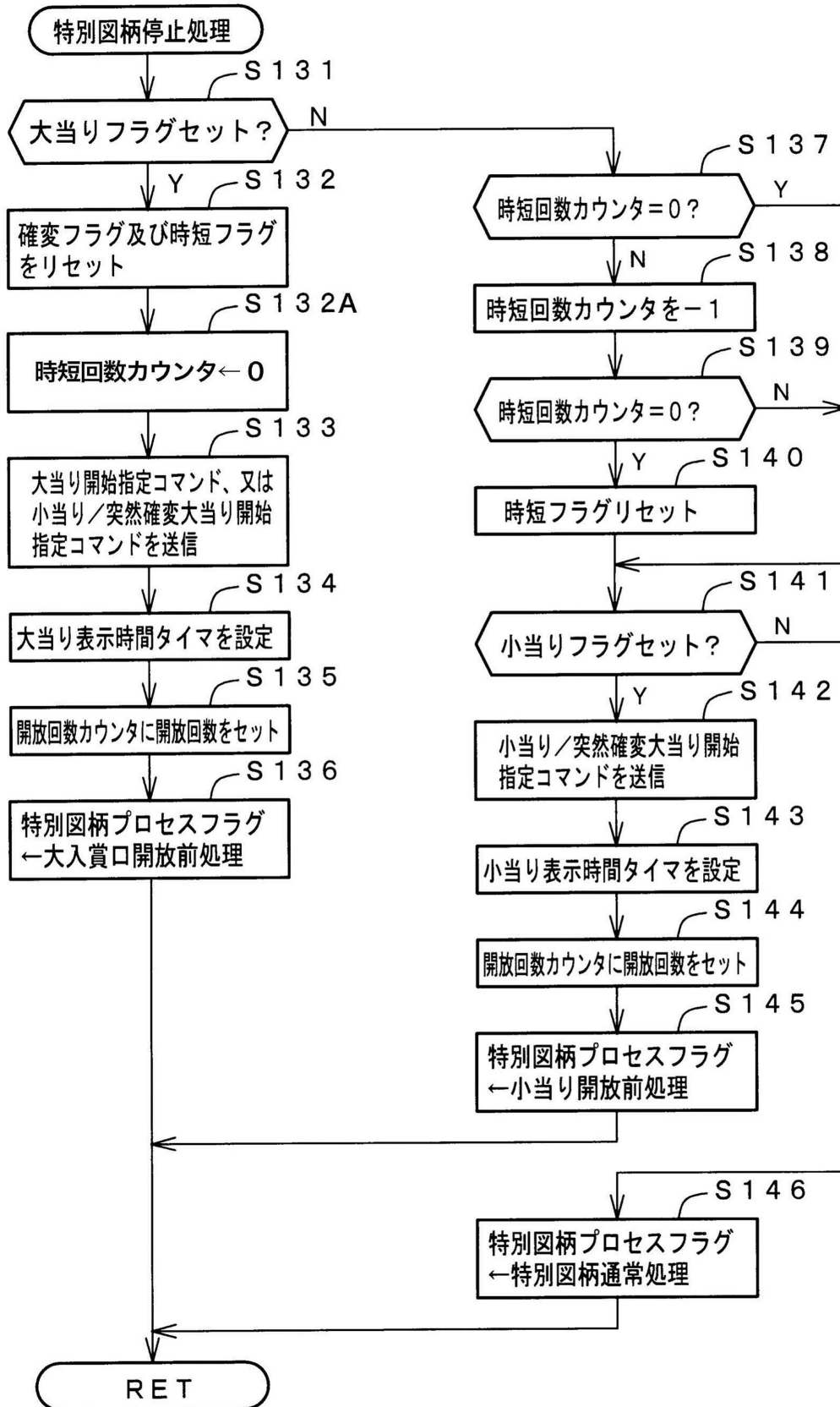
【図 52】



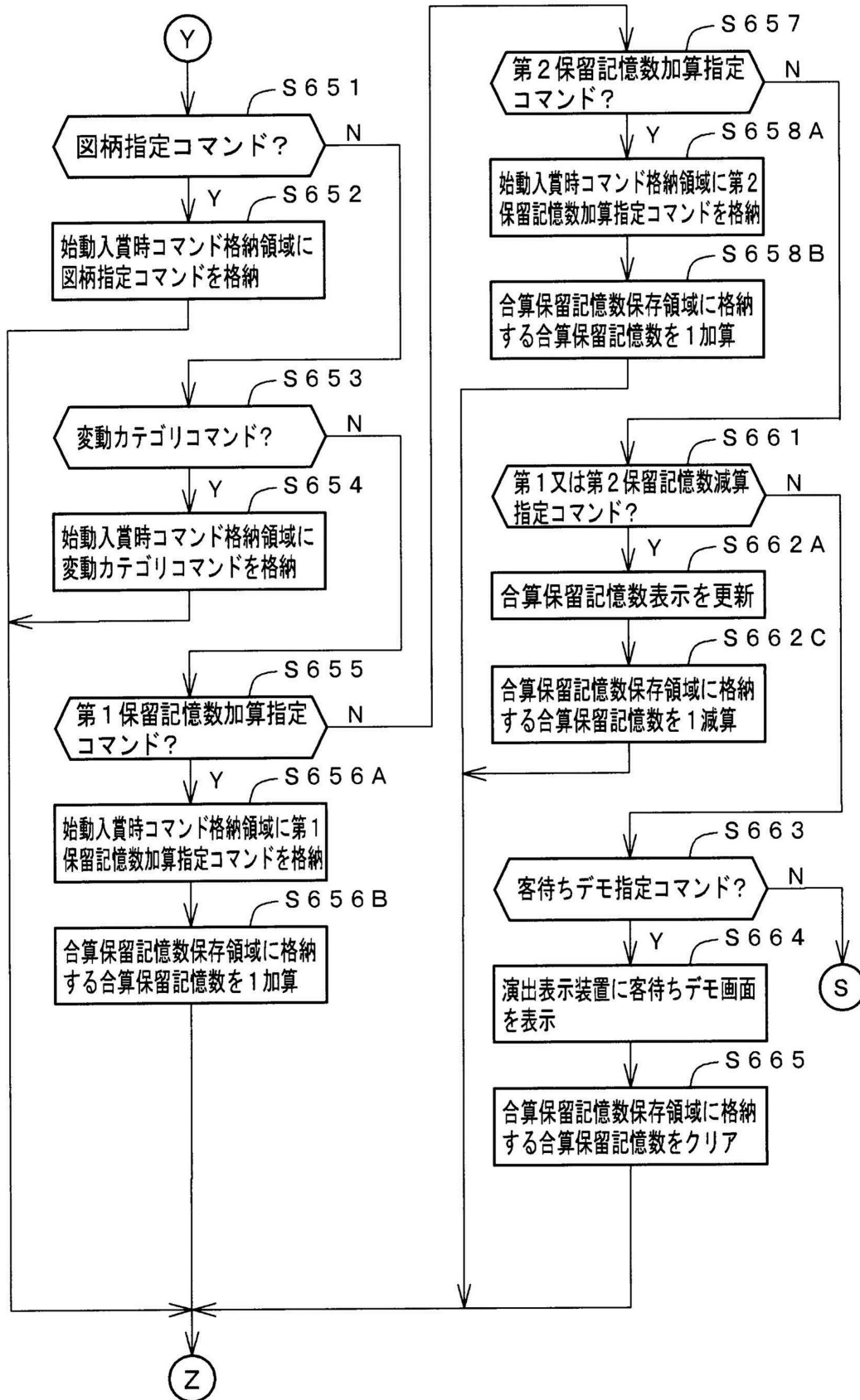
【図2】



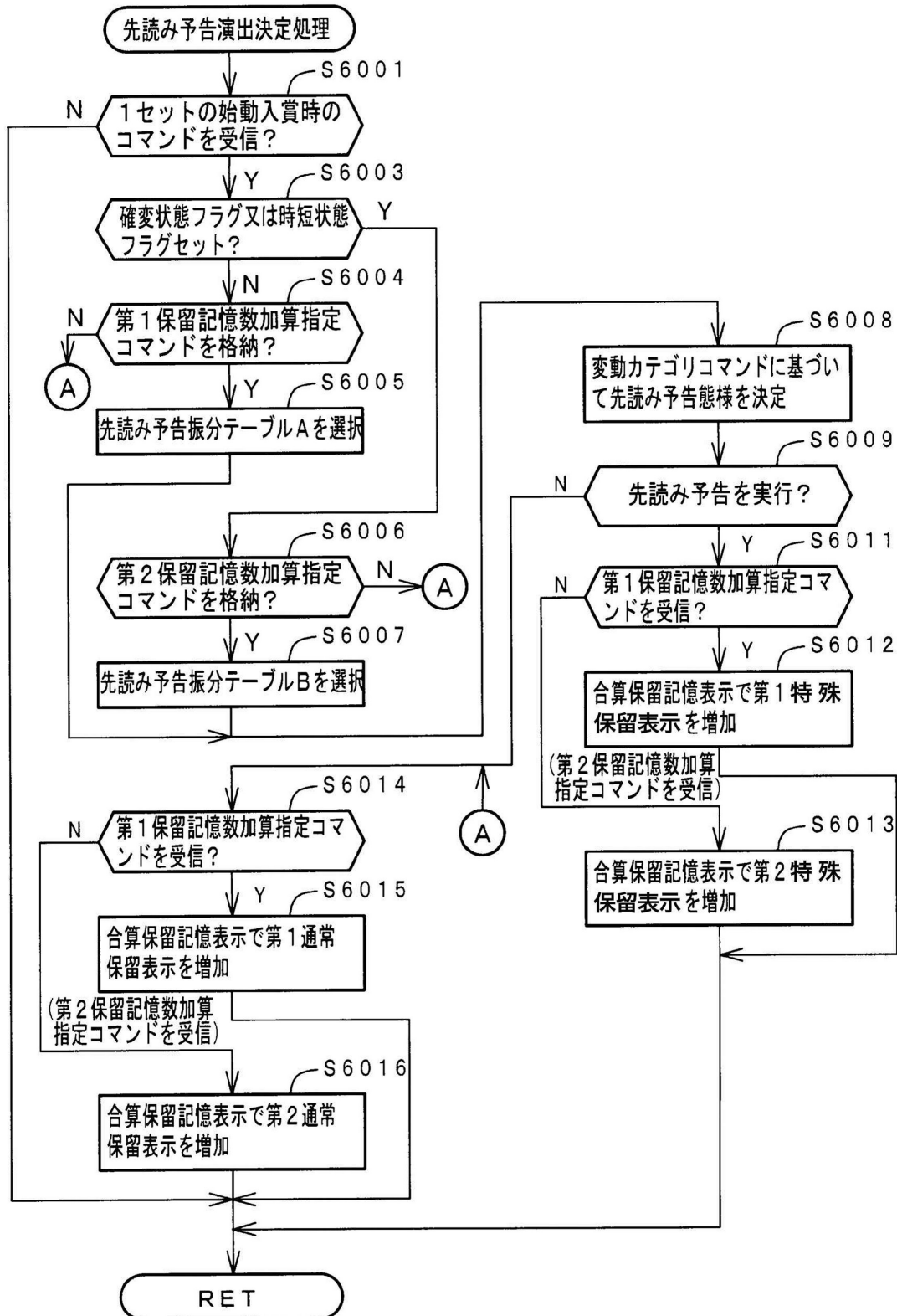
【図 28】



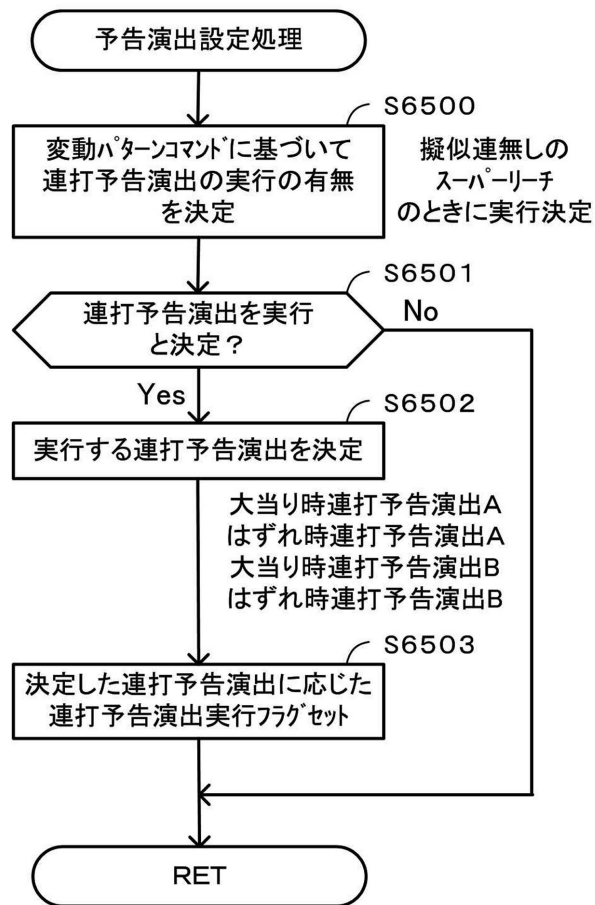
【図 35】



【図38】



【図 4 4】



【図 45】

表示更新用テーブル

(a) 大当たり時連打予告演出A(勝利演出)

| | | | | | | |
|----------|-----|-----|------|-------|-------|-----|
| 連打カウンタ | 0～3 | 4～7 | 8～11 | 12～15 | 16～19 | 20～ |
| ゲージ表示(%) | 0 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 |

(b) はずれ時連打予告演出A

| | | | | | |
|----------|-----|-----|------|-------|-----|
| 連打カウンタ | 0～3 | 4～7 | 8～11 | 12～15 | 16～ |
| ゲージ表示(%) | 0 | 20 | 40 | 60 | 80 |

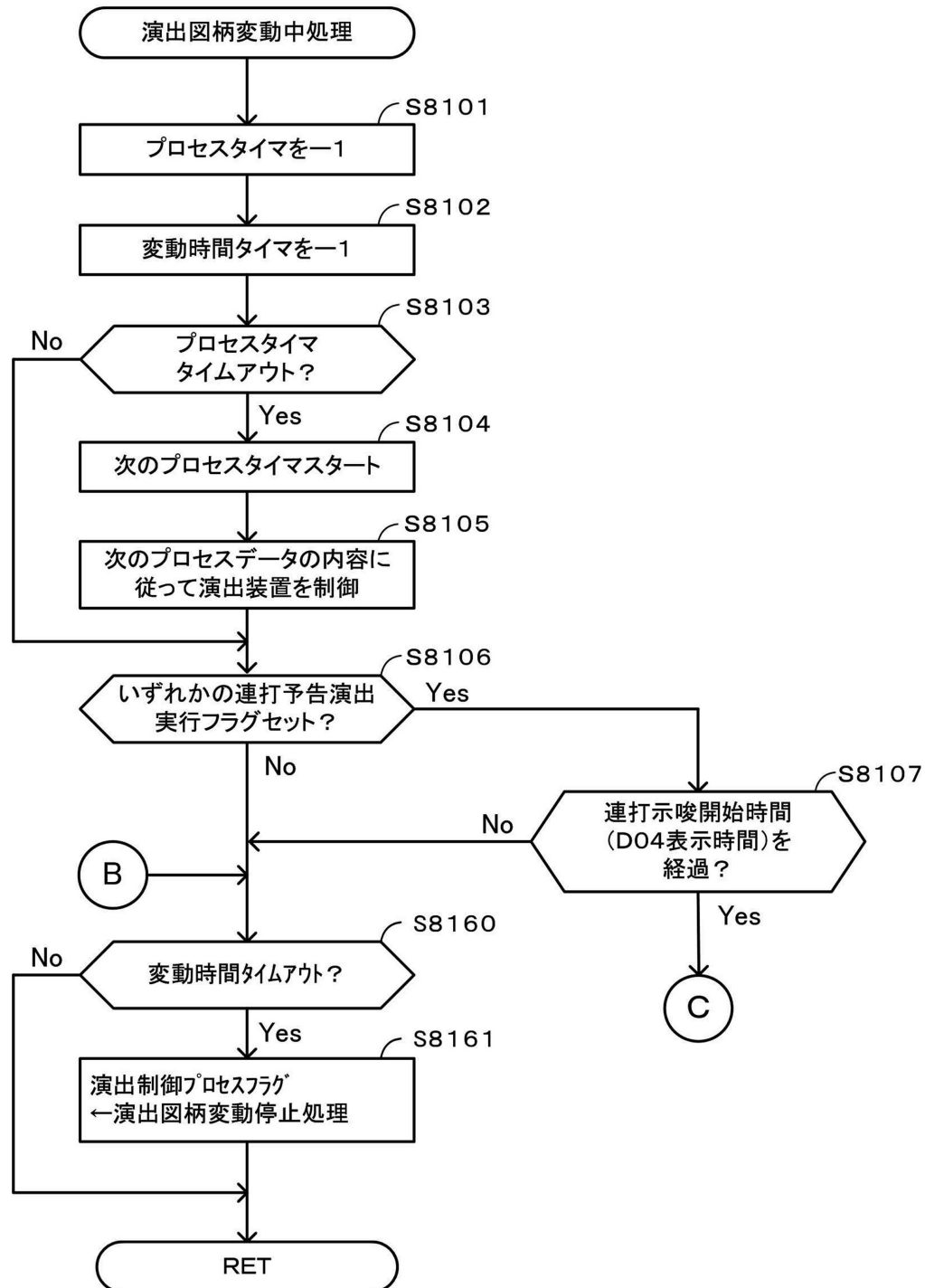
(c) 大当たり時連打予告演出B

| | | | | | | |
|----------|-----|-----|------|-------|-------|-----|
| 連打カウンタ | 0～3 | 4～7 | 8～11 | 12～15 | 16～19 | 20～ |
| ゲージ表示(%) | 0 | 40 | 80 | 90 | 95 | 99 |

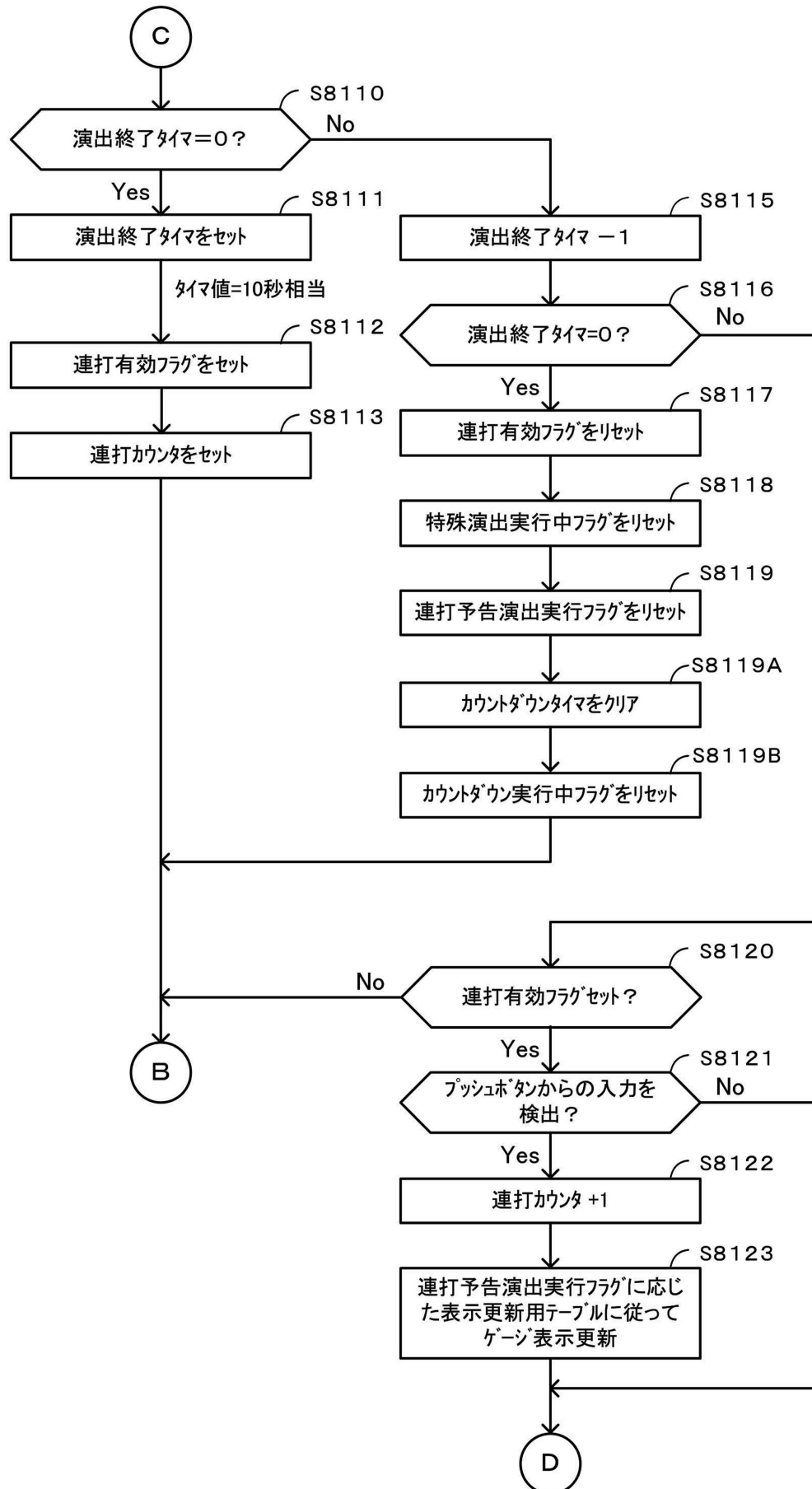
(d) はずれ時連打予告演出B

| | | | | | | |
|----------|-----|-----|------|-------|-------|-----|
| 連打カウンタ | 0～3 | 4～7 | 8～11 | 12～15 | 16～19 | 20～ |
| ゲージ表示(%) | 0 | 40 | 80 | 90 | 95 | 99 |

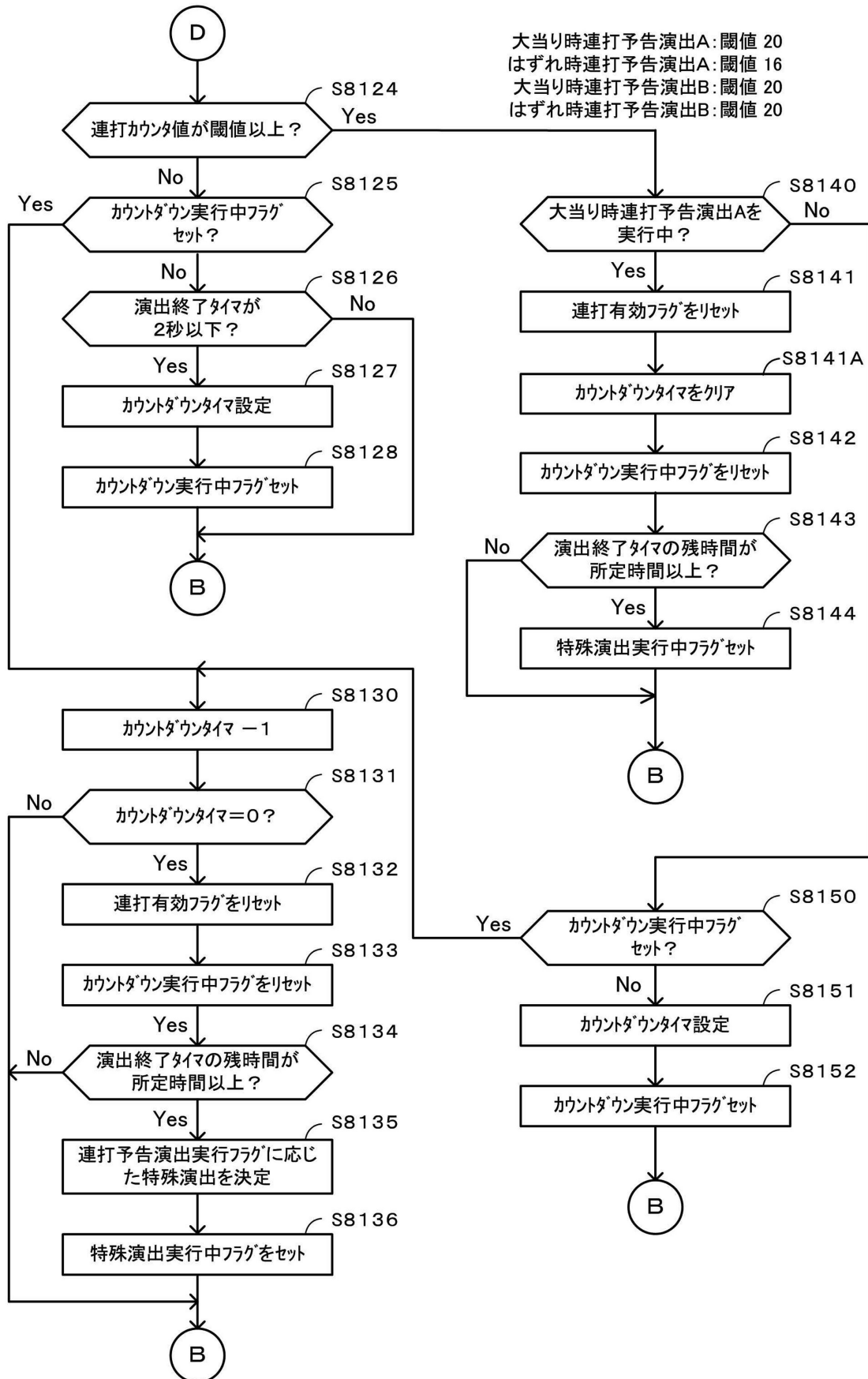
【図 4 6】



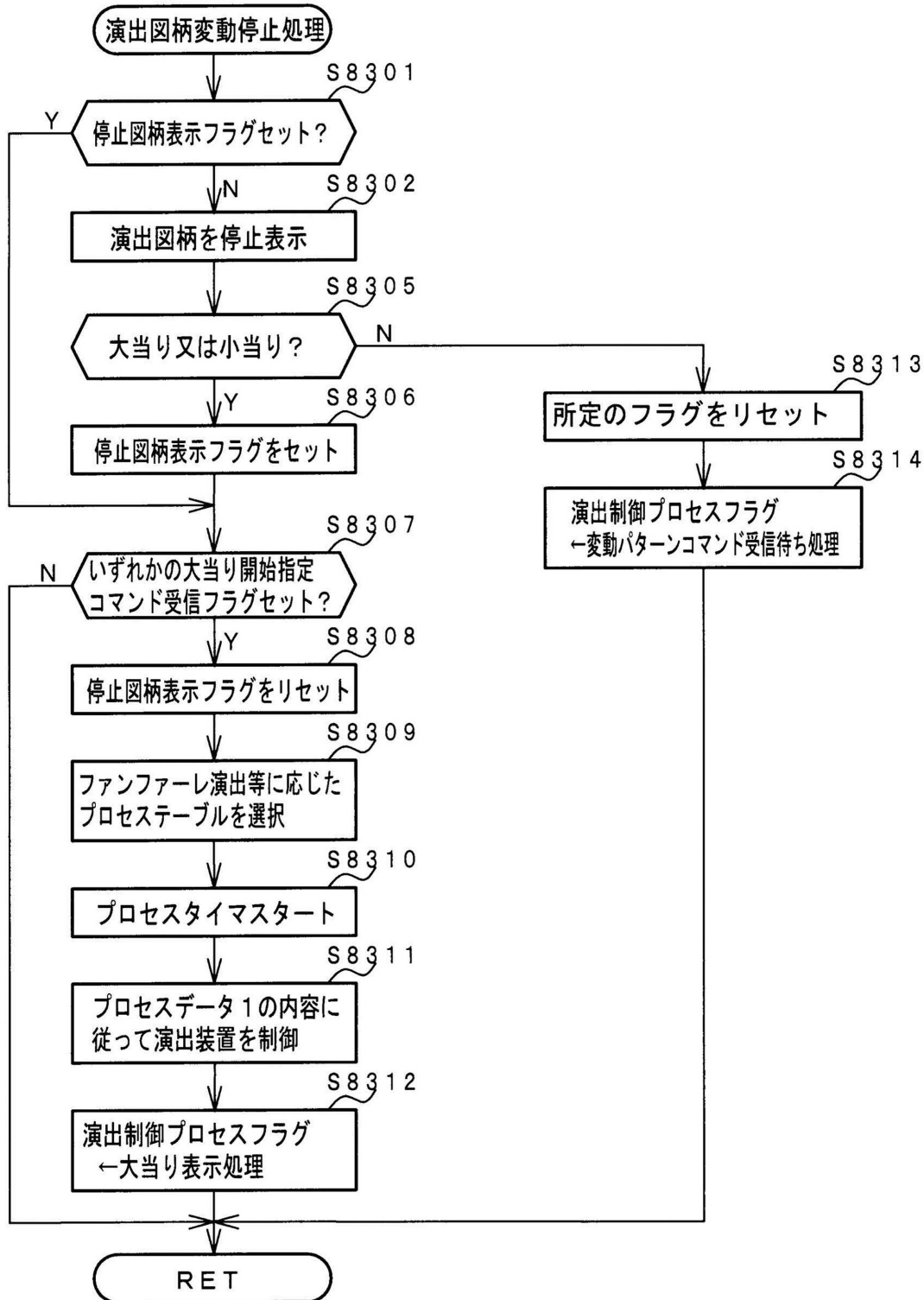
【図 47】



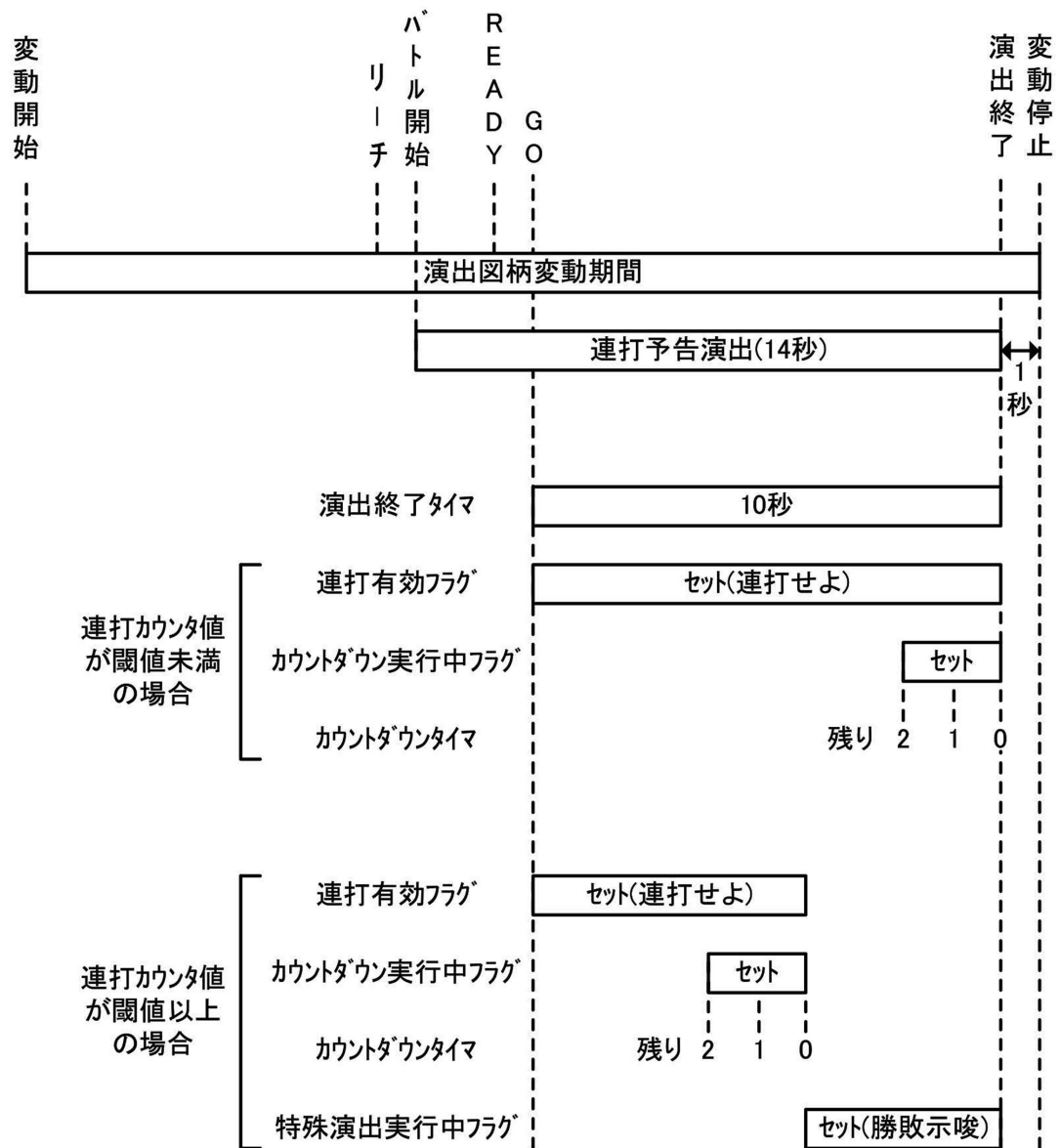
【図 48】



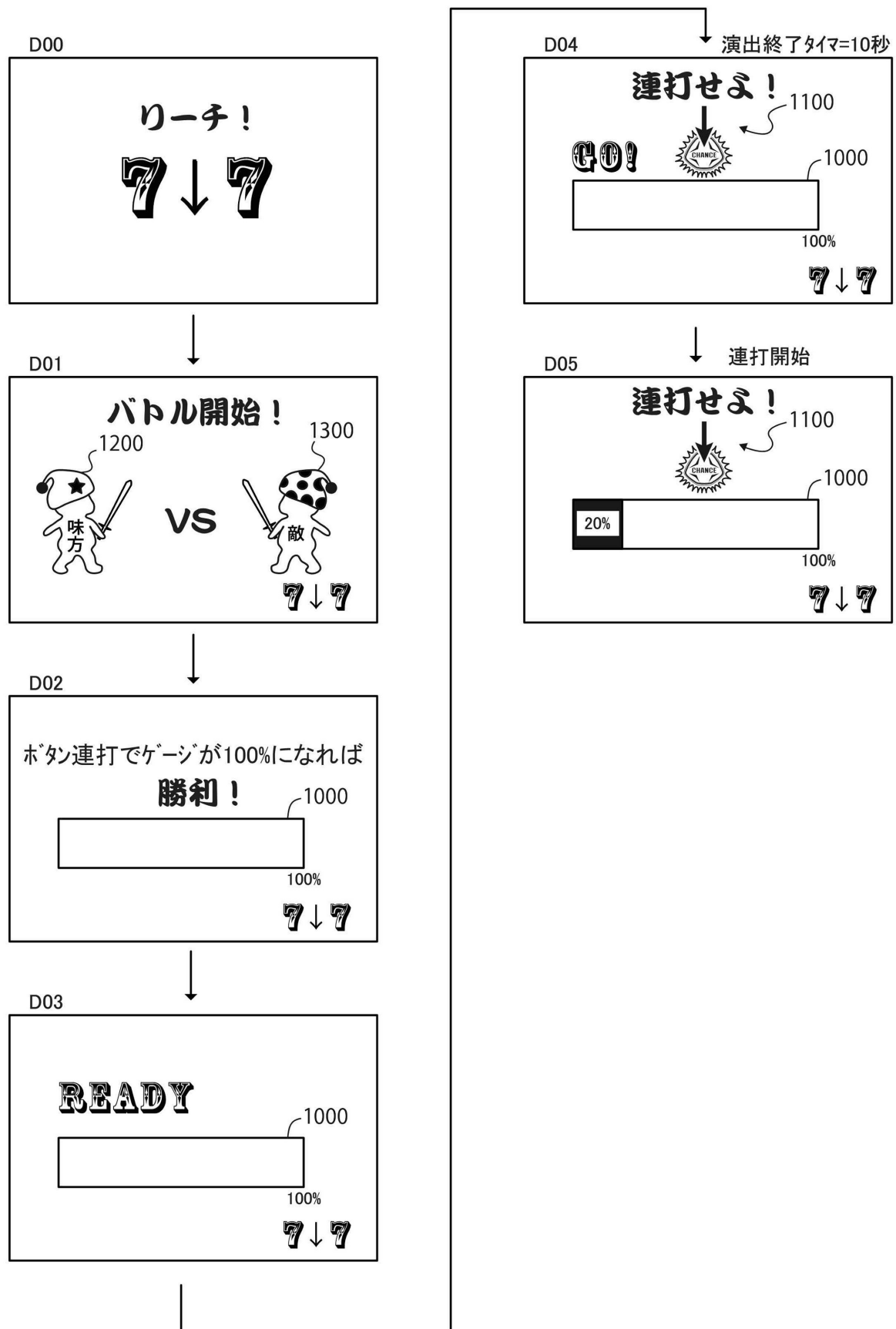
【図 49】



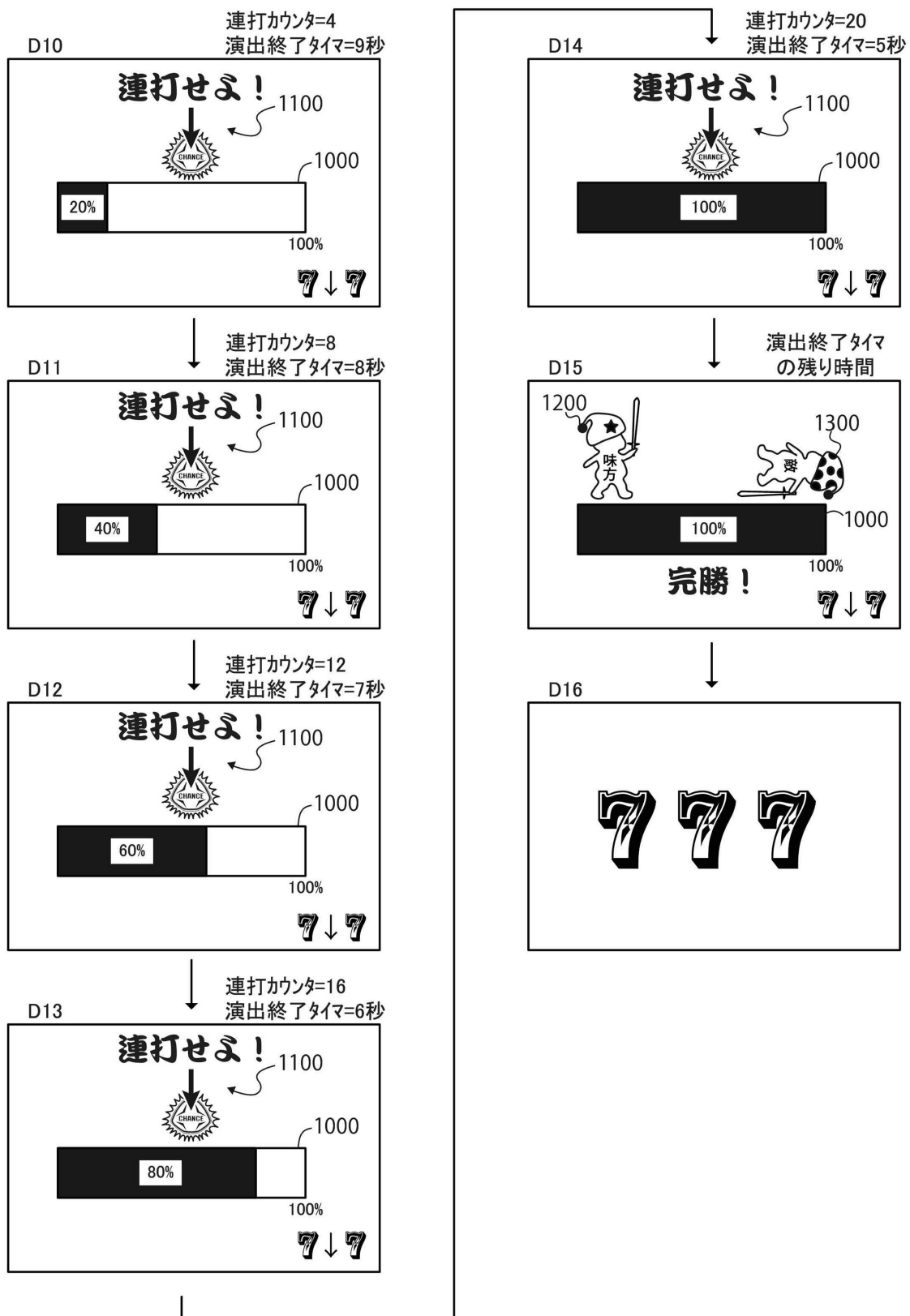
【図 50】



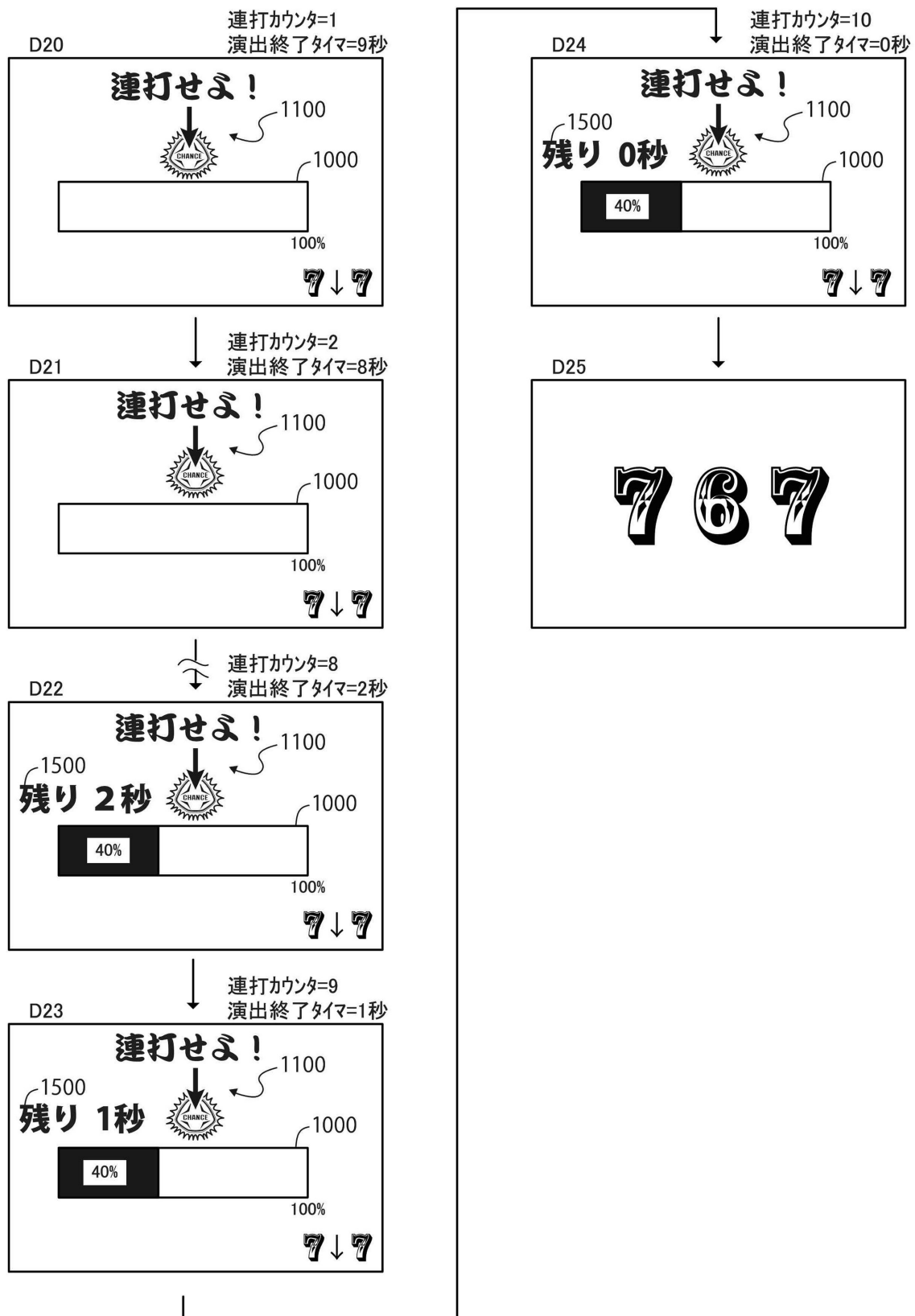
【図 5 3】



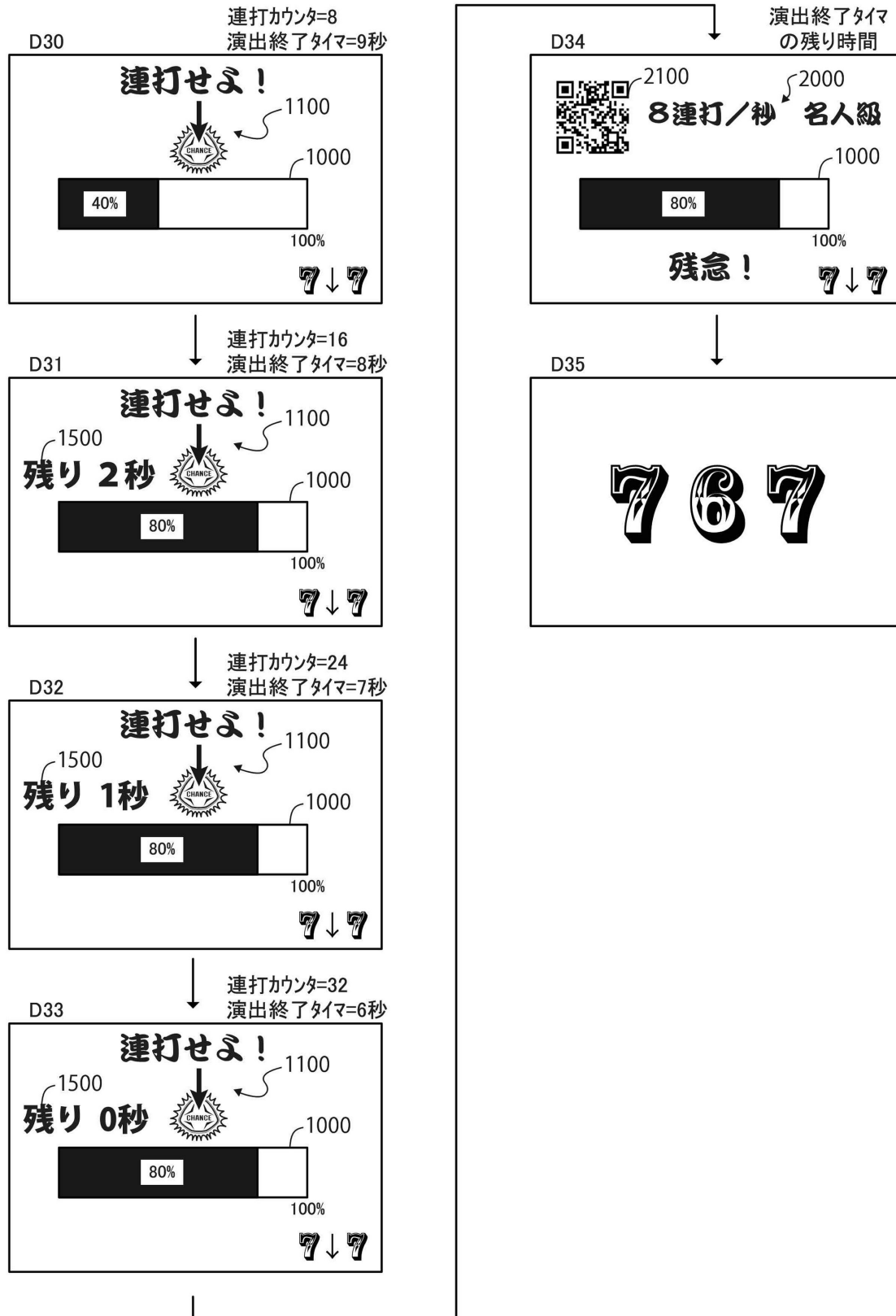
【図 5 4】



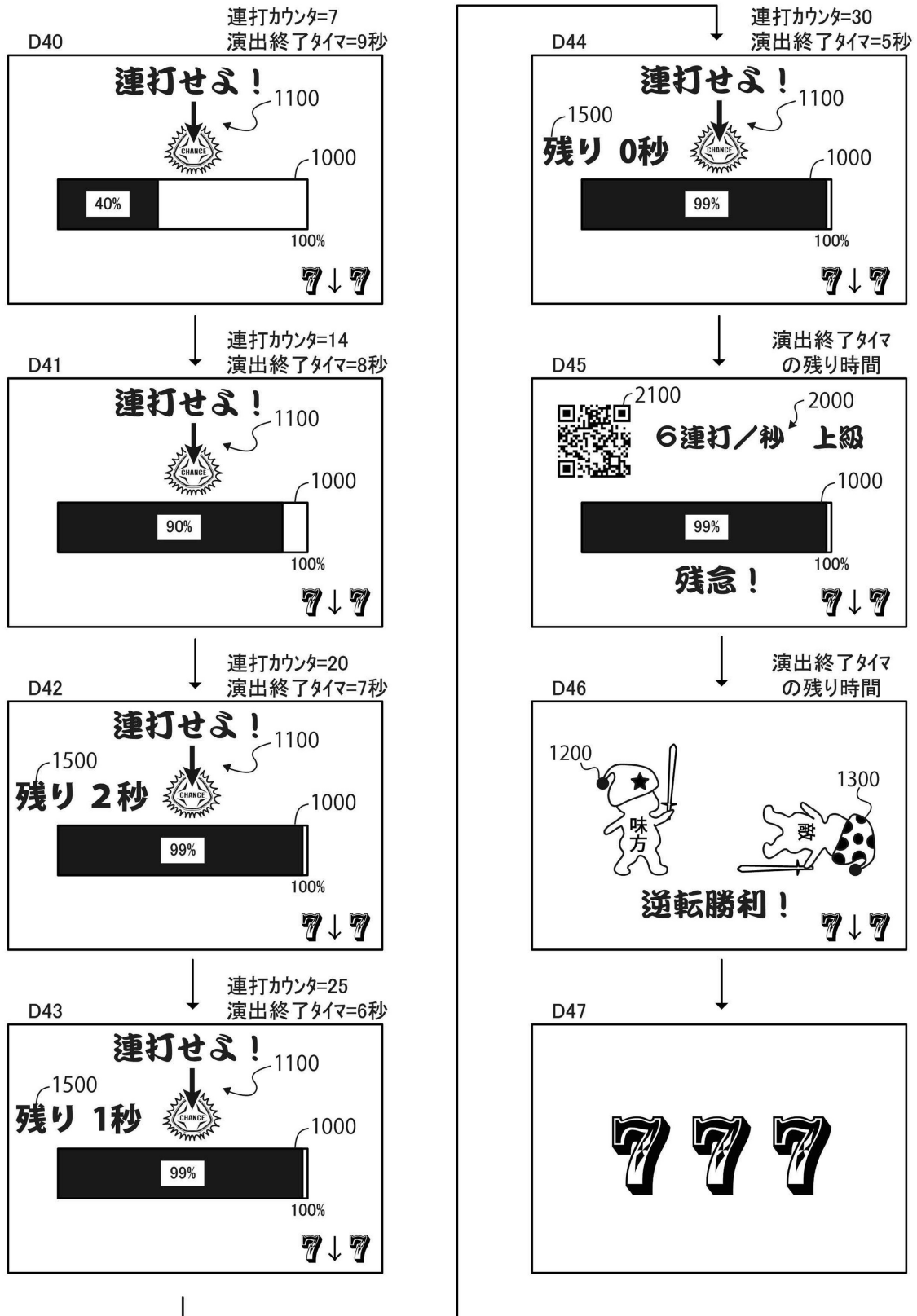
【図 55】



【図 56】



【図 57】



フロントページの続き

審査官 森田 真彦

(56)参考文献 特開2009-022461(JP,A)
特開2012-019933(JP,A)
特開2010-131098(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02