

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5978003号
(P5978003)

(45) 発行日 平成28年8月24日 (2016. 8. 24)

(24) 登録日 平成28年7月29日 (2016. 7. 29)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 124 頁)

(21) 出願番号 特願2012-117036 (P2012-117036)
 (22) 出願日 平成24年5月22日 (2012. 5. 22)
 (65) 公開番号 特開2013-240535 (P2013-240535A)
 (43) 公開日 平成25年12月5日 (2013. 12. 5)
 審査請求日 平成25年5月23日 (2013. 5. 23)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (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 戸崎 智弘
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 篠崎 正

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】

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示を実行する特別可変表示実行手段と、

普通識別情報の可変表示を実行する普通可変表示実行手段と、

普通識別情報の可変表示の表示結果にもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることと、前記有利状態に制御されることと、の少なくとも何れかを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出を、普通識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて実行し、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を、特別識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて実行し、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行する場合に、前記決定手段

の決定結果にもとづいて特別識別情報の可変表示における予め定められた複数の所定演出開始タイミングの何れかから当該所定演出を開始し、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出と、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出とを少なくとも一部が共通の演出態様により実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者の動作を検出する動作検出手段と、

前記動作検出手段が遊技者の動作を検出したことにもとづいて、特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を更に備え、

前記特別演出実行手段は、前記動作検出手段が遊技者の動作を検出したとき、または前記動作検出手段が遊技者の動作を検出してから所定時間が経過したときにおいて、前記特別演出を実行可能である、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定演出の実行を制限する所定演出制限手段を、更に備える、

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段を備え、当該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するものがある。

【0003】

このような遊技機には、大当たり信頼度が異なる複数のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出など）を実行するものが知られている。さらに、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を所定の上限記憶数の範囲内で保留情報として記憶し、保留情報の内容によって異なる演出（所謂先読み予告演出）を実行するものがある。また、可変表示が開始され、表示結果が導出されるまでに、一旦識別情報を仮停止した後に再度可変させる演出（所謂疑似連予告）を実行する物もある。

【0004】

また、遊技機として、遊技領域に設けられている所定の通過領域を遊技球が通過すると、普通図柄可変表示装置において普通識別情報の変動を開始し、普通識別情報の表示結果（停止識別情報）が所定の表示結果（例えば、当り図柄）である場合には、可変入賞装置を、遊技球が入賞しやすい状態に制御するものがある。さらに、普通識別情報の表示結果が導出表示される前に、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告するように構成された遊技機がある。

【0005】

さらに、遊技機の中には、普通識別情報の変動表示中に、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かと、実行中の可変表示が大当たり信頼度（特定表示結果になる可能性）が高い特定演出が実行されるか否かと、の何れか示唆する演出（以下、所定演出ともいう。）を実行するものもある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2012-010802号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1の遊技機では、遊技者の期待感を適切なタイミングで煽ることが出来ないという問題があった。

【0008】

そこで、本発明は、遊技の興味が高い遊技機を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0009】

(1) 上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、図30のステップS61を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56）と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示を実行する特別可変表示実行手段（例えば、図25のステップS300の特別図柄通常処理結果に基づいて、ステップS303を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56や、図43のステップS802の飾り図柄変動中処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100のCPU101）と、普通識別情報の可変表示を実行する普通可変表示実行手段と、普通識別情報の可変表示の表示結果にもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されること（例えば、図45に示す所定演出で）と、前記有利状態に制御されること（例えば、図47又は図48に示す所定演出で）と、の少なくとも何れかを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、図55のステップS779で開始された第1所定演出を実行する演出制御用CPU101、及び図66のステップS8029又はステップS8032で所定演出の演出パターンを含むプロセスデータを選択し、ステップS8036及び図71のS851にて選択したプロセスデータに従って演出装置を制御する演出制御用CPU101）と、を備え、前記所定演出実行手段は、前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出を、普通識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて実行し、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を、特別識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて実行し、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行する場合に、前記決定手段の決定結果にもとづいて特別識別情報の可変表示における予め定められた複数の所定演出開始タイミングの何れかから（例えば、図79及び図80のTs1～Ts9のうち、ノーマルリーチ演出を実行する場合はTs1から、スーパーリーチを実行する場合にはTs2、Ts3、Ts6又はTs9から、先読み演出（例えば図80の演出（d））を実行する場合にはTs4又はTs5から、擬似連演出（例えば図80の演出（e））を実行する場合にはTs7又はTs8から）当該所定演出を開始し、前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出と、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出とを少なくとも一部が共通の演出態様により実行する、ことを特徴とする。

20

30

40

このような構成によれば、遊技の興味が高い遊技機を提供できる。

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する所定の予告演出（例えば、図79の演出（b）において実行されるステップアップ予告演出）を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば、図67のステップS912にて予告演出（ステップアップ予告演出、ボタン演出等）の有無を決定する演出制御用CPU101）をさらに備え、前記特別可変表示実行手段は、前記予告演出決定手段が予告演出を実行すると決定すると、予め設定された予告演出開始タイミング（例えば、図79のT3

50

）から当該予告演出を開始し、前記所定演出実行手段は、前記予告演出決定手段が予告演出を実行しないと決定すると、前記予告演出開始タイミングよりも後の所定演出開始タイミング（例えば、図79のTs3）から前記所定演出を開始する、としてもよい。

このような構成によれば、遊技者が落胆してしまう割合を減少させることができる。

【0011】

（3）上記（1）又は（2）の遊技機において、前記所定演出を複数の所定演出態様（例えば所定演出として、擬似連演出にて再変動が実行されることを示す図柄、先読み演出の実行を示す図柄、スーパーリーチへの発展を示す図柄、大当たりとなる確率が高い事示す図柄、が停止する態様）の何れで実行するか決定する所定演出態様決定手段（例えば、変動コマンドに応じて図79及び80の演出（a）～（e）に示す所定演出の何れを実行するか、図57のS5211で決定する演出制御用CPU101）をさらに備え、前記所定演出実行手段は、前記所定演出態様決定手段が決定した所定演出態様の所定演出を、複数の所定演出開始タイミングのうち当該所定演出態様に依拠して異なるタイミングから（例えば、図79及び図80に示す所定演出のうち、「所定（チャンス）」を実行する場合にはTs1から、「所定（発1）」を実行する場合にはTs2から、「所定（熱1）」を実行する場合にはTs3から、「所定（先1）」を実行する場合にはTs4から、「所定（先2）」を実行する場合にはTs5から、「所定（熱2）」を実行する場合にはTs6から、「所定（再1）」を実行する場合にはTs7から、「所定（再2）」を実行する場合にはTs8から、「所定（発2）」を実行する場合にはTs9から）開始する、としてもよい。

このような構成によれば、所定演出の演出態様に依じた異なる所定演出開始タイミング（例えば、示唆する内容が示す結果への期待感が高まるタイミング）で、所定演出を開始することが出来る。そのため、所定演出による期待感の高まりが向上する。

【0012】

（4）上記（1）～（3）の何れかの遊技に遊技機において、前記特別可変表示実行手段は、可変表示において表示態様がリーチ態様となったときに所定のリーチ可変表示（例えば、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出が実行される特別図柄の可変表示）を実行し、前記複数の所定演出開始タイミングには、可変表示において表示態様がリーチ態様となるより後のタイミング（例えば、図79のTs2及び図80のTs9）を含む、としてもよい。

このような構成によれば、リーチ演出が開始された後でも所定演出が実行されることによる意外感を遊技者に与えると共に、実行中のリーチ演出への期待感をより高めることが出来る。

【0013】

（5）上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、RAM55に定義された合算保留記憶数カウンタ、図27（A）の保留記憶特定情報記憶領域、図27（B）の第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファ）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、可変表示を行う可変表示部に導出表示される表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段（例えば、図28のステップS220、ステップS222を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56）と、前記開始条件が成立したときに、開始条件成立前判定手段による判定にもとづいて、判定の対象となった可変表示が実行される前に開始される複数回の可変表示に亘って先読み演出（例えば、先読み予告演出）を実行するか否かを決定する先読み演出決定手段（例えば、図59のステップS6013で、図62の先読み予告演出決定テーブルを用いて先読み予告を実行するか決定する演出制御用CPU101）と、をさらに備え、前記所定演出実行手段は、前記先読み演出決定手段が先読み演出を実行すると決定した場合は、先読み演出を実行しないと決定した場合に比べて、高い割合で所定演出（図62参照）を実行する、としても良い。

このような構成によれば、先読み演出を実行する場合には、そうでない場合よりも所定演出が高い割合で実行される。そのため予告演出と所定演出とが併せて実行される割合が高くなり、演出効果が高まる。

【 0 0 1 4 】

(6) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、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仮停止識別情報を仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示が 1 回または複数回実行される再可変表示パターン (例えば、図 3 1 の変動パターン設定処理において、図 7 のノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 4、特殊 P G 1 - 3 等の擬似連を含む変動パターンが選択された事に応じて、図 7 4 のステップ S 8 0 3 2 A にて選択される擬似連中予告演出を含むプロセスデータ) により可変表示を実行するか否かを決定する再可変表示決定手段 (例えば、図 7 4 のステップ S 8 0 3 2 A にて選択されたプロセスデータのプロセスデータに従って、ステップ S 8 0 3 6 及び図 7 1 の S 8 5 1 にて演出装置を制御する演出制御用 C P U 1 0 1) をさらに備え、前記所定演出実行手段は、前記再可変表示決定手段が再可変表示を実行すると決定した場合は、再可変表示を実行しないと決定した場合に比べて、高い割合で所定演出を実行する (図 7 8 参照)、としても良い。

10

このような構成によれば、再可変表示を実行する場合には、そうでない場合よりも所定演出が高い割合で実行される。そのため再可変表示と所定演出とが併せて実行される割合が高くなり、演出効果が高まる。

(7) 上記 (1) の遊技機において、遊技者の動作を検出する動作検出手段 (例えば、プッシュボタン 1 2 0) と、前記動作検出手段が遊技者の動作を検出したことにもとづいて、特別演出 (例えば、役物作動演出) を実行する特別演出実行手段 (例えば、プッシュボタン 1 2 0 の操作に応じて役物作動演出を実行する演出制御用 C P U 1 0 1) と、を更に備え、前記特別演出実行手段は、前記動作検出手段が遊技者の動作を検出したとき (例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 が、プッシュボタン 1 2 0 の操作行為を検出したことを示す操作検出信号を、プッシュセンサ 1 2 4 から入力したとき)、または前記動作検出手段が遊技者の動作を検出してから所定時間が経過したときにおいて、前記特別演出を実行可能である、としても良い。

20

(8) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記所定演出の実行を制限する所定演出制限手段 (例えば、図 5 3 のステップ S 7 5 2 ~ S 7 5 8 や図 5 7 のステップ S 5 2 0 7 ~ S 5 2 0 9 の処理において、遊技状態などに応じて所定演出を実行しないことを決定する演出制御用 C P U 1 0 1) を、更に備える、としても良い。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】スティックコントローラの構成例を示す側面図である。

【図 3】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 4】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 5】主基板における C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 6】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 7】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 8】各乱数を示す説明図である。

【図 9】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 0】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 1 1】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 1 2】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

50

- 【図 1 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 6】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 7】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 1 8】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 1 9】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 1】ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】普通図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】普通図柄停止時処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 2 8】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】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 3 3】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 5】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】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 3 7】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 2】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
- 【図 4 3】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 4】所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 6】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 8】特定演出（リーチ演出）が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 9】役物作動演出におけるボタン操作の有効期間とボタン操作示唆表示の表示期間を示す説明図である。
- 【図 5 0】役物作動演出の一例を示す説明図である。
- 【図 5 1】役物作動演出の他の例を示す説明図である。 40
- 【図 5 2】役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。
- 【図 5 3】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】第 1 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 7】第 2 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】第 2 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 9】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 6 0】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 6 1】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。 50

【図 6 2】先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
 【図 6 3】先読み予告演出の一例を示す説明図である。
 【図 6 4】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 6 5】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 6 6】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 6 7】ボタン演出決定処理を示すフローチャートである。
 【図 6 8】ボタン演出決定テーブルを示す説明図である。
 【図 6 9】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 7 0】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
 【図 7 1】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 7 2】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 7 3】擬似連演出の一例を示す説明図である。
 【図 7 4】第 2 の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである

10

。
 【図 7 5】第 2 の実施の形態における第 2 所定演出処理を示すフローチャートである。
 【図 7 6】第 2 の実施の形態における第 2 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
 【図 7 7】擬似連中予告演出決定処理を示すフローチャートである。
 【図 7 8】擬似連中予告演出決定テーブルを示す説明図である。
 【図 7 9】その他の実施の形態における所定演出モードの開始タイミングを示す説明図である。
 【図 8 0】その他の実施の形態における所定演出モードの開始タイミングを示す説明図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0016】

(実施の形態 1)

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

【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。

30

【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。

40

【0019】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材における例えば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。

【0020】

図 2 は、スティックコントローラ 122 の構成例を示す側面図である。スティックコントローラ 122 は、遊技者が把持する操作桿 122A を含み、操作桿 122A の所定位置

50

(例えば遊技者が操作桿 1 2 2 A を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など) には、トリガボタン 1 2 1 が設けられている。トリガボタン 1 2 1 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手(例えば左手など)で把持した状態で所定の操作指(例えば人差し指など)で押引操作することによって所定の指示操作ができるように構成されている。

【0021】

操作桿 1 2 2 A の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5 (図 4 を参照) が内蔵されている。スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部には、操作桿 1 2 2 A に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3 が設けられている。例えば、傾倒方向センサユニット 1 2 3 は、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ(平行センサ対)と、この遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも右側で遊技盤 6 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ(垂直センサ対)とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されている。

10

【0022】

なお、下皿におけるスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置は、下皿の中央部分に限られず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【0023】

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 1 2 2 の上方)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 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、または電磁的に検出できるように構成される。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部には、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4 (図 4 を参照) が設けられている。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿および下皿の中央部分において上下の位置関係にあるが、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 およびスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿およ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。また、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置の位置関係が上下ではなく、例えば左右の位置関係であってもよい。

20

30

【0024】

スティックコントローラ 1 2 2 に設けられたトリガボタン 1 2 1 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。プッシュボタン 1 2 0 は、スティックコントローラ 1 2 2 とは別個に上皿を形成するガラス扉枠 2 の所定位置に設けられ、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を把持しない状態でも、操作手で押下操作することなどによって指示操作ができるように構成されている。従って、プッシュボタン 1 2 0 に比べて、トリガボタン 1 2 1 に対して、連続的な指示操作となる連打操作がなされることは困難である。

40

【0025】

また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6 が内蔵されている。この実施の形態では、例えば、バイブレータ用モータ 1 2 6 の軸の重心を偏らせたり軸に重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によりバイブレータ用モータ 1 2 6 を回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるように制御される。

【0026】

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) 8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄

50

表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置 9 の右方（第 1 特別図柄表示器 8 a の右隣）には、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）8 b も設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0027】

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 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、00 ~ 99 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0028】

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

【0029】

なお、この実施の形態の遊技機は、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b を備えているが、遊技機は、特別図柄表示器を 1 つのみ備えていてもよい。

【0030】

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。

【0031】

また、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 は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の飾り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 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 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。

【0032】

第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、

可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第1特別図柄表示器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飾り図柄の組み合わせが停止表示される。

【0033】

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

10

【0034】

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飾り図柄の変動表示が行われるが、演出表示装置9では、例えば、キャラクタ画像を用いる演出や、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいて報知画像を表示するような演出も実行される。

20

【0035】

また、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にははずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り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飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0036】

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にははずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り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飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

30

【0037】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、飾り図柄が揃って停止表示される。

【0038】

演出表示装置9の右方には、可動部材である演出用役物127が設けられている。演出用役物127は、可動部材用モータ128の回転軸に取り付けられ、可動部材用モータ128が回転すると移動する。演出表示装置9を用いた演出を行う場合、演出用役物127等の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ことがある。

40

【0039】

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。

【0040】

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

50

可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。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。

10

【0041】

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。

【0042】

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。

20

【0043】

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。

【0044】

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。

30

【0045】

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。

40

【0046】

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、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることによって、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、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される(例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で

50

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、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(第1大入賞口)が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

【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などに限らず、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「x」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】

演出表示装置9の表示画面には、普通図柄の表示結果を示唆するような演出や特別図柄の表示結果および変動パターンの種類を示唆するような演出が行われる演出エリア9Fが表示される。

【0050】

また、演出表示装置9の左部には、モータ24によって駆動される羽根状の可動部材76が設けられている。可動部材76が左に倒れるような位置に制御されると、遊技球が第2大入賞口に進入可能な状態(開放状態)になる。可動部材76が第2大入賞口を塞ぐような位置に制御されると、遊技球が第2大入賞口に進入不可能な状態(閉鎖状態)になる。第2大入賞口に進入した遊技球は、第2入賞スイッチ71で検出される。

【0051】

なお、この実施の形態では、2R確変大当りにもとづく大当り遊技中、10R確変大当りおよび15R確変大当りにもとづく大当り遊技中に、第1大入賞口が開放状態に制御される。また、小当り遊技状態中、および突然確変大当りにもとづく大当り遊技中に、第2大入賞口が開放状態に制御される。

【0052】

「2R確変大当り」は、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態(高確率状態)に移行させる大当りである。「15R確変大当り」は、15ラウンド(各ラウンドの開放可能時間は例えば2.9秒)の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである(ただし、時短状態にも制御される)。「10R確変大当り」は、10ラウンド(各ラウンドの開放可能時間は例えば2.9秒)の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである(ただし、時短状態にも制御される)。

【0053】

「突然確変大当り」は、15R大当りや2R確変大当りと比較して大入賞口(第2大入賞口)の開放回数が少ない回数(この実施の形態では10秒間の開放を2回)まで許容される大当りであるが、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される(ただし、確変状態に制御されるのみで時短状態には制御されない)。なお、「突然確変大当り」を、「突確大当り」ともいう。

【0054】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りが発生したときに実行される大当り遊技の

ラウンド数は2であるが、15R大当りの場合に比べて各ラウンドの開放時間が極めて短ければ、2ラウンドよりも多いラウンド数にしてもよい。例えば、15R大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数と同じにしてもよい。

【0055】

「小当り」は、大当りと比較して大入賞口（第2大入賞口）の開放回数が少ない回数（この実施の形態では10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。この実施の形態では、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態と小当り遊技状態とでは、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10秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本明細書では、小当りについても開放回をラウンドとする。

10

【0056】

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。

20

30

【0057】

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。

【0058】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および飾り図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

40

【0059】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特

50

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

図 3 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 3 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 ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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 CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

10

【0066】

また、RAM 55 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、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）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、RAM 55 の全部が、電源バックアップされているとする。

20

【0067】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムに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 CPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

30

【0068】

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

【0069】

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

40

【0070】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の各製品毎に異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定

50

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 7 1 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 3 a、カウントスイッチ 2 3 および第 2 入賞口スイッチ 7 1 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、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、および第 2 大入賞口を形成するための可動部材 7 6 を開放状態に制御するモータ 2 4 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。

10

【 0 0 7 2 】

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 7 3 】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 4 】

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、飾り図柄を可変表示する演出表示装置 9 の表示制御を行う。

20

【 0 0 7 5 】

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 L E D 2 8 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 7 6 】

図 4 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 4 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。

30

【 0 0 7 7 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 0 1、および飾り図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する R A M 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、R A M は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M は電源バックアップされていない。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、内蔵または外付けの R O M（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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 I N T 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、V D P（ビデオディスプレイプロセッサ）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

40

【 0 0 7 8 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。V R A M は、画像データを展開するためのバッファメモリである

50

。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。

【0079】

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（飾り図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

10

【0080】

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。

【0081】

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4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3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。

20

【0082】

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

30

【0083】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介して、演出用役物127を動作させるために可動部材用モータ128を駆動する。

40

【0084】

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。

【0085】

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などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。

50

【 0 0 8 6 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 IC 7 0 3 に入力される。音声合成用 IC 7 0 3 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 IC 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 2 7 に出力する。音番号データ ROM 7 0 4 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【 0 0 8 7 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 5 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

10

【 0 0 8 8 】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である 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 S 4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、CPU 5 6 が内蔵する特定レジスタ（I レジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

【 0 0 8 9 】

次いで、CPU 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 10 ~ S 15）を実行する。

30

【 0 0 9 0 】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ 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 S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 5 6 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。

【 0 0 9 1 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 5 6 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 S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ 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。

40

【 0 0 9 2 】

チェック結果が正常であれば、CPU 5 6 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段

50

等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS 4 1～S 4 3の処理）を行う。具体的には、ROM 5 4に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 5 5内の領域）に設定する（ステップS 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2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、高確率フラグ、高ベースフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0093】

また、CPU 5 6は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 4 3）。そして、ステップS 1 4に移行する。

【0094】

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するが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機にしてもよい。

20

【0095】

初期化処理では、CPU 5 6は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS 1 0）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 5 5の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 5 4に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS 1 2）。

【0096】

30

ステップS 1 1およびS 1 2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。

【0097】

また、CPU 5 6は、サブ基板（主基板3 1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5 6 0が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS 1 3）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0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。

40

【0098】

また、CPU 5 6は、乱数回路5 0 3を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 4）。CPU 5 6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5 0 3にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0099】

そして、ステップS 1 5において、CPU 5 6は、所定時間（例えば4 m s）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5 6 0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4 m sに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4 m s毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

50

【 0 1 0 0 】

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

10

【 0 1 0 1 】

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

20

30

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

40

【 0 1 0 4 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6 ）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。C P U 5 6 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。

【 0 1 0 5 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7 ）。普通図柄プロセス処理では

50

、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。

【0106】

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）。

【0107】

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）。

【0108】

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ともとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0109】

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）。

【0110】

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）。

【0111】

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）。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

図7は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図7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」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7に示すように、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、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノ

10

20

30

40

50

ーナルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、飾り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飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

【0115】

また、図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図7において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2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7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PB2-3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PB2-4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PA3-3～スーパーPA3-4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PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0116】

なお、この実施の形態では、図7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が（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32.75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22.75秒で固定である）、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。

【0117】

図8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(MR1)：大当りの種類（後述する15R確変大当り、10R確変大当り、2R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(MR2)：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

(3) ランダム3(MR3)：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

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

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

【0118】

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

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。

【0119】

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

【0120】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R 確変大当り、10R 確変大当り、2R 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。

【0121】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 23 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、(1) の大当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 2、ランダム 3) または初期値用乱数 (ランダム 5) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0122】

図 9 (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 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態 (確変状態でない遊技状態) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 9 (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 9 (A) の

10

20

30

40

50

右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

【0123】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当り抽選において大当りと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態である場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当り判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当り判定テーブルが用いられる。

【0124】

図9(B), (C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当り判定テーブル(第1特別図柄用)には、図9(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9(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図9(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9(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9(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15R確変大当り、10R確変大当り、2R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9(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9(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図9(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9(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特別図柄用)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

10

20

30

40

50

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9(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9(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9(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。

10

【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「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)、(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して2個の判定値が割り当てられている(40分の2の割合で突然確変大当りと決定される)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、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

20

【0130】

なお、この実施の形態では、図9(D)、(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの確変大当り「15R確変大当り」、10ラウンドの確変大当り「10R確変大当り」および2ラウンドの確変大当り「2R確変大当り」とに決定する場合があると同時に、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が、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数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15ラウンド全てを終了していることにもとづいて大当り遊技を終了し、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もとづいて、大当り遊技が継続する(恰も15回開放の大当りを終了した後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。

30

40

【0131】

50

この実施の形態では、図9(D)、(E)に示すように、大当り種別として、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンド、10ラウンドおよび2ラウンドの3種類であるが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当りや、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」および「突然確変大当り」の4種類であるが、4種類にかぎらず、例えば、5種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が4種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

10

【0132】

「15R確変大当り」は、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。

【0133】

「10R確変大当り」は、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。

20

【0134】

「2R確変大当り」は、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。

【0135】

なお、「2R確変大当り」は、後述する「突然確変大当り」と同様に大入賞口の開放回数が2回（2ラウンド）のみ許容される大当りであるが、「突然確変大当り」と異なり、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長い（この実施の形態では2.9秒）。従って、後述する「突然確変大当り」の場合には、大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することは殆ど期待できないのであるが、「2R確変大当り」となった場合には、大入賞口の開放回数は少ないものの大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することを期待することができる。

30

【0136】

また、「突然確変大当り」は、「15R確変大当り」や「10R確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「15R確変大当り」や、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。

40

【0137】

なお、上述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにす

50

ることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させる。なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、この実施の形態のように大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

【0138】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

10

【0139】

図10(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0140】

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

【0141】

例えば、大当り種別が「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合に用いられる図10(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「15R確変大当り」である場合に用いられる図10(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

30

【0142】

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

【0143】

なお、図10(A), (B)に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

40

【0144】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、10R/2R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132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パタ

50

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。

【 0 1 4 5 】

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、1 5 R 確変大当りや 1 0 R 確変大当り、2 R 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。

10

【 0 1 4 6 】

また、図 1 0 (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 1 0 (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。

【 0 1 4 7 】

図 1 1 (A) ~ (D) 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 D を示す説明図である。このうち、図 1 1 (A) には、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が示されている。また、図 1 1 (B) には、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 1 3 5 B が示されている。また、図 1 1 (C) には、遊技状態が確変状態のうちの高確率 / 高ベース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 1 3 5 C が示されている。また、図 1 1 (D) には、遊技状態が確変状態のうちの高確率 / 低ベース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 1 3 5 D が示されている。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 D 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。

20

30

【 0 1 4 8 】

なお、図 1 1 に示す例では、遊技状態が高ベース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 1 3 5 B ~ 1 3 5 D が用いられるが、高ベース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 1 1 (C) に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が用いられるが、高ベース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。

40

【 0 1 4 9 】

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 1 3 5 A と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B との 2 種類のテーブルが用いられるが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい (すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにし

50

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。

【0150】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルが複数備えられているが、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。

【0151】

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

【0152】

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。

【0153】

なお、図 11（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。

【0154】

また、図 11（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 11（A）

、(B)に示す例では1~79)が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン(変動パターン)のことである。

【0155】

なお、この実施の形態では、図10に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図11(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が、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が高ベース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。

【0156】

図12(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、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、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

【0157】

なお、図12(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12(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12(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。

【 0 1 5 8 】

図 1 3 は、ROM 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A 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 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 5 9 】

図 1 4 および図 1 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 4 および図 1 5 に示す例において、コマンド 8 0 X X (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飾り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 X X に対応）。つまり、図 7 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 1 6 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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 6 0 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

コマンド 8 E 0 1 (H) は、普通図柄の表示結果が当りになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）コマンドであり、コマンド 8 E 0 2 (H) は、普通図柄の表示結果がはずれになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）コマンドである。コマンド 8 E 0 3 (H) は、普通図柄の変動（可変表示）を終了することを示す普通図柄変動終了指定コマンドである。ただし、この実施の形態では、遊技状態（高ベース状態 / 低ベース状態）に応じて普通図柄の変動時間は一定であるから、普通図柄変動終了指定コマンドを使用しなくてもよい。

【 0 1 6 3 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 6 4 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0

10

20

30

40

50

0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 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。

【0165】

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。

【0166】

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、「15R 確変大当たり」や、「10R 確変大当たり」、「2R 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。

【0167】

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

【0168】

コマンド A301 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当たり終了指定コマンド: エンディング 1 指定コマンド) である。なお、大当たり終了指定コマンド (A301 (H)) は、「15R 確変大当たり」や、「10R 確変大当たり」、「2R 確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンド A302 (H) は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当たり / 突然確変大当たり終了指定コマンド: エンディング 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、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0169】

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

態指定コマンド)である。コマンドB004(H)は、遊技状態が確変状態であることを示す演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

【0170】

なお、低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドおよび確変状態指定コマンドを遊技状態指定コマンドと総称することがある。

【0171】

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

10

【0172】

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

20

【0173】

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

【0174】

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

30

【0175】

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。

40

【0176】

この実施の形態では、後述する入賞時判定処理(図28参照)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

50

か、大当りの種別、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E X Tデータに、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当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E X T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、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

【0177】

図16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16に示すように、この実施の形態では、大当りや小当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、E X Tデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0178】

例えば、後述する入賞時判定処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、E X T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、「15R確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、E X T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、「10R確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、E X T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、「2R確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、E X T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、「突然確変大当り」となると判定された場合には、CPU56は、E X T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。また、例えば、「小当り」となると判定された場合には、CPU56は、E X Tデータに「05(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄6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E X Tデータと、表示結果指定コマンドに設定されるE X T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。

20

30

【0179】

図17および図18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17および図18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、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、E X T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。

【0180】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、E X Tデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、E X Tデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99となる場合には、E X Tデータに「02

40

50

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

10

【0181】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図11(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抽出して導き出されたものである。このことは、他の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図10(A)～(D)や図11(C)、(D)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抽出してカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

20

【0182】

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

30

【0183】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率/低ベース状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合(すなわち、非リーチCA2-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「0A(H)」を設定した変動カテゴリ11コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「0B(H)」を設定した変動カテゴリ12コマンドを送信する。

40

【0184】

なお、遊技状態が確変状態(高確率/高ベース状態や高確率/低ベース状態)である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれで

50

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。

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

10

【0186】

また、例えば、始動入賞時に、「15R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15(H)」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

20

【0187】

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、後述する入賞時判定処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「16(H)」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17(H)」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

30

【0188】

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 56は、EXTデータに「18(H)」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0189】

40

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図10および図11参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出（先読み予告）が実行される。なお、非リーチCA2-1、スー

50

パーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図１７および図１８に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ１コマンド、変動カテゴリ８コマンド、変動カテゴリ２３コマンド、変動カテゴリ２６コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【０１９０】

また、「先読み予告演出」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、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、１回の変動表示において予告演出を行う。しかし、複数回の変動表示に亘って予告演出を実行してもよい。その場合、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してもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にも亘って予告演出を行ってもよい。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。

【０１９１】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当たり遊技中であるか否かにかかわらず）、始動入賞が発生すると入賞時判定の処理が実行され、必ず図１６に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図１７および図１８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、前もって大当た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演出を実行する。

【０１９２】

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１４および図１５に示された内容に応じて画像表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１９３】

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、飾り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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本のパレル信号線で１バイトずつ主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの８ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコン

10

20

30

40

50

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。

【０１９６】

図１４および図１５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飾り図柄の可変表示（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飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

10

【０１９７】

次に、ＣＰＵ５６が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２８）を説明する。図１９は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、ゲートスイッチ３２ａがオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート３２を通過したことを検出すると（ステップＳ４１１）、ゲートスイッチ通過処理（ステップＳ４１２）を実行する。その後、ステップＳ４００～Ｓ４０４のいずれかの処理を実行する。

【０１９８】

ステップＳ４００～Ｓ４０４の処理は、以下のような処理である。

【０１９９】

20

普通図柄通常処理（ステップＳ４００）：ＣＰＵ５６は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器１０において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置１５の開放状態でない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が０でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）を示す値（この例では「１」）に更新する。

【０２００】

普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）：普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄の変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）に応じた値（この例では「２」）に更新する。

30

【０２０１】

普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）：ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動を停止する。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）を示す値（この例では「３」）に更新する。

40

【０２０２】

普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）：ＣＰＵ５６は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否かを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（この例では「０」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置（普通電動役物）１５を開放状態にする。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップＳ４０４）を示す値（この例では「４」）に更新する。

【０２０３】

50

普通電動役物開放中処理（ステップS404）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置15を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

【0204】

図20は、普通図柄の当りに関する判定値が設定された普通図柄当り決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施の形態では、普通図柄当り判定用乱数がとりうる範囲は1～250であるが、普通図柄当り決定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【0205】

図20（A）には、低ベース状態で使用されるテーブルが示されている。図20（A）に示すように、低ベース状態では、2/250の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）15が1回開放（開放時間は5.8秒）する。なお、低ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、10秒である。ただし、普通図柄の変動時間として複数種類の変動時間を用意し、CPU56は、使用する変動時間をそれらのうちから選択するようにしてもよい。また、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間（例えば、5.8秒よりも短い時間）のいずれかまたは双方を複数種類用意し、CPU56は、開放回数および開放時間のいずれかまたは双方を選択するようにしてもよい。

【0206】

また、可変入賞球装置15の開放時間が例えば0.2秒の短期間開放当りをさらに設けてもよい。その場合、0.2秒開放した後に長期間（例えば、5.8秒）開放するような当りを設け、短期間開放したときの遊技者の期待感（長期間開放に対する）を高めるようにしてもよい。また、短期間開放のみが行われる当りと、短期間開放した後に長期間する当りの双方が設けられている場合に、所定演出（ ）または所定演出（×）を報知するタイミングを、短期間開放した後にしてもよい。そのようにした場合には、短期間開放が行われた時点では所定演出の実行によって長期間開放が行われるか否かを把握することはできず、遊技者の期待感（長期間開放に対する）をより高めることができる。

【0207】

図20（B）には、高ベース状態（時短状態）で使用されるテーブルが示されている。図20（B）に示すように、高ベース状態では、249/250の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）15が3回開放（各々の開放時間は1.8秒）する。なお、高ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、1.5秒である。図20に示すように、遊技状態が低ベース状態のときは低い確率で当りになり、高ベース状態のときは極めて高い確率（この例では、略100%であるが、100%でもよい。）で当りになる。

【0208】

なお、この実施の形態では、図20に示すように、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率を高める（普通図高確率）ことによって、高ベース状態である場合には可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなるようにして始動入賞しやすくするが、このような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態であるときと低ベース状態であるときとで普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率は同じであるものの、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる時間（図20に示す普通電動役物開放時間）を長くすることによって、高ベース状態である場合には始動入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0209】

図21は、ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理において、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する（ステップS415）。最

10

20

30

40

50

大値に達していなければ、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1し（ステップS416）、ソフトウェア乱数である普通図柄当り判定用乱数（ランダム4）の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（RAM55に設けられた普図保留記憶バッファ）に格納する（ステップS417）。また、CPU56は、普通図柄保留記憶表示器41の点灯個数を1増やす（ステップS418）。

【0210】

CPU56は、ステップS400の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態であり、かつ、ゲート通過記憶数が0でなければ、保存領域（普図保留記憶バッファ）に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図20に示された普通図柄当り決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。すなわち、普通図柄当り判定用乱数の値が普通図柄当り決定テーブルに設定されている判定値（当りに対応する判定値）のいずれかの一致する場合に、当りと判定する。当りと判定した場合には、普通図柄当りフラグをセットする。なお、CPU56は、遊技状態が低ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていないれば）、図20（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていれば）、図20（B）に示されたテーブルを使用する。なお、この実施の形態では、普通図柄の変動表示結果が当りであることを、普図当りとも表現する。

10

【0211】

図22は、普通図柄プロセス処理における普通図柄変動パターン設定処理（ステップS401）を示すフローチャートである。普通図柄変動パターン設定処理において、CPU56は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否か確認する（ステップS431）。具体的には、高ベースフラグがセットされているか否か確認する。高ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに1.5秒に相当する値を設定する（ステップS432）。低ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに10秒に相当する値を設定する（ステップS433）。

20

【0212】

また、普通図柄通常処理で当りに決定されている場合（普通図柄当りフラグがセットされている場合）には（ステップS434）、普通図柄の表示結果を当りにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）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S435）。普通図柄通常処理ではずれに決定されている場合には、普通図柄の表示結果をはずれにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）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S436）。

30

【0213】

次いで、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を-1し（ステップS437）、減算後のゲート通過記憶カウンタの値（すなわち、普図保留記憶数）をEXTデータにセットして、普図保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS438）。

【0214】

そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップS402）に対応した値（具体的には「2」）に更新する（ステップS439）。

40

【0215】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。

【0216】

なお、この実施の形態では、普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄変動開

50

始指定コマンドや普図保留記憶数指定コマンドを送信するが、ステップS 4 0 0の普通図柄通常処理において普通図柄の表示結果を当りとするか否かの決定を行った後に普通図柄変動開始指定コマンドを送信したり、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を - 1 して普図保留記憶数指定コマンドを送信したりするようにしてもよい。

【 0 2 1 7 】

図 2 3 は、普通図柄変動処理（ステップS 4 0 2）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS 4 4 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップS 4 4 1のN）、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップS 4 4 5）

10

【 0 2 1 8 】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは（ステップS 4 4 1のY）、C P U 5 6 は、普通図柄変動終了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（ステップS 4 4 2）とともに、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（ステップS 4 4 3）。そして、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップS 4 0 3）を示す値（具体的には「 3 」）に更新する（ステップS 4 4 4）。

【 0 2 1 9 】

図 2 4 は、普通図柄停止時処理（ステップS 4 0 3）を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS 4 5 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップS 4 5 2）。

20

【 0 2 2 0 】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、C P U 5 6 は、普通図柄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 4 5 3）。

【 0 2 2 1 】

普通図柄当りフラグがセットされているときは、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（ 5 . 8 秒または 1 . 8 秒）に相当する値をセットする（ステップS 4 5 4）。

30

【 0 2 2 2 】

また、C P U 5 6 は、可変入賞球装置（普通電動役物） 1 5 を開放状態にし（ステップS 4 5 5）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS 4 0 4）を示す値（具体的には「 4 」）に更新する（ステップS 4 5 6）。

【 0 2 2 3 】

ステップS 4 5 3において、普通図柄当りフラグがセットされていないと判定したときは、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 4 0 0）を示す値（具体的には「 0 」）に更新する（ステップS 4 5 7）。

40

【 0 2 2 4 】

C P U 5 6 は、普通電動役物開放中処理において、普通図柄プロセスタイマの値を 1 ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になると、可変入賞球装置（普通電動役物） 1 5 を閉鎖状態にする。そして、普通電動役物作動時間が 5 . 8 秒であった場合（ 1 回の開放が行われる場合すなわち低ベース状態の場合）には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 4 0 0）を示す値（具体的には「 0 」）に更新する。普通電動役物作動時間が 1 . 8 秒であった場合（ 3 回の開放が行われる場合すなわち高ベース状態の場合）には、 3 回の開放が完了しているときには、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 4 0 0）を示す値に更新する。 3 回の開放が完了していないときには、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（ 1 . 8 秒

50

）に相当する値をセットし、再び、可変入賞球装置 15 を開放状態にする。なお、CPU 56 は、可変入賞球装置 15 を直ちに開放状態にするのではなく、所定のインターバル時間が経過したときに開放状態にする。

【0225】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、可変入賞球装置 15 の開放状態に関する演出制御コマンドを送信しないが、可変入賞球装置 15 の開放状態が終了するときに、閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が、開放時間が経過していなくても所定個の入賞があると可変入賞球装置 15 を閉鎖するように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は未だ可変入賞球装置 15 が開放していると認識しているが、実際には可変入賞球装置 15 が閉鎖されている状況が生ずる。閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するように構成されている場合には、そのような演出制御用マイクロコンピュータ 100 の誤認識を防止することができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、可変入賞球装置 15 が開放中であることを報知するように構成されている場合に、閉鎖を示す演出制御コマンドにもとづいて報知を終了させることができる。

10

【0226】

図 25 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 56）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、CPU 56 は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S312）。そして、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。

20

【0227】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0228】

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

30

【0229】

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

40

【0230】

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

【0231】

50

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100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ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100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

【0232】

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。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 8に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ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、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。

【0233】

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21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ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たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第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。

【0234】

大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大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S 3 0 5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S 3 0 7に対応した値（この例では7）に更新する。

【0235】

大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当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、高確率フラグや高ベースフラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

【 0 2 3 6 】

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【 0 2 3 7 】

10

小当り開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0）に更新する。

【 0 2 3 8 】

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

20

【 0 2 3 9 】

図 2 6 は、ステップ S 3 1 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 1 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態でなければ、ステップ S 1 2 2 2 に移行する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であれば、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ S 1 2 2 2 に移行する。

30

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

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

40

【 0 2 4 2 】

図 2 7（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図 2 7（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最

50

大値（この例では 8）に対応した領域が確保されている。なお、図 27（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。図 27（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8）に対応した領域が確保されており、第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 への入賞にもとづき入賞順に「第 1」または「第 2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM 55 に形成されている。

【0243】

次いで、CPU 56 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 27（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S1216）。なお、ステップ S1216 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 1 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0244】

図 27（B）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 27（B）に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）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、RAM 55 に形成されている。

【0245】

次いで、CPU 56 は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップ S1217）。そして、CPU 56 は、入賞時判定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 S1218）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 S1219）。また、CPU 56 は、第 1 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値を EXT データに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S1221）。

【0246】

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。

【0247】

また、ステップ S1218、S1219 の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ペース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞するごとに、必ず図柄

10

20

30

40

50

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。

【0248】

また、この実施の形態では、ステップS1218～S1221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たときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0249】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1222)。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、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S1223)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

10

【0250】

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S1224)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S1225)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップS1226)。

20

【0251】

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27(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1227)。なお、ステップS1227の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0252】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する(ステップS1228)。そして、CPU56は、入賞時判定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S1229)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S1230)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1231)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1232)。

40

【0253】

なお、ステップS1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か)にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、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。

【0254】

また、この実施の形態では、ステップS1229～S1232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たときに、図柄指定コマンド、変動

50

カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0255】

図28は、ステップS1217、S1228の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、CPU56は、まず、ステップS1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がい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、飾り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によって飾り図柄の変動表示中に大当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。

【0256】

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S220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態。高確率/高ベース状態と高確率/低ベース状態を含む。)であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(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S222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、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S221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0257】

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S222のN)、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(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S223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217の入賞時判定処理を実行する場合)には、図9(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14への始動入賞があった場合(ステップS1228の入賞時判定処理を実行する場合)には、図9(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。

【0258】

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S223のN)、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00(H)」を図

10

20

30

40

50

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）。

【0 2 5 9】

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、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベース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で高確率状態であるか否かおよび高ベース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で高確率状態であるか否かおよび高ベース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1 5 R確変大当りや、1 0 R確変大当り、2 R確変大当り、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。

10

【0 2 6 0】

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プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図1 7および図1 8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。

20

【0 2 6 1】

例えば、CPU 5 6は、遊技状態が高確率/高ベース状態であると判定した場合には閾値2 1 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値2 1 9以下であるか否かを判定し、閾値2 1 9以下である場合（すなわち、1 ~ 2 1 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 8（H）」を設定すると判定する（図1 7参照）。また、閾値2 1 9以下でない場合（すなわち、2 2 0 ~ 2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 9（H）」を設定すると判定する（図1 7参照）。

30

【0 2 6 2】

また、例えば、CPU 5 6は、遊技状態が高確率/低ベース状態であると判定した場合には閾値7 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値7 9以下であるか否かを判定し、閾値7 9以下である場合（すなわち、1 ~ 7 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 A（H）」を設定すると判定する（図1 7参照）。また、閾値7 9以下でない場合（すなわち、8 0 ~ 2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 B（H）」を設定すると判定する（図1 7参照）。

【0 2 6 3】

40

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

50

0～169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17参照)。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17参照)。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17参照)。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17参照)。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17参照)。

10

【0264】

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以下であるか否かを判定した後に、閾値89以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に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。

20

【0265】

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(低確率/低ベース状態)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とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0266】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値と一致した場合には(ステップS223のY)、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「05(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)。

30

【0267】

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

【0268】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数(ランダムR)が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217の入賞時判定処理を実行する場合)には、図9(D)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1228の入賞時判定処理を実行する場合)には、図9(E)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

40

【0269】

50

次いで、CPU56は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。この場合、「15R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「15R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「01(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「10R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「10R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「02(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「2R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「2R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「03(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当たり」となることを示すEXTデータ「04(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

10

【0270】

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

【0271】

例えば、CPU56は、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合(すなわち、1~74である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10(H)」を設定すると判定する(図18参照)。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18参照)。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18参照)。

20

【0272】

また、例えば、CPU56は、「15R確変大当たり」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18参照)。また、閾値79以下である場合(すなわち、39~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する(図18参照)。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18参照)。

30

【0273】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当たり」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18参照)。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18参照)。

40

【0274】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1216、S1227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)。

【0275】

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10、図11参照)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

50

、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。

【0276】

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17および図18に示すような「00(H)」~「0B(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。

【0277】

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。

【0278】

図29および図30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に特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0279】

なお、ステップS51において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認するのではなく、保留特定領域の1番目の領域にデータが設定されているか否かを確認し、設定されていれば保留記憶があると判定してステップS52に移行し、設定されていなければ保留記憶がないと判定してステップS51Aに移行してもよい。

【0280】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域(図27(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する(ステップS52)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない(すなわち、「第2」を示すデータである)場合(ステップS52のN)、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(ステップS52のY)、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0281】

ステップS52~S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1

10

20

30

40

50

始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第 1 特別図柄の変動表示または第 2 特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第 1 特別図柄の変動表示または第 2 特別図柄の変動表示が実行されるが、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ペース状態に移行された場合には可変入賞球装置 1 5 が設けられた第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞しやすくなり第 2 保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 2 】

なお、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 2 8 に示した入賞時判定処理において、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値を、低確率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、高確率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 S 2 2 0 の処理のみを実行し、ステップ S 2 2 1，S 2 2 2 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が整合しない状況が生ずることを防止することができる。

【 0 2 8 3 】

次いで、CPU 5 6 は、RAM 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5）。具体的には、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【 0 2 8 4 】

そして、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 5 6）。具体的には、CPU 5 6 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。

【 0 2 8 5 】

すなわち、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 5 5 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、RAM 5 5 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU 5 6 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。

【 0 2 8 6 】

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

20

30

40

50

【 0 2 8 7 】

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

【 0 2 8 8 】

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）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56 は、始動口スイッチ通過処理のステップ S 1216 やステップ S 1227 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 9 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

10

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。

【 0 2 8 9 】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率 / 高ベース状態、高確率 / 低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）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（ROM 54 における図 9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM 54 における図 9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、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、CPU 56 は、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 9（A）に示すいずれかの

20

大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ S 61）、ステップ S 71 に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 2 9 0 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、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、「15R 確変大当り」、「10R 確変大当り」、「2R 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。

30

【 0 2 9 1 】

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 S 61 の N）、CPU 56 は、小当り判定テーブル（図 9（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、CPU 56 は、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 9（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

40

ことに決定する。この場合、CPU 56 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 9（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 9（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

50

【 0 2 9 2 】

ことに決定した場合には（ステップ S 62）、CPU 56 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 S 63）、ステップ S 75 に移行する。

する。

【0293】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する(ステップS72)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9(D)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9(E)に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0294】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した種別(「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」)を大当りの種別に決定する(ステップS73)。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1216やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図9(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。

【0295】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当り種別が「15R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「10R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「2R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、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「04」が設定される。

【0296】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」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、「2R確変大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「10R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し、「15R確変大当り」に決定した場合には「9」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。

【0297】

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限られない。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。

【0298】

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

【0299】

図31は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS301)

10

20

30

40

50

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、CPU 56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 91)。大当りフラグがセットされている場合には、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、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A~132C(図10(A)~(C)参照)のいずれかを選択する(ステップS 92)。そして、ステップS 102に移行する。

【0300】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 56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 93)。小当りフラグがセットされている場合には、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、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D(図10(D)参照)を選択する(ステップS 94)。そして、ステップS 102に移行する。

10

【0301】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 56は、高ベース状態であることを示す高ベース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 95)。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R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。

【0302】

20

高ベースフラグがセットされていない場合には(ステップS 95)、CPU 56は、高確率状態であることを示す高確率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 96)。高確率フラグがセットされていない場合には(ステップS 96)、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、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S 97)。合算保留記憶数が3未満である場合には(ステップS 97)、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11(A)参照)を選択する(ステップS 98)。そして、ステップS 102に移行する。

【0303】

合算保留記憶数が3以上である場合には、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11(B)参照)を選択する(ステップS 99)。そして、ステップS 102に移行する。

30

【0304】

高確率フラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率/低ベース状態であれば、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135D(図11(D)参照)を選択する(ステップS 100)。そして、ステップS 102に移行する。

【0305】

高ベースフラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率/高ベース状態であれば(この実施の形態では、低確率/高ベース状態に制御されることはない)、高ベースフラグがセットされていれば高確率/高ベース状態である)、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11(C)参照)を選択する(ステップS 101)。そして、ステップS 102に移行する。

40

【0306】

この実施の形態では、ステップS 95~S 101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11(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、遊技状態が高確率/高ベース状態である場合には、図11(C)に示すはずれ用変動パターン種別判定テ

50

ブル 1 3 5 C が選択される。この場合、後述するステップ S 1 0 2 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 1 0 5 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される（図 1 3 参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率 / 高ベース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、高確率 / 高ベース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 1 1（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 1 1（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。

10

【 0 3 0 7 】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース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、C P U 5 6 は、ステップ S 9 5 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 1 3 5 A（図 1 1（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【 0 3 0 8 】

次いで、C P U 5 6 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 S 9 2、S 9 4、S 9 8、S 9 9、S 1 0 0 または S 1 0 1 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 S 1 0 2）。

20

【 0 3 0 9 】

次いで、C P U 5 6 は、ステップ S 1 0 2 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 1 3 7 A、1 3 7 B（図 1 2 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A（図 1 3 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 1 0 3）。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 S 1 0 3 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 S 1 0 5）。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、C P U 5 6 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。

30

【 0 3 1 0 】

次いで、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。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、第 2 図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 7）。

40

【 0 3 1 1 】

次に、C P U 5 6 は、R A M 5 5 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 S 1 0 8）。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 S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 9）。

【 0 3 1 2 】

なお、はずれと決定されている場合において、直ちに変動パターン種別を決定するので

50

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S 95～S 102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11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11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。

【0313】

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、入賞時判定処理における「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。

【0314】

図32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6指定のいずれかの演出制御コマンド（図14参照）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S118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「15R確変大当り」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、「15R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「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「10R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、「10R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「2R確変大当り」であるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115，S116）。なお、「2R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」および「2R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5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。

【0315】

CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS118）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS119）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS118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S120）。

【0316】

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S121）。

【0317】

図33は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

10

【0318】

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

【0319】

20

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、処理を終了する。

【0320】

図34は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す高確率フラグ、および時短状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップS132）。また、CPU56は、15R確変大当り、10R確変大当りまたは2R確変大当りである場合には大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、大当りの種別が突確大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS133）。なお、大当りの種別は、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）によって判定される。

30

【0321】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15）をセットする（ステップS135）。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）。

40

【0322】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU56は、確変状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS137）。セットされている場合には、ステップS138に移行する。高確率フラグがセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す高ベース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）。高ベースフ

50

ラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態ではないが、時短状態である場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を-1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS143）、高ベースフラグをリセットする（ステップS144）。そして、ステップS145に移行する。

【0323】

ステップS138では、CPU56は、高確率回数カウンタの値を-1する。そして、高確率回数カウンタの値が0になった場合には、確変状態（高確率状態）であることを示す高確率フラグをリセットする（ステップS139、S140）。そして、ステップS141に移行する。

10

【0324】

ステップS145では、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する。小当りフラグがセットされていない場合には、ステップS150に移行する。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS146）。また、大入賞口制御タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS147）。また、開放回数カウンタに開放回数（具体的には、2回）をセットする（ステップS148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS149）。

20

【0325】

ステップS150では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する。

【0326】

図35は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ステップS162では、CPU56は、15R確変大当り、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

30

【0327】

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

40

【0328】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU56は、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行させる（ステップS166）。また、CPU56は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば71回）をセットする（ステップS167）。また、2R確変大当りであった場合には（ステップS168）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS171）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS172）。そして、ステップS173に移行する。

【0329】

50

ステップS 1 6 6 ~ S 1 7 0 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときに、2 R 確変大当り以外が発生した場合に確変状態（高確率状態）に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される（すなわち、高確率 / 高ベース状態に移行される）。2 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態に移行される。

【 0 3 3 0 】

なお、この実施の形態では、ステップS 1 6 9 の処理でセットされた高ベースフラグは、可変入賞球装置 1 5 の開放回数を増加させたりするかどうかを判定するためにも用いられる。また、高ベースフラグは、特別図柄の変動時間を短縮するかどうかを判定するために用いられる。

10

【 0 3 3 1 】

次いで、CPU 5 6 は、現在の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド）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（ステップS 1 7 1）。ステップS 1 7 1 の処理で、CPU 5 6 は、CPU 5 6 は、高ベース状態（時短状態）であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。高ベースフラグがセットされていない場合には、低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。また、高確率状態（確変状態）であることを示す高確率フラグがセットされている場合には、確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。高確率フラグがセットされていない場合には、非確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【 0 3 3 2 】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、大当り遊技が終了する度に遊技状態指定コマンドを送信するが、例えば、遊技状態指定コマンドを送信しようとする前に、遊技状態が変化したかどうかを判定し、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 3 3 3 】

その後、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 2）。

【 0 3 3 4 】

30

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 6 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS 7 0 1）。

【 0 3 3 5 】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定の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乱数更新処理を実行する（ステップS 7 0 2）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップS 7 0 3）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップS 7 0 2 に移行する。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップS 7 0 4）、ステップS 7 0 5 ~ S 7 0 8 の演出制御処理を実行する。

40

【 0 3 3 6 】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS 7 0 5）。

【 0 3 3 7 】

50

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、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(RAMに形成されている。)に保存されている。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかわかる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。コマンド解析処理では、演出制御用CPU101が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図15~図17参照)であるのか解析する。

【0338】

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S706)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

10

【0339】

次いで、演出制御用CPU101は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップS707)。普通図柄変動時間タイマの値が0でなければ、演出制御用CPU101は、普通図柄変動時間タイマの値を1減算する(ステップS708)。

【0340】

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14および図15参照)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、2ms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。

20

【0341】

図37~図40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。

【0342】

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を確認する(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(コマンド受信バッファにおけるどの領域からコマンドを読み出すべきかを示すポインタ)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。

30

【0343】

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)。

40

【0344】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果6指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0345】

50

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

【0 3 4 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CPU 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）。

【0 3 4 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CPU 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）。

10

【0 3 4 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）。

【0 3 4 9】

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S 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS 6 3 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1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S 6 3 3）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0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。

20

【0 3 5 0】

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S 6 3 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS 6 3 6）。また、演出制御用CPU 1 0 1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S 6 3 7）。

【0 3 5 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CPU 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（コマンドA 3 0 2（H））であれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU 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 4）。

30

【0 3 5 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CPU 1 0 1は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS 6 5 2）。

40

【0 3 5 3】

図4 1は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図4 1に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（格納領域1～8）が確保されている。この実施の形態では、図2 6に示された始動口スイッチ通過処理におけるステップS 1 2 1 8～S 1 2 2 1、S 1 2 2 9～S 1 2 3 2で、第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドが実質的に一括して送信される。そのため、図4 1に示すよ

50

うに、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 には、図柄指定コマンド、変動カテゴリーコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【 0 3 5 4 】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを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内に格納していく。この実施の形態では、1 タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリーコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図 4 1 に示すように、各格納領域 1 ~ 8 に、図柄指定コマンド、変動カテゴリーコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図 4 1 では、格納領域 1 ~ 5 までコマンドが格納されている例が示されている）。

10

【 0 3 5 5 】

なお、図 4 1 に示す例では、前回の変動表示において 7 個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数 7 を指定する合算保留記憶数指定コマンド（C 2 0 7（H））が格納され、その後、保留記憶が 1 つ消化されて 2 番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

【 0 3 5 6 】

また、図 4 1 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、飾り図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する飾り図柄変動開始処理のステップ S 8 0 2 2 で 1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 4 1 に示す格納状態において新たな飾り図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている各コマンドが削除され、格納領域 2 に格納されている各コマンドが格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている各コマンドが格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている各コマンドが格納領域 3 にシフトされ、格納領域 5 に格納されている各コマンドが格納領域 4 にシフトされる。

20

【 0 3 5 7 】

また、図 4 1 に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域 2 については、コマンド受信を正常に行えず、合算保留記憶数指定コマンドを受信し損なった場合の例が示されている。そのため、図 4 1 に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域 2 において、本来、合算保留記憶数指定コマンドが格納されるべき 4 つ目の記憶領域の内容が「0 0 0 0（H）」のままになっている状態が示されている。

30

【 0 3 5 8 】

また、この実施の形態では、後述するように、図 4 1 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリーコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）にもとづいて、先読み予告決定処理（ステップ S 5 2 1 2 参照）において先読み予告演出の設定が行われるのであるが、始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリーコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）の受信し損ないや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、先読み予告演出の設定が制限される。そして、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンドのうち、先読み予告演出の設定が制限される期間（以下、先読み予告演出設定制限期間ともいう）に受信して、その始動入賞時のコマンド受信のタイミングで先読み予告演出の設定処理がされなかったものに対しては、図 4 1 に示すように、先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す未判定情報が設定される。図 4 1 に示す例では、合算保留記憶数指定コマンドの受信し損ないが発生した格納領域 2 以降の格納領域 2 ~ 5 について、未判定情報の値が先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す「1」に設定されている。

40

50

【 0 3 5 9 】

なお、この実施の形態において、「先読み予告演出の実行を制限する」とは、先読み予告演出設定制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、全く先読み予告演出の設定を行わず先読み予告演出を実行しないことを意味するが、一部の態様の先読み予告演出の設定および実行を行わないようにしてもよい。

【 0 3 6 0 】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時判定処理（図28参照）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【 0 3 6 1 】

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S653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8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S654）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【 0 3 6 2 】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8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S656）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第1始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【 0 3 6 3 】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8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S658）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第2始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【 0 3 6 4 】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成

されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 6 0）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に既に合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で合算保留記憶数指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドを全て受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAM に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【 0 3 6 5 】

10

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 1）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c における 1 つ目の保留表示を消去し、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 1 8 c 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）。例えば、合算保留記憶表示部 1 8 c の 1 つ目 ~ 5 つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1 つ目の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。

【 0 3 6 6 】

20

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、1 0 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。

【 0 3 6 7 】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動開始指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 1）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した普通図柄変動開始指定コマンドを、RAM に設けられた普通図柄変動開始指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 7 2）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、普通図柄変動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 7 3）とともに、普通図柄の変動表示中であることを示す普通図柄変動中フラグをセットする（ステップ S 6 7 4）。

30

【 0 3 6 8 】

ステップ S 6 7 3 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグをセットし、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグをセットする。

【 0 3 6 9 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマに 1 0 秒に相当する値をセットする（ステップ S 6 7 5）。

40

【 0 3 7 0 】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が 1 0 秒とされ、遊技状態が高ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が 1 . 5 秒とされるのであるが、ステップ S 6 7 5 では、遊技状態にかかわらず、一律に普通図柄変動時間タイマに 1 0 秒に相当する値をセットする。一律に 1 0 秒に相当する値をセットするようにしても、この実施の形態では、後述する所定演出を高ベース状態であるときには行わないように制御するので、所定演出の実行に関して支障が生ずることはない。高ベース状態であった場合には、1 . 5 秒後に普通図柄の変動表示が終了したときに普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにより、普通図柄変動時間タイマの値がリセットさ

50

れることになる(ステップS 6 7 7 参照)。なお、ステップS 6 7 5において、高ベース状態であるか否かを確認し(具体的には、後述する遊技状態データの値が0 2 (H)または0 4 (H)であるかを確認し)、高ベース状態でない場合のみ普通図柄変動時間タイマに1 0 秒に相当する値をセットし、高ベース状態である場合には普通図柄変動時間タイマに1 . 5 秒に相当する値をセットするようにしてもよい。

【0 3 7 1】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動終了指定コマンドであれば(ステップS 6 7 6)、演出制御用CPU 1 0 1は、普通図柄変動中フラグをリセットするとともに、普通図柄変動時間タイマをリセットする(ステップS 6 7 7)。

【0 3 7 2】

受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド(低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド: 図1 5 参照)であれば(ステップS 6 8 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する(ステップS 6 8 2)。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。

【0 3 7 3】

なお、一例として、低確率低ベース状態(非確変非時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 1 (H)」である。低確率高ベース状態(非確変時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 2 (H)」である。高確率低ベース状態(確変非時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 3 (H)」である。高確率高ベース状態(確変時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 4 (H)」である。

【0 3 7 4】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS 6 8 4)。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

【0 3 7 5】

図4 2は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0が用いる乱数を示す説明図である。図4 2に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、第1 ~ 第3最終停止図柄決定用の乱数SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3、擬似連変動時仮停止図柄乱数SR 2、所定演出決定用乱数SR 3、特別図柄表示結果報知決定用乱数SR 4、ボタン演出決定用乱数SR 5、および先読み予告演出決定用乱数SR 6を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0 3 7 6】

第1 ~ 第3最終停止図柄決定用の乱数SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3は、飾り図柄の可変表示結果である停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される飾り図柄(最終停止図柄)を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの飾り図柄のことである。なお、飾り図柄の大当たり図柄の組合せは、第1 ~ 第3最終停止図柄決定用の乱数SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3のうちのいずれか1個の乱数によって決定される。

【0 3 7 7】

擬似連変動時仮停止図柄乱数SR 2は、擬似連演出を伴う飾り図柄の変動中に仮停止表示させる図柄(仮停止図柄)を決定するために用いられる乱数である。

【0 3 7 8】

所定演出決定用乱数SR 3は、所定演出を実行するか否か決定するための乱数である。

【0 3 7 9】

特別図柄表示結果報知決定用乱数SR 4は、特別図柄表示結果報知演出を実行するか否かと、実行する場合の演出の種類を決定するための乱数である。

【0 3 8 0】

ボタン演出決定用乱数SR5は、ボタン演出（図49参照）を実行するか否か決定するための乱数である。

【0381】

先読み予告演出決定用乱数SR6は、先読み予告演出を実行するか否か決定するための乱数である。なお、第2の実施の形態では、SR6は、擬似連中予告演出決定用乱数として用いられる。

【0382】

図43は、図36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、第1所定演出処理（ステップS810）および第2所定演出処理（ステップS811）を実行する。

【0383】

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、飾り図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により飾り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。

【0384】

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飾り図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0385】

飾り図柄変動開始処理（ステップS801）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0386】

飾り図柄変動中処理（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飾り図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0387】

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

【0388】

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。

【0389】

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

10

20

30

40

50

了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

大当たり終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当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行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

10

【 0 3 9 2 】

図 4 4 は、所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。「所定演出」は、特別図柄や飾り図柄の変動表示において特定演出（リーチ演出）が実行されるか否か、または可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入（通過）しやすい状態（例えば、開放状態）に制御されるか否かを報知する演出である。また、この実施の形態では、所定演出において、所定の種類の当り（例えば、小当り）になることが報知される場合もある。この実施の形態では、所定演出において、演出表示装置 9 の表示画面においてルーレットを回転させるような態様の演出が実行される。なお、所定演出において、必ずしも、1 0 0 % 特定演出が実行されることを報知したり、1 0 0 % 可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する必要はなく、特定演出が実行される可能性を示唆する報知をしたり、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御される可能性を示唆する報知をしたりするものであってもよい。また、所定演出は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって実行される。

20

【 0 3 9 3 】

図 4 4 に示す例では、所定演出は、予兆演出、開始演出、報知用演出、結果報知演出の順に実行される。なお、予兆演出が実行される期間を第 1 期間といい、開始演出、報知用演出および結果報知演出が実行される期間を第 2 期間という。

【 0 3 9 4 】

また、第 1 期間の演出（予兆演出）の実行が省略されることがある。また、結果報知演出の期間は短縮されることがある。

30

【 0 3 9 5 】

予兆演出は、遊技者に所定演出が開始されることを想起させるような演出である。開始演出は、所定演出が開始されたことを遊技者に認識させるための演出である。報知用演出は、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に期待させるような演出である。結果報知演出は、遊技者が可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを想起可能な演出である。

【 0 3 9 6 】

なお、第 1 期間の予兆演出が実行された後に第 2 期間の開始演出以降の演出（本例では、ルーレットの演出）に発展しない場合も設けられていることが望ましい。そのようにすれば、予兆演出が実行されることによって、ルーレットなどの演出が行われるかもしれないという期待感だけでなく、必ずしもルーレットなどの演出に発展しないかもしれないと不安感も与えることができ、予兆演出の演出効果を高めることができる。

40

【 0 3 9 7 】

また、この実施の形態では、後述するように、普通図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合と、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合とがある。以下、この実施の形態では、普通図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第 1 所定演出」といい、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第 2 所定演出」といって区別する場合がある。

50

【 0 3 9 8 】

図 4 5 は、所定演出の一例を示す説明図である。なお、図 4 5 には、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出が例示されている。

【 0 3 9 9 】

図 4 5 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表示) が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される (図 4 5 (B) 参照)。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような表示制御が実行される。そのような表示制御による演出が予兆演出に相当する。

【 0 4 0 0 】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像 (例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像) 9 b を表示する制御が実行される (図 4 5 (C) 参照)。そのような表示制御による演出が開始演出に相当する。そして、報知用演出が開始される。

【 0 4 0 1 】

この実施の形態では、報知用演出は、演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出 (ルーレットが回転するような態様の演出) である (図 4 5 (D) 参照)。その後、演出エリア 9 F において、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像 9 c が停止表示される (図 4 5 (E) 参照)。次いで、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像 9 d が表示される (図 4 5 (F) 参照)。その後、演出表示装置 9 に、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態 (開放状態) に制御されることを明示する画像 9 e が表示される (図 4 5 (F) 参照)。なお、図 4 5 (E) , (F) に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【 0 4 0 2 】

図 4 6 は、所定演出の他の例を示す説明図である。なお、図 4 6 には、所定の種類の当り (この例では、小当り) になることを報知するための演出が例示されている。

【 0 4 0 3 】

図 4 6 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表示) が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される (図 4 6 (B) 参照)。そのときに、演出表示装置 9 の表示画面に表示されているキャラクタ画像 9 a が動くような予兆演出が実行される。

【 0 4 0 4 】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される (図 4 6 (C) 参照)。そして、報知用演出が開始される。

【 0 4 0 5 】

報知用演出は演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出である (図 4 6 (D) 参照)。その後、演出エリア 9 F において、所定の種類の当り (この例では、小当り) になることを示唆する画像 9 f が停止表示される (図 4 6 (E) 参照)。次いで、所定の種類の当りの発生を報知するような報知用画像 9 g が表示される (図 4 6 (F) 参照)。その後、演出表示装置 9 に、第 2 大入賞口 (可動部材 7 6 による) が遊技球が進入しやすい状態 (開放状態) に制御されることを明示する画像 9 h が表示される (図 4 6 (F) 参照)。なお、図 4 6 (E) , (F) に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【 0 4 0 6 】

図 4 7 は、所定演出のさらに他の例を示す説明図である。なお、図 4 7 には、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出) が実行されることを報知するための演出が例示されている。

【 0 4 0 7 】

図 4 7 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表

10

20

30

40

50

示)が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される(図47(B)参照)。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタ画像9aが動くような予兆演出が実行される。

【0408】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される(図47(C)参照)。そして、報知用演出が開始される。

【0409】

報知用演出は演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出である(図47(D)参照)。その後、演出エリア9Fにおいて、リーチになることを示唆する画像(大当りの期待度が高いことを報知するための画像)9iが停止表示される(図47(E)参照)。なお、図47に示す例では、リーチになることを示唆する画像9iとして「激熱」の文字列を含む画像が示されているが、この実施の形態では、リーチになることを示唆する画像として、「激熱」の文字列を含む画像と「チャンス」の文字列を含む画像との2つがある。そして、この実施の形態では、スーパーリーチとなる場合には、ノーマルリーチとなる場合と比較して、「チャンス」の文字列を含む画像よりも「激熱」の文字列を含む画像が停止表示される割合が高い。

10

【0410】

そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる(図47(F)参照)。その後、演出表示装置9に、スーパーリーチの発生を明示する画像9jが表示される(図47(F)参照)。なお、図47(E)、(F)に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

20

【0411】

また、この実施の形態では、特定演出(リーチ演出)が実行されることや可変入賞球装置15が遊技球が進入(通過)しやすい状態に制御されることを報知する所定演出が実行される場合に、それらの報知結果が報知される前に、特定演出(リーチ演出)が実行されず可変入賞球装置15も遊技球が進入(通過)しやすい状態に制御されないこと(はずれの報知結果)を報知する所定演出(すなわち、「偽」の所定演出)が実行される場合がある。

【0412】

図48は、一例として、特定演出(リーチ演出)が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

30

【0413】

図48(A)に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動(可変表示)が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される(図48(B)参照)。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタ画像9aが動くような予兆演出が実行される。

【0414】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される(図48(C)参照)。そして、報知用演出が開始される。

【0415】

報知用演出は演出エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出である(図48(D)参照)。その後、演出エリア9Fにおいて、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置15も遊技球が進入(通過)しやすい状態に制御されないこと(はずれの報知結果)を示唆する画像9kが停止表示される(図48(E)参照)。

40

【0416】

次いで、再び報知用演出は演出エリア9Fにおいて図柄の変動が開始され、再び報知用演出が開始されたような演出が実行される(図48(F)参照)。その後、演出エリア9Fにおいて、リーチになることを示唆する画像(大当りの期待度が高いことを報知するための画像)9iが停止表示される(図48(G)参照)。そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる(図48(H)参照)。その後、演出表示装置9に、スーパーリーチの

50

発生を明示する画像 9 j が表示される（図 4 8（I）参照）。

【0417】

次に、通常の予告演出（先読み予告ではない予告に関する演出）を説明する。この実施の形態では、予告演出として、「役物作動演出」が行われる。「役物作動演出」が行われるときには、プッシュボタン 120 による操作を示唆するボタン操作示唆表示 201 が演出表示装置 9 に表示される。例えば、図 4 9 に示すように、ボタン操作示唆表示 201 として、「PUSH！」の文字列とともにプッシュボタン 120 の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。また、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間を示すメータ 202 が、ボタン操作示唆表示 201 の下方に表示される。

【0418】

なお、ボタン操作示唆表示の表示期間は、プッシュボタン 120 の操作が有効な期間（操作有効期間）に相当する。メータ 202 の表示態様は、ボタン操作示唆表示 201 の表示時間の残りに応じて変化する。遊技者は、ボタン操作示唆表示 201 の残り表示時間によって、プッシュボタン 120 の操作が有効である時間の残りを大まかに把握することができる。

【0419】

また、ボタン操作示唆表示 201 は、特別図柄および飾り図柄の表示結果が大当たり図柄になる可能性を報知する操作時演出に相当する。

【0420】

また、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間は、実際のプッシュボタン 120 の操作の有効期間よりも前に終了するように設定される。一例として、図 4 9 に示すように、実際のプッシュボタン 120 の操作有効期間が終了する前（この例では、0.2 秒前）に、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了する。通常、遊技者は、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間がプッシュボタン 120 の操作有効期間であると認識し、メータ 202 が表示が空になる（期間終了に相当）以前にプッシュボタン 120 を操作しようと試みる。表示期間を操作有効期間に一致させた場合には、遊技者が、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間にもとづいて、操作有効期間の終了間際にプッシュボタン 120 を操作したときに、実際にはプッシュボタン 120 が操作されたのは操作有効期間経過後であったという状況が生じうる。その場合、遊技者は、操作有効期間内にプッシュボタン 120 を操作したにもかかわらず、所定の演出が実行されないと誤解する問題がある。しかし、この実施の形態では、操作有効期間よりも前にボタン操作示唆表示の表示期間が終了するので、そのような誤解が生ずることを防止することができる。

【0421】

図 5 0 は、役物作動演出の一例を示す説明図である。図 5 1 は、役物作動演出の他の例を示す説明図である。図 5 2 は、役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。

【0422】

図 5 0 および図 5 2 に示すように、役物作動演出は、リーチ状態（D00 参照）になった後に実行される。また、役物作動演出が実行される際に、味方のキャラクタ画像 400 と敵のキャラクタ 401 画像とが争うような態様のバトル演出が実行される（図 5 0 における D00 および図 5 2（A）参照）。その後、バトル演出が中断され、演出表示装置 9 にボタン操作示唆表示 201 およびメータ 202 が表示される（図 5 0 における D01 および図 5 2（B）参照）。

【0423】

なお、図 5 0 に示すように、バトル演出が中断されて、ボタン操作示唆表示 201 が表示される。よって、遊技者はプッシュボタン 120 の操作の有効期間を認識し易くなる。

【0424】

図 5 0 に示す例では、役物作動演出の態様として、「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」がある。

【0425】

D 1 1 ~ D 1 3 に示す「勝利演出」の態様では、プッシュボタン 1 2 0 の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 1 2 0 を操作すると、直後に演出用役物 1 2 7 が動作し（図 5 0 における D 1 1 および図 5 2（C），（D）参照）、演出表示装置 9 に「勝利」の文字画像 4 0 2 と特定のキャラ画像 4 0 3 が表示された後（図 5 0 における D 1 2 および図 5 2（C），（D）参照）、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図 5 0 における D 1 3 および図 5 2（C），（D）参照）。

【 0 4 2 6 】

D 3 1，D 3 3 に示す「敗北演出」の態様では、プッシュボタン 1 2 0 の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 1 2 0 を操作すると、直後に演出表示装置 9 に「敗北」の文字画像 4 0 4 が表示された後（図 5 0 における D 3 1 および図 5 2（G）参照）、はずれを示す演出図柄が停止表示される（図 5 0 における D 3 3 および図 5 2（G）参照）。

10

【 0 4 2 7 】

D 2 1 ~ D 2 3 に示す「復活演出」の態様では、プッシュボタン 1 2 0 の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 1 2 0 を操作すると、直後に演出表示装置 9 に一旦「敗北」の文字画像 4 0 4 が表示され（図 5 0 における D 2 1 および図 5 2（G），（H）参照）、その後に演出用役物 1 2 7 が動作し（図 5 0 における D 2 2 参照）、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図 5 0 における D 2 3 および図 5 2（G），（H）参照）。

【 0 4 2 8 】

なお、復活演出の態様で予告演出が実行される場合には、プッシュボタン 1 2 0 が操作されたときから所定時間が経過した時点で操作時演出としての演出用役物 1 2 7 の動作が行われることになる。また、その場合、プッシュボタン 1 2 0 が操作されたときに操作時演出とは異なる演出（図 5 0 に示す例では、「敗北」の文字画像 4 0 4 を表示する演出）が実行される。

20

【 0 4 2 9 】

また、演出用役物 1 2 7 が動作することは、操作時演出（この例では、ボタン操作示唆表示 2 0 1）の実行中にプッシュボタン 1 2 0 が操作されたことにもとづいて実行される特別演出に相当する。図 5 0 に示すように、「復活演出」が実行される場合には、プッシュボタン 1 2 0 が操作されたときから所定時間が経過した時点で特別演出（演出用役物 1 2 7 の作動）が実行される。

【 0 4 3 0 】

30

プッシュボタン 1 2 0 が操作有効期間内に操作されなかった場合に、役物作動演出の態様として勝利演出または復活演出が選択されているときには（図 5 1（F）参照）、演出表示装置 9 に、「敗北」の文字画像 4 0 4 が表示される（図 5 1 における D 2 1 参照）。しかし、演出用役物 1 2 7 が動作した後（図 5 1 における D 2 2）、最終的には、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図 5 1 における D 2 3）。

【 0 4 3 1 】

プッシュボタン 1 2 0 が操作有効期間内に操作されなかった場合に、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されているときには、演出表示装置 9 に、「敗北」の文字画像 4 0 4 が表示される（図 5 1 における D 3 1 および図 5 2（I）参照）。その後、はずれを示す演出図柄が停止表示される（図 5 1 における D 3 3 および図 5 2（I）参照）。

40

【 0 4 3 2 】

図 5 1 に示すように、この実施形態では、プッシュボタンが 1 2 0 が操作有効期間内に操作されなかった場合には、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合であっても、勝利演出は実行されず復活演出が実行される。

【 0 4 3 3 】

図 5 3 ~ 図 5 5 は、第 1 所定演出処理（ステップ S 8 1 0）を示すフローチャートである。第 1 所定演出処理では、普通図柄の変動表示が開始されたことを契機として所定の条件が成立すると所定演出が開始される。

【 0 4 3 4 】

第 1 所定演出処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 所定演出を実行中である

50

ことを示す第1所定演出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S731)。第1所定演出実行中フラグがセットされていない場合は、演出制御用CPU101は、第2所定演出を実行中であることを示す第2所定演出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S732)。第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、処理を終了する。第2所定演出実行中フラグがセットされていない場合には、ステップS741に移行する。

【0435】

ステップS731で第1所定演出実行中フラグがセットされていた場合には(すなわち、第1所定演出の実行中である場合には)、演出制御用CPU101は、第1所定演出の演出期間を計測するための第1所定演出タイマの値を-1する(ステップS734)。そして、第1所定演出タイマの値が0になったときには(ステップS735)、第1所定演出を終了する(ステップS736)。また、演出制御用CPU101は、第1所定演出実行中フラグをリセットする(ステップS737)。

10

【0436】

ステップS741では、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグ(次に開始される特別図柄および飾り図柄の変動中に第1所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ)がセットされているか否かを確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、ステップS761に移行する。

【0437】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマ(特別図柄および飾り図柄の変動(可変表示)が開始されない期間を計測するためのタイマ)が動作中(0でない)であるか否かを確認する(ステップS742)。未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、ステップS751に移行する。なお、特別図柄の変動と飾り図柄の変動とは同期しているので、以下、特別図柄の変動を例にして説明を行う。

20

【0438】

未変動期間計測タイマが動作中である場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が開始されたか否かを確認する(ステップS743)。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動開始処理または飾り図柄変動中処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動が開始された場合にはステップS771に移行する。

30

【0439】

特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマの値を-1する(ステップS744)。そして、未変動期間計測タイマの値が0になったときにはステップS771に移行する(ステップS745)。未変動期間計測タイマの値が0でない場合には、処理を終了する。

【0440】

ステップS751では、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定コマンド(普通図柄変動開始指定(当り)コマンドまたは普通図柄変動開始指定(はずれ)コマンド)を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ(普通図柄変動開始指定(当り)コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定(はずれ)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。セットされていない場合には、処理を終了する。

40

【0441】

普通図柄変動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、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否かを確認する(ステップS752)。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【0442】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態(小当り遊技状態も含む)であるか否かを確認する(ステップS753)。大当り遊

50

技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【0443】

大当り遊技状態でない場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時格納領域（図41参照）に、小当りに対応する図柄指定コマンド（図柄6指定コマンド：図16参照）が記憶されているか否か確認する（ステップS754）。小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されている場合には、処理を終了する。

【0444】

小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されていない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップS755）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過しているか否か確認する（ステップS757）。

【0445】

なお、例えば、特別図柄の変動が終了してからの時間を計測するためのタイマを用意し、そのタイマの計測値を確認することによって、ステップS757の判定処理が実現される。特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合には処理を終了する。特別図柄の変動が終了してからの時間が1分未満である場合には、ステップS759に移行する。

【0446】

また、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が特別図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。すなわち、この実施の形態では、低ベース状態における普通図柄の変動時間は10秒であり（図20参照）、ゲート通過記憶数（普通図柄保留数）の上限値は4であるから、 $[4 \times 10 \text{ 秒}]$ よりもやや多い時間が経過するまでは、ステップS759の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【0447】

特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動開始から所定時間（この例では、11.5）経過しているか否か確認する（ステップS758）。所定時間が経過している場合には、処理を終了する。

【0448】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行されることになる変動パターンによって飾り図柄の変動（可変表示）が実行されときには、変動開始から11.5秒後にスーパーリーチ演出が開始される。

【0449】

所定時間が経過していない場合には、演出制御用CPU101は、第1所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップS759）。そして、ステップS764に移行する。なお、変動開始からの経過時間は、例えば、変動時間タイマ（図66および図71参照）の値によって判定される。

【0450】

ステップS759では、演出制御用CPU101は、例えば、図56に示す第1所定演出決定テーブルを用いて、第1所定演出の有無および種類（いずれの報知結果とするか）を決定する。

【0451】

図56に示す第1所定演出決定テーブルには、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）と普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）との各々に応じて、所定演出を実行しない

10

20

30

40

50

ことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（ ）を実行することに対応する判定値と、所定演出（×）の後に所定演出（ ）を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、所定演出（×）とは、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置 15 も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出であり、所定演出（ ）とは、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出である。なお、第 1 所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図 5 6 には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

【 0 4 5 2 】

10

なお、図 5 6 に示す「報知内容」（所定演出）の態様に代えて、または図 5 6 に示す「報知内容」の態様に加えて、他の態様を用いてもよい。例えば、一般に確変確定報知のために使用されるパトランプ（緊急用の赤色灯）状の画像や、特別図柄の表示結果を予告報知するためのステップアップ予告演出において使用されるキャラクタ画像や、大当たり報知のための画像等を、他の態様として用いてもよい。それらを使用する場合には、確変確定報知、ステップアップ予告演出、大当たり報知等と所定演出とを連動させた演出が実現される。

【 0 4 5 3 】

また、図 5 6 に示す例では、普図当りとなる場合であっても、10%の低い割合で所定演出を実行しない場合があるように構成しているが、普図当りとなる場合には、100%の割合で所定演出を実行するように構成してもよい。

20

【 0 4 5 4 】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 7 5 9 の処理において、所定演出決定用乱数（図 4 2 参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。なお、演出制御用 CPU 101 は、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第 1 所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第 1 所定演出決定テーブルにおける「普通図柄当り」に関する判定値を使用する。なお、普通図柄変動開始指定コマンド格納領域（ステップ S 6 7 2 参照）に格納されている普通図柄変動開始指定コマンドを確認することにより普図当りであるか否かを判定し、普図当りであれば「普通図柄当り」に関する判定値を使用し、普図当りでなければ「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用するようにしてもよい。

30

【 0 4 5 5 】

また、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 7 5 9 の処理を実行するときに、普通図柄変動開始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 CPU 101 は、ステップ S 7 3 3 で「Y」と判定した場合にも、普通図柄変動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、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 7 5 2 , S 7 5 3 , S 7 5 4 , S 7 5 7 , S 7 5 8 で「Y」と判定したことによりステップ S 7 5 9 の処理に移行しなかった場合にも、セットされている普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。

40

【 0 4 5 6 】

ステップ S 7 6 1 では、演出制御用 CPU 101 は、特別図柄の変動が開始されたか否かを確認する。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値によって判定される。特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出短縮用タイム（所定演出の演出期間の短縮の程度を決定するためのタイム）の値を + 1 する（ステップ S 7 6 2 ）。特別図柄の変動が開始された場合には、ステップ S 7 7 1 に移行する。

【 0 4 5 7 】

ステップ S 7 6 4 では、演出制御用 CPU 101 は、第 1 所定演出を実行することに決定されているか否かを確認する。なお、ステップ S 7 5 9 の処理で第 1 所定演出を実行する

50

ことに決定される。第 1 所定演出を実行することに決定されていない場合には、処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

第 1 所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップ S 7 6 5）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でなければ、ステップ S 7 7 0 に移行する。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンがリーチにもならないはずれであるか否か確認する（ステップ S 7 6 6）。変動パターンがリーチ演出を含む場合には、ステップ S 7 7 1 に移行する。

10

【 0 4 5 9 】

変動パターンがリーチにもならないはずれである場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別図柄の変動の残り時間（例えば、図 6 6 および図 7 1 に示す変動時間タイマの値で特定される。）が普通図柄の変動時間（例えば、10 秒：可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間に相当）よりも短いかなどを確認する（ステップ S 7 6 7）。短くない場合には、ステップ S 7 7 1 に移行する。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別図柄の変動の残り時間が、普通図柄の変動時間より短い所定時間（例えば、3 秒）よりも短いかなどを確認するようにしてもよい。

【 0 4 6 0 】

特別図柄の変動の残り時間が短い場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、保留記憶がある（少なくとも第 1 保留記憶数カウンタの値と第 2 保留記憶数カウンタの値とのいずれかが 0 でない）かなどを確認する（ステップ S 7 6 8）。保留記憶がない場合には、ステップ S 7 7 1 に移行する。

20

【 0 4 6 1 】

保留記憶がある場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次変動ありフラグをセットする（ステップ S 7 6 9）。

【 0 4 6 2 】

ステップ S 7 7 0 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、未変動期間計測タイマに所定の時間（この例では、3 秒）に相当する値を設定する。

【 0 4 6 3 】

ステップ S 7 7 1 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、演出短縮用タイマの値（ステップ S 7 4 1, S 7 6 1, S 7 6 2 参照）に応じた所定演出パターンを選択する（ステップ S 7 7 2）。具体的には、所定演出のパターンを、図 4 4 に示された所定演出の期間から演出短縮用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。短縮される期間は、図 4 4 に示された結果報知演出の期間である。

30

【 0 4 6 4 】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、未変動期間計測用タイマの値（ステップ S 7 4 2, S 7 4 3, S 7 4 4 参照）が 0 になっているか否か確認する（ステップ S 7 7 3）。未変動期間計測用タイマの値が 0 になっていない場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、未変動期間計測用タイマの値に応じた所定演出パターンを選択する（ステップ S 7 7 4）。具体的には、所定演出のパターンを、図 4 4 に示された所定演出の期間から未変動期間計測用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。なお、短縮される期間は、図 4 4 に示された結果報知演出の期間である。

40

【 0 4 6 5 】

未変動期間計測用タイマの値が 0 である（未変動期間計測用タイマがタイムアウトしている）場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップ S 7 7 5）。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 期間（図 4 4 参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップ S 7 7 6）

50

。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、第1期間（図44参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップS777）。

【0466】

次いで、演出制御用CPU101は、第1所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（ステップS778）。そして、演出制御用CPU101は、第1所定演出を開始する（ステップS779）とともに、第1所定演出実行中フラグをセットする（ステップS780）。

【0467】

なお、第1所定演出実行中フラグをセットする場合、第1所定演出の報知結果も特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「 」であることを示すフラグ、所定演出（×）の後に所定演出（ ）を実行することを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、第1所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第1所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0468】

なお、この実施の形態では、具体的は、第1所定演出は、後述するプロセステーブルに設定されているデータに従って演出制御を実行することによって実現される。その場合には、演出制御用CPU101は、ステップS779の処理で、決定された所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに設定されているデータを用いて演出表示装置9の表示制御等を開始する。なお、各プロセステーブルは、あらかじめROMに格納されている。

【0469】

図57は、第2所定演出処理（ステップS811）を示すフローチャートである。第2所定演出先読み処理では、演出制御用CPU101は、まず、新たな変動カテゴリコマンドを受信したか否かを確認する（ステップS5201）。新たな変動カテゴリコマンドを受信した場合には、演出制御用CPU101は、第1所定演出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S5202）。第1所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2所定演出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S5203）。第2所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2所定演出の実行が決定されていることを示す第2所定演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS5204）。

【0470】

第2所定演出決定フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する（ステップS5205）。次変動ありフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマが動作中（0でない）であるか否か確認する（ステップS5206）。

【0471】

未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、演出制御用CPU101は、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否か確認する（ステップS5207）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【0472】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（ステップS5208）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【0473】

大当り遊技状態でなければ、演出制御用CPU101は、新たに受信した変動カテゴリ

10

20

30

40

50

コマンドで示される変動パターン種別がスーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの判定結果を示しているか否か確認する（ステップS5209）。具体的には、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ10コマンド、変動カテゴリ12コマンド、変動カテゴリ23コマンドまたは変動カテゴリ26コマンド（図17および図18参照）を受信したか否かを確認する。

【0474】

次いで、演出制御用CPU101は、第2所定演出の有無および種類を決定するための第2所定演出決定テーブルとして、入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当り）および合算保留記憶数に応じた所定演出決定テーブルを選択する（ステップS5210）。

10

【0475】

また、演出制御用CPU101は、ステップS5210の処理で選択した第2所定演出決定テーブルを用いて、第2所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップS5211）。

【0476】

図58は、第2所定演出決定テーブルを示す説明図である。図58に示すように、この実施の形態では、第2所定演出決定テーブルにおいて、入賞時判定結果および合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。

20

【0477】

また、図58に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して、特定演出に対する期待度が最も高い所定演出（激熱）が高い割合で決定されるとともに、合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高まる。この実施の形態では、後述するように、第2所定演出が実行される変動表示が開始される前の各変動表示において、先読み予告演出が実行される（すなわち、はずれの報知結果となるがセの所定演出）が実行されるのであるが、そのように合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高められていることによって、先読み予告演出の数が多く実行されるほど、特定演出（本例では、スーパーリーチ演出）が出現することに対する期待感を高めることができる。

30

【0478】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告決定処理を実行する（ステップS5212）。

【0479】

また、演出制御用CPU101は、第2所定演出を実行することに決定した場合には、第2所定演出決定フラグをセットする（ステップS5213、S5214）。

【0480】

なお、第2所定演出決定フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果も特定可能な情報もRAMに記憶する。一例として、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグをセットする。また、例えば、第2所定演出決定フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第2所定演出決定フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

40

【0481】

次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数を第1変動回数カウンタにセットする（ステップS5215）。なお、第1変動回数カウンタは、第2所定演出を含む変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の変動表示中に第2所定演出の実行の決定が行われてステップS5215で第1変動回数カウンタがセットされた場合には、ま

50

ず、その実行中の変動表示の終了時に第1変動回数カウンタの値が1減算され(ステップS8312参照)、結果として、第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になる。なお、ステップS5215において、特別図柄や飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数から1減算した値を第1変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になるようにすることができる。

【0482】

図59～図61は、先読み予告演出決定処理(ステップS5212)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、既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出が実行されたことを示す先読み予告演出実行済フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6005)。なお、先読み予告演出実行フラグは、後述するステップS6014, S6027, S8011でセットされる。先読み予告演出実行済フラグは、ステップS840Gでセットされる。先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出実行済フラグがセットされている場合には、ステップS6020に移行する。

10

【0483】

ステップS6005の処理が実行されることによって、先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。また、先読み予告演出実行済フラグがセットされていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。なお、先読み予告演出実行済フラグは、先読み予告演出が実行された後、先読み予告演出の対象である可変表示が実行されるとリセットされる。

20

【0484】

先読み予告演出実行フラグも先読み予告演出実行済フラグもセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出設定制限期間であることを示す先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6006)。先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には、ステップS6020に移行する。すなわち、先読み予告演出設定制限期間中である場合には、ステップS6013の先読み予告演出の判定処理に移行しないようにして、先読み予告演出の実行を制限する。

【0485】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101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始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する(ステップS6007)。

30

【0486】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信するはずであるから、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータがそれぞれ「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」(または「C1(H)」)、および「C2(H)」であるコマンドが格納されているはずである(図15参照)。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの受信し損ないが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

40

【0487】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータが「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」(または「C1(H)」)、および「C2(H)」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されてい

50

ても、順番が異なっていれば（例えば、「C4(H)」よりも前に「C6(H)」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【0488】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用CPU101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図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6005）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400(H)）が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されているはずである（図16および図17参照）。それにもかかわらず、大当たりや突然確変大当たり、小当たりに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図18参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

10

【0489】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101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始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6009）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

20

【0490】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。

30

【0491】

なお、この実施の形態では、ステップS6007～S6009の判定処理のうちのいずれか1つでも「N」と判定された場合に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するが、例えば、ステップS6007～S6009の判定処理のうちいずれか2つで「N」と判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよく、ステップS6007～S6009の全ての判定処理において「N」と判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよい。

【0492】

40

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600(H)。非リーチCA2-1指定）であるか否かを確認する（ステップS6010）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6011に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS6011の処理を実行することなく、ステップS6020に移行する。

【0493】

50

ステップS 6 0 1 0 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に先読み予告演出を実行可能になる。そのように構成することによって、先読み予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより先読み予告演出の連続性が損なわれる事態が防止される。なお、このことは、後述するステップS 6 0 2 4 , S 8 0 0 8 の処理についても同様である。なお、予告対象までの変動表示が全て変動カテゴリ1であるか否かの判定処理(ステップS 6 0 1 0)を行わないようにして、予告対象までの変動表示が全て「非リーチはずれ」であるか否かにかかわらず、ステップS 6 0 1 1 以降の処理を実行するようにしてもよい。

【0494】

10

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果と第2所定演出の実行/非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択する(ステップS 6 0 1 1)。そして、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する(ステップS 6 0 1 3)。具体的には、先読み予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値(先読み予告演出決定テーブルに設定されている判定値)に応じて、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

【0495】

図62は、先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と、先読み予告演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、先読み予告演出を実行しないこと

20

に対応する判定値と先読み予告演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを先読み予告演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

【0496】

図62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「ボタン演出リーチ」、「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、高い割合で先読み予告演出が実行される。なお、この実施の形態では、ボタン演出リーチは、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-4(図7参照)である。変動パターン種別では、ノーマルCA3-1またはノーマルCA2-4である(図12参照)。

【0497】

30

また、図62に示すように、第2所定演出が実行される場合には、第2所定演出が実行されない場合に比べて高い割合で先読み予告演出が実行される。

【0498】

また、この実施の形態では、先読み予告演出は、予告対象の可変表示が開始される前の各々の可変表示中において実行される。しかし、予告対象の可変表示が開始される前の複数回の可変表示(例えば、3回の可変表示)における1回または所定回(例えば、2回)の可変表示において先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、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ときに、先読み予告演出の実行回数やどのタイミングで(どの回の可変表示において)先読み予告演出を実行するのかを、例えば、乱数を用いた抽選によって決定する。

40

【0499】

なお、ステップS 6 0 1 3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、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。このことは、後述するステップS 6 0 2 6 , S 8 0 1 0 についても同様である。

【0500】

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

50

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。

【０５０１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ６０１３）、ステップＳ６０２０に移行する。

【０５０２】

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ＣＰＵ１０１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演出実行フラグをセットする（ステップＳ６０１４）。

10

【０５０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６０１５）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１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合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする。

【０５０４】

なお、第２変動回数カウンタは、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。この実施の形態では、飾り図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてステップＳ６０１５や後述するステップＳ６０２８で第２変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第２変動回数カウンタの値が１減算され（ステップＳ８３２参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで第２変動回数カウンタの値が０となり先読み予告演出の判定を行わない期間が終了する。

20

【０５０５】

なお、ステップＳ６０１５や後述するステップＳ６０２８の処理において、飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の保留記憶数から１減算した値を第２変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで先読み予告演出の判定を行わない期間が終了するようにすることができる。

30

【０５０６】

また、ステップＳ６０１５の処理で第２変動回数カウンタに設定される値と、ステップＳ５２１５の処理で第１変動回数カウンタに設定される値とは同じである。従って、先読み予告演出は、第２所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行されることになる。

【０５０７】

ステップＳ６０２０では、演出制御用ＣＰＵ１０１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始動入賞指定コマンドが第１始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第１始動入賞指定コマンドが格納されていれば、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１通常表示を１つ増加させる（ステップＳ６０２１）。

40

【０５０８】

最新の始動入賞指定コマンドが第１始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第２始動入賞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通常表示を１つ増加させる（ステップＳ６０２２）。

【０５０９】

ステップＳ６０２３に処理が移行する場合は、いずれかの始動入賞時のコマンドの受信し損ないまたは不整合が発生し、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合で

50

ある。この場合、演出制御用CPU101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コマンドを確認し、少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンド（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合算保留記憶数指定コマンド）を受信しているか否かを確認する（ステップS6023）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドが格納されている格納領域において欠落しているコマンドが始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）のみであり、それ以外の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドが順番通りに格納され、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容も整合していれば、少なくとも始動入賞指定コマンド以外の3つのコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、合算保留記憶数指定コマンド）については受信できていることから、ある程度の信憑性を担保できている可能性がある。始動入賞指定コマンド以外のコマンドの中に受信できなかったものがある場合には、ステップS6031に移行する。

10

【0510】

少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS6024）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6025に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれてい

20

【0511】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS6011、S6013の処理と同様に、入賞時判定結果と第2所定演出の実行/非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップS6025、S6026）。先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には、ステップS6031に移行する。

【0512】

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CPU101は、先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップS6027）。

30

【0513】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数を第2変動回数カウンタにセットする（ステップS6028）。この場合、演出制御用CPU101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合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第2変動回数カウンタにセットする。そして、ステップS6032に移行する。

【0514】

ステップS6031では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドを格納領域において未判定情報をセットする（ステップS6031）。具体的には、図41において、最新のコマンドが格納されている格納領域の未判定情報の値を「1」にセットする。

40

【0515】

ステップS6032では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を、第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示および第2特殊表示のいずれとも異なる未受信態様に変更するとともに、未受信態様の保留表示を1つ増加させる。この実施の形態では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を緑色の丸形表示に変更するとともに、緑色の丸形表示を1つ増加させる。なお、未受信態様の保留表示は、この実施の形態で示したものに

50

かぎらず、例えば、緑以外の色（例えば、黄色）に保留表示を変更するようにしてもよい。

【 0 5 1 6 】

なお、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドの受信し損ないや不整合が生じた場合に、合算保留記憶表示部 1 8 c に表示されている全ての保留表示を変更するが、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた保留記憶に対する保留表示のみを未受信態様で表示するようにし、それ以前の保留表示に関しては第 1 通常表示や第 2 通常表示、第 1 特殊表示、第 2 特殊表示を継続するようにしてもよい。また、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた後、先読み予告演出設定制限期間中に、さらに発生した保留記憶に対して、未受信態様で保留表示を表示してもよいし、通常の第 1 通常表示や第 2 通常表示で表示してもよい。

10

【 0 5 1 7 】

また、コマンドの受信し損ないが生じたときに、先読み予告演出を全く実行しないようにしてもよい。

【 0 5 1 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み予告演出設定制限フラグをセットし（ステップ S 6 0 3 3）、先読み予告演出設定制限期間を開始する。

【 0 5 1 9 】

図 6 3 は、先読み予告演出の一例を示す説明図である。図 6 3（A）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像 9 M によって先読み予告演出が実行される（図 6 3（B）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図 6 3（C）参照）。

20

【 0 5 2 0 】

次いで、図 6 3（D）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次の飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像 9 M によって先読み予告演出が実行される（図 6 3（E）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図 6 3（F）参照）。

【 0 5 2 1 】

さらに、図 6 3（G）に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次の飾り図柄の変動が実行され（図 6 3（H）参照）、変動中に所定演出が実行される（図 6 3（I）、（J）参照）。所定演出は、演出エリア 9 F において図柄が変動するような演出（ルーレットが回転するような態様の演出）である（図 6 3（J）参照）。その後、演出エリア 9 F において、可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像 9 c が停止表示される（図 4 5（E）参照）。

30

【 0 5 2 2 】

つまり、図 6 3 には、2 回の変動の開始時に先読み予告演出が実行され、3 回目の変動中に所定演出が実行される例が示されている。

【 0 5 2 3 】

なお、図 6 3 に例示されたような先読み予告演出の態様は一例であり、他の態様の先読み予告演出を用いてもよい。他の態様として、例えば、保留数表示を特定の態様で表示する保留球予告、所定演出（ルーレット演出）における予兆演出と同等の演出、チャンス目の仮停止表示、特定のストーリーにもとづく動画像演出（予告演出実行時にのみ出現する動画像演出）がある。

40

【 0 5 2 4 】

図 6 4 は、図 3 6 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグが

50

セットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

【0525】

図65および図66は、図43に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、先読み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S 8 0 0 0）。先読み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 0 2 1に移行する。

【0526】

演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグがセットされていない場合には、先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 0 0 1）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされていない場合は（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中でなければ）、ステップS 8 0 2 1に移行する。

【0527】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（ステップS 8 0 0 2）。そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップS 8 0 0 3）。

【0528】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータがそれぞれ「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」（または「C1(H)」）、および「C2(H)」であるコマンドが格納されているはずである（図15参照）。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていない場合は、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの受信し損ないが発生した格納状態の格納領域がまだ残っており、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【0529】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータが「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」（または「C1(H)」）、および「C2(H)」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「C4(H)」よりも前に「C6(H)」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【0530】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS 8 0 2 1に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS 8 0 0 4）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（

10

20

30

40

50

C 4 0 0 (H)) が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ 1 コマンド～変動カテゴリ 1 2 コマンドのいずれかが格納されているはずである (図 1 6 および図 1 7 参照) 。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ 2 1 コマンド～変動カテゴリ 2 9 コマンド (図 1 8 参照) が格納されていた場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【 0 5 3 1 】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 2 1 に移行する。全ての格納領域 1 ～ 8 において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、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全ての格納領域 1 ～ 8 において、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する (ステップ S 8 0 0 5) 。具体的には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドや第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドの E X T データで示される合算保留記憶数が 0 であった場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【 0 5 3 2 】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 2 1 に移行する。全ての格納領域 1 ～ 8 において始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、先読み予告演出設定制限フラグをリセットする (ステップ S 8 0 0 6) 。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域 1 ～ 8 において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、先読み予告演出設定制限期間の開始の契機となったコマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

【 0 5 3 3 】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示が開始されるタイミングで、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するが、このようなタイミングに限らず、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示を終了するタイミングで先読み予告演出設定制限期間を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、後述する飾り図柄変動停止処理においてステップ S 8 0 0 1 ～ S 8 0 0 6 と同様の処理を行い、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するようにすればよい。

【 0 5 3 4 】

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の各格納領域 1 ～ 8 のうち、未判定情報の値が「 1 」に設定されているものがあるか否かを確認する (ステップ S 8 0 0 7) 。未判定情報の値が「 1 」に設定されているものがあれば (すなわち、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶の中で先読み予告演出の設定処理が未実行のものがあれば) 、ステップ S 8 0 0 8 に移行する。未判定情報の値が「 1 」に設定されているものがなければ、ステップ S 8 0 2 1 に移行する。

【 0 5 3 5 】

なお、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域の中に未判定情報の値が「 1

10

20

30

40

50

」に設定されている格納領域が複数ある場合には、そのうち最近に発生した保留記憶（一番最後に始動入賞したものに对应する保留記憶）に対する始動入賞時のコマンドに対してステップS8008～S8012の処理を行い、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶に対して先読み予告演出の設定処理を遡って行う。なお、未判定情報の値が「1」に設定されている複数の格納領域に格納されているコマンド全てについて、それぞれステップS8008～S8012の処理を行って、遡って先読み予告演出を設定できるものがあるか否かを判定するようにしてもよい。

【0536】

未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば、演出制御用CPU101は、その未判定の格納領域よりも以前からコマンドが格納されている格納領域から変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、その未判定の格納領域の1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定）であるか否かを確認する（ステップS8008）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS8009に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS8013に移行する。

10

【0537】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS6010、S6011の処理と同様に、入賞時判定結果と第2所定演出の実行/非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップS8009、S8010）。

20

【0538】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS8010）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップS8011）。

【0539】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の判定対象としたコマンドよりも前に受信して始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの組（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの組）の数を特定し、特定した数（すなわち、予告対象の変動表示の1つ前までの変動表示の数）を第2変動回数カウンタにセットする（ステップS8012）。

30

【0540】

そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域内の全ての格納領域1～8の未判定情報の値を「0」とする（ステップS8013）。

【0541】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行可能に構成するが、先読み予告演出設定制限期間が解除されても、未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行しないように構成してもよい。この場合、具体的には、ステップS8005の処理を実行した後に、ステップS8021に移行するようにし、ステップS8007～S8013の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8において未判定情報を設定する記憶領域を設ける必要がなくなる。

40

【0542】

ステップS8021では、演出制御用CPU101は、ボタン演出を実行するか否かとボタン演出の態様を決定するために予告演出決定処理を実行する。

【0543】

ボタン演出は、図49等を示されたボタン操作示唆表示201（すなわち、操作時演出）である。ボタン演出の態様は、図50および図51に例示された役物作動演出の態様としての「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」である。

【0544】

50

図 6 7 は、ボタン演出決定処理（ステップ S 8 0 2 1）を示すフローチャートである。ボタン演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ボタン演出決定用乱数を抽出し（ステップ S 9 1 1）、乱数値に一致する判定値（ボタン演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、ボタン演出を実行するか否かと、ボタン演出の態様（種類）とを決定する（ステップ S 9 1 2）。なお、ここでは通常の予告演出としてボタン演出を例にとって説明したが、図 6 7 の処理で決定される通常の予告演出は、例えば全図柄変動期間（特別図柄の可変表示において、全飾り図柄が変動している期間）中に実行されるステップアップ予告等であって良い。

【 0 5 4 5 】

図 6 8 は、ボタン演出決定テーブルを示す説明図である。ボタン演出決定テーブルには、ボタン演出の態様に対応する判定値が設定されている。ボタン演出の態様として、図 5 0 および図 5 1 に例示された役物作動演出の態様としての「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」がある。

【 0 5 4 6 】

図 6 8 に示すように、入賞時判定結果として「大当たり」とするものがある場合には、「勝利演出」または「復活演出」を実行することに決定される。入賞時判定結果として「大当たり」とするものがない場合には、高い割合で「敗北演出」を実行することに決定され、低い割合で「復活演出」を実行することに決定される。

【 0 5 4 7 】

なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入賞時判定結果として「大当たり」とするものがない場合に「復活演出」を実行するときには、「復活演出」が実行された後に、再び「敗北演出」が実行される。

【 0 5 4 8 】

また、図 6 8 に示す例では、「勝利演出」、「敗北演出」または「復活演出」を実行することに決定されるが、いずれの演出も実行しない（すなわち、ボタン演出を実行しない。）こともあるように、ボタン演出決定テーブルを構成してもよい。その場合には、入賞時判定結果として「大当たり」とするものがある場合には、入賞時判定結果として「大当たり」とするものがない場合に比べて、低い割合でボタン演出を実行しないことに決定されるように、ボタン演出決定テーブルが構成される。

【 0 5 4 9 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入賞時判定結果として「大当たり」とするものがない場合には、スーパーリーチまたはボタン演出リーチ（図 6 2 参照）に対応する入賞時判定結果が始動入賞時コマンド格納領域（図 4 1 参照）に存在するときに、ステップ S 9 1 1 ~ S 9 1 5 の処理を実行するようにしてもよい。

【 0 5 5 0 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、ボタン演出を実行することに決定した場合には（ステップ S 9 1 3）、ボタン演出フラグをセットする（ステップ S 9 1 4）。また、ステップ S 9 1 2 の処理で決定したボタン演出の態様を示すデータを R A M に記憶する（ステップ S 9 1 5）。

【 0 5 5 1 】

次に、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 0 2 2）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）を読み出す（ステップ S 8 0 2 3）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、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 S 8 0 2 4）。そして、決定した停止図柄を R A M に記憶する（ステップ S 8 0 2 5）。

【 0 5 5 2 】

また、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の 1 つ目の格納領域（格納領域 1）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

10

20

30

40

50

コマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド)を削除し、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S8026)。

【0553】

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S8024において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。また、ステップS8024の処理で、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りで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。

10

【0554】

図69は、演出表示装置9における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図69に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くし、「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

20

【0555】

具体的には、演出制御用CPU101は、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」にすることに決定されている場合には、SR1-1を抽出し、SR1-1を用いて左中右の停止図柄(左中右の図柄が揃った飾り図柄の組合せ)を決定する。

【0556】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドまたは表示結果6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」などの飾り図柄の組合せ(チャンス目)を決定する。そして、「はずれ」の場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の飾り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図柄が揃った飾り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図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

30

【0557】

具体的には、演出制御用CPU101は、例えば、はずれ図柄にすることに決定されている場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、SR1-1~SR1-3を抽出し、SR1-1を用いて左図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定し、SR1-3を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を1図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、SR1-1~SR1-2を抽出し、SR1-1を用いて左右図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左図柄を1図柄ずらす。

40

【0558】

なお、飾り図柄についても、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。

【0559】

50

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する。具体的には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行する場合（先読み予告演出実行フラグがセットされている場合）には、変動パターンと先読み予告演出の態様とに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8027, S8032）。また、第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、第1期間（図44参照）から開始される所定演出パターンを選択し（ステップS8028, S8029）、所定演出および変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8030）。また、演出制御用CPU101は、第2所定演出タイマに、所定演出の演出期間に対応する値をセットする（ステップS8031）。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S8035）。なお、先読み予告実行フラグがセットされており、かつ第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、ステップS8032にて、変動パターンと先読み予告演出の態様とに応じた、第2所定演出を含むプロセステーブルが選択され、さらに第2所定演出タイマがセットされる。

【0560】

図70は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセステーブルには、可動役物を駆動するためのデータ（例えば、演出用役物127を動作させる可動部材用モータ128の動作を規定するためのデータ）も設定されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。

【0561】

図70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。

【0562】

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

【0563】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8036）。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。

【0564】

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飾り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。

【0565】

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S8037）。

【0566】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示を消化した後の次の変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成されているが、例えば、ステップS8026のシフト処理を変動パターンコマンド受信待ち処理のステップS811でYと判定した後に実行するようにし、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示が「非リーチはずれ」であることを条件に、その先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示において先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

10

【0567】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8038）。

【0568】

図71は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、第2所定演出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S840）。第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、第2所定演出タイマの値を-1する（ステップS841）。そして、第2所定演出タイマの値が0になったときには（ステップS842）、第2所定演出を終了する（ステップS843）。また、演出制御用CPU101は、第2所定演出実行中フラグをリセットする（ステップS844）。

20

【0569】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマおよび変動時間タイマの値を-1する（ステップS845、S846）。また、ボタン操作タイマが動作中であれば、ボタン操作タイマの値を-1する（ステップS847）。

30

【0570】

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS848）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップS849）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS850）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS851）。

40

【0571】

また、演出制御用CPU101は、ボタン演出フラグがセットされている場合には（ステップS855）、プッシュボタン120の操作有効期間であるボタン操作有効期間が開始しているか否かを確認する（ステップS856）。操作有効期間が開始しているか否かは、例えば、変動時間タイマの値で確認される。演出制御用CPU101は、操作有効期間が開始していない場合には、操作有効期間の開示時点になったか否かを確認する（ステップS857）。操作有効期間の開示時点になったときには、演出制御用CPU101は、操作有効期間を計時するためのボタン操作タイマをスタートさせる（ステップS858）。

【0572】

また、演出制御用CPU101は、ボタン操作有効期間であるときには、入力ポート1

50

06 (図4参照)を介してプッシュボタン120の操作がなされたか否か確認する(ステップS860)。プッシュボタン120の操作がなされない場合には、ステップS865に移行する。

【0573】

プッシュボタン120の操作がなされた場合には、演出制御用CPU101は、使用するプロセステーブルを、ボタン演出の態様(役物作動演出の態様:「勝利演出」、「敗北演出」または「復活演出」(図50参照))に応じたテーブルに変更する(ステップS861)。以後、演出は、プロセステーブルにもとづいて、図50のD11~D13、D21~D23またはD31、D33に示されたように実行される。なお、ボタン演出の態様は、図67に示すステップS915の処理でRAMに記憶されている。

10

【0574】

また、プッシュボタン120の操作がなされない場合でも、ボタン操作タイマがタイムアウトしたら(すなわち、操作有効期間が終了したら)、ステップS861の処理を実行する。その場合には、以後、演出は、プロセステーブルにもとづいて、図51のD21~D23またはD31、D33に示されたように実行される。

【0575】

また、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する(ステップS865)。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS867)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS866)、演出制御用CPU101は、ステップS867の処理を実行する。

20

【0576】

図72は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS8300)。また、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って演出表示装置9において停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS8301)。

【0577】

次いで、演出制御用CPU101は、大当りにすることに決定されているか否か確認する(ステップS8302)。大当りにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りにすることに決定されているか否か確認することもできる。大当りとすることに決定されていない場合には、ステップS8311に移行する。

30

【0578】

大当りにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、大当りの開始を報知する演出(ファンファーレ演出)に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8304)。

40

【0579】

そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS8305)。また、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップS8306)。

【0580】

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S8307)。

【0581】

50

ステップS 8 3 1 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出決定フラグがセットされているか否かを確認する。第2所定演出決定フラグがセットされていない場合には、ステップS 8 3 2 1に移行する。セットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS 8 3 1 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の第1変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 1 3)。第1変動回数カウンタの値が0でない場合には、ステップS 8 3 2 1に移行する。0になっている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出実行中フラグをセットする(ステップS 8 3 1 6)。

【0582】

なお、第2所定演出実行中フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果を特定可能な情報もセットする。例えば、報知結果を特定可能な情報は、報知結果が「×」であることを示すフラグ、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグである。また、例えば、第2所定演出実行中フラグが複数ビット(例えば、1バイト)で構成される場合には、第2所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0583】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出決定フラグをリセットし(ステップS 8 3 0 8 e)、ステップS 8 3 1 1に移行する。

【0584】

ステップS 8 3 2 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS 8 3 2 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 2 3)。第2変動回数カウンタの値が0になっている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出実行フラグをリセットする(ステップS 8 3 2 4)。S 8 3 2 4の処理が実行されることによって、入賞時判定の対象となった変動(可変表示)が終了すると、再び先読み予告演出を実行可能な状態になる。

【0585】

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 3 2 6)。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグをリセットする処理も行う。例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、ボタン演出フラグをリセットする。

【0586】

その後、演出制御用CPU 1 0 1は、図43に示すように、大当たり表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当たり終了演出処理を順次実行する。

【0587】

以上に説明したように、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、遊技制御用マイクロコンピュータ560の判定にもとづいて、当該判定の対象であった特別図柄の可変表示が実行される以前に開始される複数回の可変表示に亘って予告演出(先読み予告演出)を実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて予告演出(先読み予告演出)を実行するが、予告演出(先読み予告演出)が実行されるときには、実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行する(図62参照)。よって、所定演出が実行されていないときでも、先読み予告演出によって遊技の興趣を向上させることができる。また、高い割合で先読み予告演出と所定演出とが両方実行され、演出効果が高まる。例えば、所定演出が実行される頻度が上昇し、かつ先読み予告演出を見た遊技者に対して、大当たりとなる期待感を与えることが出来る。

また、図54のステップS 7 6 5及びS 7 7 0の処理により、特図変動が実行されていない場合に特図変動が実行されている場合よりも第1所定演出の開始を遅らせる。そのため、所定演出の内容が遊技者に推測できる割合が少なくなり、所定演出への興味の低下を

10

20

30

40

50

防止することが出来る。

【 0 5 8 8 】

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 1 0 0 は、先に第 2 予告演出を実行するか否か決定し、次いで先読み予告演出を実行するか否か決定するが（図 5 7 参照）、先に先読み予告演出を実行するか否か決定し、先読み予告演出を実行することに決定された場合に、第 2 予告演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。そのように制御しても、先読み予告演出を、第 2 所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行するようにすることが可能である。

【 0 5 8 9 】

また、入賞時判定結果が大当りを示している場合に高い割合で先読み予告演出を実行するようにし、かつ、入賞時判定結果が大当りを示している場合に高い割合で第 2 所定演出を実行するようにした場合には、結果として、先読み予告演出が実行されるときには、高い割合で、第 2 所定演出が実行される。

10

【 0 5 9 0 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 5 2 1 1 の処理（図 5 7 参照）で所定演出（激熱）を実行することに決定した場合に、ステップ S 6 0 2 6 の処理で、高い割合で、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合には、先読み予告演出決定テーブル（図 6 2 参照）において、第 2 所定演出の態様まで分けて判定値が設定される。

【 0 5 9 1 】

20

なお、この実施の形態では、第 2 所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後に、あらためて第 2 所定演出を実行するか否か決定することが可能である（図 5 7 参照）。しかし、第 2 所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、実行することが既に決定されている第 2 所定演出が実行されるまでの間、他の態様（実行することに決定されている第 2 所定演出の態様）と異なる態様の第 2 所定演出を実行しないようにしてもよい。

【 0 5 9 2 】

そのように制御する場合には、例えば、第 2 所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、ステップ S 5 2 1 1 の処理で、あらためて第 2 所定演出を実行することに決定され、かつ、実行することが既に決定されている第 2 所定演出の態様と異なる態様の第 2 所定演出を実行することに決定されたときには、決定結果を「第 2 所定演出を実行しない」に変更したり、あらためて決定された方の第 2 所定演出の態様を、実行することが既に決定されている第 2 所定演出の態様に変更すればよい。

30

【 0 5 9 3 】

また、第 1 所定演出を実行することに決定されている場合には、第 1 所定演出の実行が終了するまで第 2 所定演出を開始しないようにしたり、第 2 所定演出を実行することに決定されている場合には、第 2 所定演出の実行が終了するまで第 1 所定演出を開始しないようにしたりしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 3 ~ 図 5 5 に示す第 1 所定演出処理において、第 2 所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第 1 所定演出処理を終了するように構成され、また、図 5 3 に示す第 1 所定演出処理で、第 2 所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第 1 所定演出処理を終了するように構成され、図 5 3 ~ 図 5 5 に示す第 1 所定演出処理において、第 2 所定演出実行フラグ（第 2 所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第 1 所定演出処理を終了するように構成され、また、図 5 7 に示す第 2 所定演出処理で、第 1 所定演出実行フラグ（第 1 所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第 2 所定演出処理を終了するように構成される。

40

【 0 5 9 4 】

また、識別情報の表示結果が大当り図柄や小当り図柄になる可能性を報知する所定演出

50

が実行されることに対応する保留記憶が記憶されている場合には、当該保留記憶にもとづく第2所定演出が終了するまで、可変入賞球装置15が遊技球が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する第1所定演出の実行を禁止するようにしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図53～図55に示す第1所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当たりまたは小当たりに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第1所定演出処理を終了するように構成される。さらに、先読み予告演出が実行中には、第1所定演出の実行を禁止するとしても良い。この場合は、図53の第1所定演出処理において、先読み予告演出が実行中である場合には、ステップS759をスキップすれば良い。このように設定することで、先読み予告演出が実行され、遊技者が大当たりとなるか否かについて注目している場面で、可変入賞球装置15が遊技球が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出が実行されることによって遊技者の注目が散逸してしまうことを防止することができる。

10

なお、第1所定演出の実行が禁止されている場合であっても、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像9eは表示されるとしても良い。

【0595】

また、この実施の形態では、図62に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果がボタン演出リーチを示す場合に高い割合で先読み予告演出を実行することに決定するが、他の条件にもとづいて、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、入賞時判定結果が大当たりを示す場合に高い割合（100%でもよい。）で先読み予告演出を実行することに決定するようにしてもよい。

20

【0596】

また、この実施の形態では、遊技者の操作を条件とする演出として、図49～図51に示されたようなボタン演出を例示したが、遊技者の操作を条件とする他の演出も実行するようにしてもよい。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、プッシュボタン120が操作されたことにもとづいて、操作時演出とは異なる操作対応演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。

【0597】

30

例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、操作対応演出として、合算保留記憶表示部18cの保留表示を利用した「保留球変化」の先読み予告演出を実行することに決定したときに、プッシュボタン120の操作を促す態様のボタン保留表示（例えば、プッシュボタン120の形状を模した態様の保留表示）を1つ増加させ、その後、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいてボタン保留表示を特殊保留表示（例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。

【0598】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、「保留球変化」の先読み予告演出を実行するときにプッシュボタン120の操作が有効になる期間である実行期間を設ける。そして、「保留球変化」の先読み予告演出の実行中に図49～図51に示されたようなボタン演出における操作有効期間に入った場合に、ボタン演出の操作を有効にし、ボタン演出の操作有効期間が終了した後に先読み予告演出に関する操作を有効にしたり、ボタン演出の実行期間に入ったら、先読み予告演出に関する操作を有効にし、先読み予告演出の操作有効期間が終了した後にボタン演出に関する操作を有効にするようにしてもよい。また、「保留球変化」の先読み予告演出と図49～図51に示されたようなボタン演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする期間を設け、その期間が終了した後、さらに所定の待機期間（例えば、2秒）が経過した後に、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする。そのような制御を行うことによって、一方の演出に関する操作の有効期間の直後に操作がなされたことによって意図しない他方の演出の態様が変わってしまうことを防止することができ

40

50

る。

【 0 5 9 9 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、1 回のプッシュボタン 1 2 0 による操作で先読み予告演出と図 4 9 ~ 図 5 1 に示されたようなボタン演出との双方の態様を変化させるように構成されていてもよい。そのように構成されている場合には、プッシュボタン 1 2 0 の操作を何度も行う遊技者の煩わしさを低減できる。

【 0 6 0 0 】

(実施の形態 2)

次に、本発明の第 2 の実施の形態を説明する。第 1 の実施の形態では、先読み予告演出と第 2 所定演出とを関連づけたが、第 2 の実施の形態では、擬似連演出と第 2 所定演出とを関連づける。

【 0 6 0 1 】

図 7 3 は、擬似連演出の一例を示す説明図である。図 7 3 には、一例として、4 回の仮停止が行われる擬似連演出が例示されている。図 7 3 に示す例では、図 7 3 (A) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の飾り図柄の変動 (可変表示) が実行され、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、仮停止図柄が仮停止表示される (図 7 3 (B) 参照)。次いで、左中右の飾り図柄の再変動中に予告演出が実行された後 (図 7 3 (C) 参照)、再び、仮停止図柄が仮停止表示される (図 7 3 (D) 参照)。さらに、左中右の飾り図柄が再変動した後 (図 7 3 (E) 参照)、再度、仮停止図柄が仮停止表示される (図 7 3 (F) 参照)。また、左中右の飾り図柄の再変動中に予告演出が実行された後 (図 7 3 (G) 参照)、再び、仮停止図柄が仮停止表示される (図 7 3 (H) 参照)。

【 0 6 0 2 】

その後、リーチ状態になった後 (図 7 3 (I) 参照)、大当り図柄が停止表示 (最終停止表示) される (図 7 3 (J) 参照)。

【 0 6 0 3 】

なお、図 7 3 には、大当りになる場合が例示されているが、リーチ状態になった後、はずれ図柄が停止表示 (最終停止表示) されることもある (図 7 に示すノーマル P B 2 - 1 , P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1 , P A 3 - 2 の変動パターンによる変動が実行される場合)。また、チャンス目ではないはずれ図柄が仮停止表示された後、はずれ図柄が停止表示 (最終停止表示) されることもある (図 7 に示す P A 1 - 4 の変動パターンによる変動が実行される場合)。

【 0 6 0 4 】

図 7 4 は、第 2 の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。第 2 の実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、飾り図柄変動開始処理において、ステップ S 8 0 2 1 ~ S 8 0 2 3 の処理を実行した後、第 2 所定演出処理 (ステップ S 8 0 2 3 A) と擬似連中予告演出決定処理 (ステップ S 8 0 2 3 B) を実行する。なお、第 2 の実施の形態では、演出制御プロセス処理 (図 4 3 参照) において第 2 所定演出処理は実行されない。

【 0 6 0 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 の実施の形態の場合と同様に、ステップ S 8 0 2 4 ~ S 8 0 3 8 の処理を実行する。ただし、第 2 の実施の形態では、擬似連演出中に予告演出を実行することを示す擬似連中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 0 2 7 A)、変動パターンと擬似連中予告演出の態様 (図 7 6 参照) とに応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 8 0 3 2 A)。なお、擬似連中予告演出実行フラグがセットされており、かつ第 2 所定演出実行中フラグがセットされている場合には、ステップ S 8 0 3 2 A にて、変動パターンと擬似連中予告演出に応じた、第 2 所定演出を含むプロセステーブルが選択され、さらに第 2 所定演出タイマがセットされる。飾り図柄変動開始処理におけるその他の処理は、第 1 の実施の形態の場合と同様である。

【 0 6 0 6 】

図 7 5 は、第 2 所定演出処理 (ステップ S 8 0 2 3 A) を示すフローチャートである。

第2の実施の形態では、演出制御用CPU101は、第2所定演出処理において、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合に（ステップS5209A）、演出制御用CPU101は、第2所定演出の有無および種類を決定するための第2所定演出決定テーブルとして、変動パターンおよび合算保留記憶数に応じた第2所定演出決定テーブルを選択する（ステップS5210）。

【0607】

図76は、第2の実施の形態における第2所定演出決定テーブルを示す説明図である。図76に示すように、第2の実施の形態では、第2所定演出決定テーブルにおいて、変動パターンおよび合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。

10

【0608】

演出制御用CPU101は、ステップS5210Aの処理で選択した第2所定演出決定テーブルを用いて、第2所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップS5211）。また、演出制御用CPU101は、第2所定演出を実行することに決定した場合には、第2所定演出実行中フラグをセットする（ステップS5213、S5214A）。第2所定演出処理におけるその他の処理は、第1の実施の形態の場合と同様である。

【0609】

図77は、ステップS8023Bの擬似連中予告演出決定処理を示すフローチャートである。擬似連中予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンが擬似連演出を伴う変動パターンであるか否か確認する（ステップS5300）。擬似連演出を伴う変動パターンでなければ、処理を終了する。擬似連演出を伴う変動パターンである場合には、変動パターン（具体的には、再変動回数）および第2所定演出の実行/非実行に応じて擬似連中予告演出決定テーブルを選択する（ステップS5302）。そして、擬似連中予告演出決定テーブルと擬似連中予告演出決定用乱数（図42参照）とにもとづいて擬似連中予告演出を実行するか否か決定する（ステップS5303）。具体的には、擬似連中予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値（擬似連中予告演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、擬似連中予告演出を実行するか否か決定する。

20

30

【0610】

図78は、擬似連中予告演出決定テーブルを示す説明図である。擬似連中予告演出決定テーブルには、擬似連中予告演出を実行しないことに対応する判定値と、擬似連中予告演出を実行することおよび演出態様（具体的には、演出実行タイミング）に対応する判定値とが設定されている。

【0611】

図78に示すように、第2所定演出が実行される場合には、第2所定演出が実行されない場合に比べて高い割合で擬似連中予告演出が実行される。また、第2所定演出が実行される場合には、第2所定演出が実行されない場合に比べて、後の再変動において擬似連中予告演出が実行される割合が高い。

40

【0612】

なお、図78において、例えば、「再変動1、2回目に演出実行」は、第1回目の再変動中および第2回目の再変動中に予告演出（図73（C）、（G）参照）が実行されることを意味し、「再変動2回目に演出実行」は、第2回目の再変動中に予告演出が実行されることを意味する。また、再変動3回の擬似連演出が実行される場合には、再変動1、2、3回目に演出が実行されることもあるように、擬似連中予告演出決定テーブルを構成してもよい。

【0613】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、図73に示すように、リーチ態様になる前に再変動演出を実行する。また、リーチ態様になった後に第2所定演出およ

50

びボタン演出を実行する。よって、双方の演出が一時実行されて演出が紛らわしくなる事態は生じない。

【 0 6 1 4 】

なお、最後の仮停止前までに擬似連中予告演出を実行し、最後の仮停止後において擬似連中予告演出を実行しないようにしてもよい。

【 0 6 1 5 】

第2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、擬似連演出を伴う変動パターンにより可変表示が実行されているときに、第2所定演出が開始されるタイミングよりも前に可変表示の表示結果が大当たり図柄になることを示唆する示唆演出（擬似連中予告演出）を実行する。また、第1の実施の形態の場合と同様に、プッシュボタン120が操作された時点、またはプッシュボタン120が操作されたときから所定時間が経過した時点において特別演出を実行するが、示唆演出が実行されたときには、示唆演出が実行されないときに比べて、高い割合で第2所定演出を実行する（図78参照）。よって、所定演出が実行されていないときでも、示唆演出（擬似連中予告演出）によって遊技の興趣を向上させることができる。

10

擬似連中予告演出は、擬似連演出が実行される場合に実行されるため、図78の擬似連中予告演出決定テーブルによれば、擬似連演出が実行される場合にはされない場合よりも所定演出が実行される割合が高くなる。そのため、高い確率で擬似連中演出と所定演出とを両方用いて遊技者に大当たりとなるか否かを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、所定演出が実行される頻度が上昇し、かつ擬似連中演出を見た遊技者に対して、大当たりとなる期待感を与えることが出来る。

20

【 0 6 1 6 】

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、先に第2予告演出を実行するか否か決定し、次いで擬似連中予告演出を実行するか否か決定するが（図74参照）、先に擬似連中予告演出を実行するか否か決定し、擬似連中予告演出を実行することに決定された場合に、第2予告演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。

【 0 6 1 7 】

また、可変表示の表示結果が大当たりになる場合に高い割合で擬似連中予告演出を実行するようにし、かつ、可変表示の表示結果が大当たりになる場合に高い割合で第2所定演出を実行するようにした場合には、結果として、擬似連中予告演出が実行されるときには、高い割合で、第2所定演出が実行される。

30

【 0 6 1 8 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS5211の処理（図57参照）で所定演出（激熱）を実行することに決定した場合に、高い割合で、擬似連中予告演出を実行するようにしてもよい。その場合には、擬似連中予告演出決定テーブル（図78参照）において、第2所定演出の態様まで分けて判定値が設定される。

【 0 6 1 9 】

また、この実施の形態では、第2所定演出を実行することに決定され、かつ、擬似連中予告演出を実行することに決定された後に、第1所定演出を実行するか否か決定することが可能である。しかし、第2所定演出を実行することに決定され、かつ、擬似連中予告演出を実行することに決定された後、第2所定演出の実行が終了するまで第1所定演出の実行に関する判定（実行するか否かの判定）を行わないようにしてもよい。さらに、擬似連演出が実行されることが決定された場合、第2所定演出が実行されない場合でも第1所定演出を禁止するとしても良い。この場合は、図53の第1所定演出処理において、擬似連演出が実行中される場合には、ステップS759をスキップすれば良い。このように設定することで、先擬似連演出が実行され、遊技者が大当たりとなるか否かについて注目している場面で、可変入賞球装置15が遊技球が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出が実行されることによって遊技者の注目が散逸してしまうことを防止することができる。なお、第1所定演出が実行されない場合であっても、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像9eは表示される

40

50

としても良い。

【 0 6 2 0 】

なお、上記実施の形態において、第 2 所定演出を先読み予告演出における最後の変動表示中、及び擬似連演出における最後の再変動表示中に開始する例を紹介した。しかし、第 2 所定演出はこれに限らず、示唆する内容（例えば、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、先読み予告演出及び擬似連演出の何れかが実行されること）に応じた様々な開始タイミングから開始されて良い。なお、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、先読み予告演出及び擬似連演出は、それぞれ大当たりとなることを示唆する演出であるので、これらが実行されることを示唆する所定演出は、大当たりとなるか否かを示唆していると言える。

10

第 2 所定演出の開始タイミングのその他の例を、図 7 9 及び図 8 0 を用いて説明する。図 7 9 の演出（a）では、時刻 T 0 ～時刻 T 1 の全図柄変動期間（飾り図柄の可変表示において、左右中図柄の 3 つの飾り図柄が変動している期間）中の開始タイミング（T s 1）にて、飾り図柄がリーチ態様となり、ノーマルリーチ演出が実行されることを示唆する所定演出（「所定（チャンス）」）が開始される。この所定演出では、演出エリア 9 F に、リーチ態様となることを示唆する図柄（例えば「チ」）が表示される。

このようなリーチ態様となることを示唆する所定演出を実行するためには、例えば図 5 7 の第 2 所定演出処理において、リーチ態様となる変動パターン（例えば、図 7 のノーマル P A 2 - 1 ～ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 1 ～ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ～スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 1 ～スーパー P B 3 - 4 等）に応じて、所定の割合でリーチ態様となることを示唆する所定演出が実行されることを定めた第 2 所定演出決定テーブルを選択し、ステップ S 5 2 1 1 にて入賞時判定結果（ノーマルリーチはずれ又はノーマルリーチ大当たり）により第 2 所定演出の有無・種類を決定すればよい。そして、このような所定演出を実行することを決定すると、図 6 6 のステップ S 8 0 3 0 にて、T s 1 から所定演出（「所定（チャンス）」）が実行されることを定めたプロセステーブルを選択すればよい。

20

【 0 6 2 1 】

また、演出（b）では、全図柄変動期間にて時刻 T 3 からステップアップ予告演出が実行され、その後時刻 T 1 ～T 2 の間に実行されるノーマルリーチ演出中に、演出がスーパーリーチ演出に発展することを示唆する所定演出（「所定（発 1）」）が実行される。そして演出エリア 9 F に、スーパーリーチ演出に発展することを示唆する図柄（例えば「発」）が表示されると、スーパーリーチ演出が実行される。このような発展を示唆する所定演出を実行するためには、例えば図 5 7 の第 2 所定演出処理において、スーパーリーチ演出に対応する変動パターン（例えば、図 7 のスーパー P A 3 1 - 1 ～スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 1 ～スーパー P B 3 - 4）に応じて、所定の割合で発展所定演出が実行されることを定めた第 2 所定演出決定テーブルを選択し、ステップ S 5 2 1 1 にて入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ又はスーパーリーチ大当たり）により第 2 所定演出の有無・種類を決定すればよい。そして、第 2 所定演出とし発展を示唆する所定演出（「所定（発 1）」）を実行することを決定すると、図 6 6 のステップ S 8 0 3 0 又はステップ S 8 0 3 2 にて、T s 2 から所定演出（「所定（発 1）」）が実行されることを定めたプロセステーブルを選択すればよい。

30

40

【 0 6 2 2 】

また、演出（c）では、全図柄変動期間の時刻 T s 3（ステップアップ予告演出が開始される T 3 より後）からスーパーリーチ演出が実行されることを示唆する所定演出（「所定（熱 1）」）が実行される。そして、演出エリア 9 F にスーパーリーチ演出が実行されることを示唆する図柄（例えば「熱」）が表示されると、ノーマルリーチ演出が実行され、さらにスーパーリーチ演出が実行される。このようなスーパーリーチ演出が実行されることを示唆する所定演出を実行するためには、例えば図 5 7 の第 2 所定演出処理において、スーパーリーチ演出に対応する変動パターン（例えば、図 7 のスーパー P A 3 1 - 1 ～スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 1 ～スーパー P B 3 - 4）に応じて、所定の割合

50

で所定演出（「所定（熱１）」）が実行されることを定めた第２所定演出決定テーブルを選択し、ステップＳ５２１１にて入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ又はスーパーリーチ大当たり）により第２所定演出の有無・種類を決定すればよい。そして、第２所定演出としスーパー所定演出を実行することを決定すると、図６６のステップＳ８０３０にて、Ｔｓ３からスーパー所定演出が実行されることを定めたプロセステーブルを選択すればよい。

このように、予告演出（ステップアップ予告演出等）が開始されるタイミング（Ｔ３）より後に所定演出を実行することで、遊技者が予告演出が実行されなかったとしても所定演出にて大当たりとなる可能性が高いことが示唆されることを期待する。即ち、予告演出が開始されるべきタイミングで予告演出が実行されなかった場合における遊技者の落胆を軽減することができる。

10

【０６２３】

さらに、図８０の演出（ｄ）では、先読み予告演出における一度目の特別図柄の可変表示（変動１）期間中の所定のタイミング（Ｔｓ４）から先読み予告演出が実行されることを示唆する所定演出（「所定演出（先１）」）が実行される。そして、演出エリア９Ｆに先読み予告演出が実行されることを示唆する図柄（例えば「先」）が表示されると、２度目の先読み予告演出が実行される。さらに、２度目の先読み予告における時刻Ｔｓ５から３度目の先読み予告演出が実行されることを所定演出（「所定演出（先２）」）で示唆しても良い。このとき、「所定演出（先１）」と「所定演出（先２）」で停止表示される図柄は同じであっても良いし、異なるとしてもよい。

20

このような先読み予告演出が実行されることを示唆する所定演出を実行するためには、図６５の飾り図柄変動開始処理において、ステップＳ８０００で先読み予告実行フラグがセットされていると決定すると（即ち、さらに先読み予告が実行される場合）、所定の割合で所定演出（所定演出（先１）又は所定演出（先２））を実行すると決定し、ステップＳ８０３２にてＴｓ４またはＴｓ５から所定演出（所定演出（先１）又は所定演出（先２））が実行されることを定めたプロセステーブルを選択すればよい。

なお、演出（ｄ）における最後の特別図柄の可変表示（変動３）においてリーチ演出とスーパーリーチ演出を行う場合は、変動３の期間中のリーチ演出実行前の所定のタイミング（Ｔｓ６）から、スーパーリーチ演出が実行されることを示唆する所定演出（「所定演出（熱２）」）を実行してもよい。

30

【０６２４】

また、演出（ｅ）では、擬似連演出において、一度目の可変表示（Ｔ０～Ｔ１０で実行される擬似連中変動１）が仮停止し、飾り図柄が再変動する（Ｔ１０～Ｔ１１で実行される擬似連中変動２）が実行される場合に、最初の変動表示中の所定のタイミング（Ｔｓ７）から再変動が実行されることを示唆する所定演出（「所定（再１）」）を開始する。そして、演出エリア９Ｆに再変動表示が実行されることを示唆する図柄（例えば「再」）が表示されると、１度目の再変動が実行される。さらに、飾り図柄が仮停止して、２度目の再変動（Ｔ１１～Ｔ１２で実行される擬似連中変動３）が実行される場合には、同様に擬似連中変動２の期間中の所定のタイミング（Ｔｓ８）から再変動が実行されることを示唆する所定演出（「所定（再２）」）を実行してもよい。

40

このような再変動を示唆する所定演出を実行するためには、図７４のステップＳ８０２７で擬似連中予告実行フラグがセットされている場合（即ち、さらに再変動表示が実行される場合）に所定の割合で所定演出（「所定（再１）」又は「所定（再２）」）を実行すると決定し、ステップＳ８０３２ＡにてＴｓ７またはＴｓ８から擬似連所定演出が実行されることを定めたプロセステーブルを選択すればよい。

なお、演出（ｅ）において、最後の擬似連中変動表示の後にリーチ演出を実行し、さらにスーパーリーチ演出に演出を発展させる場合は、リーチ演出中の所定のタイミング（Ｔｓ９）から、演出が発展することを示唆する所定演出（「所定演出（発２）」）を実行してもよい。

【０６２５】

50

なお、図 7 9 及び図 8 0 の各開始タイミング(T s 1 ~ T s 9)において、ランダムにハズレとなる所定演出(所定演出(x))を更に実行するとしても良い。これにより、所定演出の結果を遊技者が推測できる割合を小さくすることができ、所定演出の結果に対する興味を維持できる。

さらに、所定演出にて示唆する内容に応じた異なる態様として、演出エリア 9 F に停止表示される図柄の種類が異なる例を説明した。それ以外にも、アタリ及びハズレを示す図柄(例えば 及び x)は一定とし、その他の態様(例えば、表示されるキャラクタや演出エリア 9 F の位置等)が示唆する内容によって異なるとしても良い。

【0626】

このように、示唆する内容によって異なる複数の開始タイミングから所定演出を開始することにより、適切なタイミングで遊技者の期待を煽ることができる。

例えば、全図柄変動期間中には、遊技者は飾り図柄がリーチ態様となることを期待する。そこで、全図柄変動期間中の T s 1 から、リーチ態様となることを示唆する所定演出を実行する。また、全図柄変動期間中ではさらに大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出が実行されることを期待する。そこで、T s 3 から、スーパーリーチ演出が実行されることを示唆するスーパー所定演出を実行する。

一方、ノーマルリーチ演出実行中には、演出がスーパーリーチ演出に発展することを期待する。そこで、ノーマルリーチ演出実行中の T s 2 又は T s 9 から、演出が発展することを示唆する所定演出を実行する。そして、先読み演出(擬似連演出)実行中には、先読み演出(再変動)がさらに実行されることにより、大当たり信頼度がより高くなることを期待する。そこで、先読み演出中のタイミング T s 4 及び T s 5 (擬似連演出中のタイミング T s 7 及び T s 8)には、先読み予告が続行することを示す擬似連所定演出(再変動が実行されることを示す擬似連所定演出)を実行する。このように、タイミングによって遊技者の期待が高まる対象はそれぞれ異なるところ、そのタイミングで期待の対象となる内容を所定演出で報知することで、遊技者の所定演出への関心をさらに高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

特に所定演出では、第 2 所定演出に加えて、第 1 所定演出にて普通図柄変動開始を契機に可変入賞球装置 1 5 が遊技球が進入(通過)しやすい状態に制御されるか否かを報知する。つまり、特別図柄の可変表示中に限らず、普通図柄の変動開始を契機とした多様なタイミングで所定演出が開始・実行される。そのため、ステップアップ予告等の所定演出以外の演出を複数の開始タイミングで実行するよりも、より多様なタイミングから遊技者の期待感を煽ることができる。

【0627】

なお、上記の各実施の形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない場合には、何れかの特別図柄の可変表示が開始されるか、あるいは所定時間(上述の例では 3 秒間)が経過するまでは、第 1 所定演出を開始しない例について説明した。本発明に係るその他の実施の形態として、普通図柄の可変表示が実行されていない場合に第 2 所定演出の開始を遅らせる構成も可能である。即ち、普通図柄の可変表示が実行されておらず、普通図柄保留記憶が 0 である場合には、普通図柄の可変表示が開始されるか、あるいは所定時間(例えば 3 秒間)が経過するまで、第 2 所定演出を開始しない。このためには、図 6 5 ~ 図 6 6 (あるいは図 7 4)の第 2 所定演出処理において、普通図柄が変動していない場合には普通図柄の未変動期間についてのタイマをセットして(第 1 所定演出処理(図 5 4)におけるステップ S 7 7 0 に対応)、時間の経過に応じてタイマを減算し(図 5 3 のステップ S 7 4 4 に対応)、タイマが 0 となるか(図 5 3 のステップ S 7 4 4 に対応)、普通図柄の変動が開始するか(図 5 3 のステップ S 7 4 3 ; Y に対応)、何れかになるまで第 2 所定演出の実行を遅らせればよい。そして、図 6 6 のステップ S 8 0 3 2 又はステップ S 8 0 3 0 (あるいは図 7 4 のステップ S 8 0 3 2 A 又はステップ S 8 0 3 0)にて、開始が遅れた時間だけ短縮した第 2 所定演出を含むプロセステーブルを選択する。

【0628】

なお、上記の各実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを異なる割合で決定したが、普通図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０６２９】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞の発生時に、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別を判定し、第１保留記憶または第２保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を送信し、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別の判定結果を示す判定結果情報（本例では、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。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行し、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【０６３０】

すなわち、始動入賞時に１タイマ割込内に一括して受信される判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）および保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）のうち、一部のコマンドでも受信し損ないが発生した場合には、一括して受信されるその他のコマンドを受信していても、その受信したコマンドの内容の信頼性が欠けるおそれがあり、受信したコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行してしまうと、先読み予告演出の内容と実際に実行された予告対象の変動表示の内容との間に不整合が生じて、先読み予告演出の信頼性が低下してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合には先読み予告演出の実行を制限することによって、先読み予告演出の信頼性が低下することが防止される。

【０６３１】

また、上記の各実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４との始動入賞順に第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示が実行されるが、例えば、入賞順にかかわらず、第１特別図柄の変動表示と比較して、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してもよい。そして、このように第２特別図柄の変動表示を優先実行するように構成する場合、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第１保留記憶数または第２保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）を送信するように構成してもよい。すなわち、始動入賞の発生時に、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の３つのコマンドのセットが一括して１タイマ割込内に送信されるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶情報としての保留記憶数加算指定コマンドを受信し損なったことにもとづいて、先読み予告演出の実行を制限するようにすればよい。なお、この場合、保留記憶情報として、上記のように単に第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したかを認識可能な第１保留記憶数加算指定コマンドや第２保留記憶数加算指定コマンドを送信するようにしてもよく、第１保留記憶数をＥＸＴデータとして設定した第１保留記憶数指定コマンドや、第２保留記憶数をＥＸＴデータとして設定した第２保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０６３２】

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

10

20

30

40

50

ンプ、LED、スピーカ27など)を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0633】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(例えば、図4に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0634】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0635】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0636】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

【0637】

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

10

20

30

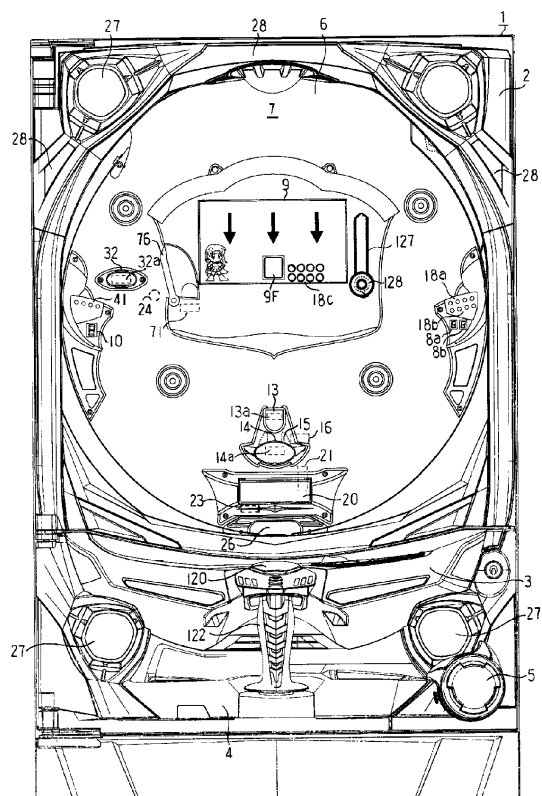
40

50

- 1 2 0 プッシュボタン
- 1 2 1 トリガボタン
- 1 2 2 スティックコントローラ
- 1 2 3 傾倒方向センサユニット
- 1 2 4 プッシュセンサ
- 1 2 5 トリガセンサ
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ

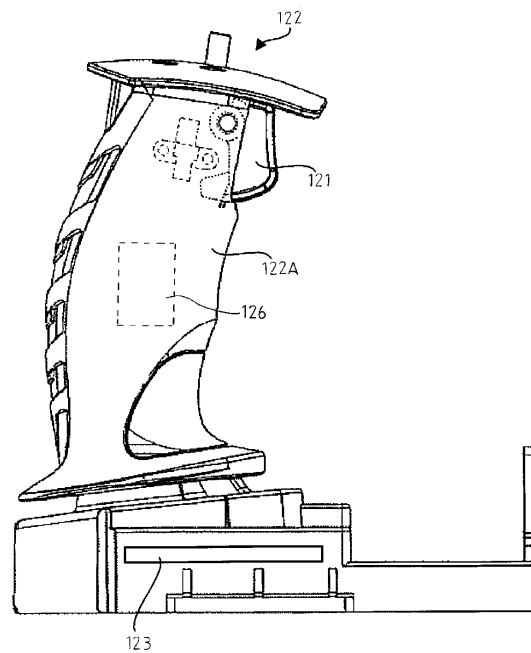
【図 1】

【図1】



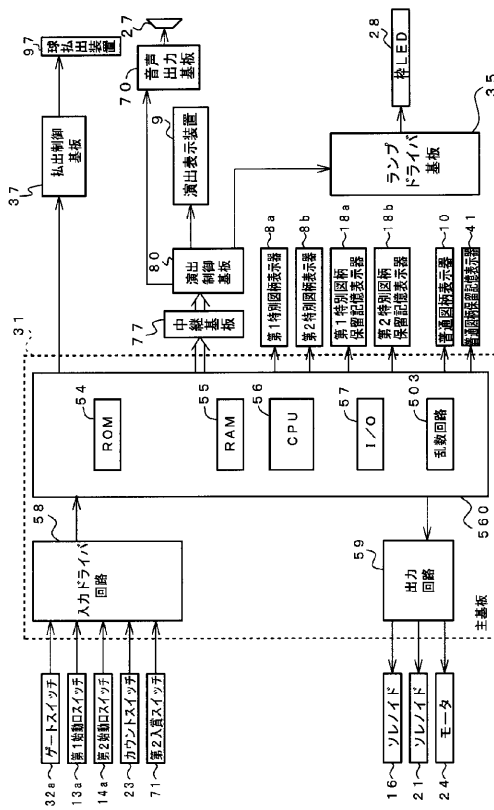
【図 2】

【図2】



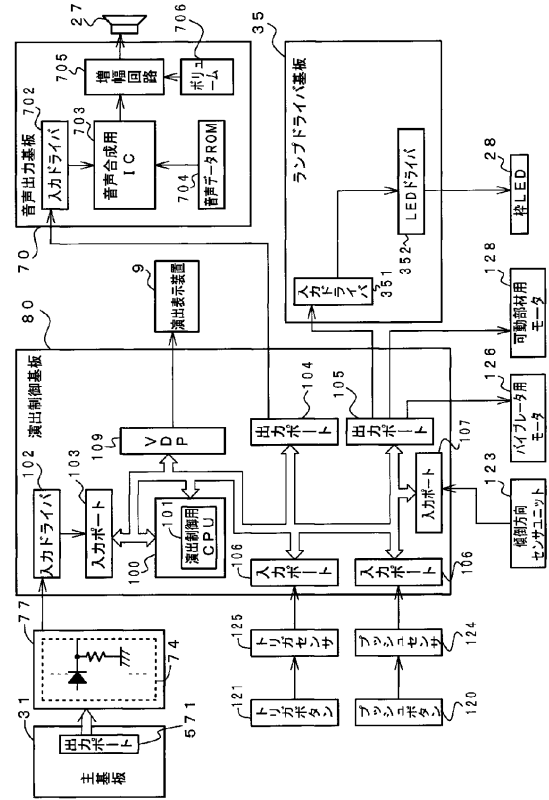
【図3】

【図3】



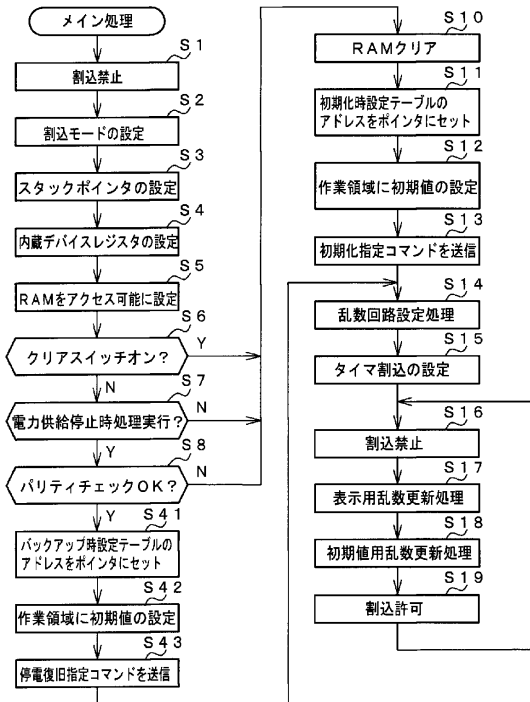
【図4】

【図4】



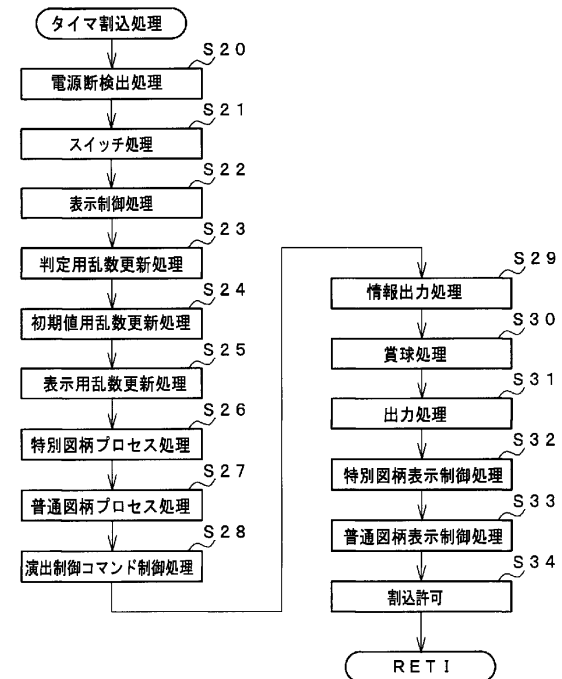
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【図 7】

【図7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特選変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.90	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	なし	非リーチ	22.75	通常変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
大当り	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(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大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊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り又は小当り
	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回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチ後に突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	18.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 8】

【図8】

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

【図 9】

【図9】

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2-1と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~19	10~29	30~31	32~39

(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2-1と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~26	27~36	37	38~39

(E)

【図 10】

【図10】

(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
10R,2R確変大当り	1~74	75~149	150~251

132A

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
15R確変大当り	1~38	39~79	80~251

132B

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132C

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

132D

【図 11】

【図11】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

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) 135B

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	スーパーCA2-7
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(高精度/高ベース用) 135C

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

(D)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高精度/低ベース用) 135D

変動パターン種別	
非リーチCA2-1	スーパーCA2-7
1~79	80~251

【図 12】

【図12】

(A)

当り変動パターン判定テーブル 137A

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 137B

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】

【図13】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

【図 14】

【図14】

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 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (15R確変大当り指定)	15R確変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 (10R確変大当り指定)	10R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 (2R確変大当り指定)	2R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 (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 6	表示結果6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 E	0 1	普通図柄変動開始指定 (当り)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果 当り)
8 E	0 2	普通図柄変動開始指定 (はずれ)	普通図柄の変動を開始することの指定 (表示結果 はずれ)
8 E	0 3	普通図柄変動終了指定	普通図柄の変動を終了することの指定
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	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=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 15】

【図15】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 1	低ベース状態指定	低ベース（非時短）状態であることの指定
B 0	0 2	高ベース状態指定	高ベース（時短）状態であることの指定
B 0	0 3	非確変状態指定	非確変状態であることの指定
B 0	0 4	確変状態指定	確変状態であることの指定
C 0	0 0	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (00~09) (00~09 (00))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
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	変動力カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

【図 16】

【図16】

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（15R確変大当り指定）	入賞時判定結果が15R確変大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3指定（10R確変大当り指定）	入賞時判定結果が10R確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄4指定（2R確変大当り指定）	入賞時判定結果が2R確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5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 5	図柄6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 18】

【図18】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に10R/2R確変大当りかつ乱数値が1~74（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に10R/2R確変大当りかつ乱数値が75~149（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に10R/2R確変大当りかつ乱数値が150~251（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に15R確変大当りかつ乱数値が1~38（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に15R確変大当りかつ乱数値が39~79（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に15R確変大当りかつ乱数値が80~251（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
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かつ乱数値が1~100（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かつ乱数値が101~251（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かつ乱数値が1~251（特殊CA4-1）になると判定したことの指定

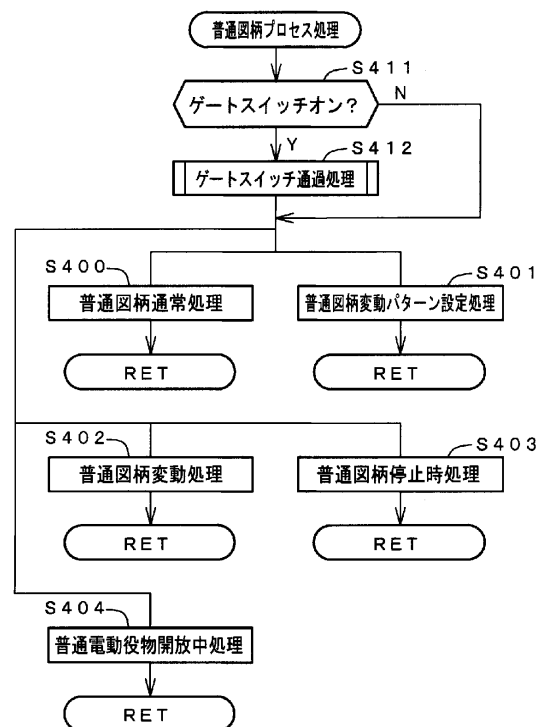
【図 17】

【図17】

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はずれかつ乱数値が1~79（赤リチ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はずれかつ乱数値が80~89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はずれかつ乱数値が90~99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はずれかつ乱数値が100~169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はずれかつ乱数値が170~199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はずれかつ乱数値が200~214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はずれかつ乱数値が215~229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はずれかつ乱数値が230~251（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率/高ベース状態ではずれかつ乱数値が1~219（赤リチ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 10	始動入賞時に高確率/高ベース状態ではずれかつ乱数値が220~251（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 A	変動カテゴリ 11	始動入賞時に高確率/低ベース状態ではずれかつ乱数値が1~79（赤リチCA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 B	変動カテゴリ 12	始動入賞時に高確率/低ベース状態ではずれかつ乱数値が80~251（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】

(低ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1, 2	当り	5.8秒: 1回	10秒
3~250	はずれ	—	10秒

(A)

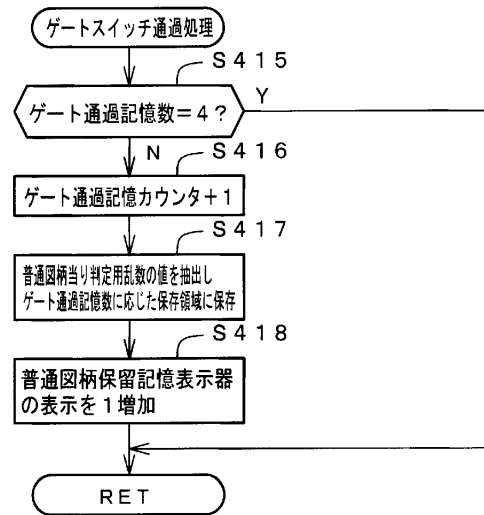
(高ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1~249	当り	1.8秒: 3回	1.5秒
250	はずれ	—	1.5秒

(B)

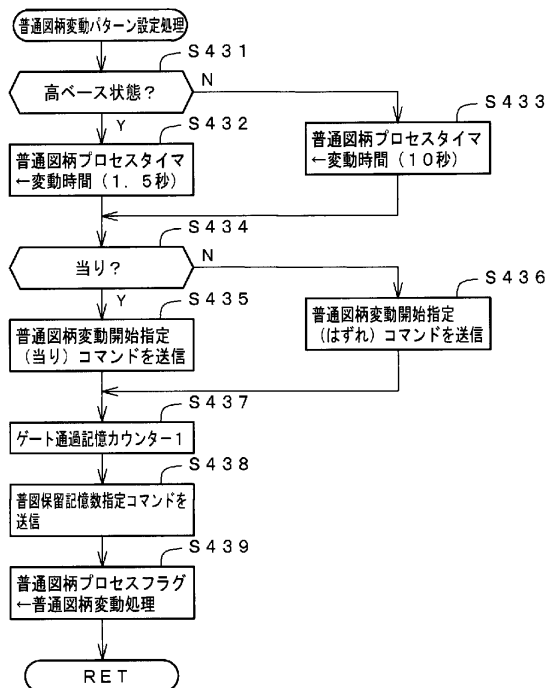
【図 21】

【図21】



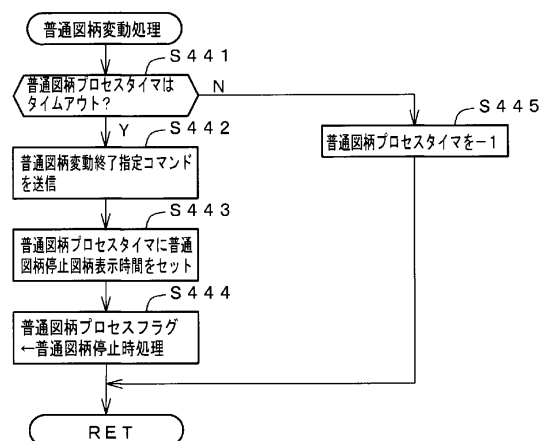
【図 22】

【図22】



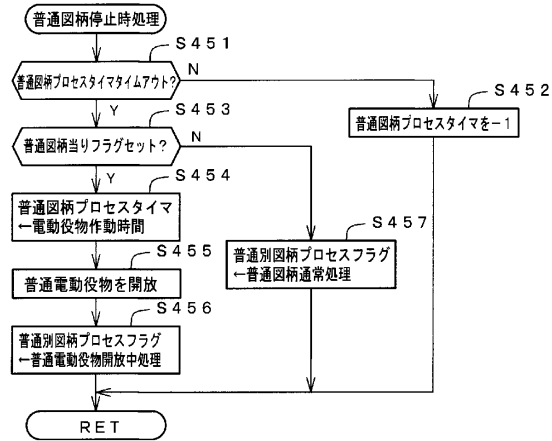
【図 23】

【図23】



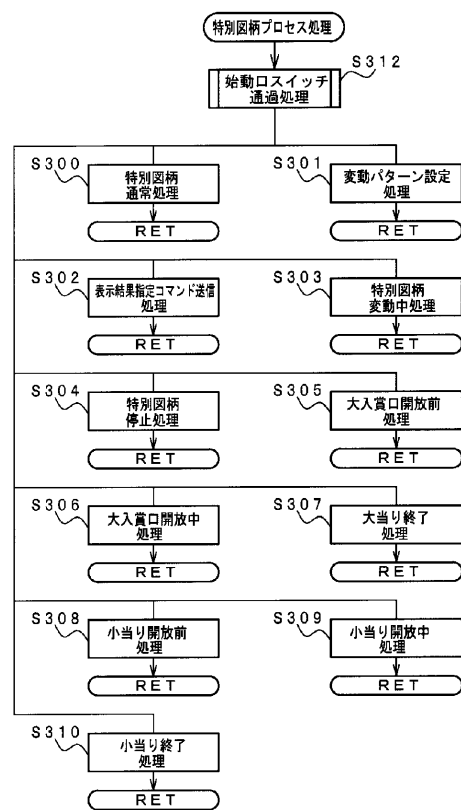
【図 24】

【図24】



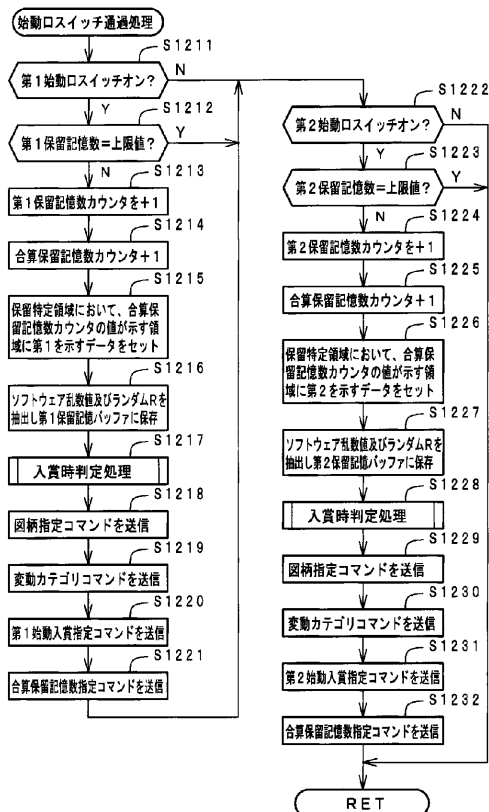
【図 25】

【図25】



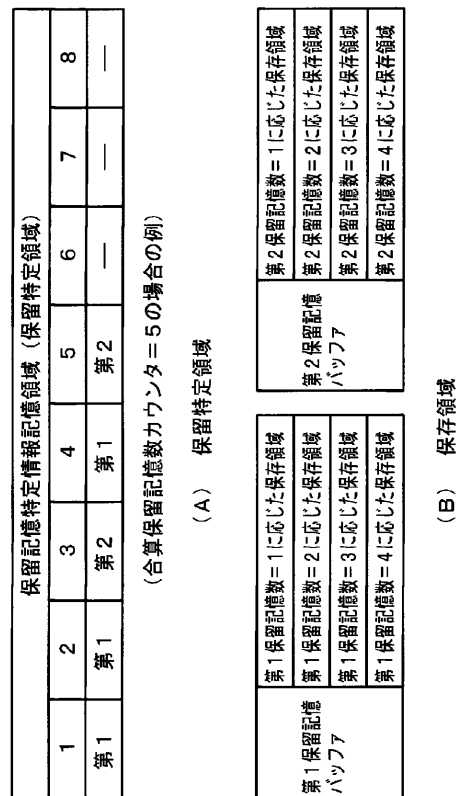
【図 26】

【図26】



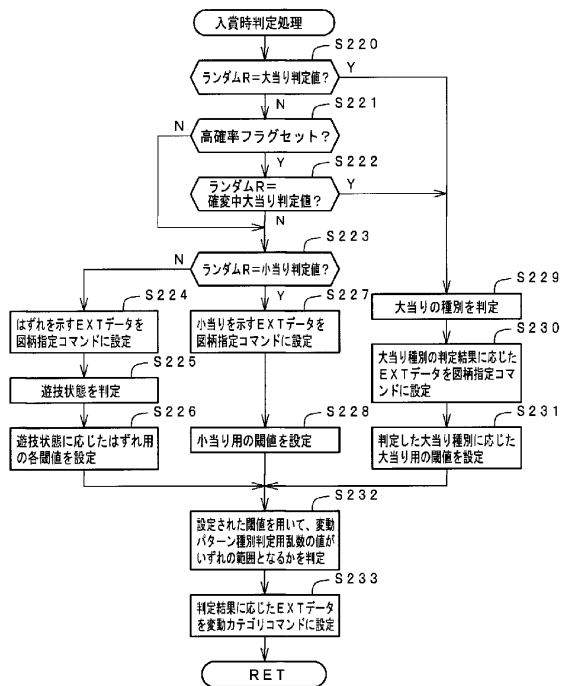
【図 27】

【図27】



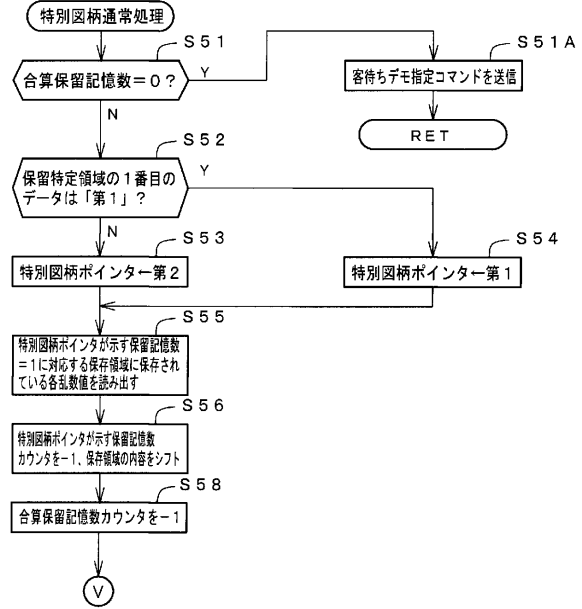
【 図 2 8 】

【図28】



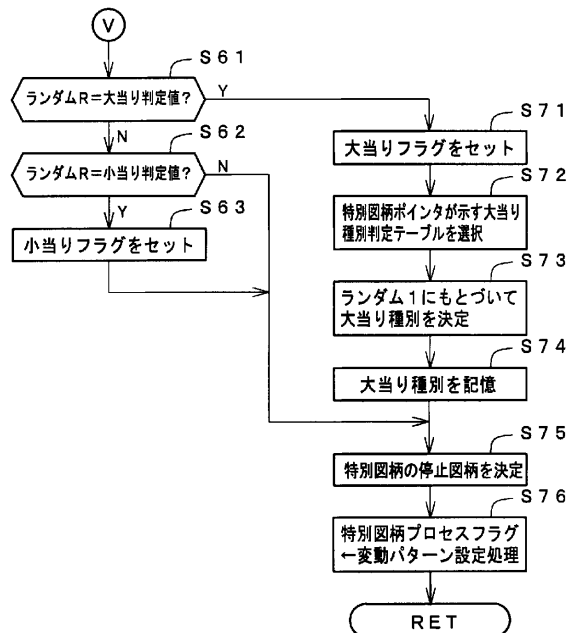
【 図 2 9 】

【図29】



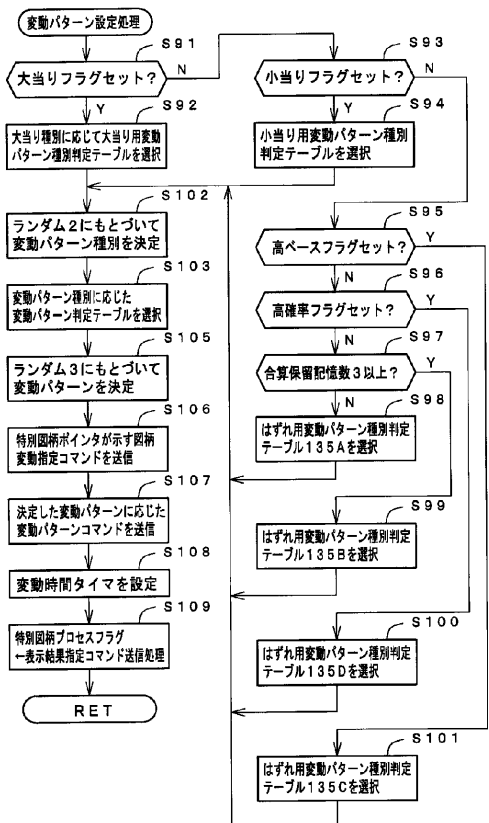
【 図 3 0 】

【図30】



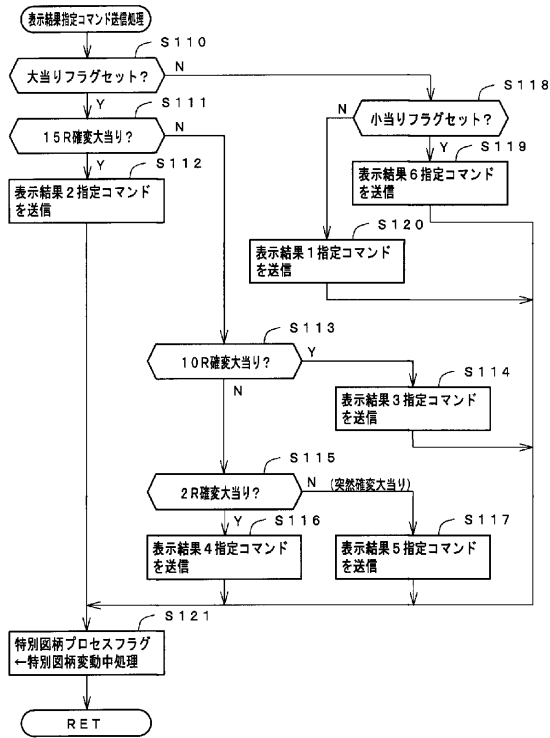
【 図 3 1 】

【図31】



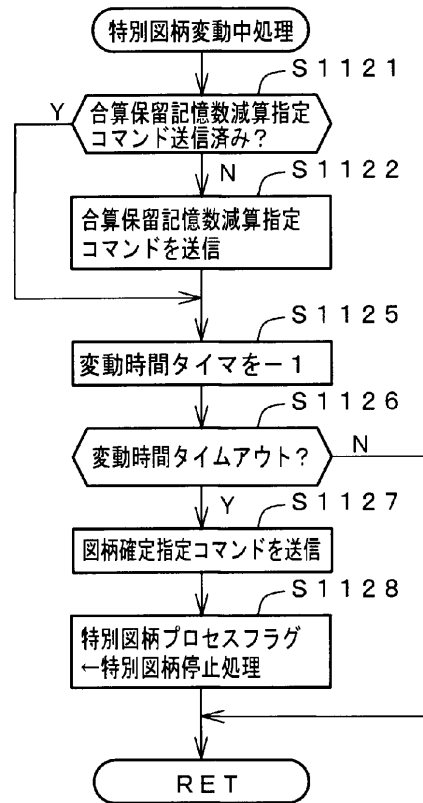
【図32】

【図32】



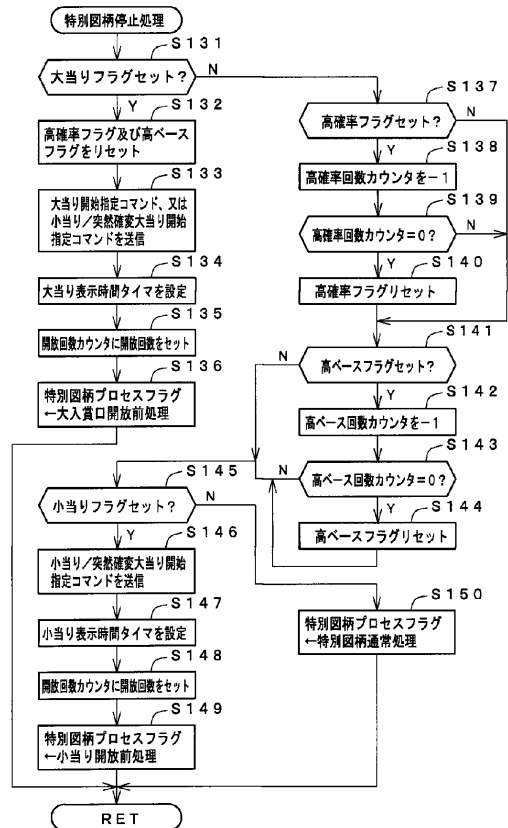
【図33】

【図33】



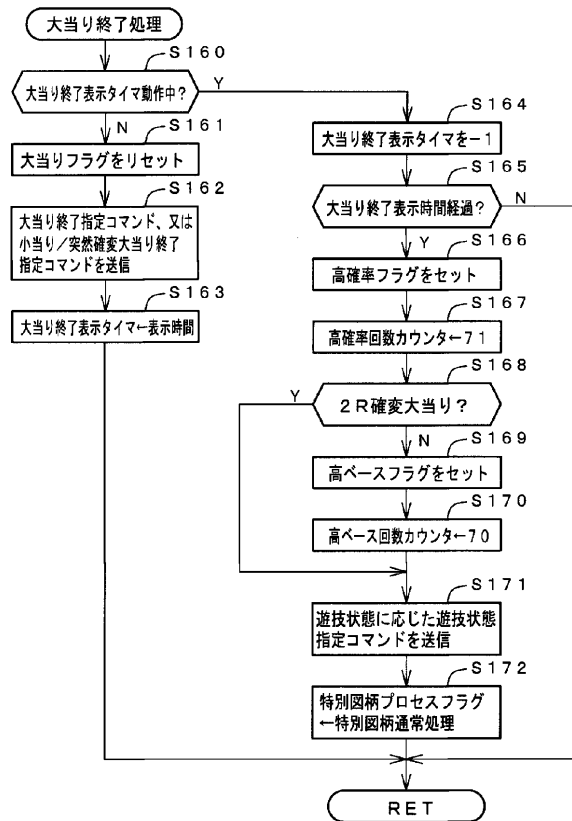
【図34】

【図34】



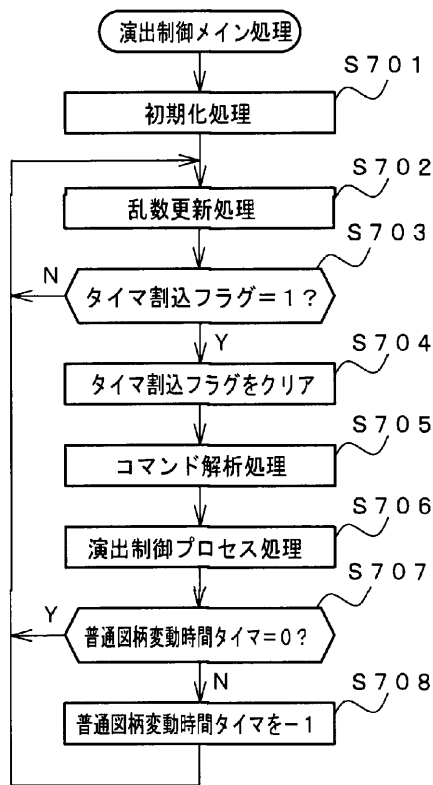
【図35】

【図35】



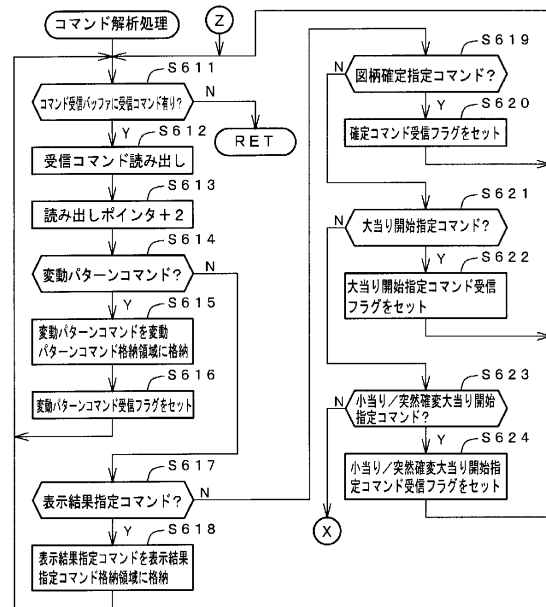
【図36】

【図36】



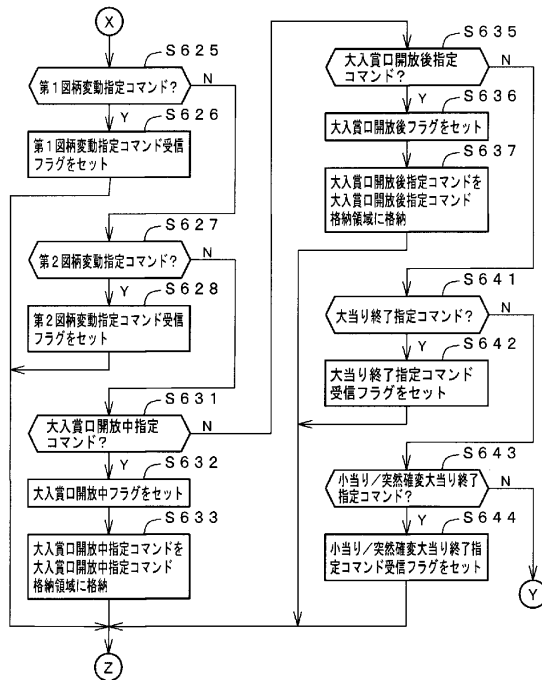
【図37】

【図37】



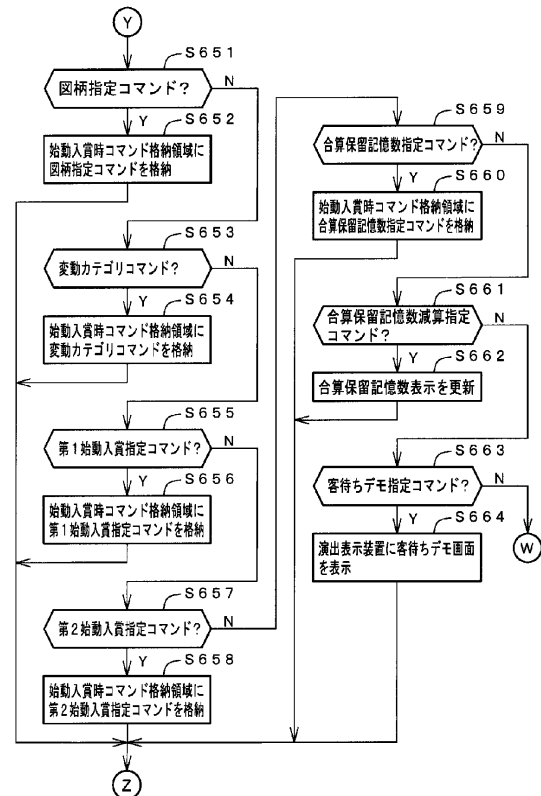
【図38】

【図38】



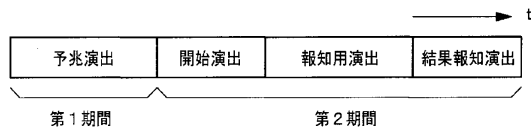
【図39】

【図39】



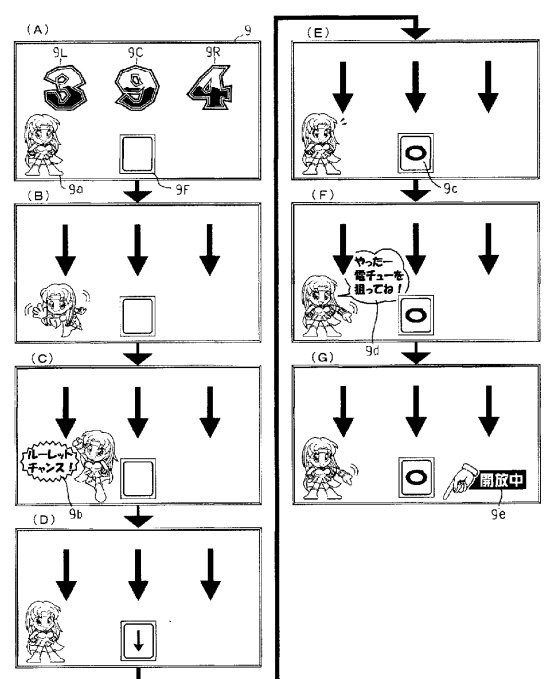
【図 44】

【図44】



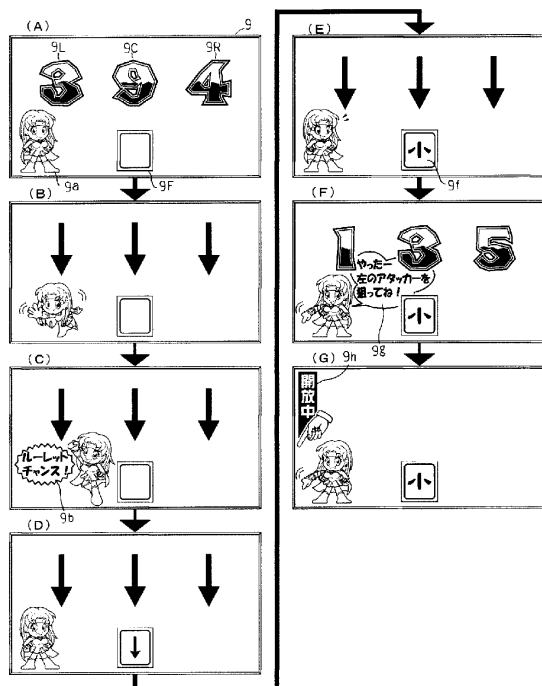
【図 45】

【図45】



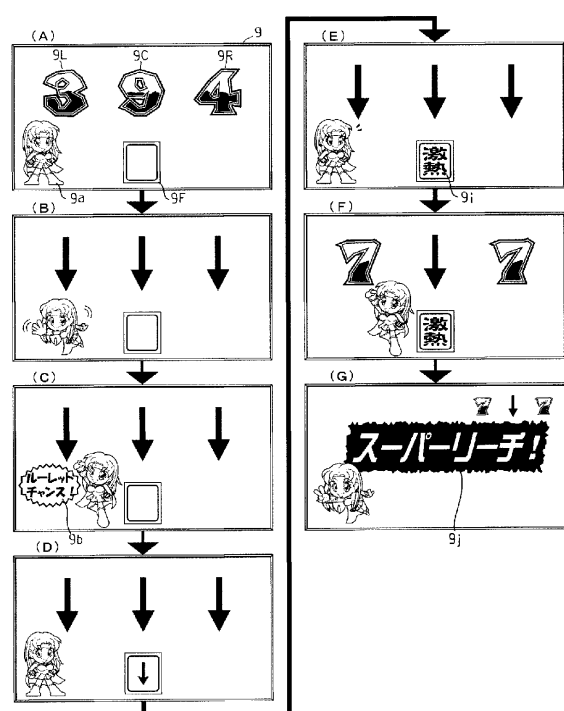
【図 46】

【図46】



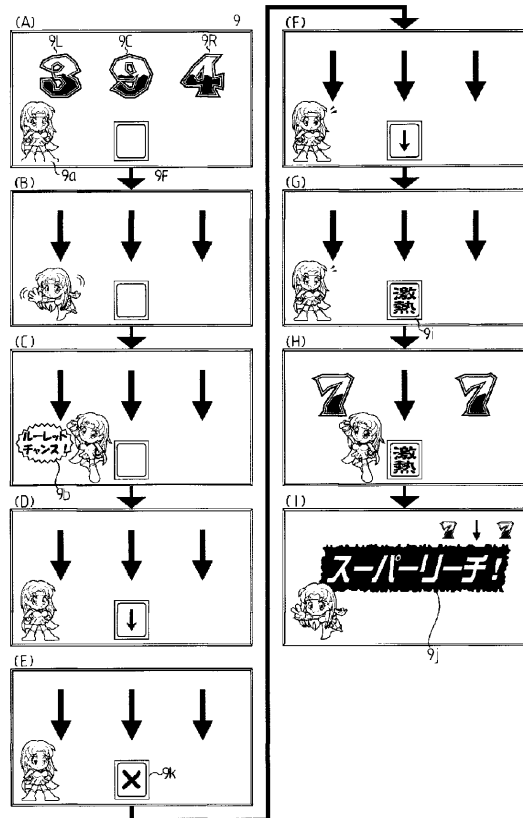
【図 47】

【図47】



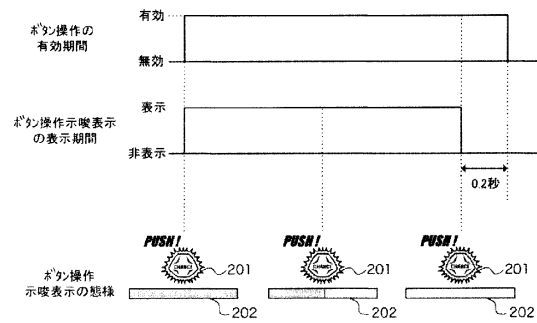
【図48】

【図48】



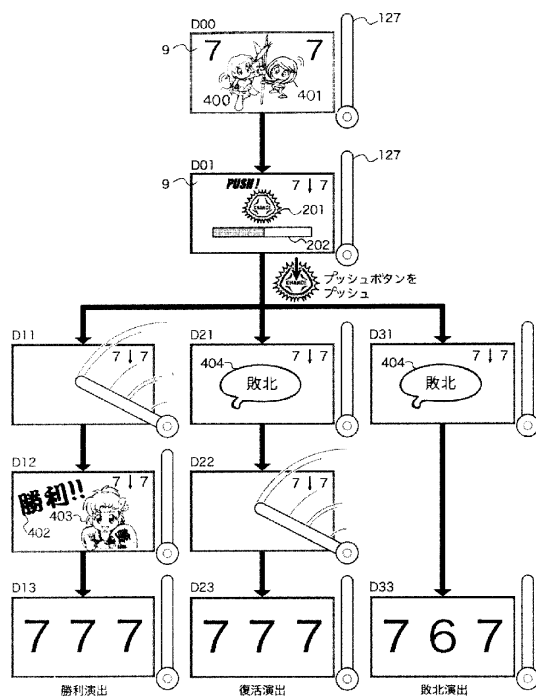
【図49】

【図49】



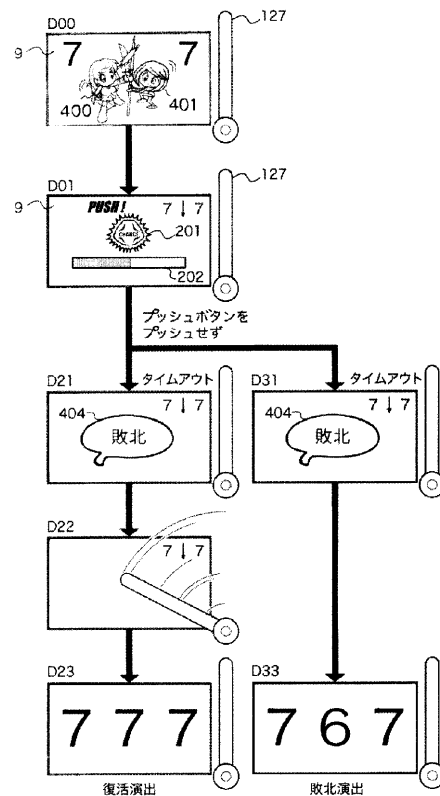
【図50】

【図50】



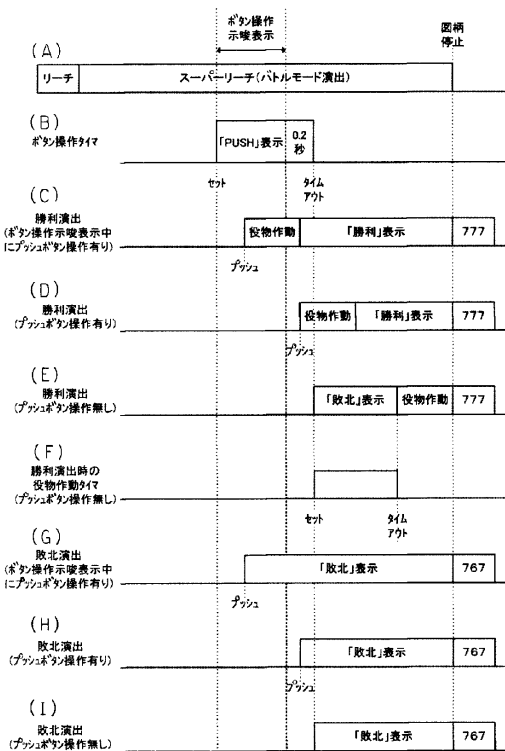
【図51】

【図51】



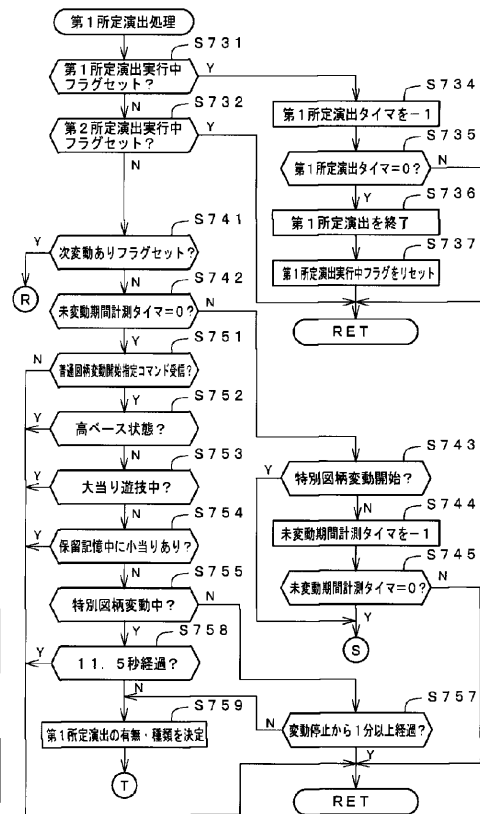
【 図 5 2 】

【図52】



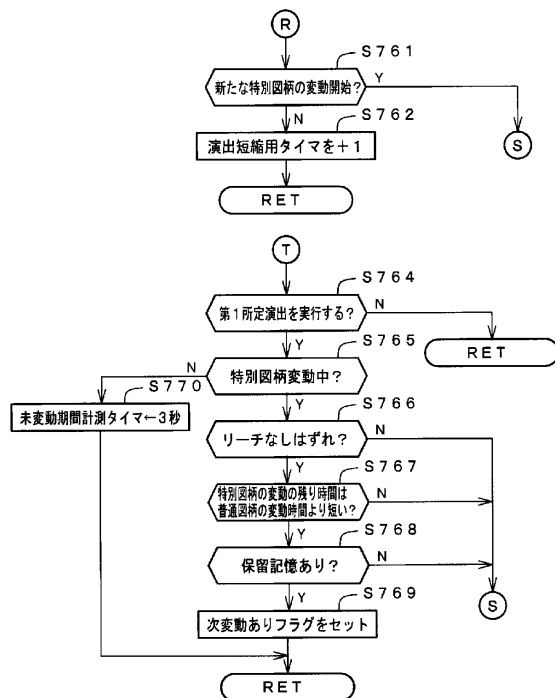
【 図 5 3 】

【図53】



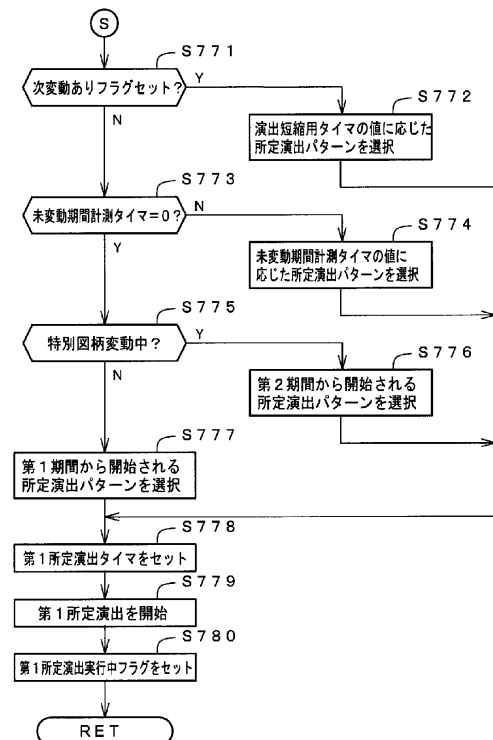
【 図 5 4 】

【図54】



【 図 5 5 】

【図55】



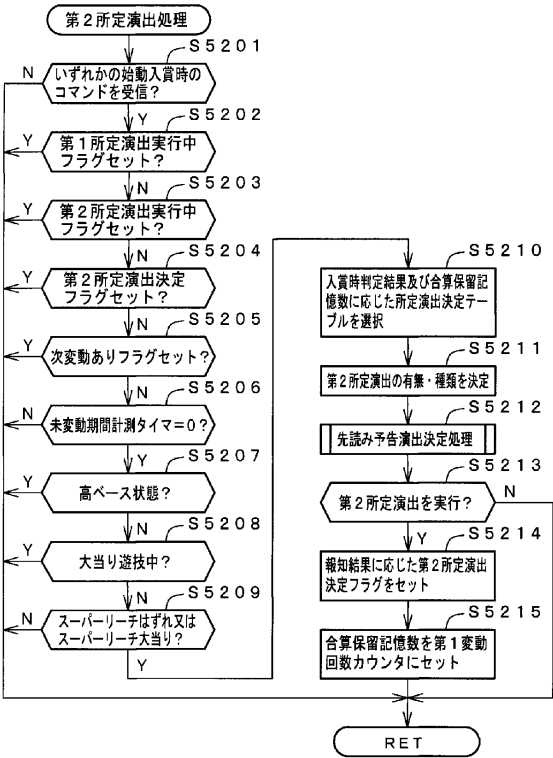
【図56】

【図56】

普通図柄表示結果	普通図柄はずれ			普通図柄当り		
	判定値数：90			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：20		
普通図柄表示結果	普通図柄はずれ			普通図柄当り		
	判定値数：90			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：20		
普通図柄表示結果	普通図柄はずれ			普通図柄当り		
	判定値数：90			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：20		

【図57】

【図57】



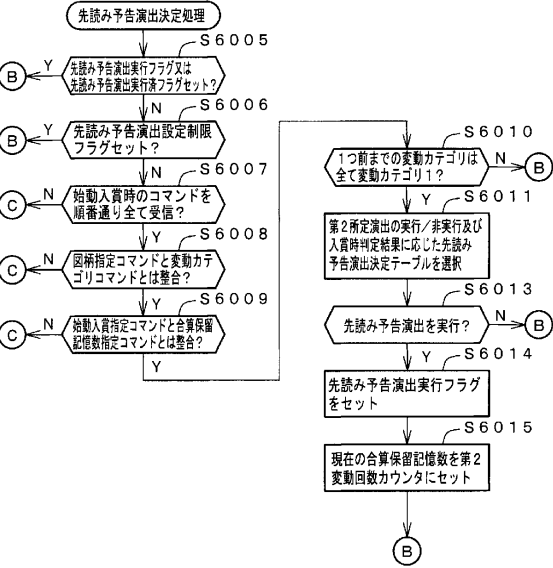
【図58】

【図58】

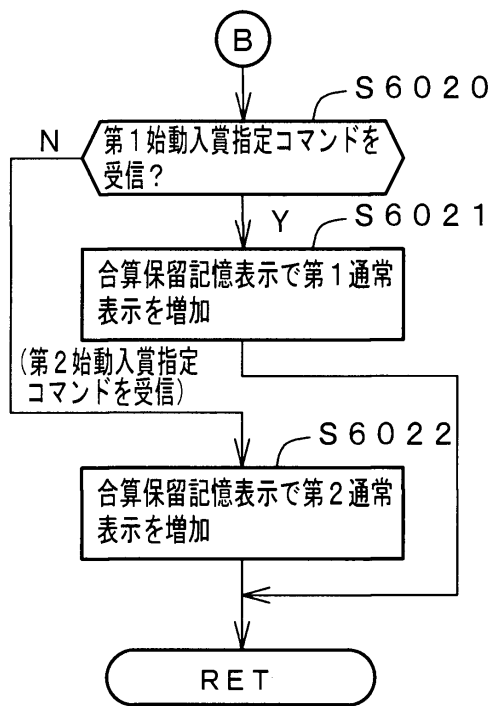
入賞時判定結果	スーパーリーチはずれ			スーパーリーチ大当たり		
	判定値数：10			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：10		
入賞時判定結果	スーパーリーチはずれ			スーパーリーチ大当たり		
	判定値数：10			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：10		
入賞時判定結果	スーパーリーチはずれ			スーパーリーチ大当たり		
	判定値数：10			判定値数：10		
	判定値数：10			判定値数：10		

【図59】

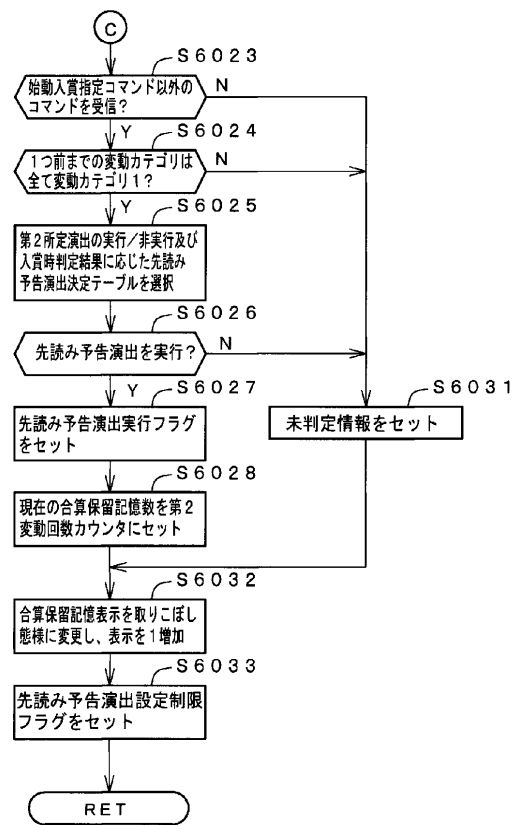
【図59】



【図 60】
【図60】



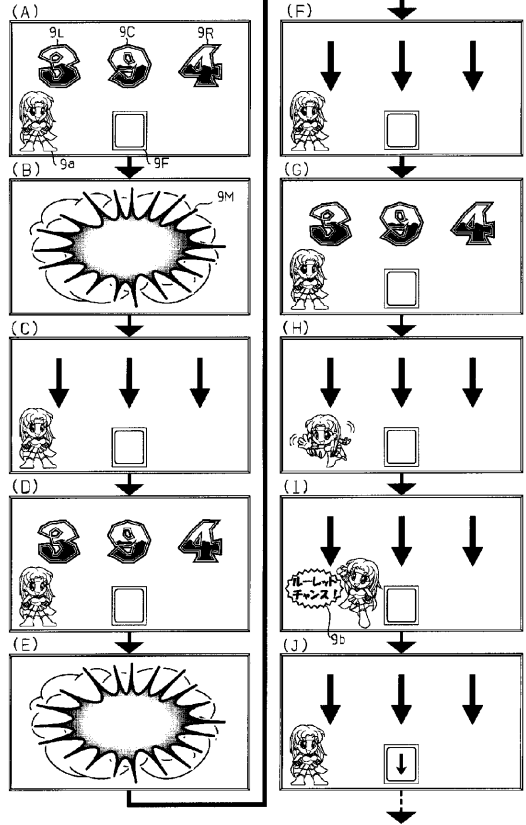
【図 61】
【図61】



【図 62】
【図62】

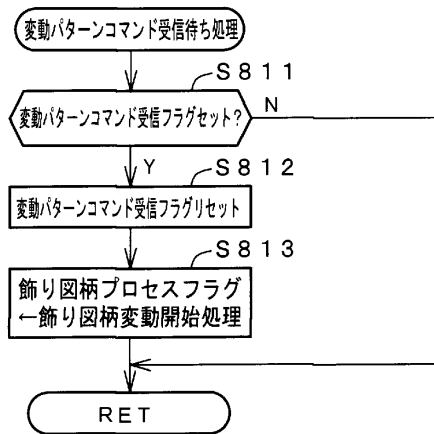
入賞時判定結果	第2所定演出	先読み予告演出する	先読み予告出しない
ボタン演出リーチ (ノーマルPAZ-1~PAZ-4)	実行する	判定値数：80	判定値数：20
	実行しない	判定値数：60	判定値数：40
スーパーリーチ	実行する	判定値数：70	判定値数：30
	実行しない	判定値数：50	判定値数：50
その他	実行する	判定値数：30	判定値数：70
	実行しない	判定値数：10	判定値数：90

【図 63】
【図63】



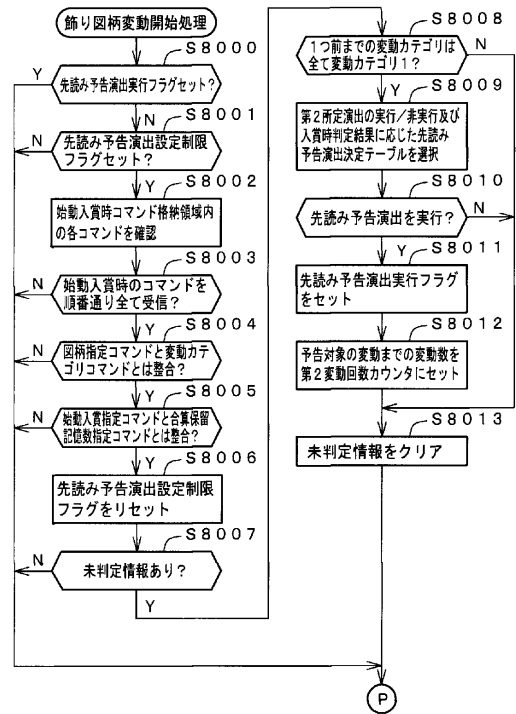
【図 64】

【図64】



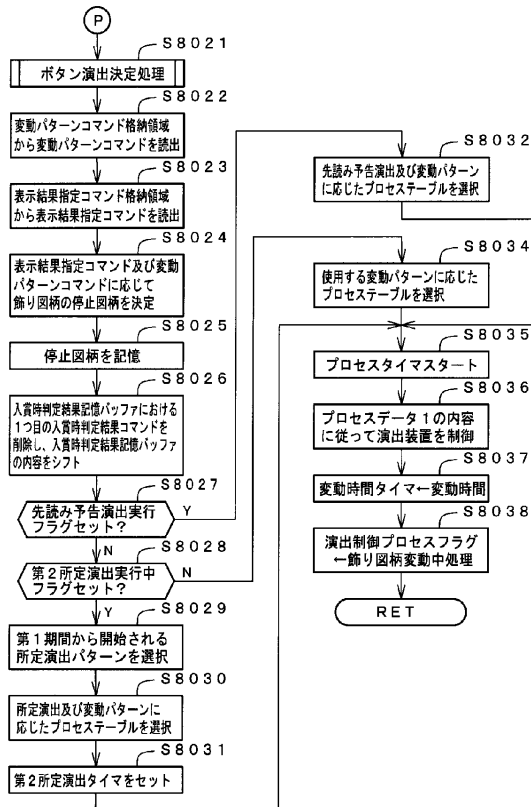
【図 65】

【図65】



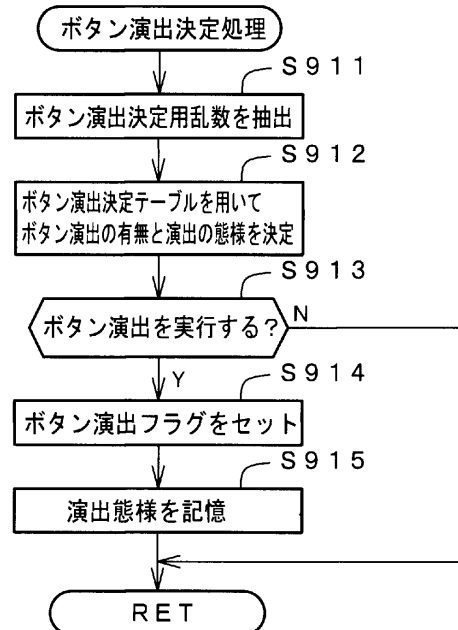
【図 66】

【図66】



【図 67】

【図67】



【図 68】

【図68】

入賞時判定結果	ボタン演出の態様（役物作動演出の態様）		
	敗北演出	復活演出	勝利演出
はずれ	1～21	22～28	—
大当たり	—	1～14	15～28

(はずれの場合には、復活演出後もはずれ)

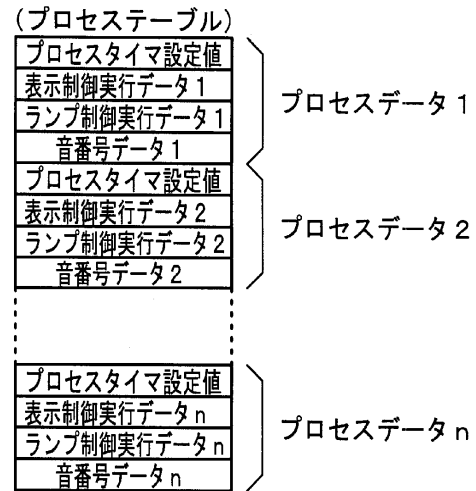
【図 69】

【図69】

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
確変大当たり (15R、10R、2R)	大当たり図柄	左中右の揃い
突然確変大当たり ／小当たり	突然確変大当たり図柄 (小当たり図柄)	135

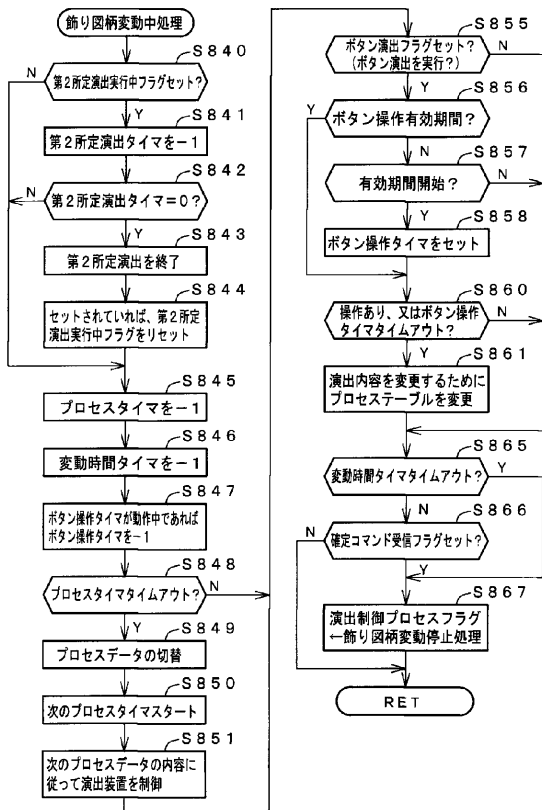
【図 70】

【図70】



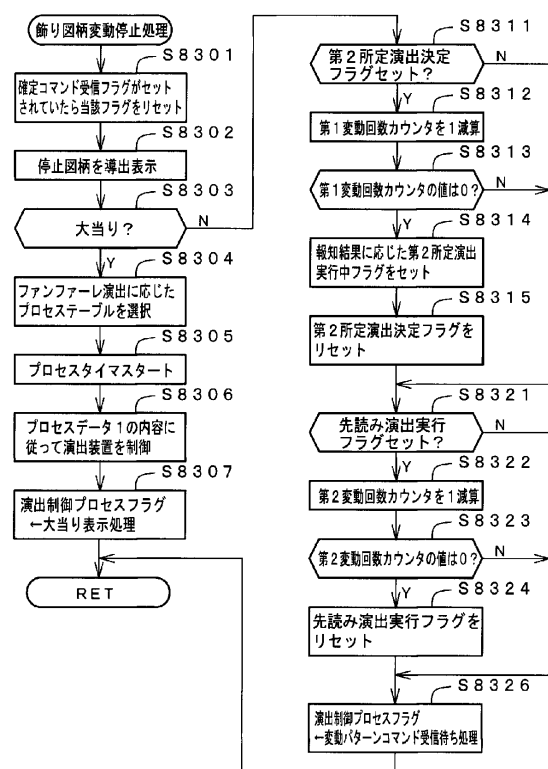
【図 71】

【図71】



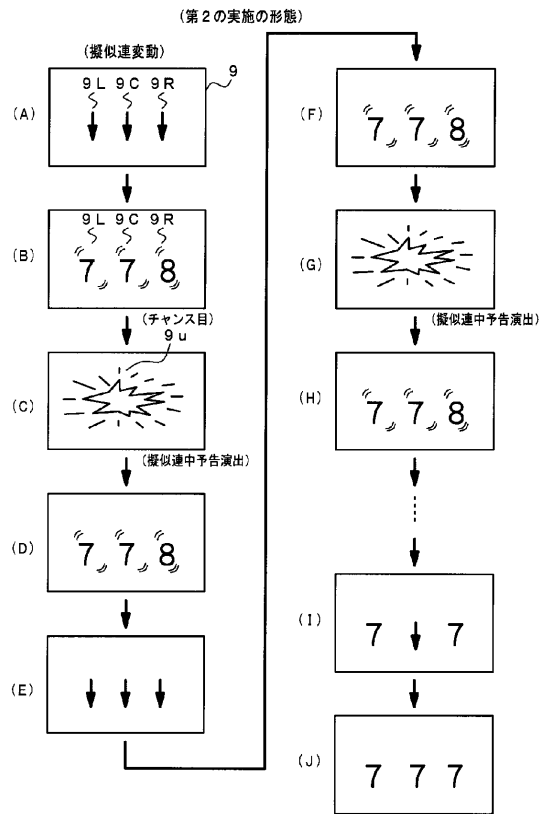
【図 72】

【図72】



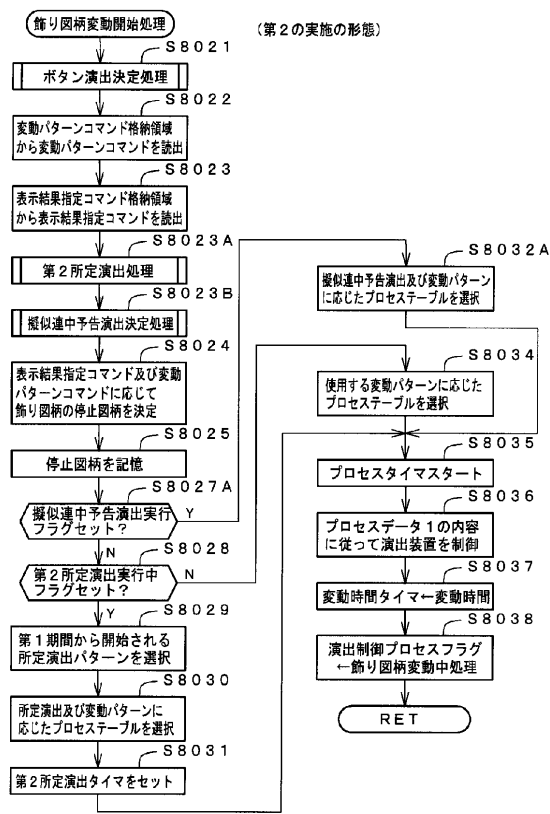
【図 73】

【図73】



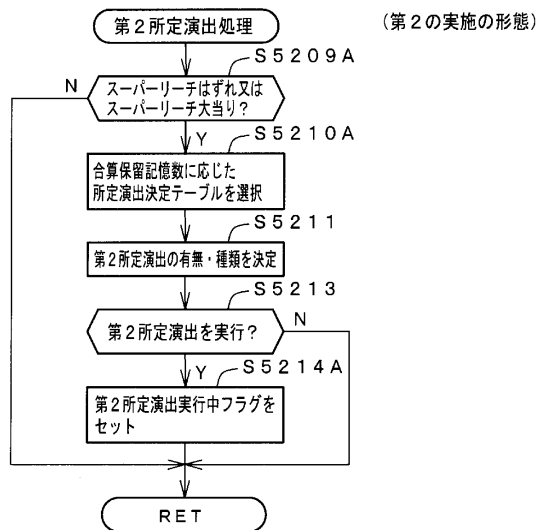
【図 74】

【図74】



【図 75】

【図75】



【図 76】

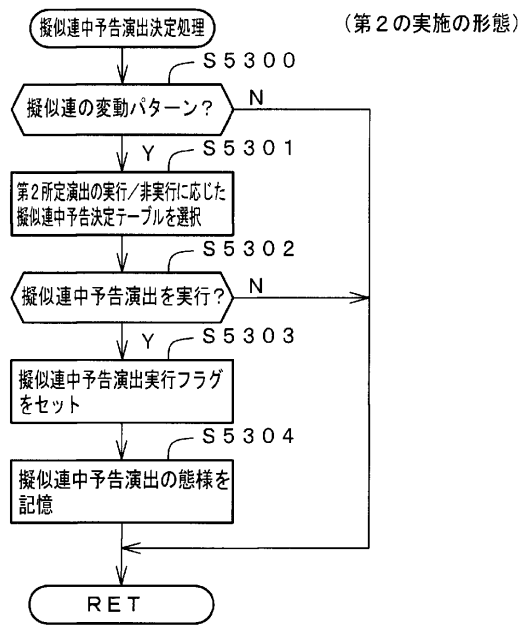
【図76】

(第2の実施の形態)

変動パターン	合算保留記憶数	所定演出なし	所定演出 (×)	所定演出 (チャンス)	所定演出 (激熱)
スーパーリーチはずれ	1	判定値数: 20	判定値数: 10	判定値数: 60	判定値数: 10
	2	判定値数: 40	判定値数: 10	判定値数: 40	判定値数: 10
	3	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 25	判定値数: 5
	4以上	判定値数: 80	判定値数: 10	判定値数: 10	—
スーパーリーチ大当たり	1	判定値数: 80	判定値数: 10	判定値数: 10	—
	2	判定値数: 60	判定値数: 10	判定値数: 25	判定値数: 5
	3	判定値数: 40	判定値数: 10	判定値数: 40	判定値数: 10
	4以上	判定値数: 20	判定値数: 10	判定値数: 10	判定値数: 60

【圖 77】

【图77】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5762354(JP, B2)

特開2008-173187(JP, A)

特開2006-289126(JP, A)

特開2003-320104(JP, A)

特開2003-175224(JP, A)

特開2011-167215(JP, A)

特開2011-110291(JP, A)

特開2012-034783(JP, A)

特開2010-167095(JP, A)

特開2006-006739(JP, A)

特開2007-296115(JP, A)

特開2008-301945(JP, A)

特開2010-227323(JP, A)

特開2011-172662(JP, A)

特開2005-087501(JP, A)

特開2011-234954(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02