

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-63715

(P2010-63715A)

(43) 公開日 平成22年3月25日 (2010.3.25)

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

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2008-233816 (P2008-233816)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成20年9月11日 (2008.9.11)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100103090
			弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

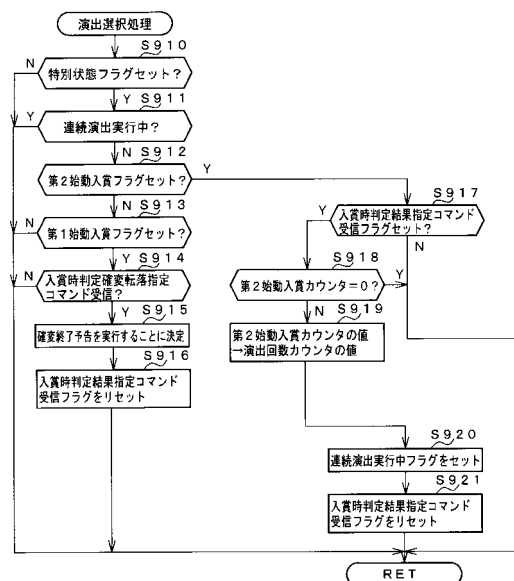
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確変状態から通常状態に移行することの予告の演出による遊技者の興味の低下を防止する。

【解決手段】 2つ設けられてる始動入賞口のいずれかへの始動入賞時に、大当たりとするか否か、および確変転落するか否かの判定を行う。大当たりとすると判定された始動入賞に応じた可変表示より前に、リーチ演出をしないはずれとすると判定された始動入賞に応じた1回または複数回の可変表示に亘って、連続演出を行う。また、確変転落すると判定された始動入賞に応じた可変表示より前に、リーチ演出をしないはずれとすると判定された始動入賞に応じた1回または複数回の可変表示に亘って、大当たりとすると判定された場合と同様に、連続演出を行う。一方の始動入賞口への始動入賞にもとづく判定を他方よりも優先し、他方の始動入賞にもとづいて確変転落すると判定された場合に、連続演出とは異なる演出を実行する。

【選択図】 図33



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 の可変表示部と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 の可変表示部とを備え、前記第 1 の可変表示部または前記第 2 の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

前記第 1 の可変表示部と前記第 2 の可変表示部とを制御する可変表示制御手段と、

前記第 1 の始動領域または前記第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない前記可変表示について、前記特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報および前記特別遊技状態から前記通常状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた結果演出を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記可変表示制御手段は、

前記第 1 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 1 識別情報の可変表示よりも、前記第 2 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 2 識別情報の可変表示を優先して前記第 1 可変表示手段と前記第 2 可変表示手段とを制御し、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態に制御されている場合において、前記保留記憶手段に前記特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報、または前記特別遊技状態から前記通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報が記憶された場合に、当該保留記憶情報よりも前に記憶された保留記憶情報に対応する 1 回または複数回の可変表示に亘って、特定演出を実行し、

当該保留記憶情報が前記特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に、前記特定演出終了後の当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として第 1 演出を実行し、

当該保留記憶情報が前記特別遊技状態から前記通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に、前記特定演出終了後の当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行し、

前記保留記憶手段に、前記第 1 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない前記可変表示について、前記特別遊技状態から前記通常状態に制御することを特定するための情報が記憶されている場合に、前記特定演出とは異なる通常状態移行予告報知演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行う演出モードとして、所定演出モードと、特別遊技状態に制御されているときに 1 回または複数回の可変表示に亘って前記所定演出モードと異なるキャラクタあるいは背景画像を用いて演出を実行する演出モードと、を含む複数の演出モードのうちの 1 の演出モードに制御する演出モード制御手段を備え、

前記演出モード制御手段は、前記演出実行手段により第 2 演出が実行されたことにもとづいて演出モードを前記所定演出モードに移行制御する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

演出実行手段は、

1 の遊技媒体が第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を通過したことにもとづいて、保留記憶手段に特定遊技状態に制御しないことを特定するための保留記憶情報、および特別遊技状態から通常状態に制御しないことを特定するための保留記憶情報が記憶された場合

にも特定演出を実行可能であり、

当該特定演出の実行後における当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として、第1演出および第2演出とは態様が異なる第3演出を実行し、特別遊技状態が継続することを報知する特別遊技状態継続演出を実行する

請求項1または2記載の遊技機。

【請求項4】

演出実行手段は、

第3演出として、第1演出と共通の演出を備えた演出と、第2演出と共通の演出を備えた演出と、を含む複数種類の演出のうちの1の演出を実行する

請求項3記載の遊技機。

10

【請求項5】

特定演出の演出パターンとして複数種類の演出パターンが設けられ、

第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数に応じて、前記特定演出として前記複数種類の演出パターンのうちのいずれかの演出に決定する特定演出決定手段を備えた

請求項1から請求項4のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】

演出実行手段は、

第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数が所定数未満の場合には、特定演出を実行することなく、第1演出または第2演出を実行する

請求項5記載の遊技機。

20

【請求項7】

特別遊技状態に制御されている場合において、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特別遊技状態から通常状態に制御するか否かを判定する第1通過時判定手段と、

第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に制御するか否かを判定する第2通過時判定手段と、

を備え、

前記第1通過時判定手段は、前記第2通過時判定手段による判定が行われる時点よりも前に判定を実行し、

前記第2通過時判定手段は、前記第1通過時判定手段による前記判定の結果に応じて、前記特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定されたテーブルを用いて特定遊技状態に制御するか否かを判定する

請求項1から請求項6のうちのいずれかに記載の遊技機。

30

【請求項8】

演出実行手段は、

1の遊技媒体が第1の始動領域または第2の始動領域を通過したことにもとづいて、第1通過時判定手段が特別遊技状態から通常状態に制御すると判定し、第2通過時判定手段が特定遊技状態に制御すると判定した場合に、当該遊技媒体の始動領域の通過に対応する可変表示時に、結果演出として第1演出を実行する

請求項7記載の遊技機。

40

【請求項9】

演出実行手段が、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して特定演出、第1演出または第2演出を実行しているときに、当該保留記憶情報よりも後に記憶された保留記憶情報に対応して特定演出を実行することを禁止する演出実行禁止手段を備えた

請求項1から請求項8のうちのいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、第１の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第１識別情報を可変表示する第１の可変表示部と、第２の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第２識別情報を可変表示する第２の可変表示部とを備え、第１の可変表示部または第２の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示可能な可変表示部が設けられ、識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。

【０００３】

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば、例えば可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態となるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの、所定の遊技価値が付与された状態である。

【０００４】

パチンコ遊技機では、識別情報（図柄等）を表示する可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せとなることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放は、所定回数（例えば１５ラウンド）実行される。なお、各開放について開放時間（例えば２９．５秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。

【０００５】

また、可変表示部において最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。リーチ状態において、変動パターンを通常状態における変動パターンとは異なるパターンにすることによって、遊技の興趣が高められている。そして、可変表示部に可変表示される図柄の表示結果がリーチ状態となる条件を満たさない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

また、可変表示部においてリーチ態様や大当たり態様が表示される旨を事前に報知するいわゆる予告機能を備えたものがある。予告機能にもとづく予告演出は、例えば、最終停止図柄が確定する以前の段階で、特別図柄の可変表示態様や背景画像が変化したり、所定のキャラクタが登場したり変化したり、遊技機に設けられているランプやＬＥＤ等の発光手段を明滅させたり、遊技機に設けられているスピーカ等の音出力手段から音声や効果音を出力することによって行われる。

【０００７】

また、識別情報の可変表示が開始される前に、表示結果を報知するための予告演出を実行する遊技機がある。パチンコ遊技機では、識別情報の可変表示の実行条件が成立すると

10

20

30

40

50

(例えば、始動入賞口に遊技球が入賞すると)、大当たりとするか否かを判定するための所定の乱数を抽出し、抽出した乱数を、RAMに設けられている始動入賞記憶(保留記憶)に記憶する。記憶される順は、可変表示の実行条件の発生順である。識別情報の可変表示の開始条件が成立すると、最も過去に記憶された保留記憶にもとづいて大当たりとするか否かの抽選を行う。識別情報の可変表示の実行条件が成立したときに、抽出した乱数にもとづいて大当たりとするか否かの抽選を行うことによって、実際に可変表示が実行されるときに表示結果が大当たりと図柄となるか否かを確認できる。そのときに、大当たりと図柄となることを確認できれば、実際に可変表示が開始される時点よりも前に、表示結果が大当たり図柄になることを報知するための予告演出を実行することができる。

【0008】

特許文献1には、確変状態(大当たり遊技が終了した後、大当たりが連続して発生する可能性が極めて高い遊技状態)が終了するか否かを、実際に可変表示が開始される時点よりも前に確認し、確変状態が終了することが確認された場合に、確変状態が終了することの予告演出を実行する遊技機が記載されている。

【0009】

【特許文献1】特開2005-319223(段落0191-0193)

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、確変状態が終了することの予告演出が行われるので、遊技者の大当たり遊技に対する期待感が低下し、遊技興趣が低下してしまうおそれがある。

【0011】

そこで、本発明は、確変状態が終了することの予告の演出を実行するとともに、遊技者の大当たり遊技に対する期待感を向上させ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

本発明による遊技機は、第1の始動領域(例えば、第1始動入賞口13)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報(例えば、第1特別図柄)を可変表示する第1の可変表示部(例えば、第1特別図柄表示器8a)と、第2の始動領域(例えば、第2始動入賞口14)を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報(例えば、第2特別図柄)を可変表示する第2の可変表示部(例えば、第2特別図柄表示器8b)とを備え、第1の可変表示部または第2の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果(例えば、大当たり図柄)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御するとともに、所定条件が成立した(例えば、抽選により15R確変大当たりまたは突然確変大当たりとすると決定した)ときに通常状態(例えば、低確率状態)であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば、確変状態)に制御する遊技機であって、第1の可変表示部と第2の可変表示部とを制御する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS301, S303, S304の処理を実行する部分)と、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS215またはステップS225の処理で抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR))および特別遊技状態から通常状態に制御するか否かを特定するための情報(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS215またはステップS225の処理で抽出した確変転落判定用乱数(ランダム6))を所定の上限数(例えば、4)の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段(例えば、RAM55に形成された保存領域(第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ))と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じ

10

20

30

40

50

た結果演出（例えば、図 5 0（1）～（3 - B），図 5 2（4 - C）～（7 - C）に示す演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 がステップ S 6 1 の処理で保存領域から読み出した確変転落判定用乱数（ランダム 6）に応じたステップ S 5 9 の処理結果、および大当り判定用乱数（ランダム R）に応じたステップ S 6 2 の処理結果に対応してステップ S 8 7 の処理で送信した変動パターンコマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 2 2 ～ S 8 2 6，S 8 4 1 ～ S 8 4 5 の処理で実行する部分）とを備え、可変表示制御手段は、第 1 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 1 識別情報の可変表示よりも、第 2 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 2 識別情報の可変表示を優先して第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とを制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、

10 ステップ S 5 2 ～ S 5 4 の処理でセットされたポイントに応じた特別図柄を表示する特別図柄表示器をステップ S 3 0 1，S 3 0 3，S 3 0 4 の処理で制御する）演出実行手段は、特別遊技状態に制御されている場合において、保留記憶手段に特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報（例えば、大当り判定値に一致する大当り判定用乱数（ランダム R））、または特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報（例えば、確変転落の判定値に一致する確変転落判定用乱数（ランダム 6））が記憶された場合に（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、第 2 保留記憶バッファに確変転落の判定値に一致する確変転落判定用乱数（ランダム 6））が記憶されていることにもとづいてステップ S 2 4 1 A の Y によりステップ S 2 4 2 A の処理で入賞時判定確変転落判定フラグをセットし、入賞時判定確変転落判定フラグがセットされていることにもとづいて（ステップ S 2 7 3 の Y）、ステップ S 2 7 4 で入賞時判定確変転落指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信し、ステップ S 8 3 4 の処理で選択した確変転落時テーブルにもとづいて、ステップ S 8 3 6 で連続演出の内容を決定した場合、または遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、第 2 保留記憶バッファに大当り判定値に一致する大当り判定用乱数（ランダム R）が記憶されていることにもとづいてステップ S 2 5 5 の Y によりステップ S 2 5 6 の処理で入賞時判定大当り判定フラグをセットし、入賞時判定大当り判定フラグがセットされていることと（ステップ S 2 8 3 の Y）、ステップ S 2 8 5 の処理で 1 5 R 確変大当りと判定されたこと（ステップ S 2 8 6 の Y）とにもとづいて、ステップ S 2 8 7 の処理で入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信し、ステップ S 8 3 2 の処理で選択した大当り時テーブルにもとづいて、ステップ S 8 3 6 で連続演出の内容を決定した場合）、当該保留記憶情報よりも前に記憶された保留記憶情報に対応する 1 回または複数回の可変表示に亘って、特定演出（例えば、図 5 3（1）～（1 1 - A），（1）～（1 1 - B）に示す演出）を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、図 5 3（2 - A）～（1 1 - A），（2 - B）～（1 1 - B）に示す演出を 1 回実行、または複数回の可変表示に亘って繰り返して実行する）、当該保留記憶情報が特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 6 2 の処理で第 2 保留記憶バッファに記憶されている大当り判定用乱数（ランダム R）が大当り判定値に一致すると判定し（ステップ S 1 2 5 5 の Y）、大当りとすることに決定し（ステップ S 1 2 5 6 の処理で大当り判定フラグをセットし）、ステップ S 7 2 の処理で 1 5 R 確変大当りとすることに決定したこともとづいて（ステップ S 9 5 の Y，S 9 6 A の N）、ステップ S 9 6 B の処理で選択した図 9（C）に示す大当り時（確変状態）の変動パターン決定テーブルを用いてステップ S 8 5 の処理で決定したバトル演出 A（図 5 0（1）～（3 - B），図 5 2（4 - C）～（7 - C）に示す演出）の変動パターンコマンドまたはバトル演出 B（図 5 0（1）～（3 - A），図 5 1（4 - B）～（9 - B）に示す演出）の変動パターンコマンドをステップ S 8 7 の処理で送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、バトル演出 A の変動パターンコマンドまたはバトル演出 B の変動パターンコマンドを受信した場合）、特定演出終了後（例えば、ステップ S 8 2 0 B の Y）の当該保留記憶情報に対応する可変表

10

20

30

40

50

示時に（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、受信したバトル演出Ａの変動パターンコマンドまたはバトル演出Ｂの変動パターンコマンドに応じてステップＳ８２２で選択したプロセステーブルにもとづく演出図柄の可変表示中に）、結果演出として第１演出（例えば、バトル演出Ａまたはバトル演出Ｂ）を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ａまたはバトル演出Ｂを実行する）、当該保留記憶情報が特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ５９の処理で第２保留記憶バッファに記憶されている確変転落判定用乱数（ランダム６）が確変転落の判定値に一致すると判定し（ステップＳ２４１ＢのＹ）、確変転落すると決定した（ステップＳ２４２Ｂの処理で確変転落フラグをセットした）ことにもとづいて（ステップＳ９７のＹ）、ステップＳ１０１の処理で決定されたバトル演出Ｃ（図５０（１）～（３－Ａ）、図５１（４－Ａ）～（７－Ａ'）に示す演出）の変動パターンコマンドをステップＳ８７の処理で送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ｃの変動パターンコマンドを受信した場合）、特定演出終了後（例えば、ステップＳ８２０ＢのＹ）の当該保留記憶情報に対応する可変表示時に（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、受信したバトル演出Ｃの変動パターンコマンドに応じてステップＳ８２２で選択したプロセステーブルにもとづく演出図柄の可変表示中に）、結果演出として第１演出とは異なる第２演出（例えば、バトル演出Ｃ）を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ｃを実行する）、保留記憶手段に、第１の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための情報が記憶されている場合に（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、第１始動入賞口に入賞したことにもとづいて、ステップＳ２１６の処理で第１始動入賞指定コマンドを送信し、第１保留記憶バッファに確変転落の判定値に一致する確変転落判定用乱数（ランダム６）が記憶されていることにもとづいて、ステップＳ２４１ＡのＹによりステップＳ２４２Ａの処理で入賞時判定確変転落判定フラグをセットし、入賞時判定確変転落判定フラグがセットされていることにもとづいて（ステップＳ２７３のＹ）、ステップＳ２７４で入賞時判定確変転落指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、第１始動入賞指定コマンドを受信したことにもとづいてステップＳ６５４の処理で第１始動入賞フラグをセットしたこと（ステップＳ９１３のＹ）、および入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したことに応じて（ステップＳ９１４のＹ）、特定演出とは異なる通常状態移行予告報知演出（例えば、図５５に示す画面を演出表示装置９に表示させる演出）を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から第１始動入賞指定コマンドと、入賞時判定確変転落指定コマンドとが送信された場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、ステップＳ９１３のＹ、ステップＳ９１４のＹによるステップＳ９１５の決定にもとづいて、図５５に示す画面を演出表示装置９に表示させる演出を実行する）ことを特徴とする。

【００１３】

第１識別情報または第２識別情報の可変表示を行う演出モードとして、所定演出モード（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、特別状態フラグがセットされていないことに応じて図５４（Ａ）に示す演出を実行する通常演出モード）と、特別遊技状態に制御されているときに１回または複数回の可変表示に亘って所定演出モードと異なるキャラクタ（例えば、（図５０（２－Ａ）や（２－Ｂ）に示すキャラクタ）あるいは背景画像（例えば、通常演出モードにおける背景画像と色が異なる背景画像）を用いて演出を実行する演出モード（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、特別状態フラグがセットされていることに応じて図５０～５３に示す演出を実行するバトル演出モード）と、を含む複数の演出モードのうちの１の演出モードに制御する演出モード制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８９０の処理（特別状態フラグをセットする処理）およびステップＳ８５５Ｃの処理（特別状態フラグをリセットする処理）を実行する部分）を備え、演出モード制御手段は、演出実行手段により第２演出が実行されたことにもとづいて演出モードを所定演出モードに移行制御する（例えば

、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ｃを実行した後に、ステップＳ８５５Ｃの処理を実行して、特別状態フラグをリセットし、図５４（Ａ）に示す演出を実行する通常演出モードに移行する）ように構成されていてもよい。

【００１４】

演出実行手段は、１の遊技媒体が第１の始動領域または第２の始動領域を通過したことにもとづいて、保留記憶手段に特定遊技状態に制御しないことを特定するための保留記憶情報（例えば、大当たり判定値に一致しない大当たり判定用乱数（ランダムＲ））、および特別遊技状態から通常状態に制御しないことを特定するための保留記憶情報（例えば、確変転落の判定値に一致しない確変転落判定用乱数（ランダム６））が記憶された場合（例えば、ＲＡＭ５５に形成された第２保留記憶バッファに、確変転落の判定値に一致しない確変転落判定用乱数（ランダム６）が記憶されていることによりステップＳ２３１の処理（特に、ステップＳ２４１ＡのＮ）で入賞時確変転落フラグがセットされず、大当たり判定値に一致しない大当たり判定用乱数（ランダムＲ）が記憶されていることによりステップＳ２７２の処理（特に、ステップＳ２５５のＮ）で入賞時大当たり判定フラグがセットされず、確変継続演出実行の判定値に一致する確変継続演出判定用乱数（ランダム７）が記憶されていることによりステップＳ２９０の処理で確変継続演出を実行すると判定された場合）にも特定演出を実行可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ２９０の処理で確変継続演出を実行すると判定し、ステップＳ２９２の処理で入賞時判定確変継続演出実行指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、入賞時判定確変継続演出実行指定コマンドを受信したことにもとづいて、図５３（２－Ａ）～（１１－Ａ），（２－Ｂ）～（１１－Ｂ）に示す演出を実行する）、当該特定演出の実行後（例えば、ステップＳ８２０ＢのＹ）における当該保留記憶情報に対応する可変表示時に（例えば、ＲＡＭ５５に形成された第２保留記憶バッファに、確変転落の判定値に一致しない確変転落判定用乱数（ランダム６）が記憶されていることによりステップＳ５９の処理（特に、ステップＳ２４１ＢのＮ）で確変転落フラグがセットされず、大当たり判定値に一致しない大当たり判定用乱数（ランダムＲ）が記憶されていることによりステップＳ６２の処理（特に、ステップＳ１２５５のＮ）で大当たり判定フラグがセットされず、確変継続演出実行の判定値に一致する確変継続演出判定用乱数（ランダム７）が記憶されていることによりステップＳ９８の処理で確変継続演出を実行すると判定され、ステップＳ９９Ａの処理で確変継続演出実行用の変動パターンテーブル（図９（Ｄ）参照）が選択され、ステップＳ８５の処理で、バトル演出Ｄ（図５０（１）～（３－Ａ），図５１（４－Ａ）～（７－Ａ）に示す演出）の変動パターンまたはバトル演出Ｅ（図５０（１）～（３－Ｂ），図５２（４－Ｃ）～（７－Ｃ'）に示す演出）の変動パターンコマンドをステップＳ８７の処理で送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、受信したバトル演出Ｄの変動パターンコマンドまたはバトル演出Ｅの変動パターンコマンドに応じてステップＳ８２２で選択したプロセステーブルにもとづく演出図柄の可変表示中に）、結果演出として、第１演出および第２演出とは態様が異なる第３演出（例えば、バトル演出Ｄまたはバトル演出Ｅ）を実行し、特別遊技状態が継続することを報知する特別遊技状態継続演出（例えば、図５１（７－Ａ）に示す演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ｄまたはバトル演出Ｅに応じた変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、バトル演出Ｄまたはバトル演出Ｅを実行する）ように構成されていてもよい。

【００１５】

演出実行手段は、第３演出として、第１演出と共通の演出（例えば、図５０（１）～（３－Ｂ），図５２（４－Ｃ）～（５－Ｃ）に示す演出）を備えた演出（例えば、バトル演出Ｅ）と、第２演出と共通の演出（例えば、図５０（１）～（３－Ａ），図５１（４－Ａ）～（５－Ａ）に示す演出）を備えた演出（例えば、バトル演出Ｄ（例えば、バトル演出Ｄ）と、を含む複数種類の演出のうちの１の演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、バトル演出Ｄまたはバトル演出Ｅに応じた変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、バトル演出Ｄまたはバトル演出Ｅを実行する）ように構

成されていてもよい。

【 0 0 1 6 】

特定演出の演出パターンとして複数種類の演出パターンが設けられ（例えば、図 4 7 ~ 図 4 9 に示す演出パターン番号 1 ~ 7 5 の演出パターン）、第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数に依じて（例えば、変形例 1 の第 2 始動入賞口に入賞したことにもとづいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 2 2 6 の処理で第 2 始動入賞指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、第 2 始動入賞指定コマンドを受信したことにもとづいてステップ S 7 0 8 の処理でカウントした第 2 始動入賞カウンタの値にもとづく演出回数カウンタの値に依じて）、特定演出として複数種類の演出パターンのうちのいずれかの演出に決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、変形例 1 の演出選択処理のステップ S 9 1 9 で第 2 始動入賞カウンタの値に依じてセットされる演出回数カウンタの値にもとづいて、図 4 7 ~ 図 4 9 に示す演出パターン番号 1 ~ 7 5 の演出パターンのうちいずれかを選択する部分）を備えるように構成されていてもよい。

10

【 0 0 1 7 】

演出実行手段は、第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数が所定数（例えば、1）未満の場合には、特定演出を実行することなく、第 1 演出または第 2 演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 9 1 8 の処理で、第 2 始動入賞カウンタの値が 1 未満（つまり 0）である場合には、ステップ S 9 2 0 の処理を実行しない（連続演出を実行するための連続演出実行中フラグをセットしない）。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 8 2 0 A の処理からステップ S 8 2 0 D の処理に移行することなくステップ S 8 2 0 F の処理に移行し、連続演出を実行することなく、送信された変動パターンコマンドに依じてバトル演出 A、バトル演出 B、バトル演出 C、バトル演出 D、またはバトル演出 E を実行する）ように構成されていてもよい。

20

【 0 0 1 8 】

特別遊技状態に制御されている場合において（例えば、ステップ S 2 3 0 の Y）、第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したときに（例えば、ステップ S 2 2 1 の Y）、特別遊技状態から通常状態に制御するか否かを判定する第 1 通過時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ステップ S 2 3 1 の処理（特に、ステップ S 2 4 1 A の処理）を実行する部分）と、第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に制御するか否かを判定する第 2 通過時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ステップ S 2 7 2 の処理（特に、ステップ S 2 5 5 の処理）を実行する部分）と、を備え、第 1 通過時判定手段は、第 2 通過時判定手段による判定が行われる時点よりも前に判定を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 2 7 2 の処理よりも前にステップ S 2 3 1 の処理を実行する）、第 2 通過時判定手段は、第 1 通過時判定手段による判定の結果に依じて、特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定されたテーブル（例えば、図 7（A）に示すように右欄に示すテーブルと左欄に示すテーブルとで、大当たり判定値の範囲が異なる）を用いて特定遊技状態に制御するか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、ステップ S 2 3 1 の処理で入賞時確変転落判定フラグをセットしたこと（ステップ S 2 4 1 A の処理結果にもとづいてステップ S 2 4 2 A の処理を実行したこと）に依じて、ステップ S 2 7 2 の処理（特に、入賞時確変転落判定フラグをセットされているか否かにより、ステップ S 2 5 1 B の処理によって、ステップ S 2 5 2 の処理およびステップ S 2 5 3 の処理で異なるテーブルを選択する処理）を実行する）ように構成されていてもよい。

30

40

【 0 0 1 9 】

演出実行手段は、1 の遊技媒体が第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を通過したことにもとづいて、第 1 通過時判定手段が特別遊技状態から通常状態に制御すると判定し（例

50

えば、ステップ S 2 4 1 A の Y)、第 2 通過時判定手段が特定遊技状態に制御すると判定した場合 (例えば、ステップ S 2 5 5 の Y) に、当該遊技媒体の始動領域の通過に対応する可変表示時に、結果演出として第 1 演出を実行する (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 2 5 5 の Y にもとづいて、ステップ S 2 5 6 の処理で入賞時大当り判定フラグをセットし、ステップ S 2 5 7 の処理でステップ S 2 4 1 A の Y にもとづいてステップ S 2 4 2 A の処理でセットした入賞時確変転落判定フラグをリセットし、ステップ S 2 7 3 の N、ステップ S 2 8 3 の Y、ステップ S 2 8 6 の Y により、ステップ S 2 8 7 の処理で入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを送信し、ステップ S 8 7 の処理で、バトル演出 A またはバトル演出 B の変動パターンコマンドを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、受信した変動パターンコマンドにもとづいて、バトル演出 A またはバトル演出 B を実行する) ように構成されていてもよい。

【 0 0 2 0 】

演出実行手段が、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して特定演出、第 1 演出または第 2 演出を実行しているときに (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、ステップ S 9 2 0 の処理で連続演出実行中フラグをセットし、ステップ S 8 2 0 A の Y、S 8 2 0 B の N により移行されたステップ S 8 2 0 D の処理で決定された連続演出が実行されているとき、または当該連続演出後にバトル演出 A、バトル演出 B、バトル演出 C、バトル演出 D、またはバトル演出 E が実行されているときに)、当該保留記憶情報よりも後に記憶された保留記憶情報に対応して特定演出を実行することを禁止する演出実行禁止手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 9 1 1 の処理を実行して、ステップ S 9 1 2 ~ S 9 2 1 の処理の実行を禁止する部分) を備えていてもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 1 】

本発明による遊技機は、第 1 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 の可変表示部と、第 2 の始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 の可変表示部とを備え、第 1 の可変表示部または第 2 の可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、第 1 の可変表示部と第 2 の可変表示部とを制御する可変表示制御手段と、第 1 の始動領域または第 2 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特定遊技状態に制御するか否かを特定するための情報および特別遊技状態から通常状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に応じた結果演出を実行可能な演出実行手段とを備え、可変表示制御手段は、第 1 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 1 識別情報の可変表示よりも、第 2 の始動領域を遊技球が通過したことにもとづく第 2 識別情報の可変表示を優先して第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とを制御し、演出実行手段は、特別遊技状態に制御されている場合において、保留記憶手段に特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報、または特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報が記憶された場合に、当該保留記憶情報よりも前に記憶された保留記憶情報に対応する 1 回または複数回の可変表示に亘って、特定演出を実行し、当該保留記憶情報が特定遊技状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に、特定演出終了後の当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として第 1 演出を実行し、当該保留記憶情報が特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための保留記憶情報である場合に、特定演出終了後の当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行し、保留記憶手段に、第 1 の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、特別遊技状態から通常状態に制御することを特定するための情報が記憶されている場合に、特定演出とは異なる通

常状態移行予告報知演出を実行するように構成されているので、特別遊技状態状態が終了すること、または特定遊技状態に移行することの予告の演出として特定演出が実行され、遊技者に、特別遊技状態から通常状態に移行されるかもしれないという不安感を与えつつ、特定遊技状態に移行されることもあるので、遊技者に特定遊技状態に移行されたときの歓喜をより大きなものにすることができる。また、第1識別情報の可変表示よりも、第2識別情報の可変表示を優先して制御するので、特別遊技状態から通常状態に移行し難く構成することが可能になり、通常状態への移行回避の遊技性をより向上させることができる。

【0022】

第1識別情報または第2識別情報の可変表示を行う演出モードとして、所定演出モードと、特別遊技状態に制御されているときに1回または複数回の可変表示に亘って所定演出モードと異なるキャラクタあるいは背景画像を用いて演出を実行する演出モードと、を含む複数の演出モードのうちの1の演出モードに制御する演出モード制御手段を備え、演出モード制御手段は、演出実行手段により第2演出が実行されたことにもとづいて演出モードを所定演出モードに移行制御するように構成されているので、通常状態から特別遊技状態に移行されると、所定演出モードと異なる演出モードに移行し、さらに、通常状態に移行されるときに第2演出が実行され、演出が段階的に変化し、遊技者の期待感を段階的に変化させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0023】

演出実行手段は、1の遊技媒体が第1の始動領域または第2の始動領域を通過したことにもとづいて、保留記憶手段に特定遊技状態に制御しないことを特定するための保留記憶情報が記憶された場合にも特定演出を実行可能であり、当該特定演出の実行後における当該保留記憶情報に対応する可変表示時に、結果演出として、第1演出および第2演出とは態様が異なる第3演出を実行し、特別遊技状態が継続することを報知する特別遊技状態継続演出を実行するように構成されているので、特定遊技状態に制御されない場合や、特別遊技状態から通常状態に制御されない場合であっても、特定演出が実行され、特定演出の実行頻度を高めることができる。

【0024】

演出実行手段は、第3演出として、第1演出と共通の演出を備えた演出と、第2演出と共通の演出を備えた演出と、を含む複数種類の演出のうちの1の演出を実行するように構成されているので、特定遊技状態に移行されるのか、特別遊技状態が継続されるのか、または通常状態に移行されるのかが最終回の可変表示に応じた演出によって報知され、遊技者の期待感を長期間持続させることができる。

【0025】

特定演出の演出パターンとして複数種類の演出パターンが設けられ、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数に応じて、特定演出として複数種類の演出パターンのうちのいずれかの演出に決定する特定演出決定手段を備えるように構成されているので、複数回の可変表示に亘る演出を違和感なく実行することができる。

【0026】

演出実行手段は、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示の数が所定数未満の場合には、特定演出を実行することなく、第1演出または第2演出を実行するように構成されているので、特定演出が実行されない場合であっても、遊技者の期待感を維持させることができる。

【0027】

特別遊技状態に制御されている場合において、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したときに、特別遊技状態から通常状態に制御するか否かを判定する第1通過時判定手段と、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に制御するか否かを判定する第2通過時判定手段と、を備え、第1通過時判

10

20

30

40

50

定手段は、第2通過時判定手段による判定が行われる時点よりも前に判定を実行し、第2通過時判定手段は、第1通過時判定手段による判定の結果に応じて、特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定されたテーブルを用いて特定遊技状態に制御するか否かを判定するように構成されているので、第1通過時判定手段による判定にもとづいて特別遊技状態から通常状態に制御された後、第2通過時判定手段が特定遊技状態に移行され難く設定されたテーブルを用いることにより、特別遊技状態から通常状態に制御された直後に特定遊技状態に移行されて、遊技者が興ざめする割合を低減させることができる。

【0028】

演出実行手段は、1の遊技媒体が第1の始動領域または第2の始動領域を通過したことにもとづいて、第1通過時判定手段が特別遊技状態から通常状態に制御すると判定し、第2通過時判定手段が特定遊技状態に制御すると判定した場合に、当該遊技媒体の始動領域の通過に対応する可変表示時に、結果演出として第1演出を実行するように構成されているので、第1演出と第2演出とが重複して実行されることを防ぎ、矛盾した演出が実行されることを防ぐことができる。

【0029】

演出実行手段が、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して特定演出、第1演出または第2演出を実行しているときに、当該保留記憶情報よりも後に記憶された保留記憶情報に対応して特定演出を実行することを禁止する演出実行禁止手段を備えるように構成されているので、複数の演出が同時に実行されることが防止され、遊技者の射幸心を極端に煽ることを防ぐことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9では、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置9は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 3 4 】

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

10

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

20

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞と第 2 始動入賞口 1 4 への入賞のうち第 2 始動入賞口 1 4 への入賞を優先させて可変表示の開始条件を成立させる。すなわち、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であれば、第 1 保留記憶数が 0 でない場合でも、第 2 保留記憶数が 0 になるまで、第 2 特別図柄の可変表示を続けて実行する。なお、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。

30

【 0 0 3 8 】

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

40

【 0 0 3 9 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ

50

1 3 a によって検出される。

【 0 0 4 0 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

【 0 0 4 1 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 4 2 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

20

【 0 0 4 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

30

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

40

【 0 0 4 6 】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

50

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

演出表示装置 9 の下部には、普通図柄表示器 10 が設けられている。普通図柄表示器 10 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【 0 0 4 9 】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32 a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）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 つの表示器（例えば、LED）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 32 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する表示器を 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、点灯する表示器を 1 減らす。さらに、低確率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 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された確率状態である高ベース状態に移行する。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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、普通図柄が当りとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、

始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0052】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0053】

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

【0054】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27R、27Lが設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cが設けられている。また、左枠LED28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED51が設けられ、右枠LED28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED52が設けられている。天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾用LED25は、パチンコ遊技機1に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ

560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

【0058】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、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。

【0059】

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

20

【0060】

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

【0061】

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

30

【0062】

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

40

【0063】

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

50

ど)と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0064】

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

【0065】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧(例えば、DC30VやDC5Vなど)の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると(電源電圧の低下を検出すると)、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号(図示せず)が入力される。20

【0066】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路(図示せず)も主基板31に搭載されている。30

【0067】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段(演出制御用マイクロコンピュータで構成される。)が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9との表示制御を行う。40

【0068】

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

【0069】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101およびRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基50

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。

【 0 0 7 0 】

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、V D P によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、V D P 1 0 9 は、V R A M 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

10

【 0 0 7 1 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (演出図柄を含む) をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。V D P 1 0 9 は、演出制御用 C P U 1 0 1 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

20

【 0 0 7 2 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 への方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 7 3 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 への方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路 7 4 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側 (中継基板 7 7 側) に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

30

【 0 0 7 4 】

さらに、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

40

【 0 0 7 5 】

ランプドライバ基板 3 5 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して L E D ドライバ 3 5 2 に入力される。L E D ドライバ 3 5 2 は、駆動信号を天枠 L E D 2 8 a、左枠 L E D 2 8 b、右枠 L E D 2 8 c などの枠側に設けられている各 L E D に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 L E D 2 5 に駆動信号を供給する。なお、L E D 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路 (ドライバ) がランプドライバ基板 3 5 に搭載される。

【 0 0 7 6 】

50

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27R, 27L に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0077】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0078】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 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。

【0079】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

【0080】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 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。

【0081】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0082】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段

10

20

30

40

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、電力供給停止前の確率状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグなど）、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

【0083】

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。なお、この実施の形態では、CPU 5 6は、ステップS 4 3の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板8 0に対して送信する。

【0084】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。 20

【0085】

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 30

【0086】

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。

【0087】

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 40

【0088】

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。

【0089】

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2 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2 m sに相当する値が 50

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

【0090】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0091】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0092】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0093】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0094】

また、遊技制御に用いられる普通当たり図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタ

のカウンタ値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップS24，S25）。

【0095】

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

【0096】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、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。

【0097】

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）。

【0098】

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たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0099】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ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およびカウンタスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0100】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、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）。

【0101】

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）。CPU56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

【0102】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力すること

10

20

30

40

50

によって、普通図柄表示器 10 における普通図柄の演出表示を実行する。

【0103】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 34）、処理を終了する。

【0104】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 2 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 21 ~ S 33（ステップ S 29 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

10

【0105】

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

【0106】

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

20

【0107】

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

【0108】

30

図 6 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（2）ランダム 2（MR 2）：大当たりの種類（後述する 15 R 確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

（3）ランダム 3（MR 3）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン決定用）

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

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

（6）ランダム 6（MR 6）：確変状態から低確率状態に移行させるか否かを判定する（確変転落判定用）

40

（7）ランダム 7（MR 7）：確変継続演出を実行するか否かを判定する（確変継続演出判定用）

【0109】

図 5 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、（2）の大当たり種別判定用乱数、（5）の普通図柄当り判定用乱数、（6）の確変転落判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1 加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム 3、ランダム 7）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、大当たり判定用乱数

50

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。

【0110】

図7は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、低確率状態（確変状態でない確率状態）において用いられる低確率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。低確率時大当り判定テーブルには、図7（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図7（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7（A）に記載されている数値が大当り判定値である。

10

【0111】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図7（A）に示すいずれかの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、突然確変大当り）にすることに決定する。なお、図7（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、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。

20

【0112】

図7（B）は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて、大当りの種別を「15R確変大当り」、「突然確変大当り」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。「15R確変大当り」とは、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。「突然確変大当り」とは、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。

30

【0113】

大当り種別判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、「15R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2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。

【0114】

図7（C）は、ROM54に記憶されている確変転落判定テーブルを示す説明図である。確変転落判定テーブルには、ランダム6の値と比較される数値であって、「確変継続」、「確変転落」のそれぞれに対応した判定値（確変転落判定値）が設定されている。CPU56は、確率状態が確変状態である場合にランダム6を抽出し、抽出したランダム6の値が「確変転落」に対応した判定値に一致した場合に確率状態を確変状態から低確率状態に移行させる。

40

【0115】

図7（D）は、ROM54に記憶されている確変継続演出判定テーブルを示す説明図である。確変継続演出判定テーブルには、ランダム7の値と比較される数値であって、「確変継続演出実行しない」、「確変継続演出実行する」のそれぞれに対応した判定値（確変継続演出判定値）が設定されている。CPU56は、確率状態が確変状態であって、大当り判定用乱数値が図7（A）に示す大当り判定値のいずれにも一致しない場合に、ランダム7を抽出し、抽出したランダム7の値が「確変継続演出実行する」に対応した判定値に一致した場合に、確変継続演出を実行することに決定する。なお、本実施の形態において

50

、確変継続演出を実行することに決定することは、確変状態においてリーチ演出を実行することに決定することでもある。

【0116】

図8は、この実施の形態で用いられる飾り図柄の変動パターンの一例を示す説明図である。図8において、「EXT」とは、2バイト構成の演出制御コマンドにおける2バイト目のEXTデータを示す。また、「時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。

【0117】

まず、確率状態が低確率状態である場合の変動パターン（「通常変動A」、「ノーマルリーチ」、「リーチA（はずれ）」、「リーチB（はずれ）」、「リーチA（15R確変大当たり）」、「リーチB（15R確変大当たり）」および「突然確変大当たり用変動」）について説明する。「通常変動A」とは、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴うが変動結果（停止図柄）が大当たりを生じさせるものとならない変動パターンである。「リーチA（はずれ）」は、「ノーマルリーチ」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。また、リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間において異なった態様の変動態様（速度や回転方向等）やキャラクタ等が現れることをいう。例えば、「ノーマルリーチ」では単に1種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、「リーチA（はずれ）」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。

【0118】

また、「リーチB（はずれ）」は、「ノーマルリーチ」および「リーチA（はずれ）」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。そして、「リーチA（15R確変大当たり）」は、「リーチA（はずれ）」と同じリーチ態様を持つ変動パターンである。また、「リーチB（15R確変大当たり）」は、「リーチB（はずれ）」と同じリーチ態様を持つ変動パターンである。また、「突然確変大当たり用変動」は、「通常変動A」、「ノーマルリーチ」、「リーチA（はずれ）」、「リーチB（はずれ）」、「リーチA（15R確変大当たり）」、「リーチB（15R確変大当たり）」とは異なった態様を持つ変動パターンである。なお、「リーチA（はずれ）」、「リーチB（はずれ）」では大当たりとならず、「リーチA（15R確変大当たり）」、「リーチB（15R確変大当たり）」では、15R確変大当たりとなり、「突然確変大当たり用変動」では突然確変大当たりとなる。

【0119】

次に、確率状態が確変状態である場合（バトル演出モードである場合）の変動パターン（「バトル演出A」、「バトル演出B」、「バトル演出C」、「バトル演出D」、「バトル演出E」および「通常変動B」）について説明する。「バトル演出A」は、演出表示装置9で、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが倒れる演出を実行するための変動パターンである。また、「バトル演出B」は、演出表示装置9で、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが敵のキャラクタの攻撃を避けた後、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが倒れる演出を実行するための変動パターンである。なお、「バトル演出A」、「バトル演出B」では大当たりとなる。

【0120】

「バトル演出C」は、演出表示装置9で、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが倒れる演出を実行するための変動パターンである。なお、「バトル演出C」では、確変状態から低確率状態に移行される。

【0121】

「バトル演出D」は、演出表示装置9で、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが倒れた後、味方のキャラクタが起きあがり、バトルに引き分ける演出を実行するための変動パターンである。また、「バトル演出E」は、演出表示装置9で、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが倒れた後、敵のキャラクタが起きあがり、バトルに引き分ける演出を実行するための変動パターンである。なお

、「バトル演出D」、「バトル演出E」では大当たりとならない。「通常変動B」は、演出表示装置9で、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが耐える演出、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが耐える演出、または味方のキャラクタと敵のキャラクタが向かい合ったまま動かない（演出図柄は変動している）演出のいずれかを実行するための変動パターンである。なお、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが耐える演出、および敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが耐える演出は後述する連続演出中に実行される演出であり、味方のキャラクタと敵のキャラクタが向かい合ったまま動かない（演出図柄は変動している）演出は、連続演出が行われていないときに実行される演出である。そして、いずれの演出を実行するのかは、演出制御用CPU101によって決定される。なお

、「通常変動B」では大当たりとならない。つまり、「バトル演出D」、「バトル演出E」、「通常変動B」は、はずれと決定されたときに選択される変動パターンである。さらに、前述したように、確変継続演出を実行することに決定することは、確変状態においてリーチ演出を実行することに決定することでもあるので、確変継続演出である「バトル演出D」、「バトル演出E」の変動パターンが選択されるときには、リーチ演出が実行される従って、「バトル演出D」、「バトル演出E」は、リーチはずれのときに実行される演出の変動パターンである。

10

【0122】

図9は、変動パターン決定テーブルを示す説明図である。変動パターン決定テーブルは、ランダム3（変動パターン決定用乱数）と比較される判定値が設定されているテーブルである。なお、図9には、判定値そのものではなく、判定値の数が記載されている。また、変動パターン決定テーブルは、ROM54に格納されている。CPU56は、確率状態が低確率状態であって、大当たりにする場合には、図9（A）に示す大当たり時（低確率状態）の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、リーチAに100個の判定値が設定され、リーチBに50個の判定値が設定されているので、確率状態が低確率状態であって、大当たりにする場合には、リーチAに決定される割合が高い。

20

【0123】

また、確率状態が低確率状態であって、大当たりにしない場合には、図9（B）に示すはずれ時（低確率状態）の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、通常変動に80個の判定値が設定され、ノーマルリーチに5個の判定値が設定され、リーチAに15個の判定値が設定され、リーチBに50個の判定値が設定されているので、確率状態が低確率状態であって、大当たりにしない場合には、通常変動に決定される割合が高い。

30

【0124】

また、確率状態が確変状態であって、大当たりにする場合には、図9（C）に示す大当たり時（確変状態）の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、バトル演出Aに100個の判定値が設定され、バトル演出Bに50個の判定値が設定されているので、大当たりにする場合であって、確率状態が確変状態であるときには、バトル演出Aに決定される割合が高い。

40

【0125】

また、確率状態が確変状態であって、大当たりにせず、確変継続演出を実行する場合には、図9（D）に示すはずれ時（確変継続演出実行時）の変動パターン決定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。本実施の形態では、バトル演出Dに50個の判定値が設定され、バトル演出Eに100個の判定値が設定されているので、確率状態が確変状態であって、大当たりにせず、確変継続演出を実行する場合には、バトル演出Eに決定される割合が高い。なお、確率状態が確変状態であって、大当たりにせず、確変継続演出を実行しない場合には、通常変動Bに決定され、具体的な演出内容は、演出制御用マイクロコンピュータ100によって、後述する連続演出決定処理で決定される。

【0126】

50

図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図10に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図8に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

10

【0127】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C03(H)の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C03(H)を表示結果特定コマンドという。

【0128】

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

20

【0129】

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

30

【0130】

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

40

【0131】

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。

【0132】

コマンドA000(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。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。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。

50

【 0 1 3 3 】

コマンド A 3 0 0 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、1 5 R 確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了指定コマンド : エンディング指定コマンド) である。

【 0 1 3 4 】

コマンド C 0 0 0 (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 C 1 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 2 始動入賞指定コマンド) である。第 1 始動入賞指定コマンドと第 2 始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

10

【 0 1 3 5 】

コマンド C 3 0 0 (H) は、始動入賞時の判定結果が確変継続演出実行であったことを指定するコマンド (入賞時判定確変継続演出実行指定コマンド) である。コマンド C 3 0 1 (H) は、始動入賞時の判定結果が 1 5 R 確変大当りであったことを指定するコマンド (入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンド) である。コマンド C 3 0 2 (H) は、始動入賞時の判定結果が突然確変大当りであったことを指定するコマンド (入賞時判定突然確変大当り指定コマンド) である。コマンド C 3 0 3 (H) は、始動入賞時の判定結果が確変転落であったことを指定するコマンド (入賞時判定確変転落指定コマンド) である。入賞時判定確変継続演出実行指定コマンド、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンド、入賞時判定突然確変大当り指定コマンド、および入賞時判定確変転落指定コマンドを入賞時判定結果指定コマンドと総称することがある。

20

【 0 1 3 6 】

コマンド E 0 X X (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 E 0 X X (H) における「 X X 」が、合算保留記憶数を示す。コマンド E 1 0 0 (H) は、合算保留記憶数を 1 減算することを指定する演出制御コマンド (合算保留記憶数減算指定コマンド) である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

30

【 0 1 3 7 】

コマンド E 2 0 0 (H) は、確率状態が非確変状態 (低確率状態) であることを指定する演出制御コマンド (低確率状態指定コマンド) である。コマンド E 3 0 0 (H) は、確率状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド (高確率状態指定コマンド) である。

【 0 1 3 8 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 0 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 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

40

【 0 1 3 9 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特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。

【 0 1 4 0 】

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 M O D E (コマンドの分類) を表し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」に設定され、E X T データの先頭ビット (ビ

50

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

【0141】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御 I N T 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 I N T 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 I N T 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。

10

【0142】

図 1 0 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a 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 8 b 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 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

20

【0143】

なお、コマンド 8 D 0 1 (H)（第 1 図柄変動指定コマンド）およびコマンド 8 D 0 2 (H)（第 2 図柄変動指定コマンド）は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中に装飾用（演出用）の図柄としての第 1 飾り図柄の可変表示を行う第 1 飾り図柄表示器 9 a において飾り図柄の変動を行うのか、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に第 2 飾り図柄の可変表示を行う第 2 飾り図柄表示器 9 b において飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。また、本実施の形態では、図 1 0 に示すように、確変転落しない場合であって、リーチしないはずれ時には、入賞時判定のコマンドは送信されないが、入賞時に確変転落しないことを判定したことを示すコマンドや、入賞時にははずれと判定したことを示すコマンドが送信されるように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 には、入賞時には必ず何らかのコマンドが送信されるので、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信の取りこぼしがあったか否かを判断することができる。

30

【0144】

図 1 1 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 1 , S 3 1 2）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。

40

【0145】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のような処理である。

【0146】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるとき

50

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

【0147】

変動パターン設定処理（ステップS301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0148】

表示結果特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、表示結果特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。

【0149】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。

【0150】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【0151】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し（大入賞口の開放時間は、15R確変大当たり時には29.5秒、突然確変大当たり時には0.5秒）、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

【0152】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイ

10

20

30

40

50

クロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0153】

大当り終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、確率状態を示すフラグ（例えば、確変フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0154】

図12および図13は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する（ステップS211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56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上限値（本実施の形態では4）であるか否かを確認する（ステップS212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、ステップS221の処理に移行する。

20

【0155】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213）。また、CPU56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S214）。

【0156】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

30

【0157】

この実施の形態では、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）として、第1保留記憶バッファと第2保留記憶バッファとが設けられている。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2）、変動パターン判定用乱数（ランダム3）、確変転落判定用乱数（ランダム6）、および確変継続演出判定用乱数（ランダム7）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

40

【0158】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保

50

存領域に格納する処理を実行する（ステップS 2 1 5）。なお、ステップS 2 1 5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2）、変動パターン決定用乱数（ランダム3）および確変状態では確変転落判定用乱数（ランダム6）と確変継続演出判定用乱数（ランダム7）とが抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン決定用乱数（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、変動パターン決定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0159】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 1 6）。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合算保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 1 7）。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 2 1 8）、ステップS 2 3 0の処理に移行する。

【0160】

なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS 2 9）において演出制御コマンドを送信する。

20

【0161】

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

30

【0162】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 2 3）。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S 2 2 4）。

【0163】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS 2 2 5）。なお、ステップS 2 2 5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2）、変動パターン決定用乱数（ランダム3）および確変状態では確変転落判定用乱数（ランダム6）と確変継続演出判定用乱数（ランダム7）とが抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン決定用乱数（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、変動パターン決定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン決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。

40

50

【 0 1 6 4 】

次いで、CPU 56 は、第 2 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 2 6）。また、CPU 56 は、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 2 7）。そして、CPU 56 は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップ S 2 2 8）、ステップ S 2 3 0 の処理に移行する。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第 2 始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【 0 1 6 5 】

CPU 56 は、ステップ S 2 3 0 の処理で、確率状態が高確率状態（確変状態）であるか否か判断する（ステップ S 2 3 0）。高確率状態（確変状態）であるか否かは、後述する大当り終了処理でセットされる確変フラグがセットされているか否かによって判断される。

10

【 0 1 6 6 】

CPU 56 は、確変状態であると判断した場合に（ステップ S 2 3 0 の Y）、入賞時確変転落判定処理を実行する（ステップ S 2 3 1）。

【 0 1 6 7 】

図 1 4 は、ステップ S 2 3 1 の入賞時確変転落判定処理を示すフローチャートである。入賞時確変転落判定処理において、CPU 56 は、前述したステップ S 2 1 5 の処理またはステップ S 2 2 5 の処理で保存領域に格納された確変転落判定用乱数（ランダム 6）を読み出す（ステップ S 2 4 0 A）。そして、読み出した乱数値が、図 7（C）に示す確変転落判定テーブルの確変転落の判定値に一致している場合に（ステップ S 2 4 1 A の Y）、入賞時確変転落判定フラグをセットする（ステップ S 2 4 2 A）。そして、処理を終了する。

20

【 0 1 6 8 】

CPU 56 は、入賞時確変転落判定処理（ステップ S 2 3 1）の実行後に、入賞時演出設定処理を実行する（ステップ S 2 3 2）。

【 0 1 6 9 】

図 1 5 は、ステップ S 2 3 2 の入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。入賞時演出設定処理において、CPU 56 は、前述したステップ S 2 1 5 の処理またはステップ S 2 2 5 の処理で保存領域に格納されたハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）を読み出し（ステップ S 2 7 1）、入賞時大当り判定処理（ステップ S 2 7 2）を実行する。

30

【 0 1 7 0 】

図 1 6 は、ステップ S 2 7 2 の入賞時大当り判定処理を示すフローチャートである。入賞時大当り判定処理において、CPU 56 は、入賞時確変転落判定フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 5 1 の Y）、低確率時大当り判定テーブル（図 7（A）右欄のテーブル）を選択する（ステップ S 2 5 3）。CPU 56 は、入賞時確変転落判定フラグがセットされていない場合には（ステップ S 2 5 1 の N）、確変時大当り判定テーブル（図 7（A）左欄のテーブル）を選択する（ステップ S 2 5 2）。

【 0 1 7 1 】

次いで、CPU 56 は、ステップ S 2 7 1 で読み出した大当り判定用乱数（ランダム R）とステップ S 2 5 2 または S 2 5 3 で選択したテーブル（図 7（A）左欄または右欄のテーブル）に示す大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 5 4）。それらが一致する場合に（ステップ S 2 5 5）、入賞時大当り判定フラグをセットする（ステップ S 2 5 6）。そして、入賞時確変転落判定フラグがセットされていればセットし（ステップ S 2 5 7）、入賞時大当り判定処理を終了する。本実施の形態では、入賞時の大当り判定は、入賞時の確変転落の判定よりも後に行われるように構成されている（図 1 3 のステップ S 2 3 1 および図 1 5 のステップ S 2 7 2 参照）。また、大当りにもとづく大入賞口の開放動作終了後には、確率状態は確変状態に制御されるように構成されている（後述する図 2 6 のステップ S 1 5 6 参照）。従って、1 の始動入賞にもとづいて確変転落すると判定されても、当該始動入賞にもとづいて大当りであると判定

40

50

されれば、確変状態に制御されることとなる。このような場合に、1の始動入賞にもとづいて確変転落に応じた演出と大当りに応じた演出とが重複して実行されると、矛盾した演出が実行されることになる。そこで、入賞時確変転落判定フラグがセットされている場合において、ステップS255の処理で大当り判定用乱数(ランダムR)と大当り判定値とが一致したとき(つまり、大当りとする判定したとき)には、入賞時確変転落判定フラグをリセットし、後述するステップS273の処理でNと判定されることにより、ステップS274の処理で入賞時判定確変転落指定コマンドが送信されることを防ぎ、大当りに応じた演出と矛盾する確変転落に応じた演出が実行されることを防ぐことができる。具体的には、ステップS285の処理で15R確変大当りすると決定された場合には、ステップS287の処理で入賞時判定15R確変大当り指定コマンドが送信され、後述するように15R確変大当りに応じた連続演出が実行され、確変転落に応じたバトル演出Cが実行されることなくバトル演出Aまたはバトル演出Bが実行される。また、ステップS285の処理で突然確変大当りすると決定された場合には、ステップS289の処理で入賞時判定突然確変大当り指定コマンドが送信され、後述するように突然確変大当りに応じた(確変状態が継続することに応じた)連続演出が実行され、確変転落に応じたバトル演出Cが実行されることなくバトル演出Dまたはバトル演出Eが実行される。

10

20

30

40

50

【0172】

CPU56は、入賞時演出設定処理で、入賞時大当り判定処理(ステップS272)の実行後に、入賞時確変転落判定フラグがセットされているか否か判断する(ステップS273)。CPU56は、入賞時確変転落判定フラグがセットされていると判断した場合に(ステップS273のY)、入賞時判定確変転落指定コマンドを送信する処理を行う(ステップS274)。

【0173】

また、CPU56は、入賞時大当り判定フラグがセットされているか否か判断する(ステップS283)。CPU56は、入賞時大当り判定フラグがセットされていると判断した場合に(ステップS283のY)、入賞時大当り判定フラグをリセットし(ステップS284)、ステップS215の処理またはステップS225の処理で保存領域に格納された大当り種別判定用乱数(ランダム2)と、図7(B)に示す大当り種別判定値とを比較して、一致する判定値に対応する大当り種別に判定する(ステップS285)。

【0174】

そして、CPU56は、15R確変大当りと判定した場合に(ステップS286のY)、入賞時判定15R確変大当り指定コマンドを送信する処理を行い(ステップS287)、入賞時演出設定処理を終了する。また、CPU56は、15R確変大当りでないと判定した場合(つまり、突然確変大当りと判定した場合)に(ステップS286のN)、突確フラグをセットし(ステップS288)、入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを送信する処理を行い(ステップS289)、入賞時演出設定処理を終了する。

【0175】

また、CPU56は、入賞時大当り判定フラグがセットされていないと判断した場合に(ステップS283のN)、ステップS215の処理またはステップS225の処理で保存領域に格納された確変継続演出判定用乱数(ランダム7)と、図7(D)に示す確変継続演出判定値とを比較して、確変継続演出を実行するか否か判定する(ステップS290)。そして、CPU56は、確変継続演出を実行すると判定した場合に(ステップS291のY)、入賞時判定確変継続演出実行指定コマンドを送信する処理を行い(ステップS292)、入賞時演出設定処理を終了する。そして、CPU56は、始動口スイッチ通過処理を終了する。

【0176】

図17および図18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0177】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域に1つでも「第2」を示すデータがあるか否かを確認する（ステップS52）。そして、1つでも「第2」を示すデータがあれば（ステップS52のY）、ステップS53に移行し、特別図柄ポイントに「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。一方、「第2」を示すデータが1つもなければ（すなわち、「第1」を示すデータのみが設定されていれば）、CPU56は、ステップS54に移行し、特別図柄ポイントに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。本実施の形態では、ステップS52～S54の処理で、第1特別図柄の変動表示よりも第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。そして、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合、保留特定領域を設けなくてもよい。この場合、まず、第2保留記憶バッファに保留記憶があるか否か（ランダムRやランダム2などの値が格納されているか否か）を確認し、保留記憶があれば、ステップS53に移行し、特別図柄ポイントに「第2」を示すデータを設定すればよい。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶がなければ（この場合、第1保留記憶バッファにのみ保留記憶があることになる）、ステップS54に移行し、特別図柄ポイントに「第1」を示すデータを設定すればよい。

10

【0178】

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

20

【0179】

そして、CPU56は、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の最初に設定されている「第1」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポイントが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の最初に設定されている「第2」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。

30

【0180】

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

40

【0181】

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。

【0182】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（ステップS57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58A）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域

50

に保存する。

【0183】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

10

【0184】

そして、CPU56は、確変フラグがセットされていない場合に（ステップS58BのN）、ステップS61の処理に移行し、確変フラグがセットされている場合に（ステップS58BのY）、確変転落決定処理を行う（ステップS59）。図19は、ステップS59の確変転落決定処理を示すフローチャートである。確変転落決定処理において、CPU56は、前述したステップS215の処理またはステップS225の処理で保存領域に格納された確変転落判定用乱数（ランダム6）を読み出す（ステップS240B）。そして、読み出した乱数値が、図7（C）に示す確変転落判定テーブルの確変転落の判定値に合致している場合に（ステップS241BのY）、確変転落フラグをセットする（ステップS242B）。そして、確変転落決定処理を終了する。

20

【0185】

CPU56は、特別図柄通常処理のステップS61の処理で、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS215やS225で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図7（A）参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0186】

30

図20は、大当たり判定処理を示すフローチャートである。大当たり判定処理において、CPU56は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1251A）。CPU56は、確変フラグがセットされていない場合に（ステップS1251AのN）、低確率時大当たり判定テーブル（図7（A）右欄のテーブル）を選択する（ステップS1253）。また、CPU56は、確変フラグがセットされている場合でも（ステップS1251AのY）、確変転落フラグがセットされている場合には（ステップS1251BのY）、低確率時大当たり判定テーブル（図7（A）右欄のテーブル）を選択する（ステップS1253）。CPU56は、確変フラグがセットされており（ステップS1251AのY）、確変転落判定フラグがセットされていない場合には（ステップS1251BのN）、確変時大当たり判定テーブル（図7（A）左欄のテーブル）を選択する（ステップS1252）。

40

【0187】

次いで、CPU56は、ステップS61で読み出した大当たり判定用乱数（ランダムR）とステップS1252またはS1253で選択したテーブル（図7（A）左欄または右欄のテーブル）に示す大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS1254）。それらが一致する場合に（ステップS1255）、大当たり判定フラグをセットする（ステップS1256）。そして、大当たり判定処理を終了する。

【0188】

なお、大当たり判定の処理では、確率状態が確変状態（高確率状態）の場合は、確率状態が非確変状態（低確率状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成され

50

ている。具体的には、上述したように、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54における図7（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が高確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている低確率時大当たり判定テーブル（ROM 54における図7（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、確率状態が高確変状態であるか否かを確認し、確率状態が高確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、確率状態が低確率状態であるときは、低確率時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図7（A）に示すいずれかの高当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。なお、大当たりとするか否か決定するとい

10

20

30

40

50

【0189】

なお、現在の確率状態が高確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、確率状態を高確変状態に移行するときにセットされ、高確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、高確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。なお、本実施の形態では、大当たりは全て高確変大当たり（大当たり遊技の終了後に高確変状態に移行する大当たり）である。また、高確変転落すると決定された場合には、高確変転落と決定されたときの特別図柄の変動表示を終了するとき（特別図柄停止処理のステップS141）にリセットされる。

【0190】

そして、CPU 56は、大当たり判定フラグがセットされている場合に（ステップS63のY）、ステップS70の処理に移行し、大当たり判定フラグがセットされていない場合に（ステップS63のN）、ステップS74の処理に移行する。

【0191】

CPU 56は、ステップS70の処理で、大当たり判定フラグをリセットし（ステップS70）、大当たりフラグをセットする（ステップS71）。また、ランダム2の値と、図7（B）に示す大当たり種別判定テーブルに設定されている判定値とにもとづいて、大当たりの種別（15R高確変大当たりまたは突然高確変大当たり）を決定する（ステップS72）。具体的には、ランダム2の値に一致する判定値に対応する大当たりの種別を選択する。そして、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM 55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS73）。例えば、大当たり種別が「15R高確変」（15R高確変大当たり）の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」を設定し、大当たり種別が「突然高確変」（突然高確変大当たり）の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」を設定する。

【0192】

そして、特別図柄の停止図柄を決定し（ステップS74）、決定した特別図柄の停止図柄を示すデータをRAM 55の所定領域に記憶した後、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S75）。

【0193】

本実施の形態では、特別図柄の停止図柄は、15R高確変大当たりとすることに決定されている場合には「7」であり、突然高確変大当たりとすることに決定されている場合には「1」である。はずれとすることに決定されている場合には「-」である。ステップS74の処理では、それらの停止図柄を示すデータがRAM 55に記憶される。なお、停止図柄を、乱数を用いた抽選によって決定するようにしてもよい。

【0194】

図21は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 56は、高確変フラグがセットされているか否か確認する（ステップS81）。高確変フラグがセットされてい

る場合に（ステップS 8 1のY）、CPU 5 6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 9 5）。大当りフラグがセットされている場合に（ステップS 9 5のY）、突然確変大当りと決定されているか否かを確認し、突然確変大当りと決定されていない場合（つまり、1 5 R 確変大当りと決定されている場合）には（ステップS 9 6 AのN）、確変状態用の大当り用変動パターンテーブル（図9（C））を選択し（ステップS 9 6 B）、ステップS 8 4の処理に移行する。また、突然確変大当りと決定されている場合には（ステップS 9 6 AのY）、ステップS 9 9 Aの処理に移行する。なお、突然確変大当りと決定されているか否かは、ステップS 7 3でRAM 5 5における大当り種別バッファに設定された大当りの種別を示すデータにもとづいて判断される。

【0 1 9 5】

また、CPU 5 6は、ステップS 9 5の処理で、大当りフラグがセットされていないと判定した場合に（ステップS 9 5のN）、確変転落フラグがセットされていないときに（ステップS 9 7のN）、確変継続演出を実行するか否か判断する（ステップS 9 8）。確変継続演出を実行するか否かは、ステップS 2 1 5の処理またはステップS 2 2 5の処理で保存領域に格納された確変継続演出判定用乱数（ランダム7）と、図7（D）に示す確変継続演出判定値とを比較して判定される。CPU 5 6は、確変継続演出を実行すると判定した場合に（ステップS 9 8のY）、確変継続演出実行用の変動パターン決定テーブル（図9（D））を選択し（ステップS 9 9 A）、ステップS 8 4の処理に移行する。確変継続演出を実行しないと判定した場合に（ステップS 9 8のN）、通常変動Bの変動パターンに決定し、ステップS 8 7の処理に移行する。

【0 1 9 6】

なお、突然確変大当りは、低確率状態では遊技者に有利な確変状態に移行するので遊技者の遊技興趣を向上させるが、確変状態では、確率状態は移行せず、大当り遊技状態のラウンド数も少なく（2ラウンド）、突然に確変状態になったように見せるために、大入賞口の開放時間も短い（0.5秒）ように設定されている。従って、賞球もほとんど得られず、遊技者の遊技興趣を向上させるものではないばかりか、大当り時のような歓喜演出を実行すると遊技者を興ざめさせてしまうおそれがある。そこで、本実施の形態では、確変状態における突然確変大当り時には、低確率状態における突然確変大当り時とは異なり、大当り時のような歓喜演出を行う代わりに確変継続演出を実行するように構成され、遊技者を興ざめさせることを防ぐことができる。なお、低確率状態から確変状態に移行せず（確率状態の変更を伴わず）、突然確変大当り時と同じ回数（2回）で同じ開放時間（0.5秒）だけ大入賞口が開放される当り（小当り）が設けられていてもよい。そのように構成されている場合には、遊技者は、大入賞口の開放動作態様から、突然確変大当りであるのか、小当りであるのかを判断することが不可能であり、遊技興趣を向上させることができる。

【0 1 9 7】

また、CPU 5 6は、ステップS 9 7の処理で、確変転落フラグがセットされている場合に（ステップS 9 7のY）、突確フラグがセットされているときに（ステップS 1 0 0のY）、ステップS 9 9 Aの処理に移行し、突確フラグがセットいないときに（ステップS 1 0 0のN）、確変転落演出用の変動パターンに決定し（ステップS 1 0 1）、ステップS 8 7の処理に移行する。なお、突確フラグがセットされているか否かによって、決定される変動パターンの変動時間は変わらない（40秒）。

【0 1 9 8】

ここで、突確フラグは、入賞時演出設定処理のステップS 2 8 8の処理でセットされており、突確フラグがセットされているということは、確変転落に対応する始動入賞後に、突然確変大当りに対応する始動入賞が発生したことである。そのような場合には、確変転落の演出を実行した直後に、突然確変大当りの演出を実行することとなり、演出が煩雑になるとともに、遊技者の演出に対する不信感にも繋がる。そこで、本実施の形態では、確変転落フラグがセットされている場合に（ステップS 9 7のY）、突確フラグがセットされているときには（ステップS 1 0 0のY）、ステップS 9 9 Aの処理に移行し、確変転

10

20

30

40

50

落演出の代わりに、確変継続演出を実行するように構成されている。そのように構成されている場合には、短期間に確変転落の演出と確変状態への移行演出とが頻発することを防ぎ、遊技者の演出に対する信頼感を維持することができる。なお、確変転落演出の代わりに、確変継続演出を実行するための処理を、演出制御CPU101に実行させるように構成されていてもよい。具体的には、ステップS288の処理（突確フラグをセットする処理）およびステップS100の処理の代わりに、後述する演出図柄変動開始処理のステップS820Fの処理の後に、以下に述べる処理を実行するように構成されていてもよい。つまり、演出図柄変動開始処理のステップS820Fの処理の後に、読み出した変動パターンコマンドが示す変動パターンが確変転落の変動パターンであって、当該確変転落の変動パターンに対応する入賞時判定確変転落指定コマンドを受信した後に、入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを受信している場合には、読み出した変動パターンを確変継続の変動パターンに置き換える処理を実行するように構成されていてもよい。このように構成されていても、短期間に確変転落の演出と確変状態への移行演出とが頻発することを防ぎ、遊技者の演出に対する信頼感を維持することができる。また、遊技制御用コンピュータ100の処理負担を軽減させることができる。

10

【0199】

CPU56は、ステップS81の処理で、確変フラグがセットされていないと判定した場合に（ステップS81のN）、大当りフラグがセットされており（ステップS82AのY）、突然確変大当りとするに決定されていれば（ステップS82BのY）、突然確変大当り用の変動パターン（変動パターン番号7）とするに決定し（ステップS82C）、ステップS87の処理に移行する。また、大当りフラグがセットされており（ステップS82AのY）、15R確変大当りとするに決定されていれば（ステップS82BのN）、低確率状態用の大当り用変動パターンテーブル（図9（A））を選択し（ステップS83A）、大当りフラグがセットされていなければ（ステップS82AのN）、低確率状態用のはずれ用変動パターンテーブル（図9（B））を選択する（ステップS83B）。

20

【0200】

CPU56は、ステップS215の処理またはステップS225の処理で保存領域に格納された変動パターン決定用乱数（ランダム3）を抽出する（ステップS84）。そして、CPU56は、ステップS83A、S83B、S96B、S99Aの処理で選択したテーブルから、変動パターン決定用乱数の値に一致する判定値に応じた変動パターンを選択し、変動パターンを決定する（ステップS85）。

30

【0201】

CPU56は、ステップS85、S99B、S101の処理で決定された変動パターンに応じた変動パターンコマンド（図10参照）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。また、決定した変動パターンを示すデータをRAM55に記憶する。なお、ステップS85、S99B、S101の処理によって、特別図柄の変動時間（可変表示時間）が決定されたことになる。そして、CPU56は、特別図柄の変動を開始する（ステップS88）。例えば、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間（図8参照）に応じた値を設定する（ステップS89）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS90）。

40

【0202】

本実施の形態では、特別図柄の変動開始時の大当り判定は、特別図柄の変動開始時の確変転落の判定よりも後に行われるように構成されている（図17のステップS59および図18のステップS62参照）。また、大当りにもとづく大入賞口の開放動作終了後には、確率状態は確変状態に制御されるように構成されている（後述する図26のステップS156参照）。従って、1の始動入賞にもとづいて確変転落すると決定されても、当該始動入賞にもとづいて大当りすると決定されれば、確変状態に制御されることとなる。こ

50

のような場合に、1の始動入賞にもとづいて確変転落に応じた演出と大当りに応じた演出とが重複して実行されると、矛盾した演出が実行されることになる。そこで、大当りフラグがセットされている場合には、ステップS95の処理でYと判定されることにより、ステップS101の処理で確変転落演出用の変動パターンに決定されることを防ぎ、大当りに応じた演出と矛盾する確変転落に応じた演出が実行されることを防ぐことができる。具体的には、ステップS62の処理で大当りと判定され、ステップS72の処理で15R確変大当りとなると決定された場合には、ステップS95のYおよびステップS96AのNによりステップS96Bの処理で大当り用変動パターン決定テーブルが選択され、15R確変大当りに応じた変動パターンが送信され、確変転落に応じたバトル演出Cが実行されることなくバトル演出Aまたはバトル演出Bが実行される。また、ステップS62の処理で大当りと判定され、ステップS72の処理で突然確変大当りとなると決定された場合には、ステップS95のYおよびステップS96AのYによりステップS99Aの処理で確変継続演出実行用の変動パターン決定テーブルが選択され、突然確変大当りに応じた（確変状態が継続することに応じた）連続演出が実行され、確変転落に応じたバトル演出Cが実行されることなくバトル演出Dまたはバトル演出Eが実行される。

10

20

30

40

50

【0203】

図23は、表示結果特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。表示結果特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、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果3指定のいずれかの演出制御コマンド（図10参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップ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）。大当りの種別が15R確変大当りでないときには、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）。

【0204】

大当りフラグがセットされていない場合には、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S110、S118）。

【0205】

そして、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS119）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU56は、送信した表示結果特定コマンドをRAM55における表示結果特定コマンド格納領域に保存しておく。

【0206】

その後、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS120）。

【0207】

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、変動パターンコマンドにもとづいて、大当りとするか否かについては特定可能である。

【0208】

図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0209】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS32の

特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS131)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS132)。そして、大当たりがセットされていない場合には、ステップS139に移行する(ステップS133)。

【0210】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、確変フラグをリセットし(ステップS134)、大当たりの種別が15R確変大当たりである場合には(ステップS135AのY)大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS135B)。なお、大当たりの種別が15R確変大当たりであるか否かは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

10

【0211】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを例えば演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS136)。また、開放回数カウンタに、大当たり遊技中のラウンド数(大入賞口の開放回数)をセットする(ステップS137)。具体的には、15R確変大当たり時には開放回数は15回であり、突然確変大当たり時には2回である。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS138)。

【0212】

ステップS139の処理では、CPU56は、確変転落フラグがセットされているか否かを確認する。確変転落フラグがセットされている場合には、低確率状態指定コマンドを送信し(ステップS140)、確変フラグをリセットし(ステップS141)、確変転落フラグをリセットする(ステップS142)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS143)。

20

【0213】

図26は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理(ステップS307)を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップS150)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS154に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットする(ステップS151)。さらに、大当たり終了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S152)。また、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置9において大当たり終了表示が行われている時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS153)、処理を終了する。

30

【0214】

ステップS154では、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU56は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否かを確認する(ステップS155)。経過していなければ処理を終了する。経過している場合には、確変フラグをセットして確率状態を確変状態に移行させる(ステップS156)。また、高確率状態指定コマンドを演出制御基板80に送信する制御を行う(ステップS157)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS158)。

40

【0215】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図27は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。そ

50

の後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、ステップS704～S709の演出制御処理を実行する。

【0216】

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

【0217】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS706）。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS707）。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS708）。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS709）。その後、ステップS702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【0218】

図28～図30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。なお、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、図27に示すメイン処理とは別の受信割り込み処理で主基板31から送信された演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドを受信コマンドバッファに格納する。

【0219】

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。

【0220】

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

【0221】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結

10

20

30

40

50

果 3 指定コマンド)を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ S 6 1 8)。

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

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 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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であれば(ステップ S 6 4 1)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ S 6 4 2)。

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

受信した演出制御コマンドが第 1 始動入賞指定コマンドであれば(ステップ S 6 5 3)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞フラグをセットする(ステップ S 6 5 4)。受信した演出制御コマンドが第 2 始動入賞指定コマンドであれば(ステップ S 6 5 5)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞フラグをセットする(ステップ S 6 5 6)。受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップ S 6 5 7)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ S 6 5 8)。

【 0 2 3 0 】

受信した演出制御コマンドが低確率状態指定コマンドであれば(ステップ S 6 5 9)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確率状態が確変状態であることを示す特別状態フラグをリセットする(ステップ S 6 6 0)。また、受信した演出制御コマンドが高確率状態指定コマンドであれば(ステップ S 6 6 1)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特別状態フラグをセットする(ステップ S 6 6 2)。

【 0 2 3 1 】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば(ステップ S 6 6 3)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドを入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納し(ステップ S 6 6 4)、入賞時判定結果指定コマンド受信

10

20

30

40

50

フラグをセットする（ステップ S 6 6 5）。

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

図 3 1 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 3 1 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 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3、および連続演出決定用の乱数 S R 2 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。

10

【 0 2 3 4 】

第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる停止図柄として、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」の図柄表示エリアの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。

【 0 2 3 5 】

連続演出決定用の乱数 S R 2 は、実行する連続演出の種類を決定するために用いられる乱数である。

20

【 0 2 3 6 】

図 3 2 は、図 2 7 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出選択処理（ステップ S 8 1 0）の実行後に、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ～ S 8 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

30

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）：演出図柄および演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値に更新する。

40

【 0 2 3 9 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

【 0 2 4 0 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（および演出図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセ

50

スフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 4 1】

大当り表示処理（ステップS 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 2 4 2】

ラウンド中処理（ステップS 8 0 5）：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S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS 8 0 7）に対応した値に更新する。

10

【0 2 4 3】

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 2 4 4】

大当り終了処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

20

【0 2 4 5】

図33は、図32に示された演出制御プロセス処理における演出選択処理（ステップS 8 1 0）を示すフローチャートである。演出選択処理において、演出制御用CPU101は、特別状態フラグがセットされているか否か（つまり、確変状態であるか否か）を確認し、特別状態フラグがセットされていない場合（つまり、確変状態でない場合（低確率状態である場合））に（ステップS 9 1 0のN）、処理を終了する。特別状態フラグがセットされている場合には（ステップS 9 1 0のY）、連続演出の実行中であるか否か確認する（ステップS 9 1 1）。なお、本実施の形態では、特別状態フラグがセットされている場合には、キャラクタのバトル演出が実行されるバトル演出モードであり、特別状態フラグがセットされていない場合には、キャラクタのバトル演出が実行されない通常演出モードである。連続演出の実行中であるか否かは、連続演出実行中フラグがセットされているか否かにもとづいて判断することができる（後述するステップS 9 2 0参照）。なお、連続演出とは、識別情報（本実施の形態では第2特別図柄）の複数回の可変表示に亘る演出をいうが、詳しくは後述する。

30

【0 2 4 6】

演出制御用CPU101は、連続演出実行中でなく、第2始動入賞フラグがセットされた場合に（ステップS 9 1 1のN、ステップS 9 1 2のY）、ステップS 9 1 7の処理に移行する。演出制御用CPU101は、連続演出実行中でなく、第1始動入賞フラグがセットされた場合に（ステップS 9 1 1のN、ステップS 9 1 2のN、ステップS 9 1 3のY）、ステップS 9 1 4の処理に移行する。また、演出制御用CPU101は、連続演出実行中でなく、第2始動入賞フラグも、第1始動入賞フラグもセットされなかった場合に（ステップS 9 1 1のN、ステップS 9 1 2のN、ステップS 9 1 3のN）、処理を終了する。本実施の形態では、連続演出中（ステップS 9 1 1のY）には、演出選択処理が終了し、複数の演出が同時に実行されないように構成されているので、遊技者の射幸心を極端に煽ることを防ぐことができる。

40

【0 2 4 7】

ステップS 9 1 4の処理で、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンド格納領域を参照し、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したか否か判断する（ステップS 9 1 4）。入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したか否かは、ステップS 6 6 4の処理で入賞時判定確変転落指定コマンドが入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納

50

されたか否かによって判断される。なお、演出制御用CPU101は、ステップS914の処理で、判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを消去する、もしくはコマンドの読出ポインタを更新して、1度判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを読み出し不可にする。つまり、演出制御用CPU101は、新たな入賞時判定確変転落指定コマンドを受信すると、過去に受信した入賞時判定確変転落指定コマンドに上書き更新等する。演出制御用CPU101は、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信していない場合に処理を終了し（ステップS914のN）、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信した場合には、確変終了予告を実行することに決定し（ステップS915）、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS916）、処理を終了する。

【0248】

ステップS917の処理で、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認し、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合に（ステップS917のN）、処理を終了する。入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合に（ステップS917のY）、第2始動入賞カウンタの値が0であるか否か判断する（ステップS918）。なお、第2始動入賞カウンタの値は、保留記憶表示制御処理（ステップS708）で、第2始動入賞フラグがセットされる毎に+1され、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされる毎に-1される。また、保留記憶表示制御処理では、第1始動入賞フラグおよび第2始動入賞フラグもリセットされる。演出制御用CPU101は、第2始動入賞カウンタの値が0である場合に（ステップS918のY）、処理を終了する。第2始動入賞カウンタの値が0である場合には、第2始動入賞口への始動入賞にもとづく保留記憶数が0である。保留記憶数が0である場合には、入賞時に15R確変大当り等と判定されても、連続演出を実行することはできない。しかし、本実施の形態では、後述するステップS822以降の処理で、連続演出が実行することができない場合であってもバトル演出の変動パターンコマンドに応じてバトル演出を実行し、遊技者の期待感を維持させることができる。

【0249】

演出制御用CPU101は、第2始動入賞カウンタの値が0でない場合に（ステップS918のN）、第2始動入賞カウンタの値を演出回数カウンタにセットし（ステップS919）、連続演出実行中フラグをセットし（ステップS920）、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットして（ステップS921）、処理を終了する。

【0250】

図34は、図32に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に応じた値に更新する（ステップS813）。

【0251】

図35は、図32に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、連続演出実行中フラグがセットされているか否か確認する（ステップS820A）。連続演出実行中フラグがセットされているということは、特別状態フラグがセットされているということであり（図33のステップS910、S920参照）、バトル演出モードであるということである。従って、後述する連続演出決定処理（ステップS820D）の処理は、バトル演出モードで実行される処理である。連続演出実行中フラグがセットされていなければ（ステップS820AのN）、ステップS820Fの処理に移行する。連続演出実行中フラグがセットされていれば（ステップS820AのY）、演出回数カウンタの値が0であるか否か確認する（ステップS820B）。演出制御用CPU101は、演出回数カウンタの値が0であれば（ステップS820BのY）、連続演

10

20

30

40

50

出実行中フラグをリセットし（ステップ S 8 2 0 C）、ステップ S 8 2 0 F の処理に移行する。演出回数カウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 8 2 0 B の N）、連続演出決定処理（ステップ S 8 2 0 D）に移行する。

【0252】

図 3 6 は、連続演出決定処理（ステップ S 8 2 0 D）を示すフローチャートである。連続演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、入賞時判定結果指定コマンド格納領域を参照し、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 8 3 0）。入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したか否かは、ステップ S 6 6 4 の処理で入賞時判定確変転落指定コマンドが入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納されたか否かによって判断される。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 3 0 の処理で、判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを消去する、もしくはコマンドの読出ポインタを更新して、1 度判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを読み出し不可にする。つまり、演出制御用 CPU 1 0 1 は、新たな入賞時判定確変転落指定コマンドを受信すると、過去に受信した入賞時判定確変転落指定コマンドに上書き更新等する。入賞時判定確変転落指定コマンドを受信した場合に（ステップ S 8 3 0 の Y）、確変転落時テーブル（後述する図 3 7（C）に示すテーブル）を選択する（ステップ S 8 3 4）。入賞時判定確変転落指定コマンドを受信していない場合に（ステップ S 8 3 0 の N）、入賞時判定結果指定コマンド格納領域を参照し、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 8 3 1）。入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信したか否かは、ステップ S 6 6 4 の処理で入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドが入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納されたか否かによって判断される。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 の処理で、判断した入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを消去する、もしくはコマンドの読出ポインタを更新して、1 度判断した入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを読み出し不可にする。つまり、演出制御用 CPU 1 0 1 は、新たな入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信すると、過去に受信した入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドに上書き更新等する。そして、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信した場合に（ステップ S 8 3 1 の Y）、大当り時テーブル（後述する図 3 7（A）に示すテーブル）を選択し（ステップ S 8 3 2）、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドを受信していない場合に（ステップ S 8 3 1 の N）、確変継続時テーブル（後述する図 3 7（B）に示すテーブル）を選択する（ステップ S 8 3 3）。

【0253】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、連続演出決定用乱数値（SR 2）を抽出し（ステップ S 8 3 5）、ステップ S 8 3 2、S 8 3 3、S 8 3 4 の処理で選択したテーブルに設定されている判定値と比較して、一致する判定値に対応する演出に連続演出の内容を決定し（ステップ S 8 3 6）、連続演出決定処理を終了する。演出制御用 CPU 1 0 1 は、連続演出決定処理（ステップ S 8 2 0 D）の終了後に、演出回数カウンタを 1 減算し（ステップ S 8 2 0 E）、ステップ S 8 2 0 F の処理に移行する。

【0254】

図 3 7 は、連続演出判定用テーブルの例を示す説明図である。図 3 7（A）は大当り時に選択される大当り時テーブルであり、図 3 7（B）は、確変継続時（具体的には、はずれ時）に選択される確変継続時テーブルであり、図 3 7（C）は、確変転落時に選択される確変転落時テーブルである。各テーブルには、連続演出の演出内容として、攻撃演出（味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃する演出）と、被攻撃演出（敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃する演出）とにそれぞれ判定値が設定されている。

【0255】

そして、図 3 7（B）、（C）に示すように、確変継続時テーブルには、確変転落時テーブルよりも、攻撃演出に対して多くの判定値が設定されている。また、図 3 7（A）、（B）に示すように、大当り時テーブルには、確変継続時テーブルよりも、攻撃演出に対して多くの判定値が設定されている。つまり、本実施の形態では、遊技者にとって有利な

結果（例えば、大当たり）となる場合に、攻撃演出が高い割合で選択され、遊技者にとって不利な結果（例えば、確変転落）となる場合に、攻撃演出が低い割合で選択されるように設定されている。

【0256】

演出制御用CPU101は、ステップS820Fの処理で、変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを示すデータを読み出す（ステップS820）。そして、演出制御用CPU101は、停止図柄の組み合わせを決定する（ステップS821）。図38は、停止図柄の組み合わせを示す説明図である。図38に示すように、停止図柄の組み合わせには、はずれ図柄と、15R確変大当たり図柄と、突然確変大当たり図柄とがある。停止図柄をはずれ図柄とするのか、15R確変大当たり図柄とするのか、または突然確変大当たり図柄とするのかは、表示結果指定コマンドによって決定される。具体的には、演出制御用CPU101は、表示結果1指定コマンドを受信した場合にははずれ図柄と決定し、表示結果2指定コマンドを受信した場合に15R確変大当たり図柄と決定し、表示結果3指定コマンドを受信した場合に突然確変大当たり図柄と決定する。また、はずれ図柄には、リーチはずれ図柄と、非リーチはずれ図柄とがあり、リーチはずれ図柄とするか、非リーチはずれ図柄とするかは、受信した変動パターンコマンドにもとづいて決定される。具体的には、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとしてリーチ態様を示すコマンドを受信した場合にリーチはずれ図柄とすると決定し、変動パターンコマンドとしてリーチ態様を示さないコマンドを受信した場合に非リーチはずれ図柄とすると決定する。

10

20

【0257】

演出制御用CPU101は、非リーチはずれ図柄としての停止図柄の組み合わせを決定する場合に、SR1-1, 1-2, 1-3を用いる。具体的には、演出制御用CPU101は、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（左最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用いて、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた左最終停止図柄決定用データに一致する番号に左最終停止図柄を決定する。また、演出制御用CPU101は、右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（右最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用いて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が、右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた右最終停止図柄決定用データに一致する番号に右最終停止図柄を決定する。なお、演出制御用CPU101は、右最終停止図柄を決定する場合に、左最終停止図柄と同じ停止図柄にならないように判定値が割り当てられたテーブルを用いる。演出制御用CPU101は、中最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（中最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用いて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた中最終停止図柄決定用データに一致する番号に中最終停止図柄を決定する。なお、演出制御用CPU101は、突然確変大当たり図柄（「1」「3」「5」）と同じ停止図柄にならないように判定値が割り当てられたテーブルを用いる。

30

40

【0258】

演出制御用CPU101は、リーチはずれ図柄としての停止図柄の組み合わせを決定する場合に、SR1-1, 1-3を用いる。具体的には、演出制御用CPU101は、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（左最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用いて、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた左最終停止図柄決定用データに一致する番号に左最終停止図柄を決定する。また、演出制御用CPU101は、右最終停止図柄として左最終停止図柄と同じ停止図柄を決定する。また、演出制御用CPU101は、中最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（中最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用い

50

て、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた中最終停止図柄決定用データに一致する番号に中最終停止図柄を決定する。なお、演出制御用CPU101は、中最終停止図柄を決定する場合に、左最終停止図柄および右最終停止図柄と同じ停止図柄にならないように判定値が割り当てられたテーブルを用いる。

【0259】

演出制御用CPU101は、15R確変大当り図柄としての停止図柄の組み合わせを決定する場合に、SR1-1を用いる。具体的には、演出制御用CPU101は、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」にそれぞれ判定値（左最終停止図柄決定用データ）が割り当てられたテーブルを用いて、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てられた左最終停止図柄決定用データに一致する番号に左最終停止図柄を決定する。また、演出制御用CPU101は、右最終停止図柄および中最終停止図柄として、左最終停止図柄と同じ停止図柄を決定する。なお、演出制御用CPU101は、SR1-1を用いずに、15R確変大当り図柄としての停止図柄の組み合わせを「7」「7」「7」としてもよい。

【0260】

また、演出制御用CPU101は、突然確変大当り図柄として「1」「3」「5」の組み合わせを決定する。なお、左中右の図柄は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれか一方の可変表示に応じて可変表示され、停止図柄が導出表示される。

【0261】

また、演出制御用CPU101は、ステップS836の処理結果、およびステップS820Fの処理結果にもとづいて、実行する演出に応じて使用するプロセスデータを選択する（ステップS822）。そして、プロセスデータ1中のプロセスタイマをスタートさせる（ステップS823）。また、演出制御実行データ1における表示制御実行データ1にもとづいて演出表示装置9の表示制御を行う（ステップS824）。例えば、表示制御実行データ1の内容に応じた信号を、LCDによる演出表示装置9に与える。なお、表示制御実行データ1にはROMのアドレスが設定され、そのアドレスから始まる領域に、より詳細な制御データを格納しておき、それらの制御データに従って表示制御を行うように構成してもよい。

【0262】

また、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S825）。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS826）。

【0263】

図39は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0264】

図39に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0265】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L）の制御を実行する（ステップS824）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプの点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。本実施の形態では、はずれ時であっても、送信された変動パターンコマンドに応じて、バトル演出（バトル演出Dまたはバトル演出E）が実行されるように構成されているので、大当たりとしない場合や、確変転落しない場合であってもバトル演出や連続演出が実行され、演出の実行頻度を高めることができる。

10

【0266】

図40は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS845）。

20

【0267】

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

30

【0268】

図41は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS851）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS852）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS853）。また、飾り図柄変動終了フラグをセットする（ステップS854）。そして、演出制御用CPU101は、大当たりとすることに決定されているか否か確認する（ステップS855A）。大当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりと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。

40

【0269】

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

【0270】

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

50

から低確率状態に移行させるか否か確認する（ステップS855B）。確変状態から低確率状態に移行させるか否かは、例えば、変動パターン格納領域に格納されている変動パターンコマンド（実行済みの変動パターンに対応する変動パターンコマンドのうち、最も新しく受信した変動パターンコマンド）が、確変転落の変動パターン（本実施の形態では、バトル演出Cの変動パターン）であるか否かによって確認することができる。演出制御用CPU101は、確変状態から低確率状態に移行させる場合に（ステップS855BのY）、特別状態フラグをリセットする（ステップS855C）。演出制御用CPU101は、演出モードをバトル演出モードから通常演出モードに移行させる。本実施の形態では、バトル演出Cの変動パターンは、敵のキャラクタの攻撃により味方のキャラクタが倒れる演出を実行するための変動パターンである。従って、本実施の形態では、バトル演出の開始と、味方のキャラクタが倒れる演出の実行と、演出にキャラクタが登場しない通常演出モードへの移行とで、演出が段階的に変化し、遊技者の期待感を段階的に変化させ、遊技興趣を向上させることができる。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS857）。

10

20

30

40

50

【0271】

図42は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS871）。大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、大当たり遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS872）。また、セットされているフラグ（大当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS873）。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）に応じた値に更新する（ステップS874）。

【0272】

図43は、演出制御プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS806）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS882）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

【0273】

ステップS885では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していなければ処理を終了する。大当たり終了演出時間が経過している場合には、特別状態フラグをセットする（ステップS890）。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS892）。

【0274】

図44は、大当たり時の連続演出のタイミングを示す説明図である。図44に示す例では、確変状態で、始動入賞A1、B1、C1の順に始動入賞が発生している。そして、始動入賞B1およびC1は、始動入賞A1にもとづく図柄変動A1の期間内に発生している。なお、始動入賞A1にもとづく入賞時大当たり判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞B1にもとづく入賞時大当たり判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞C1にも

とづく入賞時大当り判定結果は15R確変大当りであるとする。また、各始動入賞は、第2始動入賞口への入賞であるとする。

【0275】

図44に示すように、演出表示装置9には、図柄変動A1"の後に、始動入賞A1の大当り判定結果にもとづいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、図柄変動A1"の期間中に、始動入賞B1の発生により、演出制御基板80には第2始動入賞指定コマンドが送信され(始動口スイッチ通過処理のステップS226参照)、第2始動入賞カウンタの値が「1」となる。さらに、図柄変動A1"の期間中に、始動入賞C1の発生にもとづく入賞時大当り判定で15R確変大当りと判定されたことにより、演出制御基板80には入賞時判定15R確変大当り指定コマンドが送信され(入賞時演出設定処理のステップS287参照)、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされることにより(コマンド解析処理のステップS665参照)、第2始動入賞カウンタの値である「1」が、演出回数カウンタの値となり、始動入賞B1に対応する第2特別図柄の可変表示から、始動入賞C1に対応する第2特別図柄の可変表示に亘る連続演出が開始される。

10

【0276】

具体的には、図44に示すように、図柄変動B1"から図柄変動C1"に亘る連続演出が実行される。図柄変動B1"では、始動入賞C1の発生にもとづく入賞時大当り判定で15R確変大当りと判定されて、入賞時判定15R確変大当り指定コマンドが送信されたことにより、大当り時テーブルが選択されて(連続演出決定処理のステップS832参照)、連続演出決定処理のステップS836の処理で、高い割合で攻撃演出に決定される。

20

【0277】

また、図柄変動C1"では、15R確変大当りと判定されたことにもとづいて確変状態用の大当り用変動パターン決定テーブル(図9(C)参照)が選択されて(変動パターン設定処理のステップS96B参照)、バトル演出Aの変動パターンが高い割合で選択されることにもとづいて、演出図柄変動開始処理のステップS823以降の処理で、バトル演出Aが高い割合で実行される。そして、図柄変動C1"の後に、15R確変大当り図柄が演出表示装置9に停止表示され、大当り遊技が開始される。

【0278】

そして、大当り遊技中には、確率状態は低確率状態に制御され、演出表示装置9において大当り遊技中の演出が実行され、大当り遊技の終了後に、確率状態は確変状態に制御される。

30

【0279】

図45は、はずれ時(確変継続演出実行時)の連続演出のタイミングを示す説明図である。図45に示す例では、確変状態で、始動入賞A2、B2、C2の順に始動入賞が発生している。そして、始動入賞B2およびC2は、始動入賞A2にもとづく図柄変動A2"の期間内に発生している。なお、始動入賞A2にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞B2にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞C2にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出を実行すると決定されたとする。

40

【0280】

図45に示すように、演出表示装置9には、図柄変動A2"の後に、始動入賞A2の大当り判定結果にもとづいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、図柄変動A2"の期間中に、始動入賞B2の発生により、演出制御基板80には第2始動入賞指定コマンドが送信され(始動口スイッチ通過処理のステップS226参照)、第2始動入賞カウンタの値が「1」となる。さらに、図柄変動A2"の期間中に、始動入賞C2の発生にもとづく入賞時大当り判定でははずれと判定され、入賞時演出設定処理のステップS290で、確変継続演出を実行すると判定されたことにより、演出制御基板80には入賞時判定確変継続演出実行指定コマンドが送信され(入賞時演出設定処理のステップS292参照)、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされることにより(コマンド解析処理のステッ

50

プ S 6 6 5 参照)、第 2 始動入賞カウンタの値である「1」が、演出回数カウンタの値となり、始動入賞 B 2 に対応する第 2 特別図柄の可変表示から、始動入賞 C 2 に対応する第 2 特別図柄の可変表示に亘る連続演出が開始される。

【0281】

具体的には、図 4 5 に示すように、図柄変動 B 2 " から図柄変動 C 2 " に亘る連続演出が実行される。図柄変動 B 2 " では、始動入賞 C 2 の発生にもとづく入賞時大当り判定ではずれと判定されて、入賞時判定 1 5 R 確変大当り指定コマンドが送信されなかったことにより、確変継続時テーブルが選択されて(連続演出決定処理のステップ S 8 3 2 参照)、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で、高い割合で攻撃演出に決定される。

【0282】

また、図柄変動 C 2 " では、はずれと判定され、確変継続演出を実行すると判定されたことにもとづいて確変継続演出実行用変動パターン決定テーブル(図 9 (D) 参照)が選択されて(変動パターン設定処理のステップ S 9 9 A 参照)、バトル演出 E の変動パターンが高い割合で選択されることにもとづいて、演出図柄変動開始処理のステップ S 8 2 3 以降の処理で、バトル演出 E が高い割合で実行される。そして、図柄変動 C 2 " の後に、リーチはずれ図柄が演出表示装置 9 に停止表示される。なお、確率状態は確変状態で継続される。

【0283】

図 4 6 は、確変転落時の連続演出のタイミングを示す説明図である。図 4 6 に示す例では、確変状態で、始動入賞 A 3、B 3、C 3 の順に始動入賞が発生している。そして、始動入賞 B 3 および C 3 は、始動入賞 A 3 にもとづく図柄変動 A 3 " の期間内に発生している。なお、始動入賞 A 3 にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞 B 3 にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞 C 3 にもとづく入賞時確変転落判定処理で、確変転落すると判定されたとする。なお、始動入賞 C 3 にもとづく入賞時大当り判定結果ははずれであり、確変継続演出は実行しないと決定されたとする。また、始動入賞 C 3 にもとづく入賞時確変転落判定処理で、確変転落すると判定されているので、始動入賞 C 3 にもとづく入賞時大当り判定(ステップ S 2 7 2 : C 3 ') は、低確率状態の大当り判定テーブルを用いて行われており、以後の入賞時大当り判定(ステップ S 2 7 2) は、低確率状態の大当り判定テーブルを用いて行われることとなる。

【0284】

図 4 6 に示すように、演出表示装置 9 には、図柄変動 A 3 " の後に、始動入賞 A 3 の大当り判定結果にもとづいて、はずれ図柄を停止表示される。一方、図柄変動 A 3 " の期間中に、始動入賞 B 3 の発生により、演出制御基板 8 0 には第 2 始動入賞指定コマンドが送信され(始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 2 6 参照)、第 2 始動入賞カウンタの値が「1」となる。さらに、図柄変動 A 3 " の期間中に、始動入賞 C 1 の発生にもとづく入賞時確変転落判定で確変転落すると判定されたことにより、演出制御基板 8 0 には入賞時判定確変転落指定コマンドが送信され(入賞時演出設定処理のステップ S 2 7 4 参照)、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされることにより(コマンド解析処理のステップ S 6 6 5 参照)、第 2 始動入賞カウンタの値である「1」が、演出回数カウンタの値となり、始動入賞 B 3 に対応する第 2 特別図柄の可変表示から、始動入賞 C 3 に対応する第 2 特別図柄の可変表示に亘る連続演出が開始される。

【0285】

具体的には、図 4 6 に示すように、図柄変動 B 3 " から図柄変動 C 3 " に亘る連続演出が実行される。図柄変動 B 3 " では、始動入賞 C 3 の発生にもとづく入賞時確変転落判定で確変転落すると判定されて、入賞時判定確変転落指定コマンドが送信されたことにより、確変転落時テーブルが選択されて(連続演出決定処理のステップ S 8 3 4 参照)、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で、高い割合で被攻撃演出に決定される。

【0286】

10

20

30

40

50

また、図柄変動C3”では、確変転落すると判定され、はずれと判定されたことにもとづいて確変転落用のバトル演出Cの変動パターンが選択されることにもとづいて（変動パターン設定処理のステップS101参照）、演出図柄変動開始処理のステップS823以降の処理で、バトル演出Cが実行される。そして、図柄変動C3”の後に、はずれ図柄が演出表示装置9に停止表示される。なお、特別状態フラグがリセットされ（ステップS855C）、確率状態は低確率状態に制御される。そして、以後の大当たり判定（ステップS62）は、低確率状態の大当たり判定テーブルを用いて行われることとなる。また、普通図柄の当り判定についても、普通図柄が当り図柄となる確率が確変状態（普通図柄の高ベース状態）よりも低められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間が短くなり、かつ、開放回数が減少される低ベース状態に移行する。

10

【0287】

図47～図49は、バトル演出モードで、15R確変大当たり時、突然確変大当たり時、確変転落時、リーチはずれ時に演出表示装置9で実行される演出パターンを示す説明図である。演出パターン番号1～演出パターン番号5の演出パターンは、第2始動入賞カウンタの値が0であるときの入賞時に15R確変大当たり時、突然確変大当たり時、リーチはずれ（確変継続演出を実行する）と判定されたときに実行される演出パターンである。図47の演出パターン番号1の欄および図8の変動パターン番号8の欄に示すように、演出パターン番号1の演出は、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタを倒す演出であり、15R確変大当たり時に変動パターン番号8の変動パターンコマンドが送信されたときに実行される（バトル演出A）。また、図47の演出パターン番号2の欄および図8の変動パターン番号9の欄に示すように、演出パターン番号2の演出は、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが敵のキャラクタの攻撃を避けた後、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが倒れる演出であり、15R確変大当たり時に変動パターン番号9の変動パターンコマンドが送信されたときに実行される（バトル演出B）。図47の演出パターン番号3の欄および図8の変動パターン番号10の欄に示すように、演出パターン番号3の演出は、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが倒れる演出であり、確変転落時に変動パターン番号10の変動パターンコマンドが送信されたときに実行される（バトル演出C）。図47の演出パターン番号4の欄および図8の変動パターン番号11の欄に示すように、演出パターン番号4の演出は、敵のキャラクタが味方のキャラクタを攻撃し、味方のキャラクタが倒れた後、味方のキャラクタが起きあがり、バトルに引き分ける演出であり、確変継続時に変動パターン番号11の変動パターンコマンドが送信されたときに実行される（バトル演出D）。図47の演出パターン番号5の欄および図8の変動パターン番号12の欄に示すように、演出パターン番号5の演出は、味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃し、敵のキャラクタが倒れた後、敵のキャラクタが起きあがり、バトルに引き分ける演出であり、確変継続時に変動パターン番号12の変動パターンコマンドが送信されたときに実行される（バトル演出E）。

20

30

【0288】

また、演出パターン番号6, 7, 11, 12の演出パターンは、第2始動入賞カウンタの値が1であるときに入賞時大当たり判定によって15R確変大当たりであると判定されたときに実行される演出パターンであり、第2特別図柄の2回の可変表示に亘る演出の演出パターンである。つまり、第2特別図柄についての保留記憶数が2個であり、2個目の保留記憶もとづいて15R確変大当たりと判定されたときに実行される演出パターンである。演出パターン番号6, 7の演出パターンは、連続演出決定処理のステップS836の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号11, 12の演出パターンは、連続演出決定処理のステップS836の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号6, 7の演出パターンでは、第2特別図柄の1回目の可変表示では、攻撃演出が実行され、演出パターン番号11, 12の演出パターンでは、第2特別図柄の1回目の可変表示では、被攻撃演出が実行される。

40

50

【 0 2 8 9 】

また、演出パターン番号 6 , 1 1 は、変動パターン設定処理のステップ S 8 5 で、バトル演出 A を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 7 , 1 2 は、変動パターン設定処理のステップ S 8 5 で、バトル演出 B を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号 6 , 1 1 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示では、バトル演出 A が実行され、演出パターン番号 7 , 1 2 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示では、バトル演出 B が実行される。

【 0 2 9 0 】

また、演出パターン番号 8 , 1 3 の演出パターンは、第 2 始動入賞カウンタの値が 1 であるときに入賞時確変転落判定によって確変転落すると判定されたときに実行される演出パターンであり、第 2 特別図柄の 2 回の可変表示に亘る演出の演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 2 個であり、2 個目の保留記憶もとづいて確変転落と判定されたときに実行される演出パターンである。演出パターン番号 8 の演出パターンは、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 1 3 の演出パターンは、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号 8 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示では、攻撃演出が実行され、演出パターン番号 1 3 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示では、被攻撃演出が実行される。

【 0 2 9 1 】

また、演出パターン番号 8 , 1 3 は、変動パターン設定処理のステップ S 1 0 1 で、バトル演出 C を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号 8 , 1 3 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示では、バトル演出 C が実行される。

【 0 2 9 2 】

また、演出パターン番号 9 , 1 0 , 1 4 , 1 5 の演出パターンは、第 2 始動入賞カウンタの値が 1 であるときに入賞時大当り判定によってはずれであると判定され、入賞時演出設定処理のステップ S 2 9 0 で、確変継続演出を実行すると決定されたときに実行される演出パターンであり、第 2 特別図柄の 2 回の可変表示に亘る演出の演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 2 個であり、2 個目の保留記憶もとづいてはずれであり、確変継続演出を実行すると判定されたときに実行される演出パターンである。演出パターン番号 9 , 1 0 の演出パターンは、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 1 4 , 1 5 の演出パターンは、連続演出決定処理のステップ S 8 3 6 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号 9 , 1 0 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示では、攻撃演出が実行され、演出パターン番号 1 4 , 1 5 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示では、被攻撃演出が実行される。

【 0 2 9 3 】

また、演出パターン番号 9 , 1 4 は、変動パターン設定処理のステップ S 8 5 で、バトル演出 D を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 1 0 , 1 5 は、変動パターン設定処理のステップ S 8 5 で、バトル演出 E を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。従って、演出パターン番号 9 , 1 4 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示では、バトル演出 D が実行され、演出パターン番号 1 0 , 1 5 の演出パターンでは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示では、バトル演出 E が実行される。

【 0 2 9 4 】

図 4 8 に示す演出パターン番号 1 6 ~ 3 5 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示から 3 回目の可変表示に亘って実行される演出の演出パターンである。演出パタ

10

20

30

40

50

ーン番号 16 ~ 25 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 26 ~ 35 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 16 ~ 20, 26 ~ 30 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 21 ~ 25, 31 ~ 35 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。

10

【0295】

また、演出パターン番号 16, 21, 26, 31 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 A を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 3 個であり、3 個目の保留記憶もとづいて 15R 確変大当りと判定されたときに実行される演出パターンである。演出パターン番号 17, 22, 27, 32 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 B を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 3 個であり、3 個目の保留記憶もとづいて 15R 確変大当りと判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 18, 23, 28, 33 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 101 で、バトル演出 C を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 3 個であり、3 個目の保留記憶もとづいて確変転落と判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 19, 24, 29, 34 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 D を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 3 個であり、3 個目の保留記憶もとづいてはずれであり、確変継続演出を実行すると判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 20, 25, 30, 35 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 E を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 2 個であり、2 個目の保留記憶もとづいてはずれであり、確変継続演出を実行すると判定されたときに実行される演出パターンである。

20

30

【0296】

図 49 に示す演出パターン番号 36 ~ 75 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示から 4 回目の可変表示に亘って実行される演出の演出パターンである。演出パターン番号 36 ~ 55 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 56 ~ 75 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 1 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 36 ~ 45, 56 ~ 65 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 46 ~ 55, 66 ~ 75 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 2 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。

40

【0297】

また、演出パターン番号 36 ~ 40, 46 ~ 50, 56 ~ 60, 66 ~ 70 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の

50

処理で攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンであり、演出パターン番号 41 ~ 45, 51 ~ 55, 61 ~ 65, 71 ~ 75 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 3 回目の可変表示時に、連続演出決定処理のステップ S 836 の処理で被攻撃演出を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。

【0298】

また、演出パターン番号 36, 41, 46, 51, 56, 61, 66, 71 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 4 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 A を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 4 個であり、4 個目の保留記憶もとづいて 15R 確変大当りと判定されたときに実行される演出パターンである。演出パターン番号 37, 42, 47, 52, 57, 62, 67, 72 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 4 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 B を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 4 個であり、4 個目の保留記憶もとづいて 15R 確変大当りと判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 38, 43, 48, 53, 58, 63, 68, 73 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 4 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 101 で、バトル演出 C を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 4 個であり、4 個目の保留記憶もとづいて確変転落と判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 39, 44, 49, 54, 59, 64, 69, 74 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 4 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 D を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 4 個であり、4 個目の保留記憶もとづいてはずれであり、確変継続演出を実行すると判定されたときに実行される演出パターンである。また、演出パターン番号 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75 の演出パターンは、第 2 特別図柄の 4 回目の可変表示時に、変動パターン設定処理のステップ S 85 で、バトル演出 E を実行すると決定された場合に実行される演出パターンである。つまり、第 2 特別図柄についての保留記憶数が 4 個であり、4 個目の保留記憶もとづいてはずれであり、確変継続演出を実行すると判定されたときに実行される演出パターンである。

【0299】

図 50 ~ 図 52 は、バトル演出モードで、15R 確変大当り時、突然確変大当り時、確変転落時、リーチはずれ時に演出表示装置 9 で実行されるバトル演出を示す説明図である。なお、図 50 ~ 図 52 に示す例では、演出図柄の変動表示は省略されている。バトル演出 A (15R 確変大当り時に実行される) では、演出表示装置 9 において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され (図 50 (1))、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタが拡大表示され (図 50 (2 - B))、味方のキャラクタによるパンチ攻撃が開始される (図 50 (3 - B)) 態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタが繰り出すパンチが敵のキャラクタにヒットし (図 52 (4 - C))、敵のキャラクタが倒される (図 52 (5 - C)) 態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクタがそのまま KO され (図 52 (6 - C))、大当りである旨の表示が行われる (図 52 (7 - C))。

【0300】

バトル演出 B (15R 確変大当り時に実行される) では、演出表示装置 9 において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され (図 50 (1))、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタが拡大表示され (図 50 (2 - A))、敵のキャラクタによるキック攻撃が開始される (図 50 (3 - A)) 態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタが敵のキャラクタによるキック攻撃を避けて (図 51 (4 - B), (5 - B))、味方のキャラクタが繰り出すパンチが敵のキャラクタにヒットし (図 51 (6 - B))、敵のキャラクタが倒される (図 51 (7 - B)) 態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクタがそのまま KO され (図 51 (8 - B))、大当りである旨の表示が行われる

(図51(9-B))。

【0301】

バトル演出C(確変転落時に実行される)では、演出表示装置9において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され(図50(1))、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタが拡大表示され(図50(2-A))、敵のキャラクタによるキック攻撃が開始される(図50(3-A))態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタが繰り出すキックが味方のキャラクタにヒットし(図51(4-A))、味方のキャラクタが倒される(図51(5-A))態様の演出が行われる。そして、味方のキャラクタがそのままKOされ(図51(6-A'))、確変転落する旨の表示が行われる(図51(7-A'))。

10

【0302】

バトル演出D(確変継続時に実行される)では、演出表示装置9において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され(図50(1))、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタが拡大表示され(図50(2-A))、敵のキャラクタによるキック攻撃が開始される(図50(3-A))態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタが繰り出すキックが味方のキャラクタにヒットし(図51(4-A))、味方のキャラクタが倒される(図51(5-A))態様の演出が行われる。そして、味方のキャラクタが起きあがって(図51(6-A))、バトルに引き分ける態様の演出が行われ、確変状態が継続する旨の表示が行われる(図51(7-A))。なお、バトル演出Dは、図50(1)に示す演出(味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示される演出)から、図51(5-A)に示す演出(味方のキャラクタが倒される)までの演出は、確変転落時に実行されるバトル演出Cと共通の演出であるように構成されているので、遊技者に、演出の最後まで集中させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0303】

バトル演出E(確変継続時に実行される)では、演出表示装置9において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され(図50(1))、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタが拡大表示され(図50(2-B))、味方のキャラクタによるパンチ攻撃が開始される(図50(3-B))態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタが繰り出すパンチが敵のキャラクタにヒットし(図52(4-C))、敵のキャラクタが倒される(図52(5-C))態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクタが起きあがって(図52(6-C'))、バトルに引き分ける態様の演出が行われ、確変状態が継続する旨の表示が行われる(図52(7-C'))。なお、バトル演出Eは、図50(1)に示す演出(味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示される演出)から、図52(5-C)に示す演出(敵のキャラクタが倒される)までの演出は、15R確変大当たり時に実行されるバトル演出Aと共通の演出であるように構成されているので、遊技者に、演出の最後まで期待感を維持させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0304】

(変形例1)

図35に例示した演出図柄変動開始処理、および図36に例示した連続演出決定処理では、連続演出における演出を特別図柄の各可変表示に対してそれぞれ決定するように構成されているが、例えば、演出制御用CPU101が、演出選択処理のステップS919で第2始動入賞カウンタの値に応じてセットされる演出回数カウンタの値にもとづいて、図47~図49に示す演出パターン番号1~75の演出パターンのうちいずれかを選択するように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、より違和感なく連続した演出を実行することができる。

40

【0305】

図53は、連続演出中に実行される攻撃演出と被攻撃演出とを示す説明図である。攻撃演出では、演出表示装置9において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され(図53(1))、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタが拡大表示され(図53(2-B))、味方のキャラクタによるパンチ攻撃が開始され(図53(10-B))

50

）、敵のキャラクタが耐える態様の演出が実行される。被攻撃演出では、演出表示装置 9 において味方のキャラクタと敵のキャラクタとが表示され（図 5 3（1））、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタが拡大表示され（図 5 3（2 - A））、敵のキャラクタによるパンチ攻撃が開始され（図 5 3（10 - A））、味方のキャラクタが敵のキャラクタのパンチを受ける態様の演出が実行される。

【0306】

図 5 4 は、通常演出モードで演出表示装置 9 に表示される画面を示す説明図である。図 5 4（A）に示すように、通常演出モードでは、特別図柄の可変表示時にバトルの演出は実行されない。また、背景画像がバトル演出モード時とは異なる。具体的には、例えば、バトル演出モード時の背景画像の色が赤であるのに対し、通常演出モード時の背景画像の色は青である。また、図 5 4（B）に示すように、低確率状態での演出モードである通常演出モードで突然確変大当たりとすると決定されると、確率状態が確変状態に移行し、遊技者にとって有利となるので、遊技者を祝福する旨の画面が表示される。一方、確変状態では、突然確変大当たりは、15R 確変大当たりよりも大当たり遊技のラウンド数が少ないので、遊技者にとって有利になるとはいえず、図 5 4（B）のように遊技者を祝福する旨の画面を表示させると、かえって遊技者の遊技興趣を低下させるおそれがある。よって、本実施の形態では、確変状態において突然確変大当たりと決定されたときは、通常演出モード時の演出である図 5 4（B）と異なり、はずれと決定されたときと同様な演出（確変継続演出（具体的には、バトル演出 D またはバトル演出 E））を実行するように構成されている。なお、保留記憶数が 0 であった場合の突然確変大当たり時には、確変状態であっても、図 5 4（B）に示す演出が実行されてもよい。

【0307】

図 5 5 は、演出選択処理のステップ S 9 1 5 で、確変終了予告を実行することに決定されたときに演出表示装置 9 に表示される画面を示す説明図である。本実施の形態では、第 1 始動入賞にもとづく決定よりも、第 2 始動入賞にもとづく決定が優先されるように構成されている。従って、第 1 始動入賞にもとづいて確変転落すると決定されていても、第 2 始動入賞にもとづく保留記憶がなされていれば、確変転落しない。よって、本実施の形態では、第 1 始動入賞にもとづいて確変転落すると決定された場合に、確変終了予告として、第 2 始動入賞口への入賞を促す画面を演出表示装置に表示させ、遊技興趣を向上させる。

【0308】

（変形例 2）

図 5 6 は、図 3 5 に示された演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）の変形例を示すフローチャートである。本例では、図 3 5 に示す演出図柄変動開始処理におけるステップ S 8 2 0 B の処理と、ステップ S 8 2 0 C の処理との間にステップ S 8 6 0、S 8 6 1、S 8 6 2 の処理が、追加されている点異なる。以上に述べた本実施の形態では、入賞時に確変転落すると判定されたことにもとづく連続演出中の入賞によって突然確変大当たりが発生すると、確変転落の演出（バトル演出 C）が終了してから間もなく突然確変大当たりによって確変状態に移行する演出（図 5 4（B）に示す演出）が実行される。つまり、確率状態が移行する演出が頻発するおそれがある。それに対して本例では、確率状態が移行する演出が頻発することを防ぐ。本例では、ステップ S 8 2 0 B の処理で、演出回数カウンタの値が 0 であるか否か確認した結果、演出回数カウンタの値が 0 であれば（ステップ S 8 2 0 B の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、入賞時判定結果指定コマンド格納領域を参照し、実行中の連続演出が、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したことにもとづいて実行されているか否か確認する（ステップ S 8 6 0）。実行中の連続演出が、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したことにもとづいて実行されているか否かは、ステップ S 6 6 4 の処理で入賞時判定確変転落指定コマンドが入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納されたか否かによって判断される。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 6 0 の処理で、判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを消去する、もしくはコマンドの読出ポインタを更新して、1 度判断した入賞時判定確変転落指定コマンドを読み

出し不可にする。つまり、演出制御用CPU101は、新たな入賞時判定確変転落指定コマンドを受信すると、過去に受信した入賞時判定確変転落指定コマンドに上書き更新等する。そして、実行中の連続演出が、入賞時判定確変転落指定コマンドを受信したことにもとづいて実行されている場合に（ステップS860のY）、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンド格納領域を参照し、入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS862）。入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを受信したか否かは、ステップS664の処理で入賞時判定突然確変大当り指定コマンドが入賞時判定結果指定コマンド格納領域に格納されたか否かによって判断される。なお、演出制御用CPU101は、ステップS862の処理で、判断した入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを消去する、もしくはコマンドの読出ポインタを更新して、1度判断した入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを読み出し不可にする。つまり、演出制御用CPU101は、新たな入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを受信すると、過去に受信した入賞時判定突然確変大当り指定コマンドに上書き更新等する。そして、入賞時判定突然確変大当り指定コマンドを受信した場合には（ステップS861のY）、確変継続演出を実行することに決定する（ステップS862）。なお、演出制御用CPU101は、確変継続演出として、バトル演出Dまたはバトル演出Eのいずれかを実行することに決定する。ここで、演出制御用CPU101は、例えば、バトル演出Dおよびバトル演出Eに設定された判定値と所定の乱数とにもとづいて、いずれの演出を実行するのかを決定する。そして、演出制御用CPU101は、ステップS822の処理で、ステップS862の処理で決定された演出を実行するためのプロセステーブルを選択する。なお、他の処理は、図35に示す処理と同様である。

【0309】

このように構成された場合には、確変状態から低確率状態に移行しても、直後に再度突然確変大当りによって確変状態に移行する場合に、無駄な演出（低確率状態に移行する演出および確変状態に移行する演出）の実行を省くことができる。また、短期間に確変転落の演出と、確変状態への移行演出が頻発すると、遊技者の演出に対する不信感に繋がりがねず、演出に対する信頼感を維持することができる。

【0310】

以上に述べたように、本実施の形態では、確変状態が終了すること、または大当り遊技状態に移行することの予告の演出として連続演出が実行され、連続演出中に、遊技者に、確変状態から低確率状態に移行されるかもしれないという不安感を与えつつ、大当り遊技状態に移行されることもあるので、大当り遊技状態に移行されたときの歓喜をより大きなものにすることができる。

【0311】

また、本実施の形態では、第1始動入賞にもとづく決定よりも、第2始動入賞にもとづく決定を優先しているが、連続演出は、第2始動入賞にもとづく決定に応じて実行されるので、違和感が生じる連続演出が実行されることはない。

【0312】

なお、本実施の形態では、確変転落決定処理（ステップS59）の後に大当り判定処理（ステップS62）を実行するとともに、入賞時確変転落判定処理（ステップS231）の後に入賞時大当り判定処理（ステップS272）を実行するように構成されているが、大当り判定処理（ステップS62）の後に確変転落決定処理（ステップS59）を実行するとともに、入賞時大当り判定処理（ステップS272）の後に確変転落決定処理（ステップS59）を実行するように構成されていてもよい。また、ステップS1251Bの処理およびステップS251の処理を実行しないように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、大当り判定の処理を遊技者により有利に行うことができる。

【0313】

また、本実施の形態では、各バトル演出は、連続演出でなくても実行されるように構成されているが（具体的には、図53に示す演出が実行された後でなくても、図50～図52に示す演出が実行されるように構成されているが）、連続演出でない場合（具体的には

、図 5 3 に示す演出が実行された後でない場合)には、バトル演出とは異なる他の演出を実行するように構成されていてもよい。

【0314】

また、本実施の形態では、1の始動入賞に対応して、確変転落と大当たりとに決定された場合には大当たりの演出を実行し、確変転落とはずれとに決定された場合には確変転落の演出を実行するように構成されているが、確変転落と大当たりとに決定された場合に应じた演出パターンと、確変転落とはずれとに決定された場合に应じた演出パターンとを用意し、それぞれの場合に应じて実行されるように構成されていてもよい。つまり、1の始動入賞に対応して、確変転落と大当たりとに決定された場合には、確変転落・大当たり時の演出パターンにもとづく演出が実行され、1の始動入賞に対応して、確変転落とはずれとに決定された場合には、確変転落・はずれ時の演出パターンにもとづく演出が実行されるように構成されていてもよい。

10

【0315】

また、本実施の形態では、入賞時に、確変転落、15R確変大当たり、または突然確変大当たりと判定され、第2始動入賞カウンタの値が0でなければ必ず連続演出を実行するように構成されているが、例えば、所定の乱数を用いて、連続演出を実行するか否か決定するように構成されていてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0316】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

20

【図面の簡単な説明】

【0317】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】各乱数を示す説明図である。

【図7】大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、確変転落判定テーブル、および確変継続演出判定テーブルを示す説明図である。

30

【図8】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図9】変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図12】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13】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14】入賞時確変転落判定処理を示すフローチャートである。

【図15】入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図16】入賞時大当たり判定処理を示すフローチャートである。

40

【図17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図18】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図19】確変転落決定処理を示すフローチャートである。

【図20】大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図21】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図22】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図23】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24】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図26】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

50

【図 27】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 28】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 29】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 30】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 31】演出制御用マイクロコンピュータ 100 が用いる乱数を示す説明図である。

【図 32】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 33】演出選択処理を示すフローチャートである。

【図 34】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 35】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 36】連続演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 37】連続演出判定用テーブルの例を示す説明図である。

【図 38】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 39】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 40】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 41】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 42】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 43】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 44】大当たり時の連続演出のタイミングを示す説明図である。

【図 45】はずれ時（確変継続演出実行時）の連続演出のタイミングを示す説明図である

【図 46】確変転落時の連続演出のタイミングを示す説明図である。

【図 47】演出表示装置で実行される演出パターンを示す説明図である。

【図 48】演出表示装置で実行される演出パターンを示す説明図である。

【図 49】演出表示装置で実行される演出パターンを示す説明図である。

【図 50】バトル演出を示す説明図である。

【図 51】バトル演出を示す説明図である。

【図 52】バトル演出を示す説明図である。

【図 53】連続演出中に実行される攻撃演出と被攻撃演出とを示す説明図である。

【図 54】通常演出モードで演出表示装置 9 に表示される画面を示す説明図である。

【図 55】演出選択処理のステップ S 9 1 5 で、確変終了予告を実行することに決定されたときに演出表示装置 9 に表示される画面を示す説明図である。

【図 56】図 35 に示された演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）の変形例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0318】

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

10

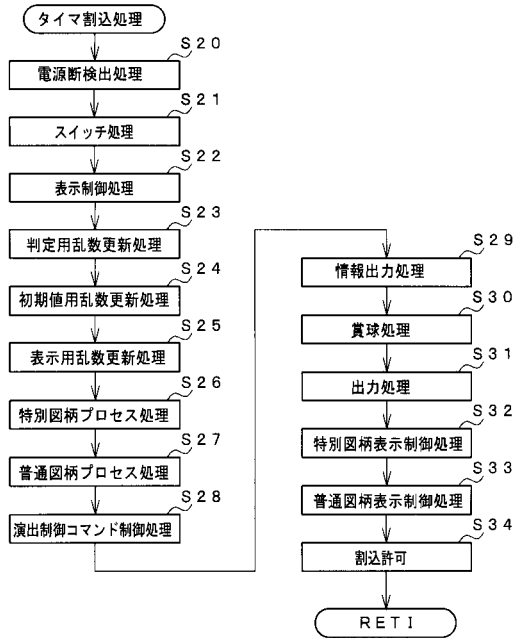
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

ランダム	範囲	用途	加算
2	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	0~149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	0~99	確変転落判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
7	0~99	確変継続演出判定用	0.002秒毎に1ずつ加算

【図 7】

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

(A)

大当り種別判定値 (ランダム2 と比較される)	
15R 確変大当り	突然確変大当り
0~8	9

(B)

確変転落判定値 (ランダム6 と比較される)	
確変継続	確変転落
0~97	98, 99

(C)

確変継続演出判定値 (ランダム7 と比較される)	
確変継続演出実行しない	確変継続演出実行する
0~97	98, 99

(D)

【図 8】

EXT	時間	変動パターン番号	変動パターン
00H	5	1	通常変動A・低確率状態はずれ
01H	9	2	ノーマルリーチ・低確率状態はずれ
02H	14	3	リーチA・低確率状態はずれ
03H	16	4	リーチB・低確率状態はずれ
04H	14	5	リーチA・低確率状態15R 確変大当り
05H	16	6	リーチB・低確率状態15R 確変大当り
06H	10	7	突然確変大当り用変動 (低確率状態)
07H	30	8	バトル演出A (味方攻撃→敵倒れる→大当り)
08H	60	9	バトル演出B (敵攻撃→味方攻撃避ける→逆に味方攻撃→大当り)
09H	40	10	バトル演出C (敵攻撃→味方倒れる→確変転落)
0AH	40	11	バトル演出D (敵攻撃→味方倒れる→引きあがる→引き分け (確変継続))
0BH	40	12	バトル演出E (味方攻撃→敵倒れる→引きあがる→引き分け (確変継続))
0CH	5	13	通常変動B (確変時)

【図 9】

(変動パターン決定用乱数: 0~149)

変動パターン番号	変動パターン	判定値数
5	リーチA・低確率状態15R 確変大当り	100
6	リーチB・低確率状態15R 確変大当り	50

(A) 当り時 (低確率状態)

(変動パターン決定用乱数: 0~149)

変動パターン番号	変動パターン	判定値数
1	通常変動・低確率状態はずれ	80
2	ノーマルリーチ・低確率状態はずれ	5
3	リーチA・低確率状態はずれ	15
4	リーチB・低確率状態はずれ	50

(B) はずれ時 (低確率状態)

(変動パターン決定用乱数: 0~149)

変動パターン番号	変動パターン	判定値数
8	バトル演出A (味方攻撃→敵倒れる→大当り)	100
9	バトル演出B (敵攻撃→味方攻撃避ける→逆に味方攻撃→大当り)	50

(C) 当り時 (確変状態)

(変動パターン決定用乱数: 0~149)

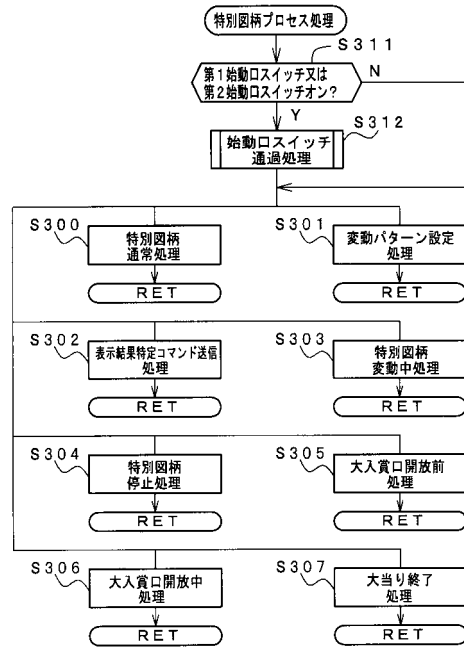
変動パターン番号	変動パターン	判定値数
11	バトル演出D (敵攻撃→味方倒れる→引きあがる→引き分け (確変継続))	50
12	バトル演出E (味方攻撃→敵倒れる→引きあがる→引き分け (確変継続))	100

(D) はずれ時 (確変継続演出実行時 (確変状態))

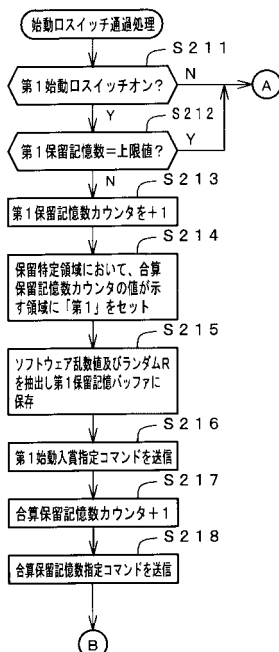
【図 10】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (15 R 確変大当り指定)	15 R 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 (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 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 0	大当り開始指定	15 R 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指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 0	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
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 3	0 0	入賞時判定確変継続演出実行指定	始動入賞時の判定結果が確変継続演出実行であったことの指定
C 3	0 1	入賞時判定 15 R 確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が 15 R 確変大当りであったことの指定
C 3	0 2	入賞時判定突然確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が突然確変大当りであったことの指定
C 3	0 3	入賞時判定確変転落指定	始動入賞時の判定結果が確変転落であったことの指定
E 0	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 (XX=01 (H) ~0F (H))
E 1	0 0	合算保留記憶数減算指定	保留記憶数を 1 減算することの指定
E 2	0 0	低確率状態指定	非確変状態 (低確率状態) であることの指定
E 3	0 0	高確率状態指定	確変状態であることの指定

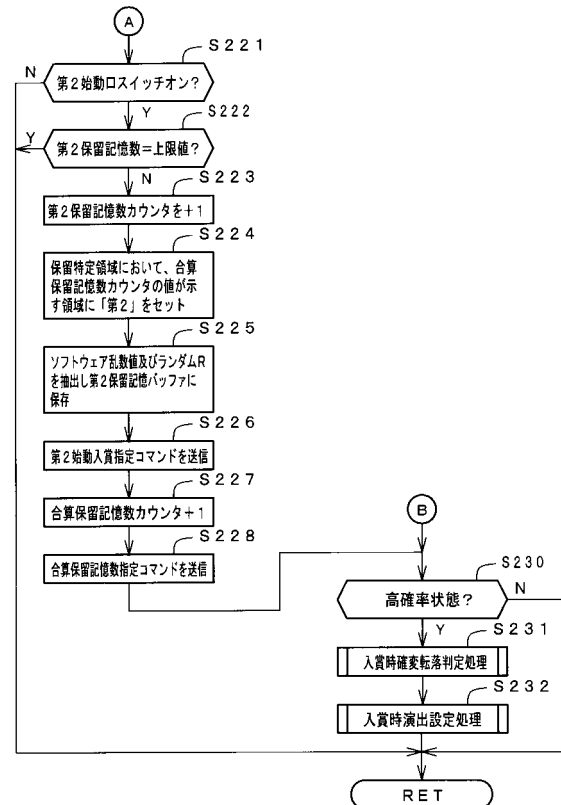
【図 11】



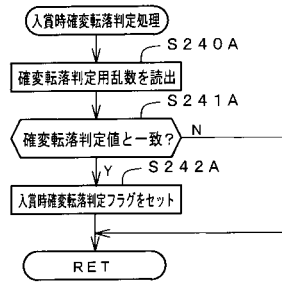
【図 12】



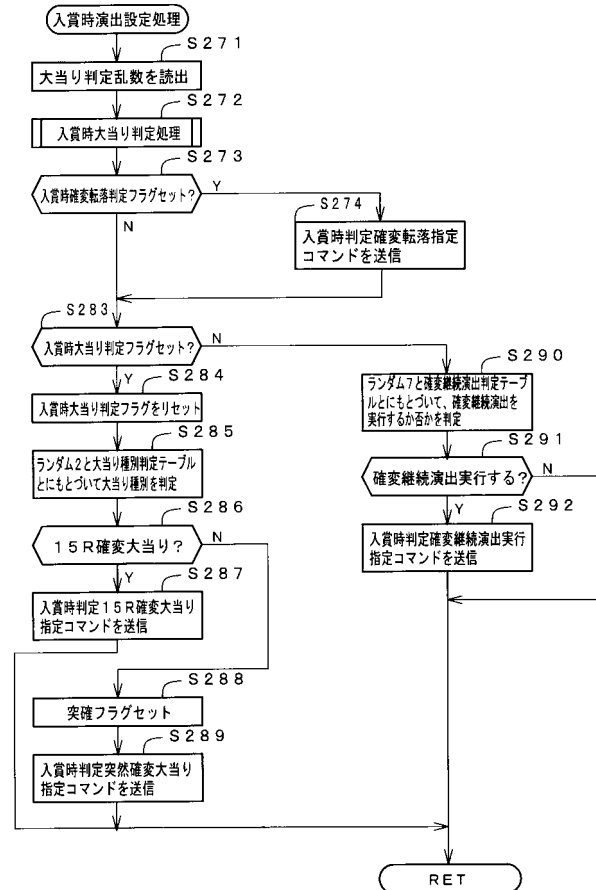
【図 13】



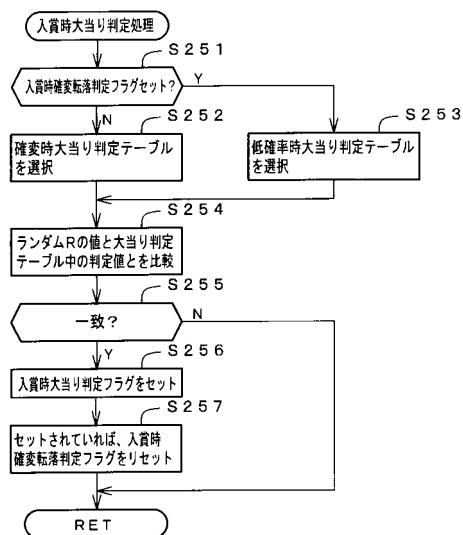
【図 14】



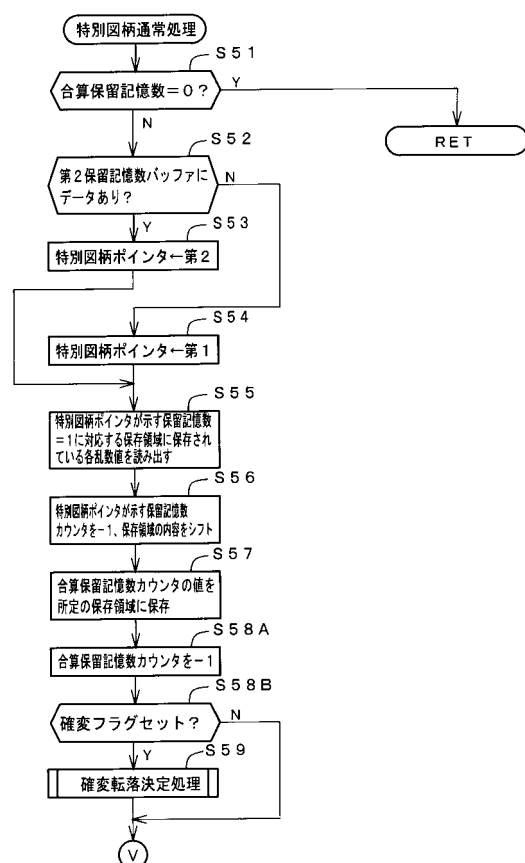
【図 15】



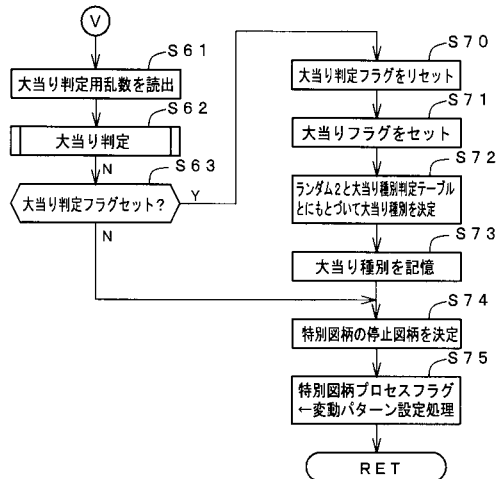
【図 16】



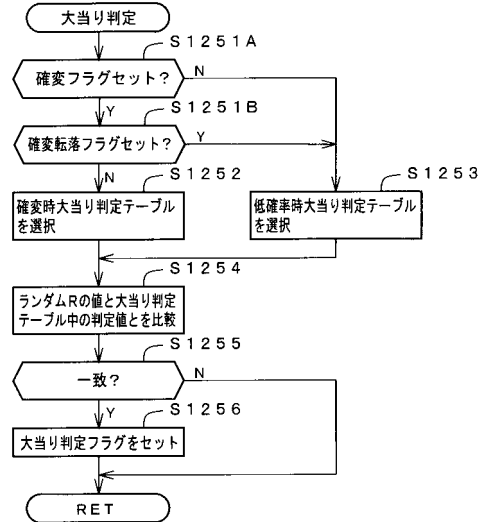
【図 17】



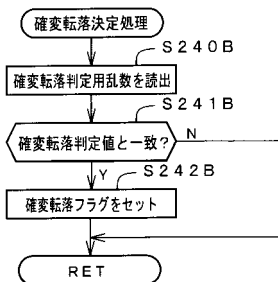
【図 18】



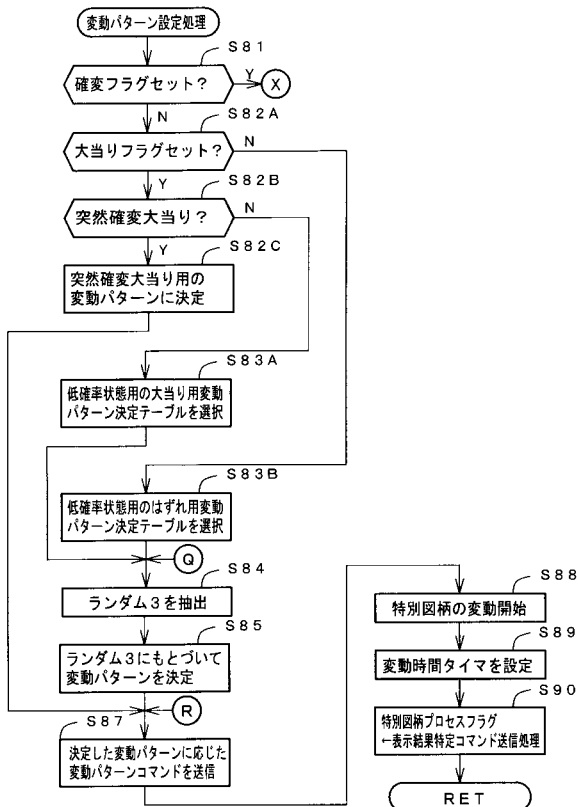
【図 20】



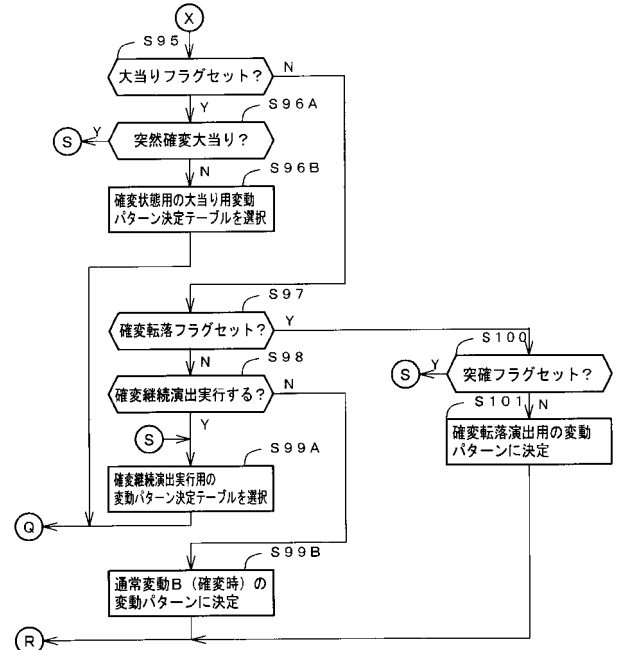
【図 19】



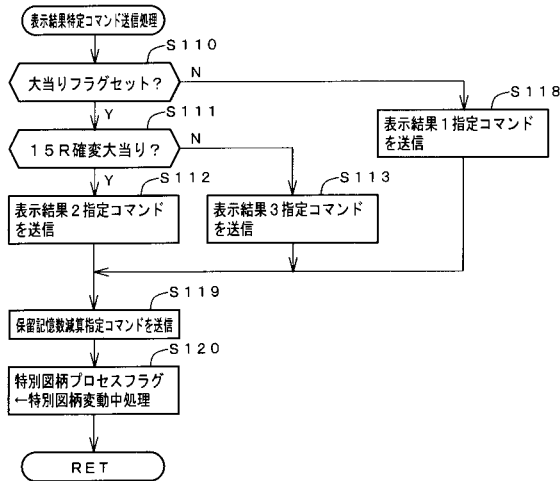
【図 21】



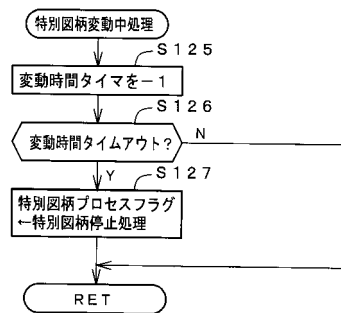
【図 22】



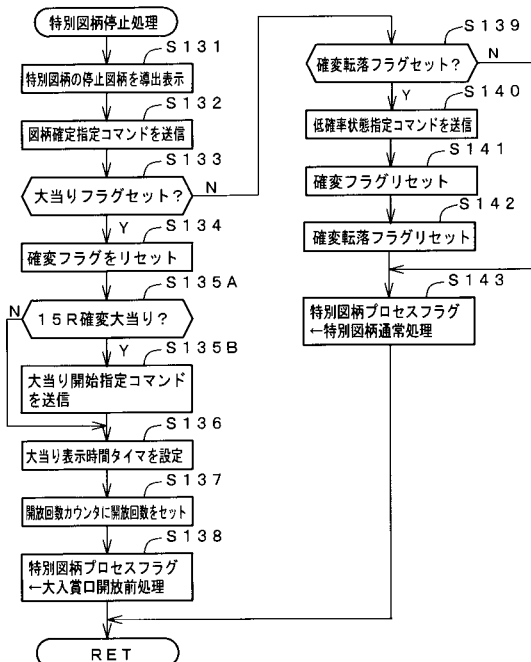
【図 23】



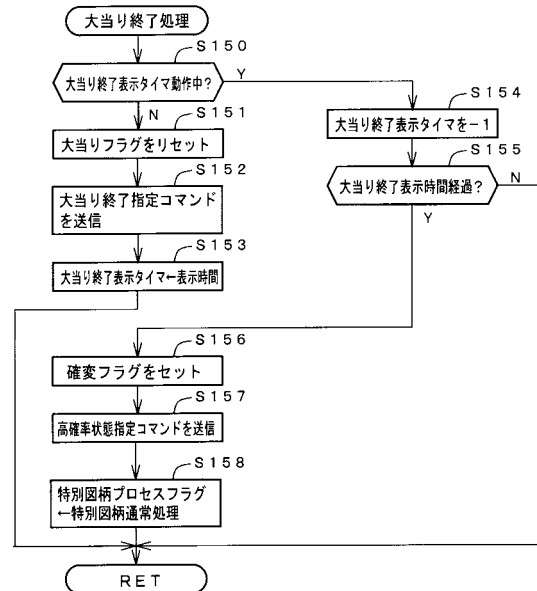
【図 24】



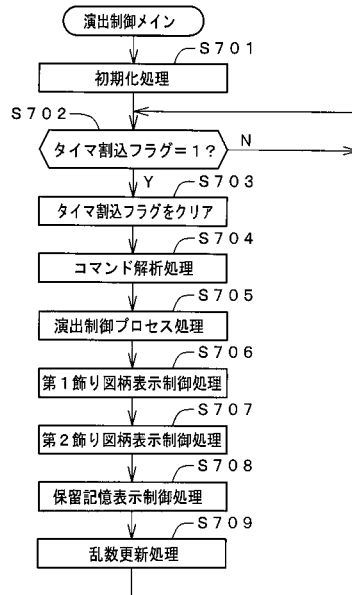
【図 25】



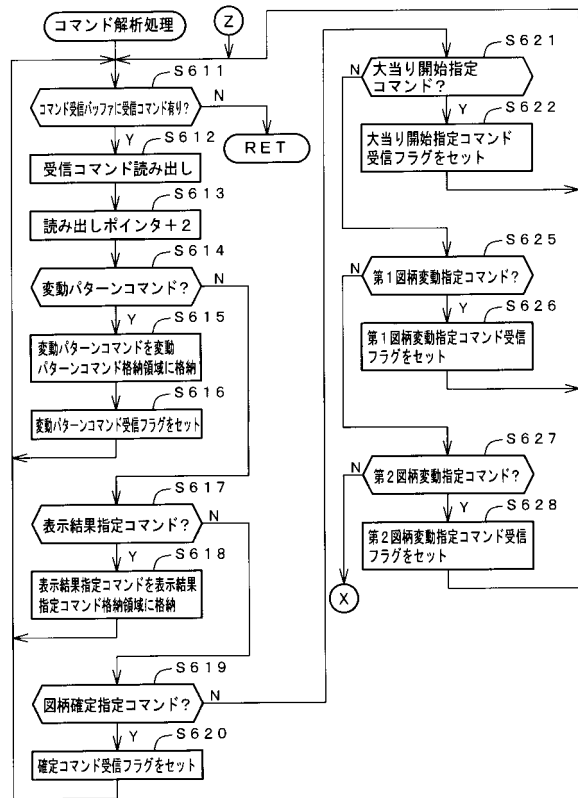
【図 26】



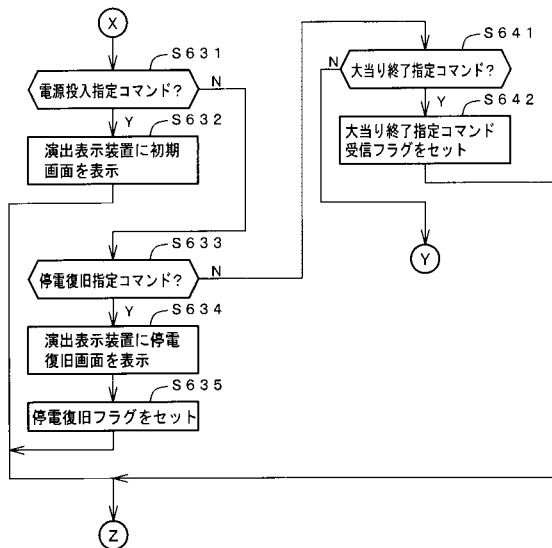
【図 27】



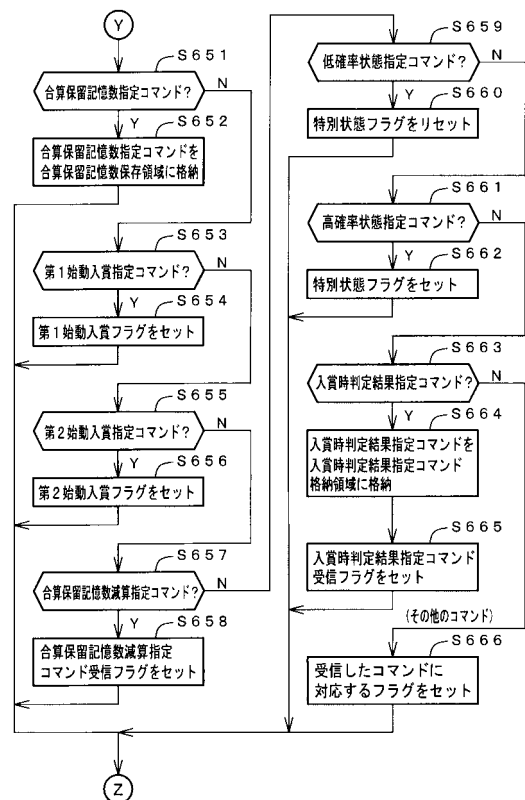
【図 28】



【図 29】



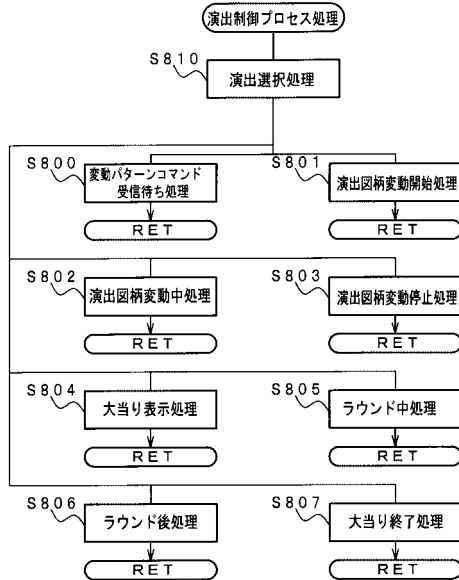
【図 30】



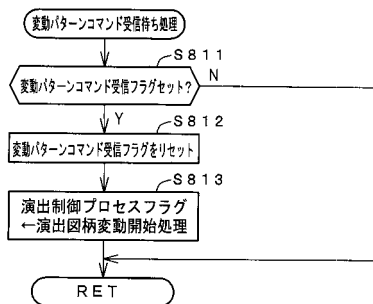
【図 3 1】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	連続演出決定用

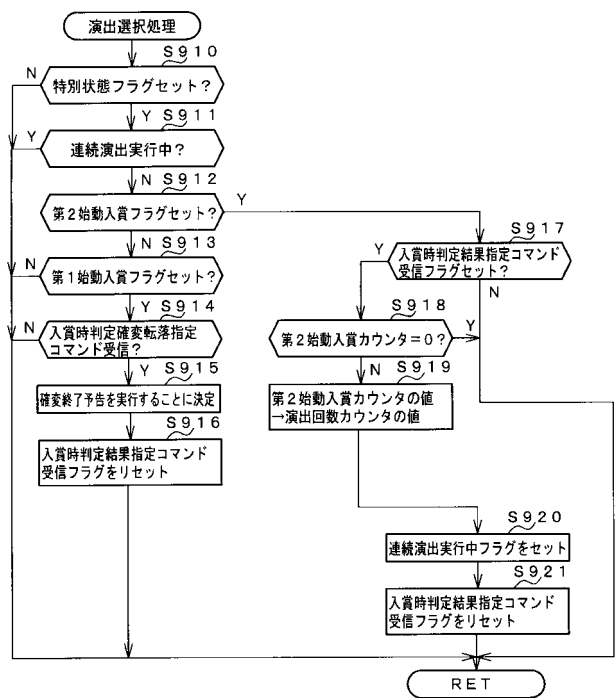
【図 3 2】



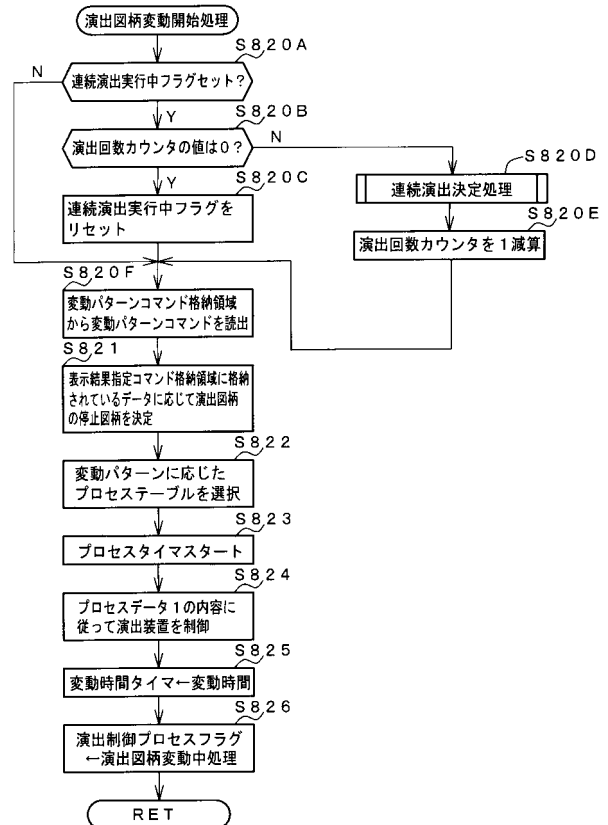
【図 3 4】



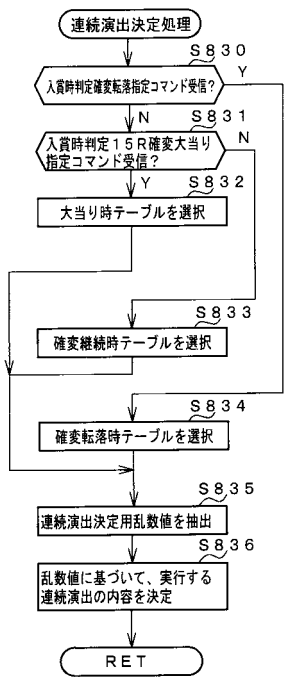
【図 3 3】



【図 3 5】



【 図 3 6 】



【 図 3 7 】

大当り時テーブル

連続演出判定値（連続演出決定用乱数値と比較される）	
攻撃演出（味方が敵を攻撃）	被攻撃演出（敵が味方を攻撃）
1～95	96～100

(A)

確変継続時テーブル

連続演出判定値（連続演出決定用乱数値と比較される）	
攻撃演出（味方が敵を攻撃）	被攻撃演出（敵が味方を攻撃）
1～90	91～100

(B)

確変転落時テーブル

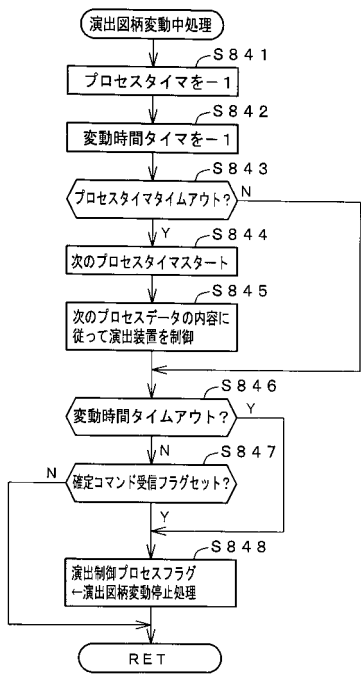
連続演出判定値（連続演出決定用乱数値と比較される）	
攻撃演出（味方が敵を攻撃）	被攻撃演出（敵が味方を攻撃）
1～10	11～100

(C)

【 図 3 8 】

停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄	変動パターンコマンド	表示結果指定コマンド
はずれ図柄	左右不一致（135を除く）	非リーチはずれ	表示結果1指定コマンド
	左右のみ一致	リーチはずれ	
15R確変大当り図柄	左中右一致	15R確変大当り	表示結果2指定コマンド
突然確変大当り図柄	135	突然確変大当り	表示結果3指定コマンド

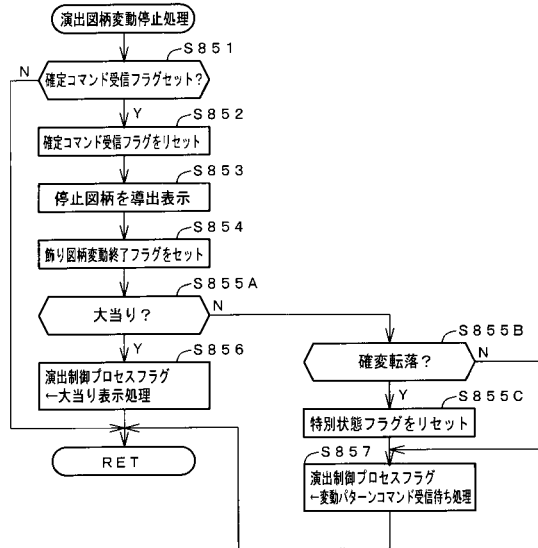
【 図 4 0 】



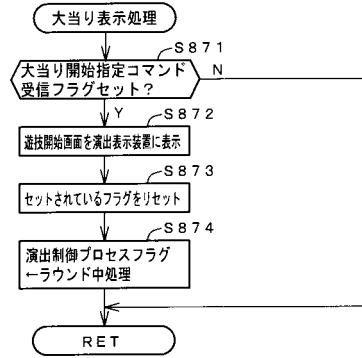
【 図 3 9 】

(プロセステーブル)	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
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	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 2
表示制御実行データ2	
ランプ制御実行データ2	
音番号データ2	
...	...
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データn	
ランプ制御実行データn	
音番号データn	

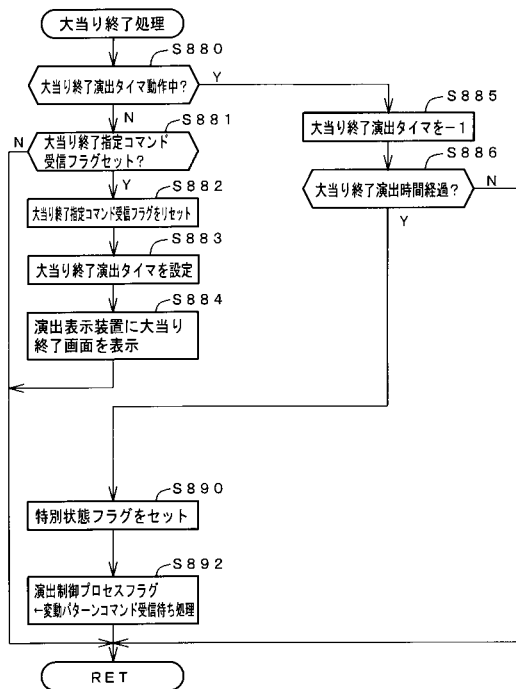
【図 4 1】



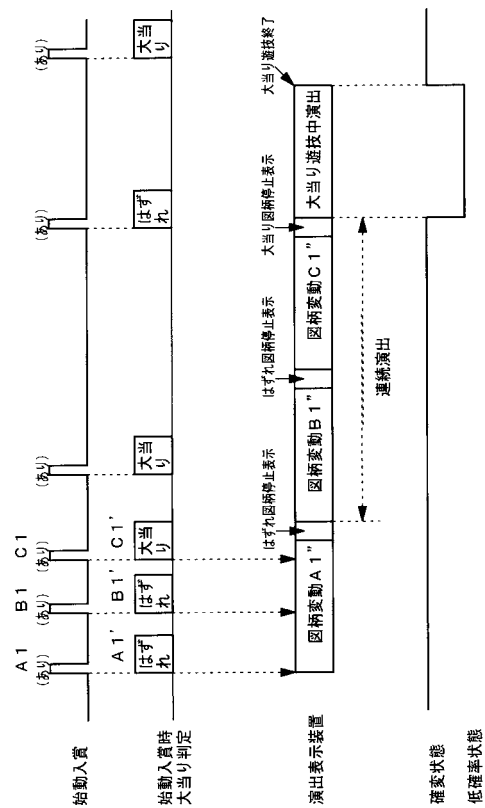
【図 4 2】



【図 4 3】



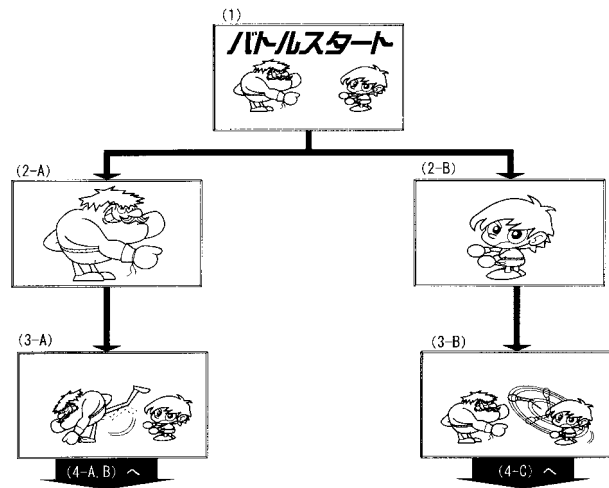
【図 4 4】



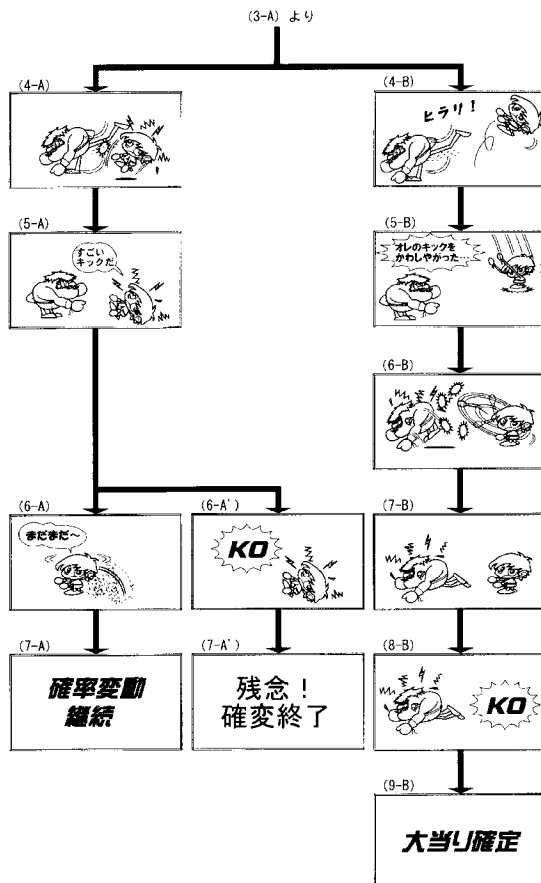
【図 49】

No.	1回目	2回目	3回目	4回目
36	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
37				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
38				敵攻撃→味方倒れる→転落
39				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
40				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
41			敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
42				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
43				敵攻撃→味方倒れる→転落
44				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
45				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
46		敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
47				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
48				敵攻撃→味方倒れる→転落
49				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
50				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
51			敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
52				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
53				敵攻撃→味方倒れる→転落
54				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
55				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
56	敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
57				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
58				敵攻撃→味方倒れる→転落
59				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
60				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
61			敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
62				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
63				敵攻撃→味方倒れる→転落
64				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
65				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
66		敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
67				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
68				敵攻撃→味方倒れる→転落
69				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
70				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
71			敵攻撃→味方耐える	味方攻撃→敵倒れる→大当たり
72				敵攻撃→攻撃避ける→逆に攻撃→大当たり
73				敵攻撃→味方倒れる→転落
74				敵攻撃→味方倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)
75				味方攻撃→敵倒れる→起きあがる→引き分け(確変継続)

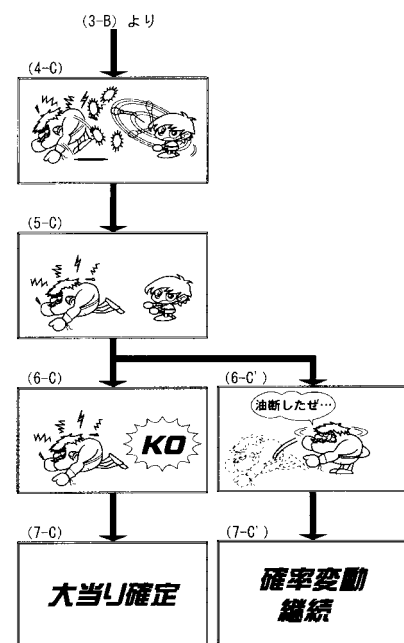
【図 50】



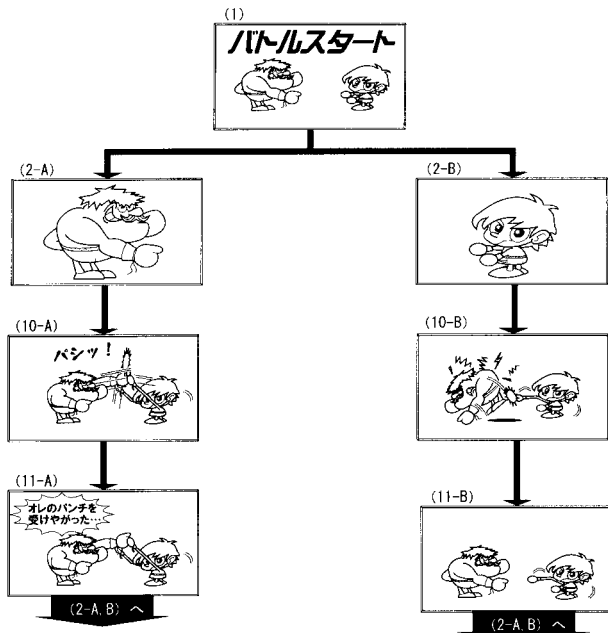
【図 51】



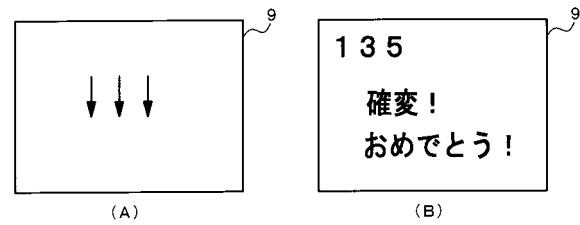
【図 52】



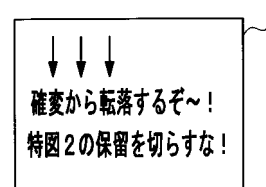
【図 5 3】



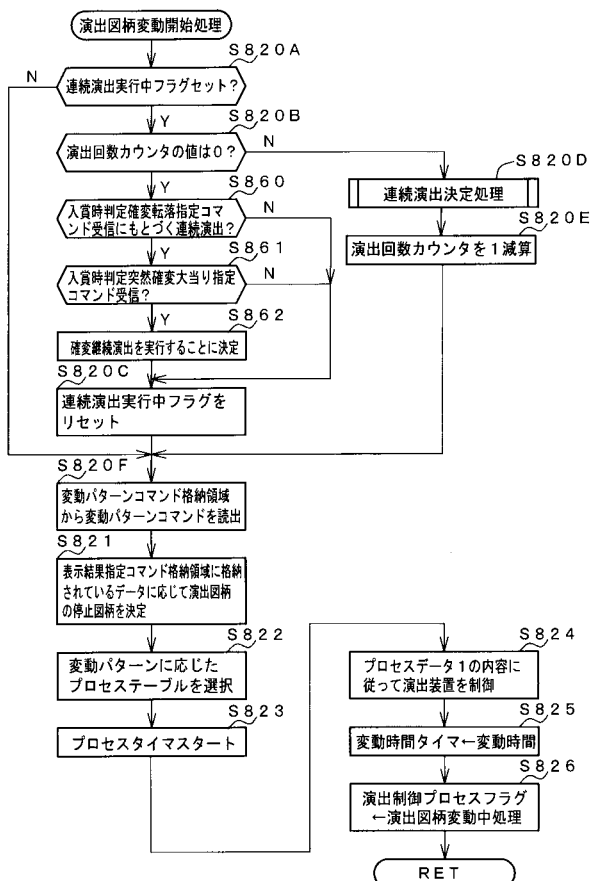
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



フロントページの続き

(72)発明者 藤田 督人

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA44 BC15 BC22 EB48 EB55