

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5543507号
(P5543507)

(45) 発行日 平成26年7月9日(2014.7.9)

(24) 登録日 平成26年5月16日(2014.5.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 100 頁)

(21) 出願番号	特願2012-44729 (P2012-44729)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年2月29日 (2012.2.29)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-294976 (P2008-294976)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100103090
原出願日	平成20年11月18日 (2008.11.18)		弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2012-135628 (P2012-135628A)	(74) 代理人	100124501
(43) 公開日	平成24年7月19日 (2012.7.19)		弁理士 塩川 誠人
審査請求日	平成24年2月29日 (2012.2.29)	(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		審査官	石塚 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1始動条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段、または第2始動条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段に導出表示される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移行させる遊技機であって、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、

前記第1始動条件が成立したときに、可変表示に関する情報として、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する第1抽出手段と、

前記第2始動条件が成立したときに、前記可変表示決定用乱数を抽出する第2抽出手段と、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない前記第1識別情報の可変表示に関する情報を保留情報として記憶する第1保留記憶手段と、

前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない前記第2識別情報の可変表示に関する情報を保留情報として記憶する第2保留記憶手段と、

保留情報にもとづいて前記第1識別情報または前記第2識別情報の可変表示の実行を開始するときに、前記特定遊技状態とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンを決

10

20

定する可変表示パターン決定手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に、前記第2始動条件の成立頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、

少なくとも前記有利遊技状態において、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段の双方に保留情報が記憶されているときに、前記第1識別情報の可変表示よりも前記第2識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段とを備え、

前記第1保留記憶手段は、前記第1始動条件が成立したにもかかわらず前記第1識別情報の可変表示が開始されていない可変表示について、前記第1抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留情報として記憶し、

前記第2保留記憶手段は、前記第2始動条件が成立したにもかかわらず前記第2識別情報の可変表示が開始されていない可変表示について、前記第2抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留情報として記憶し、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態として、第1特定遊技状態、または前記第1特定遊技状態よりも有利な第2特定遊技状態とするかを決定するとともに、前記第1始動条件の成立による保留情報にもとづく場合には、前記第2始動条件の成立による保留情報にもとづく場合と比較して、高い割合で前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態とすることに決定し、

前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段の決定結果と、可変表示が開始される際の保留情報数と、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定し、

前記遊技機は、さらに、

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる前記演出識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、

前記第1保留記憶手段に1の保留情報が記憶された後、該1の保留情報により行われる前記第1識別情報の可変表示が開始されるまでに、該1の保留情報についての前記始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、前記遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の保留情報についての先読み予告を実行する演出制御手段と、

前記有利遊技状態において、前記始動条件成立時判定手段による前記第1保留記憶手段に記憶される保留情報にもとづいた判定を禁止する禁止手段とを備え、

前記始動条件成立時判定手段は、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第1始動条件が成立したときに、前記第1抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンが前記特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記演出制御手段は、前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示が開始される以前に、前記先読み予告を実行可能であり、

前記特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示が開始される際の保留情報数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示が開始される際の保留情報数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、前記特定の可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、可変表示が開始される際の保留情報数が所定数以上である場合には、該保留情報数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動条件成立時判定手段は、前記第1抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定の可変

10

20

30

40

50

表示パターンとなるか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第1始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段とを備え、第1可変表示手段または第2可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技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移行させるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

20

【0004】

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

30

【0005】

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

40

【0006】

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

50

やリーチとなるか否かを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることやリーチとなることを予告する先読み予告を実行することが記載されている。

【 0 0 0 7 】

また、そのような遊技機において、特別図柄を可変表示する2つの可変表示器を備えるとともに、遊技領域に第1始動入賞口と第2始動入賞口とを設けたものがある（例えば、特許文献2参照）。特許文献2には、特定の遊技状態では第2始動入賞口を遊技球の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くするとともに、確率変動大当り後の遊技状態（有利遊技状態。例えば、確変状態や時短状態。）である場合には、第2始動入賞口への入賞にもとづく第2特別図柄の変動表示を優先して実行することが記載されている。また、特許文献2には、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく大当たりとして、15ラウンド大当りの確率変動大当りと2ラウンド大当りの無喚起大当たりとを有する一方で、第2始動口に遊技球が入賞したことに基づく大当たりとして、15ラウンド大当りの通常大当たりと確率変動大当たりとを有することによって、大当たりのラウンド振り分けを異ならせることが記載されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 8 】

【特許文献1】特開2003-164617号公報（段落0109-0113、段落0160-0162、図14、図26-27）

20

【特許文献2】特開2007-75216号公報（段落0153-0168、図16-18、図20-21）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 9 】

特許文献2に記載されたような複数の可変表示器を備えた遊技機において、特許文献1に記載されたような先読み予告を実行可能に構成することが考えられる。しかし、有利遊技状態中に第1始動入賞口に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、有利遊技状態中に実行される第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。特許文献2に記載された遊技機では、有利遊技状態中には第2始動入賞口への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第2始動入賞口への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第1特別図柄の変動表示結果として期待される大当たりを保留したまま第2特別図柄の変動表示にもとづく大当たりを狙うことが可能となってしまう。すると、第1特別図柄の変動表示にもとづく大当たりと第2特別図柄の変動表示にもとづく大当たりとの2回の大当たりが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。

30

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止できるようにすることを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

本発明による遊技機は、第1始動条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行う第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）、または第2始動条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行う第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）に導出表示される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

50

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、大当り遊技状態)に移行させる遊技機であって、第1可変表示手段および第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、第1始動条件が成立したときに、可変表示に関する情報として、演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する第1抽出手段と、第2始動条件が成立したときに、可変表示決定用乱数を抽出する第2抽出手段と、第1始動条件が成立(例えば、第1始動入賞口13に始動入賞したこと)したにもかかわらず未だ開始されていない第1識別情報の可変表示に関する情報を保留情報(例えば、第1保留記憶)として記憶する第1保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ)と、第2始動条件が成立(例えば、第2始動入賞口14に始動入賞したこと)したにもかかわらず未だ開始されていない第2識別情報の可変表示に関する情報を保留情報(例えば、第2保留記憶)として記憶する第2保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)と、保留情報にもとづいて第1識別情報または第2識別情報の可変表示の実行を開始するときに、特定遊技状態とするか否かを決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61, S62, S73を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(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を実行する部分)と、特定遊技状態が終了した後に、第2始動条件の成立頻度の高まる有利遊技状態(例えば、高ベース状態(確変状態や時短状態))に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS167, S170, S171を実行する部分)と、少なくとも有利遊技状態において、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段の双方に保留情報が記憶されているときに、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実行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において、ステップS52で第2保留記憶数が0でなければステップS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、ステップS55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分)とを備え、第1保留記憶手段は、第1始動条件が成立したにもかかわらず第1識別情報の可変表示が開始されていない可変表示について、第1抽出手段が抽出した可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留情報として記憶し、第2保留記憶手段は、第2始動条件が成立したにもかかわらず第2識別情報の可変表示が開始されていない可変表示について、第2抽出手段が抽出した可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留情報として記憶し、事前決定手段は、特定遊技状態として、第1特定遊技状態(例えば、突然確変大当りとなったときに移行される大当り遊技状態)、または第1特定遊技状態よりも有利な第2特定遊技状態(例えば、確変大当りや通常大当りとなったときに移行される大当り遊技状態)とするかを決定するとともに、第1始動条件の成立による保留情報にもとづく場合には、第2始動条件の成立による保留情報にもとづく場合と比較して、高い割合で特定遊技状態として第1特定遊技状態とすることに決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS73において、図8(D)に示すように第1特別図柄の変動表示を行うときには40分の10の割合で突然確変大当りと決定するのに対して、図8(E)に示すように第2特別図柄の変動表示を行うときには40分の3の割合で突然確変大当りと決定する)、可変表示パターン決定手段は、事前決定手段の決定結果と、可変表示が開始されときの保留情報数と、第1抽出手段または第2抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを決定し、遊技機は、さらに、第1始動条件が成立したときに、第1保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる演出識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン(例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン)となるか否かを判定する始動条件成立時判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS217Aを実行してステップS229を実行するときに、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分)と、第1保留記憶手段に1の保留情報が記憶された

10

20

30

40

50

後、該 1 の保留情報により行われる第 1 識別情報の可変表示が開始されるまでに、該 1 の保留情報についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置 9）を用いて該 1 の保留情報についての先読み予告を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 1802 を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定してステップ S 1848 を実行することによって、図 46 ~ 図 49 に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、有利遊技状態において、始動条件成立時判定手段による第 1 保留記憶手段に記憶される保留情報にもとづいた判定を禁止する禁止手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 215A で Y と判定したときにステップ S 217A に移行しないように制御する部分）とを備え、始動条件成立時判定手段は、可変表示パターン決定手段による決定前に、第 1 始動条件が成立したときに、第 1 抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンが特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、演出制御手段は、特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示が開始される以前に、先読み予告を実行可能であり、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示が開始されときの保留情報数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示が開始されときの保留情報数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、特定の可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、可変表示が開始されときの保留情報数が所定数以上である場合には、該保留情報数が所定数未満である場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、始動条件成立時判定手段は、第 1 抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定するたことを特徴とする。

【0012】

事前決定手段は、さらに、遊技の結果を所定の小当たり状態に移行させる（例えば、第 1 特定遊技状態と近似した制御を行う）小当たり遊技結果とするか否かを決定するとともに、第 1 始動条件の成立にもとづく場合には、第 2 始動条件の成立にもとづく場合と比較して、高い割合で小当たり遊技結果とすることに決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 62 において、図 8（B）に示すように第 1 特別図柄の変動表示を行うときには 300 分の 1 の割合で小当たりと決定するのに対して、図 8（C）に示すように第 2 特別図柄の変動表示を行うときには 3000 分の 1 の割合で小当たりと決定する）ように構成されていてもよい。

【0013】

第 1 保留記憶手段と第 2 保留記憶手段は、権利を所定の上限数（例えば 4）を限度として記憶し、遊技機は、さらに、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに、第 1 または第 2 の識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2））を抽出する抽出手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の第 1 保留記憶手段と第 2 保留記憶手段とが記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブル（例えば、図 10 に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 135A, 135B）とを用いて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 301 を実行する部分）と、第 1 始動条件が成立したときに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、第 1 保留記憶手段に記憶される権利により行われる第 1 の識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となる

か否かを判定する第1可変表示パターン判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS217Aを実行してステップS229を実行するとき、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分）と、第2始動条件が成立したときに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、第2保留記憶手段に記憶される権利により行われる第2の識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する第2可変表示パターン判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS217Bを実行してステップS229を実行するとき、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分）と、を備え、演出制御手段は、第1可変表示パターン判定手段または第2可変表示パターン判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示が開始される以前に、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の権利についての先読み予告を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」であることを示す入賞時判定結果2指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行する）、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割り当てられている（例えば、図10（A）、（B）および図54に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2-7）に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）ように構成されていてもよい。

【0014】

遊技機は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、第1または第2の識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS301を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示を実行し（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S1825～S1829、S1841～S1851、S853を実行する部分）、複数種類の可変表示パターンは、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定遊技結果（例えば、チャンス目図柄）となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターン（例えば、擬似連を伴う変動パターン。具体的には、図6に示す非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3。）を含み、演出制御手段は、可変表示制御手段によって再可変表示パターンを用いた識別情報の可変表示が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図50に示す擬似連の演出と同様の演出態様で、図46に示すように「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続予告演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【0015】

演出制御手段は、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでの複数の識別情報の可変表示にわたって、先読み予告を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1812で変動回数カウンタの値が0となってステップS1813を実行するまで

10

20

30

40

50

、図４６～図４９に示すように複数回の変動表示にわたって連続予告演出を実行する）、１の権利により行われる可変表示が開始されるまでの識別情報の可変表示結果として特殊表示結果（例えば、チャンス目図柄）を導出表示し、１の権利により行われる可変表示が開始されるまでの次の可変表示を開始するときに所定演出（例えば、演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行う演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４６（５）（８）に示すように、変動表示の終了時にチャンス目図柄を停止表示し、図４６（６）（９）に示すように、変動表示の開始時に所定演出を実行する）ように構成されていてもよい。

【００１６】

請求項１に記載された遊技機では、第１始動条件が成立したときに、第１保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる第１識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、保留記憶手段に１の保留情報が記憶された後、該１の保留情報により行われる第１識別情報の可変表示が開始されるまでに、該１の保留情報についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該１の保留情報についての先読み予告を実行する演出制御手段と、有利遊技状態において、始動条件成立時判定手段による第１保留記憶手段に記憶される保留情報にもとづいた判定を禁止する禁止手段とを備えるように構成されているので、有利遊技状態中に第１識別情報の可変表示の可変表示パターンが特定の可変表示パターンとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止することができる。

【００１７】

事前決定手段が、さらに、遊技の結果を所定の小当たり状態に移行させる小当たり遊技結果とするか否かを決定するとともに、第１始動条件の成立にもとづく場合には、第２始動条件の成立にもとづく場合と比較して、高い割合で小当たり遊技結果とすることに決定するように構成されることによって、第２始動条件の成立にもとづく小当たり遊技の発生頻度を抑えることによって、有利遊技状態において第１特定遊技状態を期待したにもかかわらず小当たり遊技であったことが分かって遊技者を落胆させる状況が必要以上に発生する事態を抑制することができ、遊技者が必要以上に不利益を受ける事態を防止することができる。

【００１８】

事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の第１保留記憶手段と第２保留記憶手段とが記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、演出制御手段が、第１可変表示パターン判定手段または第２可変表示パターン判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示が開始される以前に、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該１の権利についての先読み予告を実行し、判定値テーブルが、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割り当てられているように構成されることによって、特定の可変表示パターンとなると判定したことにもとづき先読み予告を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する権利の数によって不整合が生じないようにすることができる。また、保留記憶手段が記憶する権利の数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【００１９】

複数種類の可変表示パターンが、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定遊技結果となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変

10

20

30

40

50

表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターンを含み、演出制御手段が、可変表示制御手段によって再可変表示パターンを用いた識別情報の可変表示が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告を実行するように構成されることによって、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、再可変表示パターンを用いた可変表示が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

演出制御手段が、第 1 保留記憶手段または第 2 保留記憶手段に 1 の権利が記憶された後、該 1 の権利により行われる可変表示が開始されるまでの複数の識別情報の可変表示にわたって、先読み予告を実行し、1 の権利により行われる可変表示が開始されるまでの識別情報の可変表示結果として特殊表示結果を導出表示し、1 の権利により行われる可変表示が開始されるまでの次の可変表示を開始するときに所定演出を実行するように構成されることによって、特殊表示結果の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告を実行する場合に、特殊表示結果を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、特殊表示結果を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 1 】

【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】2 ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【図 9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】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 16】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 17】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 18】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 19】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 21】特別図柄通常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。

【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】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 29】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【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】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】演出制御プロセス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】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 39】連続予告演出を実行しているときに第 2 特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。
- 【図 40】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 41】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 42】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 47】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 48】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 49】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 50】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 51】連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
- 【図 52】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 53】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 54】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 55】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。 30
- 【図 56】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
- 【図 57】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 58】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 59】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0022】
- 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。
- 【0023】
- 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 50

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。

【 0 0 2 4 】

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。

10

【 0 0 2 5 】

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 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

20

【 0 0 2 6 】

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 LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。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 LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

30

【 0 0 2 7 】

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 2 8 】

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。

40

【 0 0 2 9 】

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、大当た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。

50

【 0 0 3 0 】

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 において大当た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 において大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当た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。

10

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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。

20

【 0 0 3 3 】

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。

30

【 0 0 3 4 】

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 に導きやすくして、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。

【 0 0 3 5 】

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。

40

【 0 0 3 6 】

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

50

賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0037】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【0038】

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

【0039】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、および第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）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。

【0040】

遊技盤6の右側方下部には、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。

【0041】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（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たりとなる。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32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯する表示器を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、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器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8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【0042】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0043】

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。

【0044】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が

20

【0045】

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

【0046】

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

30

40

【0047】

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

50

賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 4 8 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（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 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

10

【 0 0 4 9 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 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 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 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）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、ROM 5 4 および RAM 5 5 は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。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 5 6 のほか RAM 5 5 が内蔵されていればよく、ROM 5 4 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 5 7 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 5 6 0 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 5 0 3 が内蔵されている。

20

【 0 0 5 0 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において CPU 5 6 が ROM 5 4 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 5 6 0（または CPU 5 6）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 5 6 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 3 1 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

30

【 0 0 5 1 】

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 0 3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）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。

【 0 0 5 2 】

乱数回路 5 0 3 は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

40

【 0 0 5 3 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 5 4 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 5 0 3 が発生する乱数のランダム

50

性をより向上させることができる。

【 0 0 5 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a への始動入賞が生じたときに乱数回路 5 0 3 から数値データをランダム R として読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダム R にもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

【 0 0 5 5 】

また、R A M 5 5 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 R A M 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、R A M 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M 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、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとす

10

20

【 0 0 5 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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。

30

【 0 0 5 7 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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、D C 3 0 V や D C 5 V 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 5 6 0 の入力ポートには、R A M 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。

40

【 0 0 5 8 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。さらに、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回

50

路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 5 9 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

【 0 0 6 0 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 6 1 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 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 INT 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 CPU 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）1 0 9 に演出表示装置 9

【 0 0 6 2 】

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 VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 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 VRAM をマッピングする。VRAM は、VDP によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 1 0 9 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 6 3 】

演出制御用 CPU 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 ROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 1 0 1 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 1 0 9 に出力する。VDP 1 0 9 は、演出制御用 CPU 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。

【 0 0 6 4 】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 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 6 5 】

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 INT 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

10

20

30

40

50

入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側(中継基板77側)に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0066】

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

【0067】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、駆動信号を天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28cなどの枠側に設けられている各LEDに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に駆動信号を供給する。なお、LED以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路(ドライバ)がランプドライバ基板35に搭載される。

10

【0068】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27R, 27Lに出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間(例えば演出図柄の変動期間)における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

【0069】

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

30

【0070】

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

40

【0071】

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

【0072】

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

50

バックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【 0 0 7 3 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ R A M 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ R A M 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

10

【 0 0 7 4 】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップ S 4 1 ～ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、R O M 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（R A M 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップ S 4 1 および S 4 2 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

20

【 0 0 7 5 】

また、C P U 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、C P U 5 6 は、ステップ S 4 3 の処理において、バックアップ R A M 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。

30

【 0 0 7 6 】

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 R A M 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。

【 0 0 7 7 】

初期化処理では、C P U 5 6 は、まず、R A M クリア処理を行う（ステップ S 1 0）。なお、R A M 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、R A M 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、R O M 5 4 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップ S 1 2）。

40

【 0 0 7 8 】

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。

50

【 0 0 7 9 】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【 0 0 8 0 】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

10

【 0 0 8 1 】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている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2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 0 8 2 】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56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。

20

30

【 0 0 8 3 】

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。

40

【 0 0 8 4 】

タイマ割込が発生すると、CPU 56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、CPU 56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

50

に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップ S 2 1）。

【 0 0 8 5 】

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

10

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

20

【 0 0 8 8 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 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。C P U 5 6 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。

【 0 0 8 9 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 S 2 8）。

30

【 0 0 9 0 】

さらに、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 2 9）。

【 0 0 9 1 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号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 S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の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 3 7 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 9 7 を駆動する。

40

【 0 0 9 2 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 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 S 3 1：出力処理）。

【 0 0 9 3 】

また、C P U 5 6 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 S 3 2）。C P U 5 6 は、例えば、特別図柄ブ

50

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。

【0094】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「○」および「×」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「○」を示す1と「×」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0095】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0096】

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2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21~S33(ステップS29を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当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、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される。

【0100】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

図 6 は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチ P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 2、ノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 6 に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンについては、再変動が 2 回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 1 を用いる場合には、再変動が 2 回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 2 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2 を用いる場合には、再変動が 4 回行われる。

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 3 2 . 7 5 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 2 2 . 7 5 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ

種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0105】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

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

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

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

【0106】

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

【0107】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動4回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0108】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3およびスーパーCA3-4とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-4とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている

10

20

30

40

50

。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 3 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

【 0 1 0 9 】

10

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

【 0 1 1 0 】

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

20

【 0 1 1 1 】

図 8 (B) , (C) は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル (第 1 特別図柄用) と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル (第 2 特別図柄用) とがある。小当たり判定テーブル (第 1 特別図柄用) には、図 8 (B) に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル (第 2 特別図柄用) には、図 8 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 (B) , (C) に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【 0 1 1 2 】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数 (ランダム R) の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8 (A) に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり (後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり) にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 8 (B) , (C) に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たり にすることに決定する。なお、図 8 (A) に示す「確率」は、大当たりになる確率 (割合) を示す。また、図 8 (B) , (C) に示す「確率」は、小当たりになる確率 (割合) を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を

40

50

小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【 0 1 1 3 】

なお、この実施の形態では、図 8 (B) , (C) に示すように、小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いる場合には 3 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル (第 2 特別図柄) を用いる場合には 3 0 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【 0 1 1 4 】

図 8 (D) , (E) は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b を示す説明図である。このうち、図 8 (D) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 1 3 1 a である。また、図 8 (E) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) 1 3 1 b である。

【 0 1 1 5 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数 (ランダム 1) にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、大当り種別判定テーブル 1 3 1 a には「突然確変大当り」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている (4 0 分の 1 0 の割合で突然確変大当りと決定される) のに対して、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り」に対して 3 個の判定値が割り当てられている (4 0 分の 3 の割合で突然確変大当りと決定される) 場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 1 3 1 a にのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り」の振り分けを行わない (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある) ようにしてもよい。

【 0 1 1 6 】

なお、この実施の形態では、図 8 (D) , (E) に示すように、所定量の遊技価値を付与する第 1 特定遊技状態として 2 ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第 2 特定遊技状態として 1 5 ラウンドの大当り (確変大当りまたは通常大当り) と決定する場合を説明するが、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第 1 特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として 1 ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数 (カウント数) の許容量を多くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第 1 特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の 1 回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第 2 特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ 1 5 ラウンドの大当りであっても、1 ラウンドあたり大入賞口を 1 回開放する第 1 特定遊技状態と、1 ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第 2 特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数を実質的に多くなるようにして第 2 特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を 1 5 回開放したときに (この場合、第 1 特定遊技状態の場合には 1 5 ラウンド全てを終了し、第 2 特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残ってい

10

20

30

40

50

ることになる)、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出(いわゆるランクアップボーナスの演出)を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する(恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出)ようにしてもよい。

【0117】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。また、「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されない(この実施の形態では、時短状態にのみ移行される)大当たりである。

10

【0118】

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

【0119】

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

20

【0120】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Cには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3~スーパーCA3-4、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0121】

例えば、大当たり種別が「通常大当たり」である場合に用いられる図9(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変大当たり」である場合に用いられる図9(B)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132BにはスーパーCA3-3に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132AにはスーパーCA3-3に対して判定値が割り当てられていない。

30

【0122】

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

40

【0123】

なお、図9(A),(B)に示すように、この実施の形態では、通常大当たりまたは確変大当たりである場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150~251であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0124】

50

また、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当たり種別が「突然確変大当たり」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合には、1 5 ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

なお、図 1 0 に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B を用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル (判定値の割合を異ならせたテーブル) を用いるようにしてもよい。

【 0 1 2 8 】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B との 2 種類のテーブルのみを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい (すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい) 。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数 0 ~ 2 用、合算保留記憶数 3 用、合算保留記憶数 4 用 . . . のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第 1 特別図柄の

変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第 1 保留記憶数 0 個用、第 1 保留記憶数 1 個用、第 1 保留記憶数 2 個用、第 1 保留記憶数 3 個用、第 1 保留記憶数 4 個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第 1 保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第 1 保留記憶数 0 ~ 2 用、第 1 保留記憶数 3 用、第 1 保留記憶数 4 用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が多い場合（例えば 3 以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。

10

【 0 1 3 0 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 3 1 】

なお、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 であれば、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

図 1 1（A）、（B）は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3 ~ スーパー C A 3 - 4 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 B が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パター

40

50

ン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１３４】

なお、図１１（Ａ）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３、スーパーＣＡ３－４とに種別分けされている場合が示されている。また、図１１（Ｂ）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている場合が示されている。なお、図１１（Ｂ）において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊ＣＡ４－１は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１と特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出を伴う特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成してもよい。

【０１３５】

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

【０１３６】

図１３および図１４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１３および図１４に示す例において、コマンド８０××（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターン××に対応）。つまり、図６に示された使用され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８０××（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１３７】

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

【０１３８】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定コマンド）である。第１図柄変動指定コマンドと第２図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動

パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (10 停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 4 1 】

コマンド 9 5 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド (入賞時判定結果指定コマンド) である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理 (図 1 9 参照) において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドの E X T データに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。例えば、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となる (非リーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 0 (H) 」を設定した入賞判定結果 1 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 2 - 7 となる (スーパーリーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 1 (H) 」を設定した入賞判定結果 2 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 3 - 4 となる (スーパーリーチ大当たりとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 2 (H) 」を設定した入賞判定結果 3 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となる (非リーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 3 (H) 」を設定した入賞判定結果 4 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 2 - 7 となる (スーパーリーチはずれとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 4 (H) 」を設定した入賞判定結果 5 指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターン種別がスーパー C A 3 - 4 となる (スーパーリーチ大当たりとなる) と判定した場合には、E X T データに「 0 5 (H) 」を設定した入賞判定結果 6 指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じて E X T データの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

【 0 1 4 2 】

コマンド 9 F 0 0 (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。

【 0 1 4 3 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当たり開始指定コマンド : ファンファーレ指定コマンド) である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始 1 指定コマンド、大当たり開始指定 2 指定コマンドおよび小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【 0 1 4 4 】

コマンド A 1 X X (H) は、X X 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。A 2 X X (H) は、X X 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。

【 0 1 4 5 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 1 指定コマンド : エンディング 1 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド (大当り終了 2 指定コマンド : エンディング 2 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 3 (H) は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド : エンディング 3 指定コマンド) である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【 0 1 4 6 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド (通常状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態 (確変状態を含まない) であることを指定する演出制御コマンド (時短状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技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 (確変状態指定コマンド) である。

【 0 1 4 7 】

コマンド B 1 X X (H) は、時短状態の残り回数 (あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか) を指定する演出制御コマンド (時短回数指定コマンド) である。コマンド B 1 X X (H) における「 X X 」が、時短状態の残り回数を示す。

【 0 1 4 8 】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数指定コマンド) である。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が、第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数指定コマンド) である。コマンド C 1 X X (H) における「 X X 」が、第 2 保留記憶数を示す。

【 0 1 4 9 】

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 3 および図 1 4 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。

【 0 1 5 0 】

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指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 1 5 1 】

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

10

20

30

40

50

ドを用いてもよい

【 0 1 5 2 】

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力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御 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

【 0 1 5 3 】

図 1 3 および図 1 4 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 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。

【 0 1 5 4 】

図 1 5 および図 1 6 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 がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 1 , S 3 1 2）。また、C P U 5 6 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、すなわち第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 1 3 , S 3 1 4）。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 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 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

20

30

【 0 1 5 5 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 5 6 】

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 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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可否かを決定する。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 S 3 0 1 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。

40

【 0 1 5 7 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を

50

計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【 0 1 5 8 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 5 9 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。

【 0 1 6 0 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における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 1 0 0 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 S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において演出図柄が停止されるように制御する。

【 0 1 6 1 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

大当たり終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 6 4 】

小当り開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0165】

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

【0166】

小当り終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0167】

図17は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図17（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図17（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0168】

まず、図17（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0169】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図18参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214A）。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0170】

図18は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図18に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限

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

【0171】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態（確変状態を含む）であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS215A）。セットされていれば、そのままステップS218Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS216A）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU56は、そのままステップS218Aに移行する。

【0172】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS217A）。そして、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS218A）。

【0173】

なお、ステップS215AまたはステップS216AでYと判定したことによりステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS218Aにおいて、第1保留記憶数指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0174】

なお、この実施の形態では、ステップS215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合（確変状態でも時短状態でもない場合）にのみステップS217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS217Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS217Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0175】

次に、図17（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0176】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213B）。次いで、CPU56は

10

20

30

40

50

、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図18参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS214B)。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0177】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS217B)。そして、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS218B)。

【0178】

図19は、ステップS217A、S217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

20

30

【0179】

大当り判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当り判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。

【0180】

大当り判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当り判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(B)、(C)に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、図8(B)に示す小当り判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、図8(C)に示す小当り判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

40

50

【 0 1 8 1 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 3 の N）、C P U 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップ S 2 2 4）。この実施の形態では、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 4 において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。また、C P U 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否か（具体的には、合算保留記憶数カウンタの値が 3 以上であるか否か）を判定する。

【 0 1 8 2 】

そして、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 4 の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップ S 2 2 5）。具体的には、C P U 5 6 は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合、または合算保留記憶数が 3 以上であると判定した場合には、図 1 0（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）1 3 5 B を設定する。また、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満であると判定した場合には、図 1 0（A）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）1 3 5 A を設定する。なお、遊技状態や合算保留記憶数に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B を用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A、1 3 5 B を選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいかなかを判定することにより、後述するステップ S 2 2 9 で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、図 9（A）、（B）に示すように、スーパーリーチ大当りとなるスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して 1 5 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が閾値 1 5 0 以上であるか否かを判定し、1 5 0 以上であればスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別となると判定してもよい。また、例えば、この実施の形態では、図 1 0（A）、（B）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別に対して 2 3 0 ~ 2 5 1 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が閾値 2 3 0 以上であるか否かを判定し、2 3 0 以上であればスーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施の形態では、図 1 0（A）、（B）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別に対して 1 ~ 7 9 の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値が閾値 7 9 以下であるか否かを判定し、7 9 以下であれば非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別となると判定してもよい。

【 0 1 8 3 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が小当り判定値と一致した場合には（ステップ S 2 2 3 の Y）、C P U 5 6 は、図 9（D）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を設定する（ステップ S 2 2 6）。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当り判定用乱数（ランダム R）が大当り判定値と一致した場合には、C P U 5 6 は、ステップ S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップ S 2 2 7）。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（図 1 7（A）に示す第 1 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップ S 2 1 7 A 参照）を実行する場合）には、図 8（D）に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a を用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（図 1 7（B）に示す第 2 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップ S 2 1 7 B 参照）を実行する場合）には、図 8（E）に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図

柄用) 131bを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【0185】

そして、CPU56は、ステップS227で判定した大当り種別に応じて、大当り用変動パターン種別判定テーブルを設定する(ステップS228)。具体的には、CPU56は、通常大当りと判定した場合には、図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aを設定する。また、確変大当りと判定した場合には、図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bを設定する。また、突然確変大当りと判定した場合には、図9(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cを設定する。

10

【0186】

次いで、CPU56は、ステップS225、S226、S228で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップS214A、S214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別を判定する(ステップS229)。

【0187】

なお、前述したように、この実施の形態では、図9(A)、(B)に示すように、15ラウンドの大当り(確変大当りまたは通常大当り)となる場合には、大当り種別が通常大当りであるか確変大当りであるかにかかわらず、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(150~251)が割り当てられている。従って、確変大当りまたは通常大当りとなる場合には、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が150~251であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA3-4になる(すなわち、スーパーリーチ大当りとなる)と判定することができる。

20

【0188】

また、例えば、この実施の形態では、図10(A)、(B)に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、非リーチCA2-1の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(1~79)が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が1~79であれば、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1になる(すなわち、非リーチはずれとなる)と判定することができる。また、図10(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値(230~251)が割り当てられている。従って、はずれとなる場合には、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)が230~251であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7になる(すなわち、スーパーリーチはずれとなる)と判定することができる。

30

【0189】

そして、CPU56は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図17(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、ステップS229で「非リーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「00(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「01(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02(H)」を設定する処理を行う。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図17(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、ステップS229で「非リーチはずれ」と判定した場合には、M

40

50

ODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「03(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「04(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「スーパーリーチ大当たり」と判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「05(H)」を設定する処理を行う。その他、CPU56は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0190】

図20および図21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。

【0191】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第1保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第1保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS59）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0199】

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

【0200】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0201】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

大当たり判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ S 6 1 の N）、CPU 5 6 は、小当たり判定テーブル（図 8（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 5 6 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 8（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第 1」である場合には、図 8（B）に示す小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第 2」である場合には、図 8（C）に示す小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップ S 6 2）、CPU 5 6 は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップ S 6 3）、ステップ S 7 5 に移行する。

【 0 2 0 4 】

なお、ランダム R の値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ S 6 2 の N）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ S 7 5 に移行する。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 7 1 では、CPU 5 6 は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップ S 7 2）。具体的には、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 8（D）に示す第 1 特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、図 8（E）に示す第 2 特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

【 0 2 0 6 】

次いで、CPU 5 6 は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップ S 7 3）。なお、この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 4 A や第 2 始動口スイッチ通過処理のステップ S 2 1 4 B で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図 8（D）、（E）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 7 5）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図

10

20

30

40

50

柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「 1 」、「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「 1 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「 3 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「 7 」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「 5 」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 0 9 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1 ）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6 ）。

10

【 0 2 1 0 】

図 2 2 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1 ）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、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 1 ）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C（図 9（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 9 2 ）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 1 1 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 3 ）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D（図 9（D）参照）を選択する（ステップ S 9 4 ）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

20

【 0 2 1 2 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 5 ）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップ S 9 5 の Y ）、CPU 5 6 は、ステップ S 9 8 に移行する。

30

【 0 2 1 3 】

時短フラグがセットされていなければ（ステップ S 9 5 の N ）、CPU 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否かを確認する（ステップ S 9 6 ）。合算保留記憶数が 3 未満であれば（ステップ S 9 6 の N ）、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 0（A）参照）を選択する（ステップ S 9 7 ）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

40

【 0 2 1 4 】

時短フラグがセットされている場合（ステップ S 9 5 の Y ）または合算保留記憶数が 3 以上である場合（ステップ S 9 6 の Y ）には、CPU 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B（図 1 0（B）参照）を選択する（ステップ S 9 8 ）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 1 5 】

この実施の形態では、ステップ S 9 5 ~ S 9 8 の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 0（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が

50

選択される。この場合、後述するステップS 1 0 2の処理で変動パターン種別として非リーチC A 2 - 3が決定される場合があり、非リーチC A 2 - 3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS 1 0 5の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチP A 1 - 2が決定される（図1 2参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【0 2 1 6】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、C P U 5 6は、ステップS 9 5でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 A（図1 0（A）参照）を選択するようにしてもよい。

10

【0 2 1 7】

次いで、C P U 5 6は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS 9 2、S 9 4、S 9 7またはS 9 8の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 1 0 2）。

【0 2 1 8】

次いで、C P U 5 6は、ステップS 1 0 2の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル1 3 7 A、1 3 7 B（図1 1参照）、はずれ変動パターン判定テーブル1 3 8 A（図1 2参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS 1 0 3）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 1 0 3の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 1 0 5）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、C P U 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

30

【0 2 1 9】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 0 6）。

【0 2 2 0】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS 1 0 7）。例えば、ステップS 3 3の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、R A M 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 1 0 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 9）。

40

【0 2 2 1】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS 9 5～S 9 8、S 1 0 2の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図1 0に示す非リーチC A 2 - 1～非リーチC A 2 - 3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図1 0に示すノーマルC A 2 - 4～ノーマルC A 2 - 6、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結

50

果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0222】

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

10

【0223】

図23は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111, S112）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113, S114）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

20

30

【0224】

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

【0225】

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

40

【0226】

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。

【0227】

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

50

すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、ステップS 32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S 131)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 132)。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS 140に移行する(ステップS 133)。

【0228】

10

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし(ステップS 134)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 135)。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM 55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。

20

【0229】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 136)。

【0230】

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S 137)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、通常大当たりまたは確変大当たりの場合には15回。突然確変大当たりの場合には2回。)をセットする(ステップS 138)。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S 305)に対応した値に更新する(ステップS 139)。

30

【0231】

ステップS 140では、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていないければ、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 141)。時短フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態をとともわず、時短状態にのみ制御されている場合には)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(ステップS 142)。そして、CPU 56は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS 143)。

【0232】

40

なお、CPU 56は、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、例えば、時短状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ100側で時短回数を管理するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態指定コマンドを受信すると、時短回数カウンタに所定値(例えば100)をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに時短回数カウンタの値を1減算して、時短回数の残り回数を管理するようにしてもよい。

【0233】

次いで、CPU 56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS 144)、時短フラグをリセットする(ステップS 145)。また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を

50

行う（ステップS 1 4 6）。

【0 2 3 4】

次いで、CPU 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 7）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS 1 4 8）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 4 9）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS 1 5 0）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 5 1）。

10

【0 2 3 5】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS 1 4 7のN）、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 5 2）。

【0 2 3 6】

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

20

【0 2 3 7】

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

30

【0 2 3 8】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別パツファに設定されたデータが「0 2」～「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU 5 6は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば1 0 0回）をセットする（ステップS 1 6 8）。また、CPU 5 6は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 6 9）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

40

【0 2 3 9】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU 5 6は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS 1 7 0）。また、CPU 5 6は、時短フラグをセットする（ステップS 1 7 1）。また、CPU 5 6は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 7 2）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

【0 2 4 0】

なお、この実施の形態では、ステップS 1 6 7，S 1 7 1でセットした時短フラグは、

50

可変入賞球装置 15 の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56 は、普通図柄プロセス処理（ステップ S 27 参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置 15 を開放する制御を行う。また、ステップ S 167, S 171 でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【0241】

そして、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 300）に対応した値に更新する（ステップ S 173）。

10

【0242】

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 CPU 101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 101 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处理を行う（ステップ S 701）。その後、演出制御用 CPU 101 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 702）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 CPU 101 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 CPU 101 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

【0243】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 704）。次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の表示制御を実行する。

【0244】

30

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 706）。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 S 707）。その後、ステップ S 702 に移行する。

【0245】

図 28 は、主基板 31 の遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 12 の 12 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 11 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

40

【0246】

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

【0247】

図 29 ~ 図 32 は、コマンド解析処理（ステップ S 704）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

50

されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0248】

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

10

【0249】

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

【0250】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果5指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

20

【0251】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(ステップS619)、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップS620)。

【0252】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

【0253】

30

受信した演出制御コマンドが小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドであれば(ステップS623)、演出制御用CPU101は、小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS624)。

【0254】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS625)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS627)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。

【0255】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド(初期化指定コマンド)であれば(ステップS631)、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS632)。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

40

【0256】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば(ステップS633)、あらかじめ決められている停電復旧画面(遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面)を表示する制御を行い(ステップS634)、停電復旧フラグをセットする(ステップS635)。

【0257】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(ステップS641)

50

、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS642）。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば（ステップS643）、演出制御用CPU101は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS644）。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS645）、演出制御用CPU101は、小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS646）。

【0258】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS651）、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数保存領域に格納する（ステップS652）。また、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数指定コマンドで示される第1保留記憶数（具体的には、EXTデータの値）に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS653）。

10

【0259】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS654）、演出制御用CPU101は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数保存領域に格納する（ステップS655）。また、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数指定コマンドで示される第2保留記憶数（具体的には、EXTデータの値）に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS656）。

20

【0260】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS658）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS660）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS662）。

【0261】

30

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップS663）、演出制御用CPU101は、その時短回数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップS664）。すなわち、演出制御用CPU101は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【0262】

次いで、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、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

【0263】

例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果1指定コマンドであれば（ステップS665）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「00（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果1フラグをセットする（ステップS666）。

40

【0264】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果2指定コマンドであれば（ステップS667）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「01（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果2フラグをセットする（ステップS668）。

【0265】

50

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 3 指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 2（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 3 フラグをセットする（ステップ S 6 7 0）。

【 0 2 6 6 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 4 指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 1）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 3（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 4 フラグを

10

【 0 2 6 7 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 5 指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 3）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 4（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果 5 フラグをセットする（ステップ S 6 7 4）。

【 0 2 6 8 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 6 指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの E X T データで「0 5（H）」が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に「スーパーリーチ大当たり」となると判定したことを示す入賞判定結果 6 フラグをセットする（ステップ S 6 7 6）。

20

【 0 2 6 9 】

その他、演出制御用 C P U 5 6 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞判定結果フラグをセットする。なお、この実施の形態では、入賞時の判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」である場合に、連続予告演出を実行するように構成しているので、上記に示した入賞時判定結果 1 指定コマンド～入賞時判定結果 6 指定コマンドについてのみ受信したか否かを確認し、フラグをセットするようにしてもよい。

30

【 0 2 7 0 】

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 7 7）。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 2 7 1 】

図 3 3 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、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ～ S 8 0 6 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

40

【 0 2 7 2 】

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 7 3 】

50

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

【0 2 7 4】

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

【0 2 7 5】

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

10

【0 2 7 6】

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

【0 2 7 7】

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

20

【0 2 7 8】

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

【0 2 7 9】

図 3 4 は、図 2 7 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

30

【0 2 8 0】

図 3 5 および図 3 6 は、図 3 3 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU 1 0 1 は、まず、いずれかの入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果 1 フラグ～入賞時判定結果 6 フラグのいずれか）がセットされているか否かを確認する（ステップS 1 8 0 1）。いずれの入賞時判定結果フラグもセットされていなければ、ステップS 1 8 0 6 に移行する。いずれかの入賞時判定結果フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1 は、セットされている入賞時判定結果フラグにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（ステップS 1 8 0 2）。

40

【0 2 8 1】

なお、ステップS 1 8 0 2 の連続予告決定処理は、連続予告演出を最初に開始するときの変動表示を行う際に実行される。すなわち、連続予告演出を最初に開始するときには、ステップS 1 8 0 1 で入賞時判定結果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 1 8 0 2 に移行し連続予告決定処理が実行される。また、入賞時判定結果フラグがセ

50

ットされていることにもとづいて連続予告実行中フラグがセットされ（後述するステップ S 1 8 1 8 , S 1 8 1 9 参照）、連続予告演出の実行が開始されるとともに、入賞時判定結果フラグがリセットされる（後述するステップ S 1 8 2 0 参照）。そして、連続予告演出を開始した後、2 回目以降の変動表示が実行される場合には、既に入賞時判定結果フラグがリセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく（ステップ S 1 8 0 1 で N と判定）、1 回目の変動表示の際に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

【 0 2 8 2 】

なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき連続予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当たりとなる始動入賞が発生した場合には、実行中の連続予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当たりの演出（例えば、リーチ予告や大当たり予告）を実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 3 】

図 3 7 および図 3 8 は、連続予告演出の振り分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ S 1 8 0 2 の連続予告決定処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、現在の遊技状態を確認する。具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグ（ステップ S 6 6 2 参照）がセットされていれば現在の遊技状態が確変状態であると判定し、時短状態フラグ（ステップ S 6 6 0 参照）がセットされていれば現在の遊技状態が時短状態であると判定し、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ現在の遊技状態が通常状態であると判定する。

【 0 2 8 4 】

現在の遊技状態が通常状態であると判定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、図 3 7 (A) に示す通常状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図 3 7 (A) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【 0 2 8 5 】

なお、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」および「保留球変化」の各連続予告演出の演出態様の具体的な内容については後述する。

【 0 2 8 6 】

現在の遊技状態が確変状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図37(B)に示す確変状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。例えば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合(すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合(すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図37(B)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合(すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図37(B)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0287】

現在の遊技状態が時短状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図37(C)、図38(D)または図38(E)に示す時短状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかにもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この場合、演出制御用CPU101は、時短回数保存領域に保存されている時短状態の残り回数(ステップS664参照)にもとづいて、時短状態に移行して何回目の変動を実行する場合であることを特定する。そして、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後1回目~91回目の変動を実行する場合には、図37(C)に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後92回目~100回目の変動を実行する場合には、図38(D)に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、時短状態に移行後101回目~108回目の変動を実行する場合には、図38(E)に示す連続予告振分テーブルを選択する。

【0288】

時短状態に移行後1回目~91回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用CPU101は、例えば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図37(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図37(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合(すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図37(C)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合(すなわち、第2始動

入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図 3 7 (C) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図 3 7 (C) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図 3 7 (C) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

10

【 0 2 8 9 】

時短状態に移行後 9 2 回目 ~ 1 0 0 回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図 3 8 (D) に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

20

30

【 0 2 9 0 】

時短状態に移行後 9 2 回目 ~ 1 0 0 回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (E) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (E) に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合(すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合)には、図 3 8 (E) に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に非リーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (E) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合(すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時にスーパーリーチはずれと判定された場合)には、図 3 8 (E) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また

40

50

、例えば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定された場合）には、図38（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【0291】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1802で連続予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS1803のY）、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS1804）。この場合、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果3フラグのいずれかがセットされている場合には、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数（ステップS652参照）を変動回数カウンタにセットする。また、入賞時判定結果4フラグ～入賞時判定結果6フラグのいずれかがセットされている場合には、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数（ステップS655参照）を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定された入賞時判定結果の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

10

【0292】

なお、ステップS1802、S1803において、連続予告演出を行うか否かの決定を乱数を用いた抽選処理を実行することにより決定してもよい。そして、抽選処理により連続予告演出を決定すると決定した場合に、連続予告振分テーブルで振り分けられている演出態様の中から実行する演出態様を決定するようにしてもよい。また、図37および図38に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当たりとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当たりとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当たりとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当たりとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

20

30

【0293】

また、複数の入賞時判定フラグがセットされている場合には、全ての入賞時判定フラグに対してステップS1802の連続予告決定処理を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、ステップS1805を実行した後にステップS1801に移行するようにし、全ての入賞時判定フラグについて判定を終了するまで、ステップS1802～S1805の処理を繰り返し実行するようにしてもよい。

【0294】

また、演出制御用CPU101は、ステップS1802で連続予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS1803のN）、セットされている入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果6フラグのいずれか）をリセットする（ステップS1805）。

40

【0295】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1806）。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップS1810でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第2連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1807）。なお、第2連続予告実行中フラグは、後述するステップS1819でセットされる

50

。いずれかの第2連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップS 1 8 0 7のY）、ステップS 1 8 1 1に移行する。

【0296】

いずれの第2連続予告実行中フラグもセットされていなければ（ステップS 1 8 0 7のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第1連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 8 0 8）。なお、第1連続予告実行中フラグは、後述するステップS 1 8 1 9でセットされる。いずれかの第1連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップS 1 8 0 8のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 8 0 9）。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、ステップS 1 8 1 1に移行する。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされてい

10

【0297】

以上のように、この実施の形態では、ステップS 1 8 0 7～S 1 8 1 0の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であるときに、第2特別図柄の変動表示の実行が割り込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

【0298】

20

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていれば、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS 1 8 1 1）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS 1 8 1 2）。そして、変動回数カウンタの値が0になっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされている連続予告実行中フラグ（第1連続予告実行中フラグまたは第2連続予告実行中フラグ）をリセットする（ステップS 1 8 1 3）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される1つ前の変動表示まで連続予告演出が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に連続予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には連続予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、連続予告演出を実

30

【0299】

ステップS 1 8 0 6で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 8 1 4）。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を終わり、第1特別図柄の変動表示に戻った場合には）、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS 1 8 1 5）。次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていた第1連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグのうちの第1はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する（ステップS 1 8 1 6）。なお、第1はずれ連続予告実行中フラグは、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、後述するステップS 1 8 1 9において第1連続予告実行中フラグの1つとしてセットされる。第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットする（ステップS 1 8 1 7）。

40

【0300】

一方、ステップS 1 8 1 6で第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていなければ（この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて第1リーチ連続予告実行中フラグまたは第1大当たり連続予告実行中フラグがセットされている）、演出制御

50

用CPU101は、ステップS1811に移行する。

【0301】

以上のように、ステップS1814～S1817の処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出を中断した後に、第1特別図柄の変動表示に復帰したときに、入賞時判定の対象となった変動が「非リーチはずれ」となる場合には、連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出が終了される。また、入賞時判定の対象となった変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」となる場合には、第1特別図柄の変動表示に復帰した後、残りの連続予告演出が継続して実行される。そのように構成することによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んだ後に連続予告演出に復帰した場合には、少なくともスーパーリーチが確定することになり、遊技者に対してスーパーリーチ後に大当りとなる期待感を高めさせることができる。

10

【0302】

図39は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。このうち、図39(A)は、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。また、図39(B)は、「カウントダウン」または「保留球変化」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。

【0303】

20

この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される(ステップS1810参照)。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰しても、図39に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する(ステップS1816のY, S1817参照)。また、第1特別図柄の変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰すると、図39に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する(ステップS1816のN参照)。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる場合には、図39に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する(後述するステップS887参照)。

30

【0304】

なお、図37および図38に示すように、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」と入賞時判定された場合には、「カウントダウン」および「保留球変化」の連続予告演出が実行される場合はない。そのため、この場合には、図39(B)に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことにより連続予告演出が実行される場合はないのであるから、第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行されるという問題は生じない。

40

【0305】

また、この実施の形態では、図39に示すように、連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には、その第2特別図柄の変動表示中には予告演出(当該第2特別図柄の変動表示に対する予告を行う演出)を実行しないように制御される(後述するステップS1823のY参照)。

【0306】

なお、この実施の形態では、図39に示す連続予告演出の禁則処理の他に以下に示すような禁則処理が行われる。

50

【 0 3 0 7 】

(1) 遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当りであった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する。

【 0 3 0 8 】

(2) 大当り遊技状態中に第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への新たな始動入賞があった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような始動入賞に対しては連続予告演出の実行の処理を行わないように制御する (ステップ S 2 1 6 A 参照) 。また、保留記憶数の変動情報のスタックも行わないように制御する。

【 0 3 0 9 】

(3) 高確率状態 (確変状態) 、時短状態、または突然確変大当りによる高確率状態である場合には、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞したことに對する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する (ステップ S 2 1 5 A 参照) 。

【 0 3 1 0 】

(4) 時短状態の移行後に 9 2 回目から 1 0 8 回目までの変動を行う場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、9 2 回目から 1 0 8 回目までの変動を行う場合には、1 回目から 9 1 回目までの変動を行う場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する (図 3 8 参照) 。

【 0 3 1 1 】

(5) また、停電復旧時に時短状態であった場合にも、時短状態の残り回数が不確定であることから (4) と同様のことが言える。そのため、9 2 回目から 1 0 8 回目までの変動を行う場合と同様の連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する。

【 0 3 1 2 】

(6) また、変動表示を開始してから極短い所定期間 (例えば 3 0 m s) 以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行わないように制御する。

【 0 3 1 3 】

(7) また、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出は、所定期間連続して実行されないように制御する。例えば、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出を終了すると、その後、変動表示を 2 0 回以上終了するまでは、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく次の連続予告演出を実行しないように制御する。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 1 8 0 8 で第 1 連続予告実行中フラグがセットされていなければ (すなわち、いずれの連続予告実行中フラグもセットされていなければ) 、演出制御用 C P U 1 0 1 は、いずれかの入賞時判定結果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 1 8 1 8) 。セットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされている入賞時判定結果フラグに応じた連続予告実行中フラグをセットする (ステップ S 1 8 1 9) 。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされている入賞時判定結果フラグをリセットする (ステップ S 1 8 2 0) 。

【 0 3 1 5 】

なお、ステップ S 1 8 1 9 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第 1 はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第 1 リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果 3 フラグがセットされて

10

20

30

40

50

いる場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第1大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第2大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、および第1大当たり連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第2はずれ連続予告実行中フラグ、第2リーチ連続予告実行中フラグ、および第2大当たり連続予告実行中フラグが、第2連続予告実行中フラグである。

10

【0316】

なお、ステップS1819では、連続予告実行中フラグをセットするとともに、ステップS1802で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

20

【0317】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS1821）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）、および連続予告演出を実行する場合には連続予告演出の演出態様に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS1822）。この場合、演出制御用CPU101は、連続予告演出を実行しない場合または「図柄変動時の変動形態の変化」以外の演出態様の連続演出を実行する場合には、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定する。また、演出制御用CPU101は、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行する場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【0318】

図40は、演出表示装置9における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図40に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当たりの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当たりの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、はずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う

40

50

場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果5指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄(飾り図柄)の「停止図柄」である。

【0319】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

【0320】

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

【0321】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1823)。連続予告中断中フラグがセットされていない場合は、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出(連続予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出。)を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する(ステップS1824)。連続予告中断中フラグがセットされていれば(ステップS1823のY)、演出制御用CPU101は、ステップS1824を実行することなく、ステップS1825に移行する。

20

【0322】

この実施の形態では、連続予告中断中フラグがセットされているのは、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづく連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出が中断されたときである。従って、ステップS1823の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中に割り込んで第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、その第2特別図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出が実行されないように制御される。

30

【0323】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS1825)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS1826)。

【0324】

図41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。

40

50

【0325】

図41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。

【0326】

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

10

【0327】

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S1827）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ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。

【0328】

20

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0329】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS1828）、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S1829）。

【0330】

図42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S1841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS1842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS1843）、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S1844）。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S1845）。

30

【0331】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1846）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1847）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ステップS1802の連続予告決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップS1848）。一方、ステップS1847で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップS1848を実行することなく、そのままステップS1849に移行する。

40

【0332】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステ

50

ップS 1 8 4 9)、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)に応じた値に更新する(ステップS 1 8 5 1)。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S 1 8 5 0)、ステップS 1 8 5 1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。

【0333】

図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS 8 0 3)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、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S 8 5 1)、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S 8 5 2)、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S 8 5 3)。次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認する(ステップS 8 5 5)。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0334】

大当たりまたは小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S 8 0 4)に応じた値に更新する(ステップS 8 5 6)。

【0335】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS 8 0 0)に応じた値に更新する(ステップS 8 5 7)。

【0336】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄(飾り図柄)の変動(可変表示)を終了させる(ステップS 8 5 1, S 8 5 3参照)。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄(飾り図柄)の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0337】

図44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S 8 0 4)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、いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグ(大当たり開始1指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ)がセットされているか否か確認する(ステップS 8 7 1)。いずれかの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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS 8 7 2)。また、セットされているフラグ(大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグ)をリセットする(ステップS 8 7 3)。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理(ステップS 8 0 5)に応じた値に更新する(ステップS 8 7 4)。

【0338】

10

20

30

40

50

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

【0339】

また、小当りや突然確変大当りである場合に、小当り/突然確変大当り開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用CPU101は、例えば、小当り/突然確変大当り用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU101は、小当りまたは突然確変大当りであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

10

【0340】

なお、ステップS872では、演出制御用CPU101は、大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。

【0341】

図45は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS806）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマが設定されているか否かを確認する（ステップS880）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップS881）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、または小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

20

30

【0342】

ステップS885では、大当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否かを確認する（ステップS886）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU101は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、または第1大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS887）。ステップS887の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第2特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

40

【0343】

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S892）。

【0344】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図46～図49は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図46は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図47は、「モード移

50

行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図48は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図49は、「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図46～図49において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図46～図49に示す例では、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合を示しているが、第2始動入賞口14への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合も同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【0345】

まず、図46を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図46に示す例では、まず、図46(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図46(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(ステップS218A参照)。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し(ステップS218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(ステップS653参照)。そして、図46(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS853参照)。

【0346】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図46(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。そして、図46(5)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0347】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図46(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する(ステップS1822参照)。また、図46(6)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図46に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材(例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物)を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向(または下方向)に変動

10

20

30

40

50

を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図46（5）において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

【0348】

そして、図46（7）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップS1845参照）、図46（8）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS853参照）。

【0349】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図46（9）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS653参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップS1822参照）。また、図46（9）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS1848参照）。

【0350】

以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

【0351】

次に、図47を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図47に示す例では、まず、図47（1）に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図47（2）に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS217A参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS218A参照）。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップS218A参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図47（2）に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす（ステップS653参照）。そして、図47（3）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップS853参照）。

【0352】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図47（4）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS653参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップS1802参照）で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする。すると、演出態様として「モード移行」が決定されたことにもとづいて、図47（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップS1848参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図47（5）に示すように、最終的に元の背景画面

に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップS 1 8 4 8 参照）、最終停止図柄（図4 7（5）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

【0 3 5 3】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図4 7（6）に示すように、第1 保留記憶表示部1 8 cにおける第1 保留記憶数の表示を1 減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図4 7（6）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図4 7（7）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップS 1 8 4 8 参照）、最終停止図柄（図4 7（7）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

10

【0 3 5 4】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図4 7（8）に示すように、第1 保留記憶表示部1 8 cにおける第1 保留記憶数の表示を1 減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図4 7（8）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図4 7（9）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップS 1 8 4 8 参照）、最終停止図柄（図4 7（9）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

20

【0 3 5 5】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、例えば、2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出を行った後に、最終的に側方から割り込んできた方の背景画面が勝って背景画面が切り替わるとともに、最終停止図柄として大当たり図柄を停止表示するようにしてもよい。また、「モード移行」の連続予告演出の態様は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、変動表示ごとに変動終了時に元の背景画面に押し戻されるようにするのではなく、変動表示ごとに背景画面が変化していく態様の演出を実行するようにしてもよい。

30

【0 3 5 6】

次に、図4 8を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図4 8に示す例では、まず、図4 8（1）に示すように第1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図4 8（2）に示すように第1 始動入賞口1 3に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS 2 1 7 A 参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する（ステップS 2 1 8 A 参照）。また、更新後の第1 保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップS 2 1 8 A 参照）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、図4 8（2）に示すように、受信した第1 保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第1 保留記憶表示部1 8 cにおける第1 保留記憶数の表示を1 増

40

50

やす（ステップS 6 5 3 参照）。そして、図 4 8（3）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップS 8 5 3 参照）。

【0357】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図48（4）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップS 1 8 0 2 参照）で連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものである。すると、演出態様として「カウントダウン」が決定されたことにもとづいて、図48（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント3！」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図48（5）に示すように、最終停止図柄（図48（5）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

10

【0358】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図48（6）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図48（6）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント2！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図48（7）に示すように、最終停止図柄（図48（7）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

20

【0359】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図48（8）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図48（8）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント1！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップS 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図48（9）に示すように、最終停止図柄（図48（9）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

30

【0360】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

40

【0361】

次に、図49を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図49に示す例では、まず、図49（1）に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図49（2）に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS 2 1 7 A 参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS 2 1 8 A 参照）。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップS 2 1 8 A 参照）、演出制御用マイク

50

ロコンピュータ100は、図49(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(ステップS653参照)。そして、図49(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS853参照)。

【0362】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図49(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする。すると、演出態様として「保留球変化」が決定されたことにもとづいて、図49(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図49(4)に示す例では星形表示)に変更する(ステップS1848参照)。なお、図49に示す例では、入賞時判定を行った後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図49(5)に示すように、最終停止図柄(図49(5)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図49(5)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図49(5)に示す例では星形表示)とする。

【0363】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図49(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図49(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図49(6)に示す例では星形表示)を継続する(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図49(7)に示すように、最終停止図柄(図49(7)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図49(7)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図49(7)に示す例では星形表示)とする。

【0364】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図49(8)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図49(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図49(8)に示す例では星形表示)を継続する(ステップS1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図49(9)に示すように、最終停止図柄(図49(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS853参照)。なお、図49(9)

に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図49(9)に示す例では星形表示)とする。

【0365】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【0366】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン(図6に示す非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3)が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図50は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図50において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図50に示す例では、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

【0367】

図50に示す例では、まず、図50(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図50(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS218A参照)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図50(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(ステップS653参照)。そして、図50(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS853参照)。

【0368】

次いで、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や表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図50(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図50(5)に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【0369】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図50(6)に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図50(6)に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図50に示す態様のものにかかわらず、例えば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材(例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物)を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向(または下方向)に変動を開始するように見せて下方向(または上方向)に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図50(5)において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は

左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図50(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示は変化しない。

【0370】

そして、図50(7)に示すように、演出図柄の変動表示を実行し(ステップS1845参照)、図50(8)に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【0371】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図50(9)に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図50(9)に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。

【0372】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰り返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図46に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図50に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。従って、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0373】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図51は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図51に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図51に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

【0374】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311, S313参照)、入賞時演出処理(ステップS217A, S217B参照)を実行し入賞時判定を行う。なお、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態(確変状態や時短状態)でなく、大当たり遊技状態でもないことを条件に(ステップS215A, S216A参照)、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行う。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信する(ステップS218A, S218B参照)。

【0375】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数指定コマンド(第1保留記憶数指定コマンドまたは第2保留記憶数指定コマンド)を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した保留記憶数指定コマンドにもとづいて、現在の保留記憶数(図51に示す例では「3」)を変動回数カウンタにセットする(ステップS1804参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図51に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0376】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS1811参照)。そして、変動回数カウン

10

20

30

40

50

タの値が2であることにもつづいて、図5 1に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS 1 8 4 8参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図5 1に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS 8 5 3参照)。

【0 3 7 7】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS 1 8 1 1参照)。そして、変動回数カウンタの値が1であることにもつづいて、図5 1に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS 1 8 4 8参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図5 1に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS 8 5 3参照)。

【0 3 7 8】

そして、次の変動表示(入賞時判定の対象となった変動表示)を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動回数カウンタの値を1減算し(ステップS 1 8 1 1参照)、変動回数カウンタの値が0になったことにもつづいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして(ステップS 1 8 1 2, S 1 8 1 3)、連続予告演出を終了する。

【0 3 7 9】

なお、この実施の形態では、図5 1に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中に連続予告演出を行う場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示においては連続予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示中に連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している(特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している)。なお、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に連続予告演出を実行し、連続予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

【0 3 8 0】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合には可変入賞球装置1 5が開放状態となる頻度が極めて低く、遊技状態が確変状態や時短状態(高ベース状態)である場合には可変入賞球装置が開放状態となる頻度が高められる。そのため、遊技状態が通常状態である場合には、第2始動入賞口1 4に遊技球が始動入賞することは希であり、主として第1特別図柄の変動表示が連続して実行される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、第2始動入賞口1 4に遊技球が始動入賞する頻度が高くなるとともに、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、主として第2特別図柄の変動表示が連続して実行される。しかし、遊技状態が通常状態である場合であっても、低い頻度であるものの第2始動入賞口1 4に遊技球が始動入賞し、第2特別図柄の変動表示が実行される場合がある。この場合、第1始動入賞口1 3への始動入賞に対する入賞時判定結果にもつづいて連続予告演出を実行している途中で第2始動入賞口1 4への始動入賞があると、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んでくることになる。そこで、この実施の形態では、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には連続予告演出を中断するように制御する。

【0 3 8 1】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図5 2および図5 3は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図5 2は、第1始動入賞口1 3への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもつづいて実行している連続予

告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図53は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

【0382】

なお、図52および図53に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図52および図53に示す例において、連続予告演出の実行中における第2始動入賞口14への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【0383】

まず、図52を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【0384】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311参照)、入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行し入賞時判定を行う。そして、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する(ステップS218A参照)。

【0385】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理(ステップS1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(ステップS1822参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図52に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0386】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図52に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図52に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(ステップS853参照)。

【0387】

ここで、図52に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図52に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図52に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する(ステップS1809、S1810参照)。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する(ステップS1823のY参照)。

【0388】

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし(ステップS1815参照)、図52に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図52に示すように、次の第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するとき、演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を

10

20

30

40

50

行う（ステップS 1 8 4 8 参照）ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図 5 2 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

【 0 3 8 9 】

次に、図 5 3 を参照して、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【 0 3 9 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 始動入賞口 1 3 への新たな始動入賞を検出すると（ステップS 3 1 1 参照）、入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 A 参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「非リーチはずれ」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップS 2 1 8 A 参照）。

10

【 0 3 9 1 】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、入賞時判定結果フラグがセットされていることにもとづいて連続予告決定処理（ステップS 1 8 0 2 参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする（ステップS 1 8 2 2 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図 5 3 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

20

【 0 3 9 2 】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 3 に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS 1 8 4 8 参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図 5 3 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 5 3 参照）。

【 0 3 9 3 】

ここで、図 5 3 に示すように、連続予告演出の実行中に第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図 5 3 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、連続予告演出の実行中であっても第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 5 3 に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップS 1 8 0 9 , S 1 8 1 0 参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、連続予告演出の中断中に、第 2 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップS 1 8 2 3 の Y 参照）。

30

【 0 3 9 4 】

そして、第 2 特別図柄の変動表示を終了して、第 1 特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS 1 8 1 5 参照）とともに、第 1 はずれ連続予告実行中フラグをリセットし（ステップS 1 8 1 6 , S 1 8 1 7 参照）、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由となった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図 5 3 に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第 2 特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

40

【 0 3 9 5 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が始動入賞したときに、第 1 保留記憶に対して行われる第 1 特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が始動入賞したときに、第 2 保留記憶に対して行われる第 2 特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定

50

する。また、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶に対して行われる可変表示が開始されるまでに、該1の保留記憶についての入賞時判定の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置9）を用いて該1の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当り遊技状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

10

【0396】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器8a、8bを備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第2特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したことにともづき先読み予告を実行してしまうと、大当り遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第1特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第2始動入賞口14への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第2始動入賞口14への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第1特別図柄の変動表示結果として期待される大当りを保留したまま第2特別図柄の変動表示にもとづく大当りを狙うことが可能となってしまう。すると、第1特別図柄の変動表示にもとづく大当りと第2特別図柄の変動表示にもとづく大当りとの2回の大当りが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、想定数以上の賞球を故意に狙われて射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止している。

20

30

【0397】

なお、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合に入賞時判定を行わないようにする（ステップS215A、S216Aことによって、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には先読み予告（連続予告演出）を行わないようにして、大当りとなる可能性を認識できないようにする場合を示したが、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合であっても入賞時判定を行って入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100側で大当り遊技状態中や高ベース状態中であるか否かを判断するようにし、大当り遊技状態中や高ベース状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

40

【0398】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態とならない第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第2特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a、8bを備えた遊技機において、連続演出（連続

50

予告演出)を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、リーチ状態とならない第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、そのまま連続演出(連続予告演出)を終了させることによって、遊技者にリーチ状態とならないことを早期に報知することができる。

【0399】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態となる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に大当たりとならない第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示では連続演出(連続予告演出)の実行を禁止する一方、当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出(連続予告演出)の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出(連続予告演出)の実行を再開する。また、リーチ状態となる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に大当たりとなる第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出(連続予告演出)の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出(連続予告演出)の実行を禁止する。そのため、連続演出(連続予告演出)の途中で他方の第2特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出(連続予告演出)の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出(連続予告演出)の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出(連続予告演出)を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第2特別図柄の可変表示の終了後に連続演出(連続予告演出)が再開されれば、リーチ状態となることが確定することになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当たりとなった後に不必要に連続演出(連続予告演出)が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【0400】

また、この実施の形態によれば、大当たりとなる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に大当たりとならない第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示では連続演出(連続予告演出)の実行を禁止する一方、当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出(連続予告演出)の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出(連続予告演出)の実行を再開する。また、大当たりとなる第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に大当たりとなる第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の可変表示および当該第2特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出(連続予告演出)の対象となった第1特別図柄の可変表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の可変表示において、連続演出(連続予告演出)の実行を禁止する。そのため、連続演出(連続予告演出)の途中で他方の第2特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出(連続予告演出)の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出(連続予告演出)の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出(連続予告演出)を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第2特別図柄の可変表示の終了後に連続演出(連続予告演出)が再開されれば、大当たりとなる期待が高まるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当たりとなった後に不必要に連続演出(連続予告演出)が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【0401】

また、この実施の形態によれば、第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出(連続予告演出)の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、予告演出の実行を

禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）と他の予告演出とが混在して実行されて遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

【0402】

また、この実施の形態によれば、第1始動入賞口13への始動入賞にもとづき第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづき第2特別図柄の変動表示を実行する場合と比較して、高い割合で小当たりとすることに決定する。そのため、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづく小当たり遊技の発生頻度を抑えることによって、高ベース状態において突然確変大当たり遊技を期待したにもかかわらず小当たり遊技であったことが分かって遊技者を落胆させる状況が必要以上に発生する事態を抑制することができる、遊技者が必要以上に不利益を受ける事態を防止することができる。

10

【0403】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う変動パターンが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないようにすることができる。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

20

【0404】

例えば、この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動開始時に変動パターンを決定し、決定した変動パターンに従って変動表示を行うことが前提であるが、始動入賞を検出したタイミングで保留バッファに読み込んだ変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）中に、大当たりに対する信頼度の高いスーパーリーチに対応する乱数値が含まれる場合には、そのスーパーリーチとなる変動表示が実行される以前の変動表示中に連続予告演出を実行する。この場合に、この実施の形態のようにはずれ用変動パターン種別判定テーブルを設計しておけば、連続予告演出を実行した場合には、必ずその予告した変動パターン種別に対応するスーパーリーチを伴う変動表示が実行されるので、その変動パターン種別に対応する予告演出を事前に実行することができる。

30

【0405】

例えば、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、まず変動パターン種別を決定して、変動パターン種別に含まれる変動パターンのいずれかの変動パターンに決定することが記載されているが、複数の変動パターン種別間に重複して含まれる変動パターンが存在する。そのため、連続予告演出を事前に実行した場合であっても、ノーマルリーチなど他の演出が実行されてしまう可能性があり、遊技者に対して不信感を与える可能性がある。遊技者に対して不信感を与えないようにしようとすると、せいぜいリーチが発生する旨の予告演出しか実行することができず（スーパーリーチなどより信頼度の高い演出の予告を行うことができず）、予告演出の効果が著しく減退してしまう。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられているように構成されているので、より信頼度の高い連続予告演出を確実に実行することができ、遊技者に対して不信感を与えることなく、予告演出の効果を高めることができる。

40

【0406】

50

また、特開 2 0 0 5 - 2 7 8 6 6 3 号公報に記載された遊技機では、変動パターン種別間で共通に存在する変動パターンが含まれる。そのため、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で行う場合の作業が繁雑となる。すなわち、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動パターン種別内における選択割合を変えることなく、特定の変動パターンの選択割合のみを変更したい場合であっても、複数の変動パターン種別内の選択割合を変更しなければならず、変動パターン種別間で変動パターンの出現率が異なってしまうことになる。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないように構成されているので、変動パターンの出現率を容易に変更することができる。

10

【 0 4 0 7 】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）1 3 5 B（図 1 0（B）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチ P A 1 - 2）を含む変動パターン種別（非リーチ C A 2 - 3）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無駄な保留記憶が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶が多いときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

20

【 0 4 0 8 】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する複数種類の擬似連用の変動パターン（非リーチ P A 1 - 4、ノーマル P B 2 - 1、ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1、スーパー P A 3 - 2、ノーマル P B 2 - 3、ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 4、特殊 P G 1 - 3）を含む。そして、擬似連の演出が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、擬似連の演出が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 0 9 】

また、この実施の形態によれば、第 1 保留記憶または第 2 保留記憶として 1 の保留記憶が記憶された後、該 1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、1 の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例え

40

50

ば、上記と同様の演出を行うためには、1回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図46と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図46に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。

【0410】

10

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄を可変表示するときと第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って変動パターン種別を決定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄を可変表示するときと第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。そのため、複数の特別図柄表示器を備えた遊技機において、変動パターンを決定するためのプログラムやデータを格納する記憶領域の容量を削減することができる。

【0411】

20

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりとするか否かとともに、15ラウンド大当たりである通常大当たりや確変大当たりと2ラウンド大当たりである突然確変大当たりとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄を可変表示するときと第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄を可変表示するときとで、異なる割合で15ラウンド大当たりと2ラウンド大当たりとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の可変表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。

【0412】

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

【0413】

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

【0414】

図54は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示

50

す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが用いられ、合算保留記憶数が0~2(3以下)である場合には、図10(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる(ステップS96~S98参照)。図51に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0~2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

10

【0415】

また、この実施の形態では、図54に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230~251)が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0416】

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

20

30

【0417】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値(230~251)が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図55は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

40

【0418】

図55に示す変形例では、合算保留記憶数3以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値230~251が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数0~2の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200~251が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が少なくとも230~251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができ

50

る。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0419】

具体的には、図55に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値0～199のうち、判定値100～199の範囲については、合算保留記憶数が0～2である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲0～99には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が3以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲230～251は、合算保留記憶数が0～2である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲200～251にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が少なくとも230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

10

【0420】

なお、図55に示す変形例では、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割り当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200～229が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数0～2の場合と3以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割り当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値180～229が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が3以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値180～229のうちの一部の判定値180～199の範囲のみが、合算保留記憶数が0～2である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲100～199に含まれていることになる。

20

【0421】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと(例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチB)に変動パターン種別を分けてもよい。図56は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

30

【0422】

図56に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチAを伴う変動パターン種別に対して判定値230～237が割り当てられているとともに、スーパーリーチBを伴う変動パターン種別に対して判定値237～251が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0423】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図56に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図55に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチA、Bに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチA、Bに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチAとスーパーリーチBに

50

対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

図57は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が215～229の範囲であることにともづいて、ノーマルCA2-6の変動パターン種別が選択される（図10（B）参照）。そして、図57に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴うノーマルPB2-1の変動パターンが選択される（図12、図6参照）。一方、合算保留記憶数が0～2である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が170～229の範囲であることにともづいて、ノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される（図10（A）参照）。そして、図57に示すように、再変動回数3回の擬似連を伴うノーマルPB2-2の変動パターンが選択される（図12、図6参照）。

【0427】

図57に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図57に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が0～2と少ないときには、再変動3回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が3以上と多い場合には、再変動回数が2回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【0428】

なお、この実施の形態では、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図6および図12のスーパーCA2-7参照）、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値230～251の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連

10

20

30

40

50

も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パターン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値230～251以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

【0429】

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

【0430】

図58は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が230～251の範囲であることにともづいて、スーパーリーチを伴うスーパーCA2-7の変動パターン種別が選択される（図10参照）。そして、図57に示すように、再変動回数4回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーPA3-1～スーパーPA3-2が選択されることがある（図12、図6参照）。一方、合算保留記憶数が3以上である場合には、判定値が215～229の範囲であることにともづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-6の変動パターン種別が選択される（図10（B）参照）。そして、図57に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-1が選択されることがある（図12、図6参照）。また、合算保留記憶数が0～2である場合には、判定値が170～229の範囲であることにともづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される（図10（A）参照）。そして、図57に示すように、再変動回数3回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-2が選択されることがある（図12、図6参照）。

【0431】

図58に示すように、再変動回数が4回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0432】

なお、この実施の形態では、図58に示すように、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動4回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動2回または3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動3回～5回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動1回～3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

【0433】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値230～251が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーリーチを伴う変動パターンを割り当てるようにするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てるようにするかは、この実

施の形態で示したものにかなげられない。図59は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

【0434】

例えば、図59(A)に示すように、全ての種類のリーチを割り当てるのではなく、一部の当たりに対する信頼度が高いリーチ(例えば、スーパーリーチA~Cの中のスーパーリーチC)のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの(例えば4回)を、まとめて判定値230~251の範囲に割り当てるようにしてもよい。また、例えば、図59(B)に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ(例えば、スーパーリーチA~スーパーリーチC)について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値230~251の範囲に割り当てるようにしてもよい。さらに、例えば、図59(C)に示すように、スーパーリーチのみ(例えば、スーパーリーチAで擬似連を伴わない)の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の変動パターンとして判定値230~251の範囲に割り当てるようにしてもよい。

10

【0435】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチAとスーパーリーチBの2種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は2種類にかならず、3種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図59に示すようにスーパーリーチA、Bに加えてスーパーリーチCを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図9(A)、(B)に示す当たり用変動パターン種別判定テーブルや図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7にそれぞれスーパーリーチA~Cを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチA~Cのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

20

【0436】

また、この実施の形態によれば、当たりとすることに決定した場合には、当たりとしないことに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする。例えば、図10に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して230~251の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図9(A)、(B)に示すように、当たりと決定した場合には、スーパーリーチに対して150~251または80~251の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当たり遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興味をさらに向上させることができる。

30

【0437】

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

40

【0438】

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

50

階で容易に変更することができる。

【 0 4 3 9 】

また、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板 8 0、音声出力基板 7 0 およびランプドライバ基板 3 5 が設けられているが、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ 2 7 R、2 7 L など）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【 0 4 4 0 】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 3 5 に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 8 0 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5 または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【産業上の利用可能性】

【 0 4 4 1 】

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

【符号の説明】

【 0 4 4 2 】

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

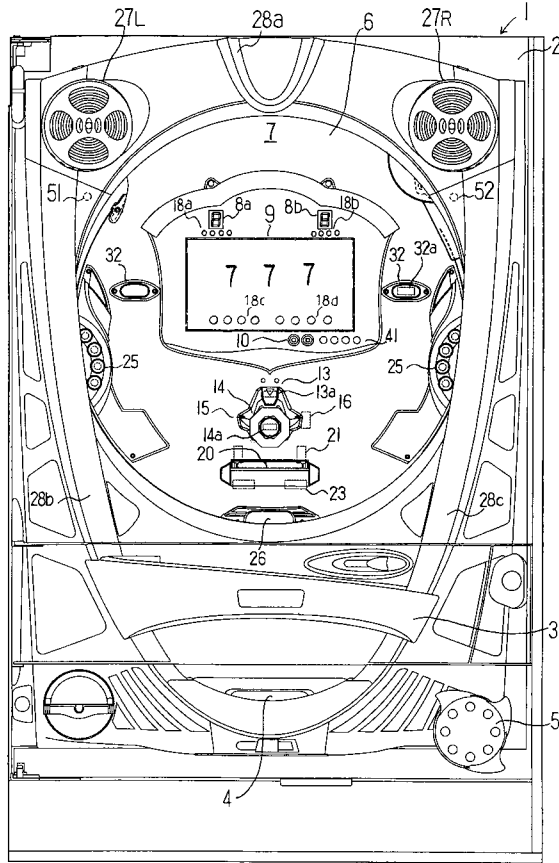
10

20

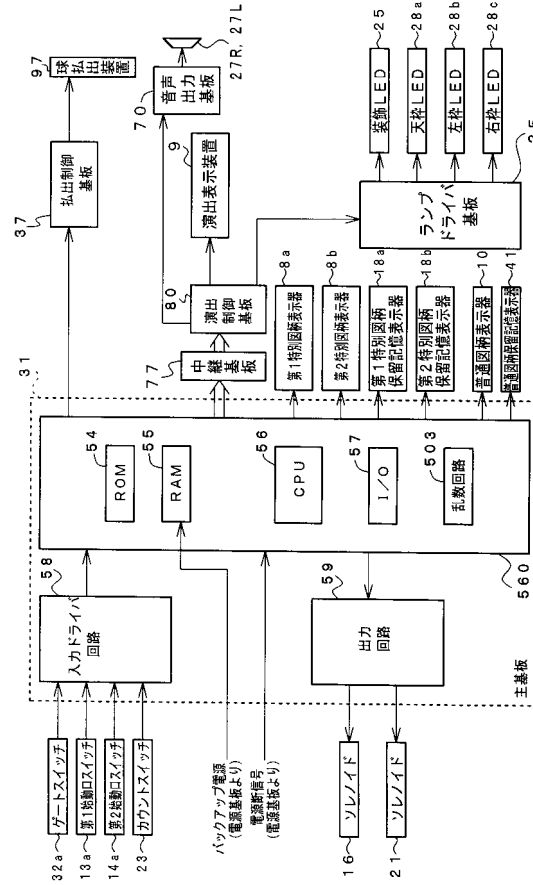
30

40

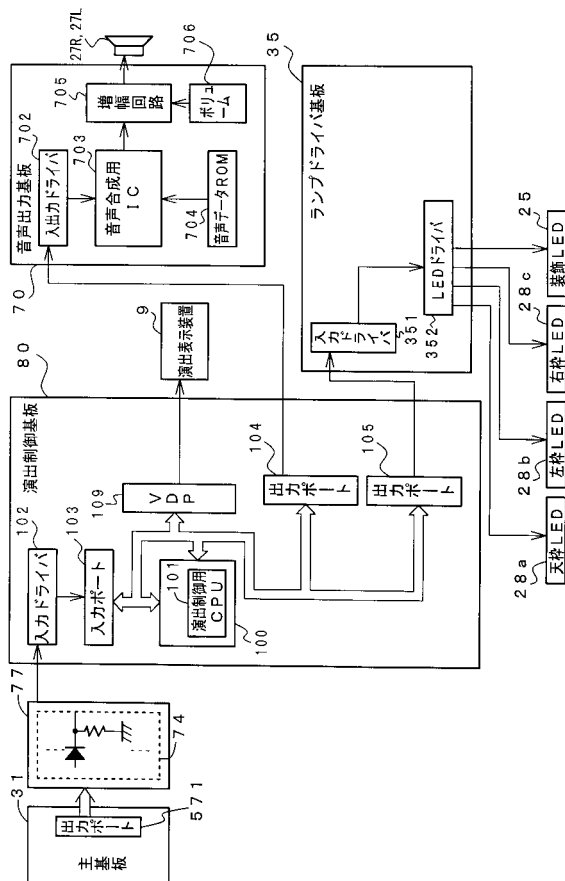
【 図 1 】



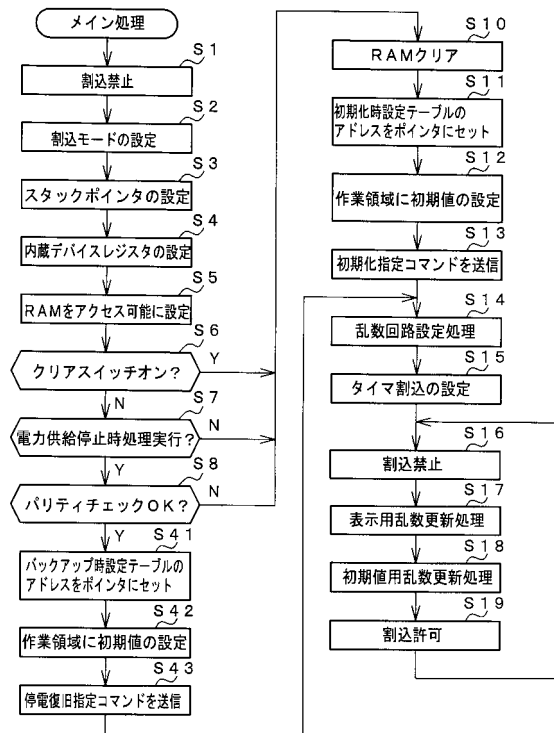
【 図 2 】



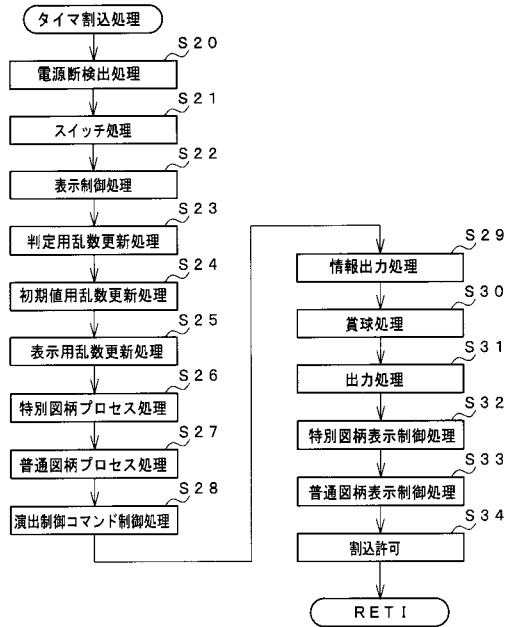
【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~9	10~36	37~39

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-4
通常大当り	1~74	75~149	150~251

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	スーパーCA3-4
確変大当り	1~38	39~79	80~149	150~251

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~241

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~241	

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4
スーパーCA3-4	1~268	スーパーPA3-3
	269~560	スーパーPA3-4
	561~900	スーパーPB3-3
	901~997	スーパーPB3-4

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

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

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6
1~79	80~99	100~199	200~214	215~229

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

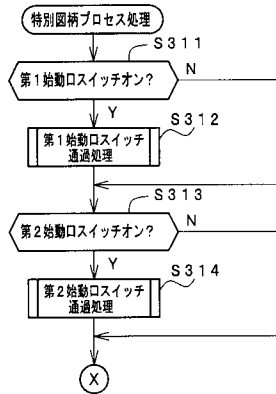
【図 13】

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

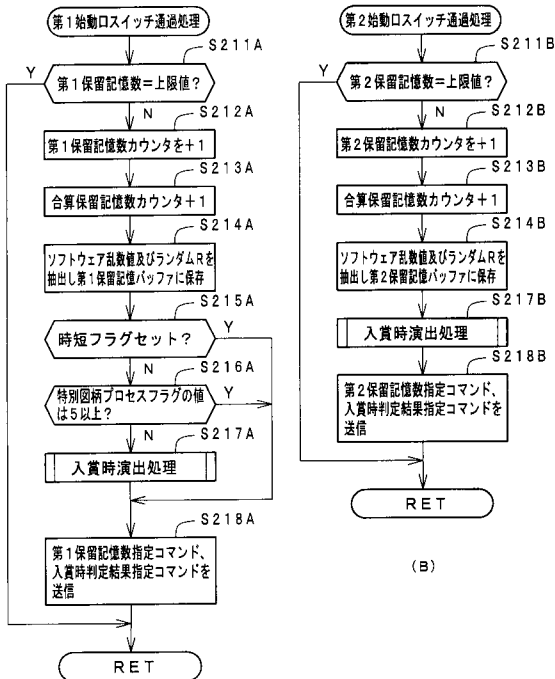
【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B 0	0 1	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B 0	0 2	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B 1	X X	時短回数指定	時短状態の残り回数がX Xで示す数であることの指定
C 0	X X	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がX Xで示す数になったことに指定
C 1	X X	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がX Xで示す数になったことに指定

【図 15】

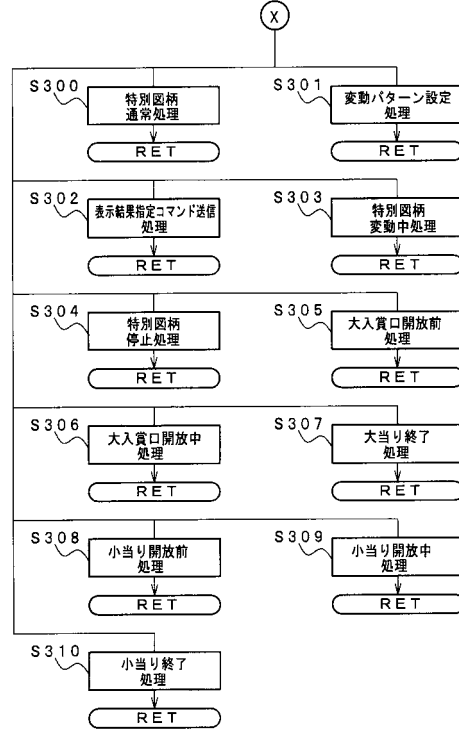


【図 17】



(A)

【図 16】

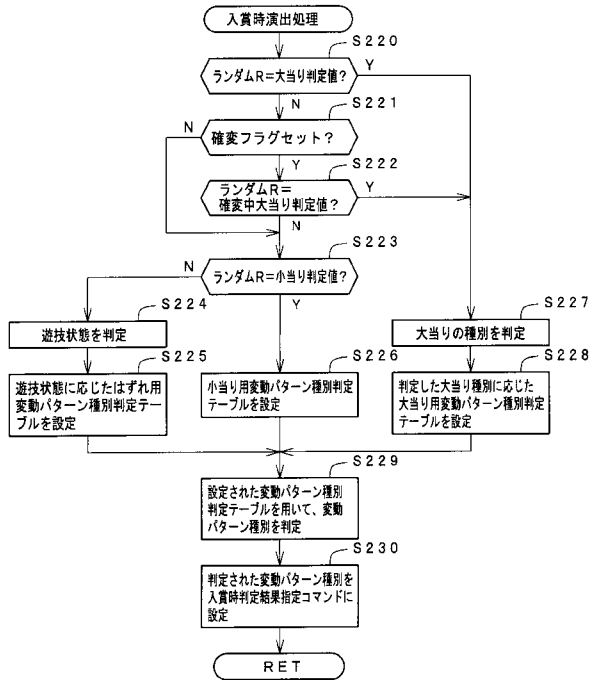


【図 18】

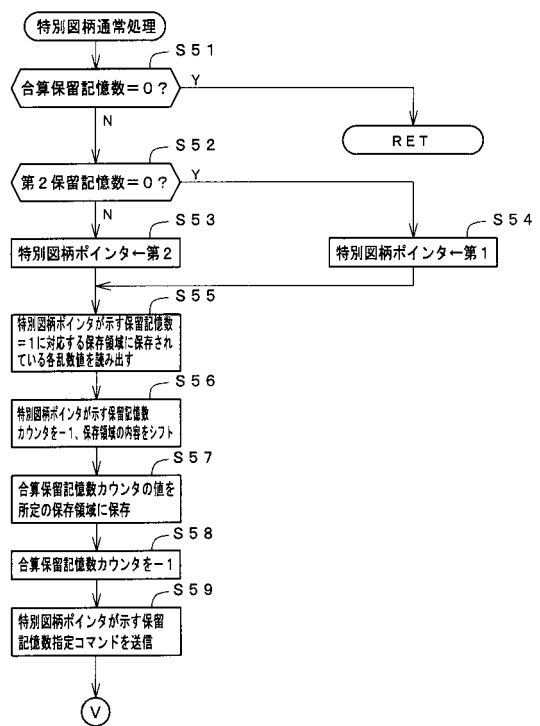
第1保留記憶 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B)

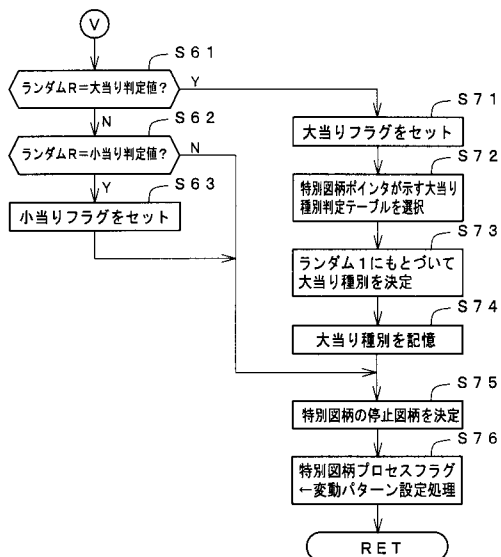
【図 19】



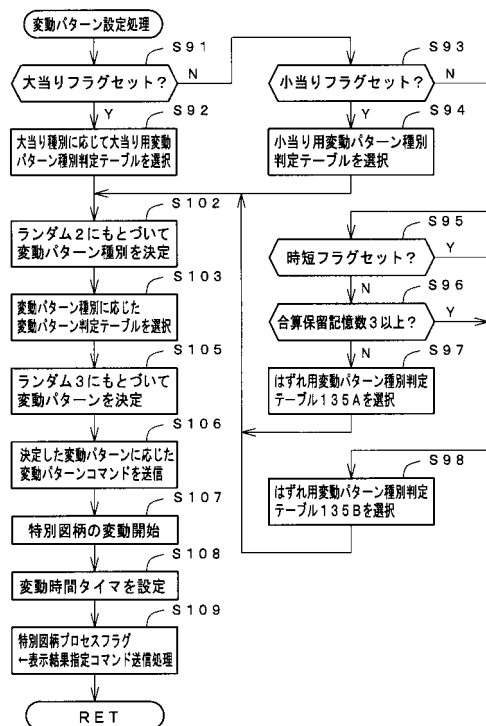
【図 20】



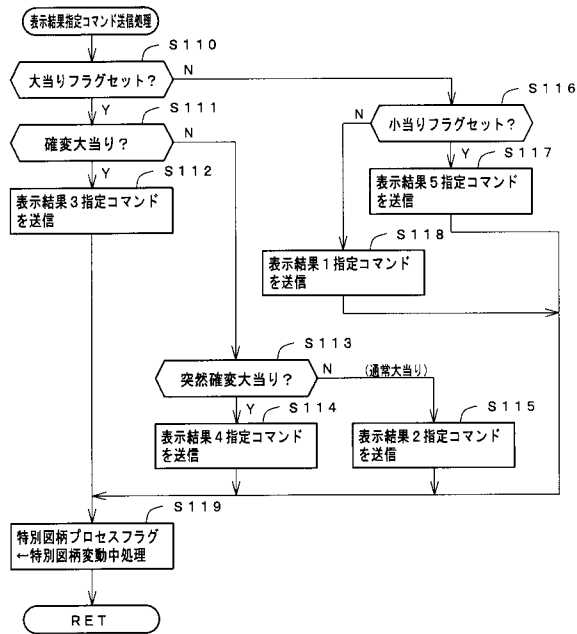
【図 21】



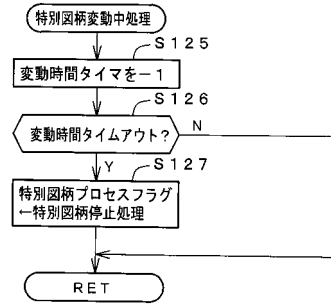
【図 22】



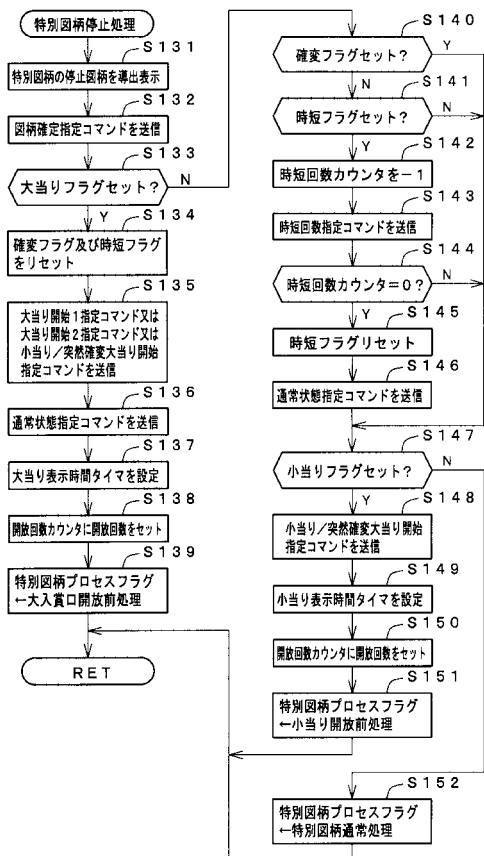
【図 23】



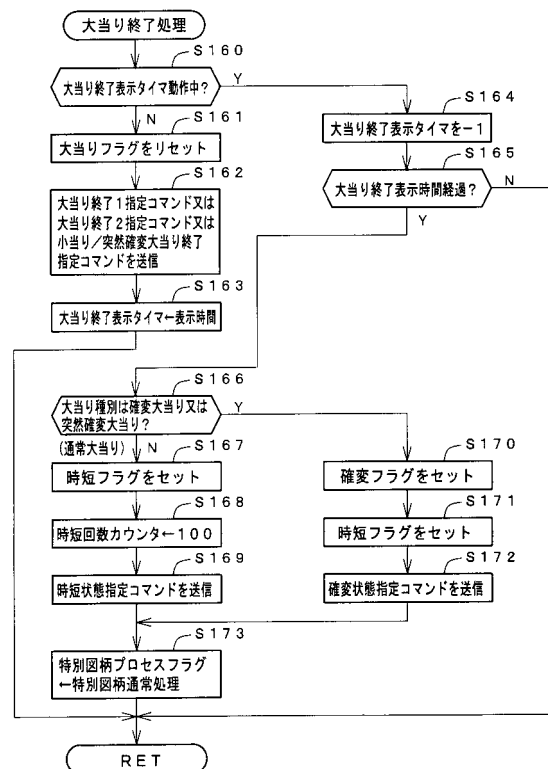
【図 24】



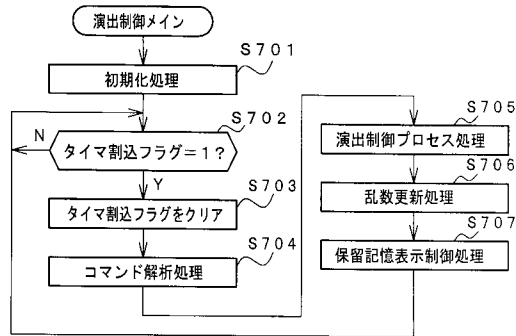
【図 25】



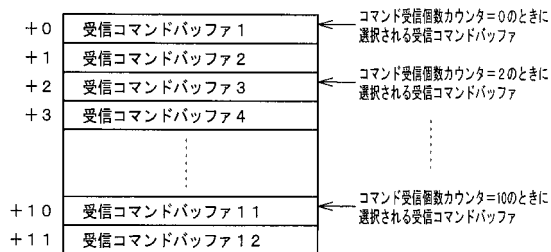
【図 26】



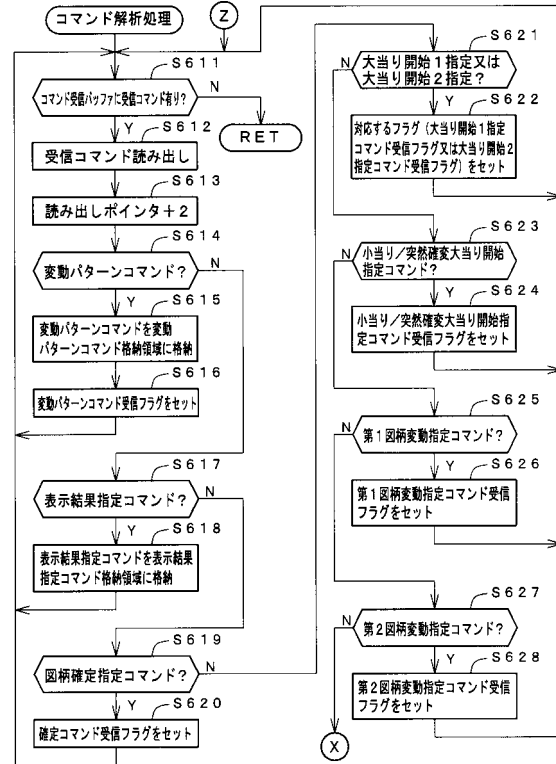
【図 27】



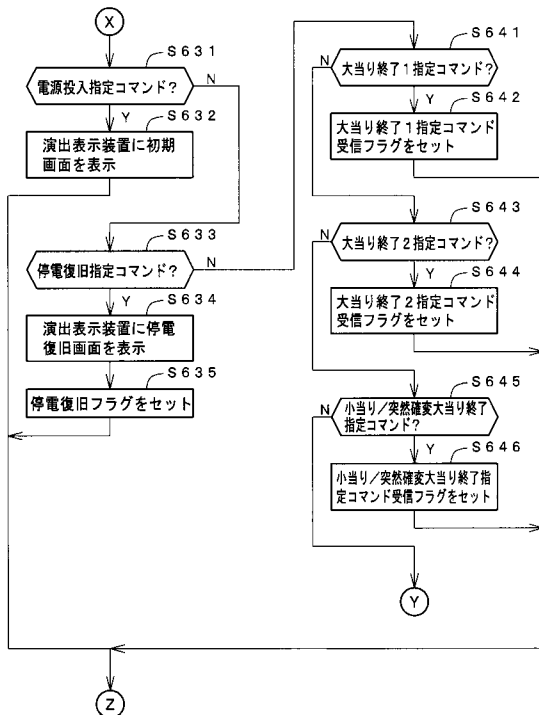
【図 28】



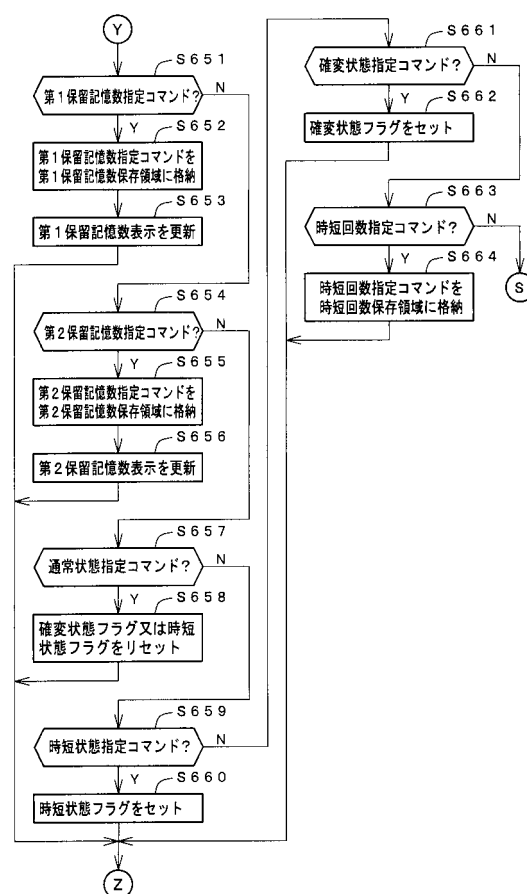
【図 29】



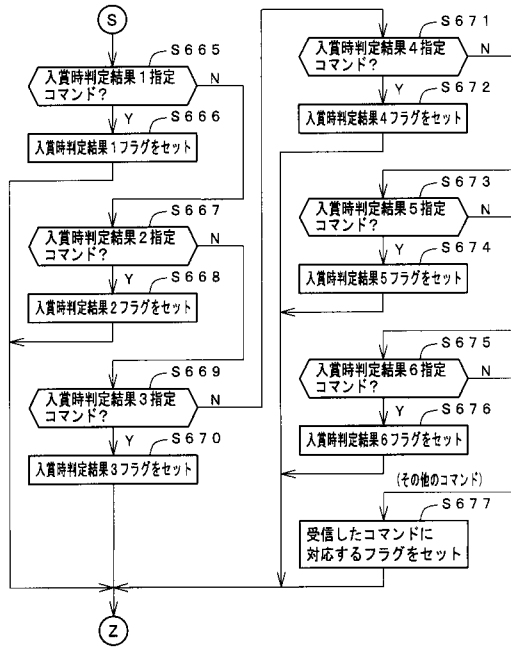
【図 30】



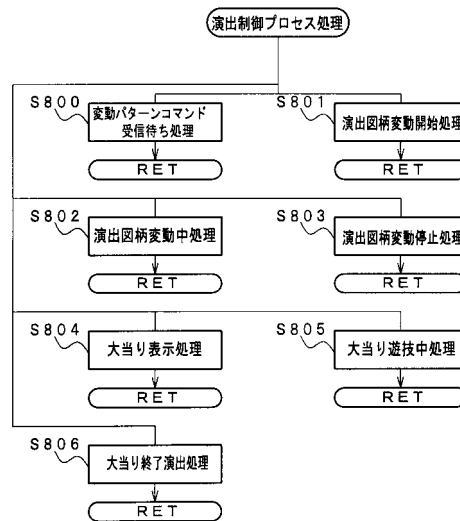
【図 31】



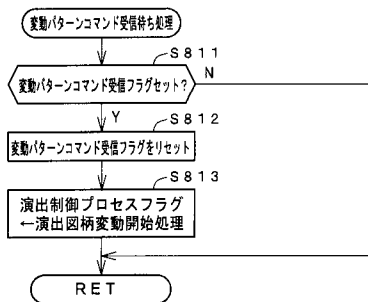
【図 3 2】



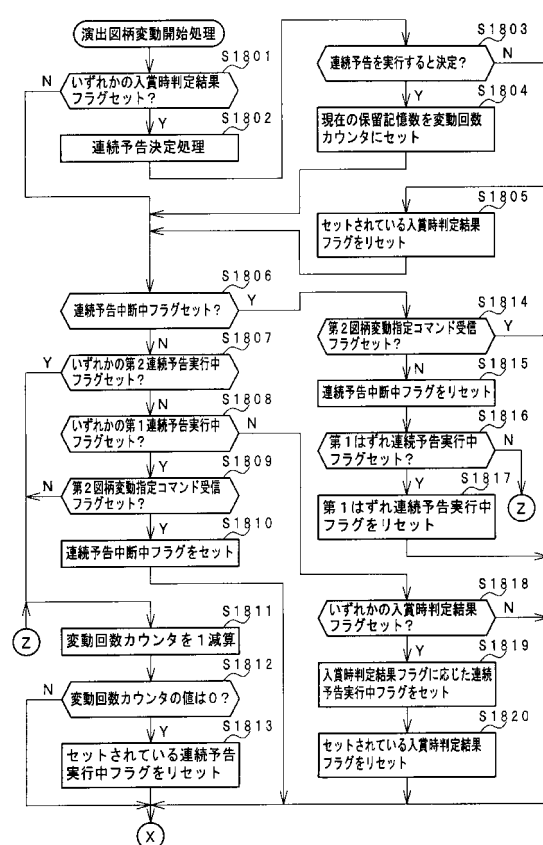
【図 3 3】



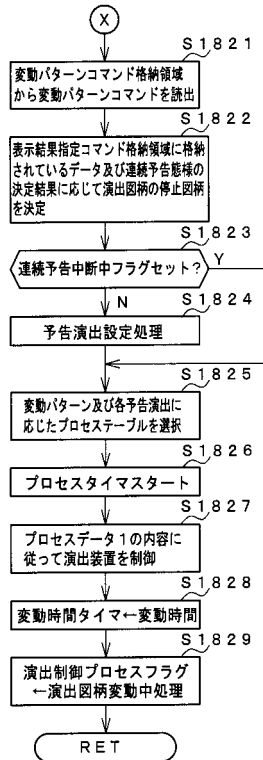
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 36】



【図 37】

(A) 連続予告振分テーブル (通常状態時)

連続予告図柄	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
図柄変動時の変動形態の変化	○	○	○	×	×	×
モード移行	○	○	○	×	×	×
カウントダウン	×	○	○	×	×	×
保留球変化	×	○	○	×	×	×

(B) 連続予告振分テーブル (確変状態時)

連続予告図柄	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
図柄変動時の変動形態の変化	×	×	×	×	○	○
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	○	○
保留球変化	×	×	×	×	○	○

(C) 連続予告振分テーブル (時短状態時 1回目～91回目まで)

連続予告図柄	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
図柄変動時の変動形態の変化	×	×	×	×	○	○
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	○	○
保留球変化	×	×	×	×	○	○

【図 38】

(D) 連続予告振分テーブル (時短状態時 92回目～100回目まで)

連続予告図柄	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
図柄変動時の変動形態の変化	×	×	×	×	×	×
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	×	×
保留球変化	×	×	×	×	○	○

(E) 連続予告振分テーブル (時短状態時 101回目～108回目まで)

連続予告図柄	第1特別図柄			第2特別図柄		
	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り	非リーチはずれ	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
図柄変動時の変動形態の変化	×	×	×	×	×	×
モード移行	×	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	×	×
保留球変化	×	○	○	×	×	×

【図 39】

(A) 変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い		
	第2特別図柄が非リーチはずれ	第2特別図柄がリーチはずれ	第2特別図柄が大当り
第1特別図柄が非リーチはずれ	第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし)
第1特別図柄がスーパーリーチはずれ	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)
第1特別図柄がスーパーリーチ大当り	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)

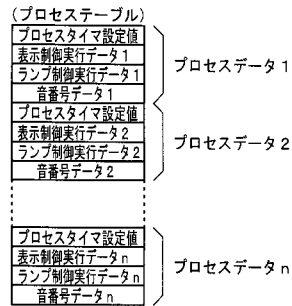
(B) カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い		
	第2特別図柄が非リーチはずれ	第2特別図柄がリーチはずれ	第2特別図柄が大当り
第1特別図柄が非リーチはずれ	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)
第1特別図柄がスーパーリーチはずれ	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)
第1特別図柄がスーパーリーチ大当り	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)	第2特別図柄の変動で継続 (第2特別図柄の変動は予告なし)

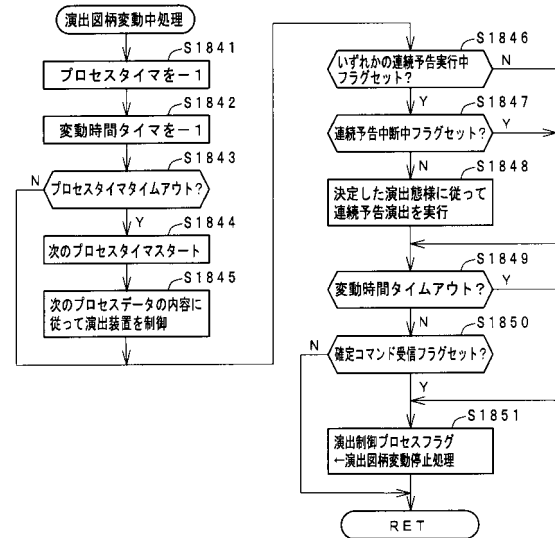
【図 40】

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

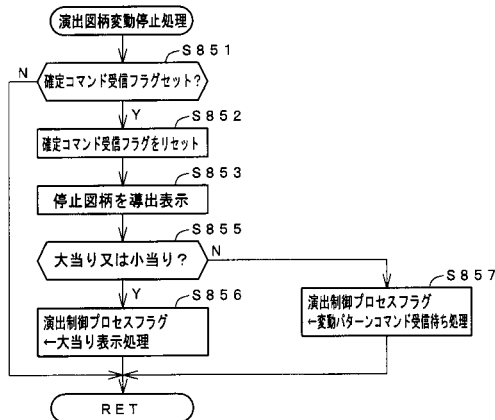
【図 41】



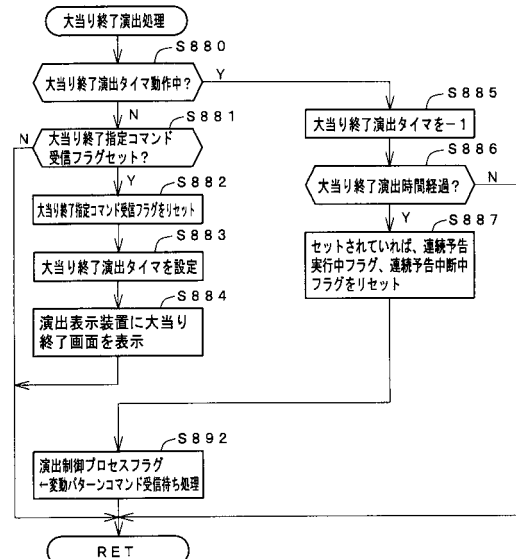
【図 42】



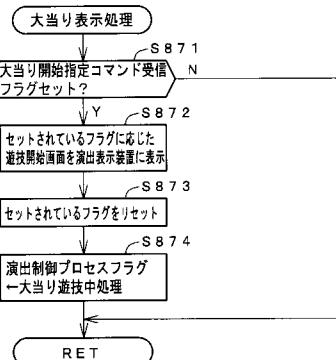
【図 43】



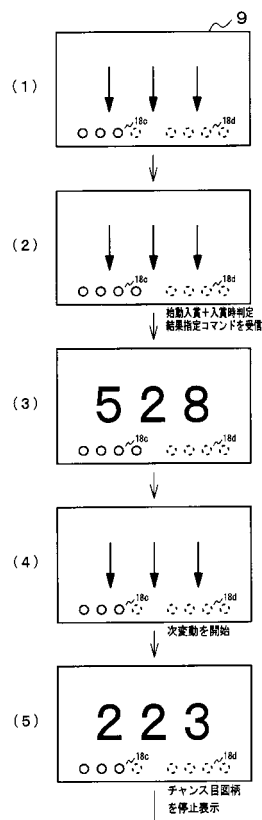
【図 45】



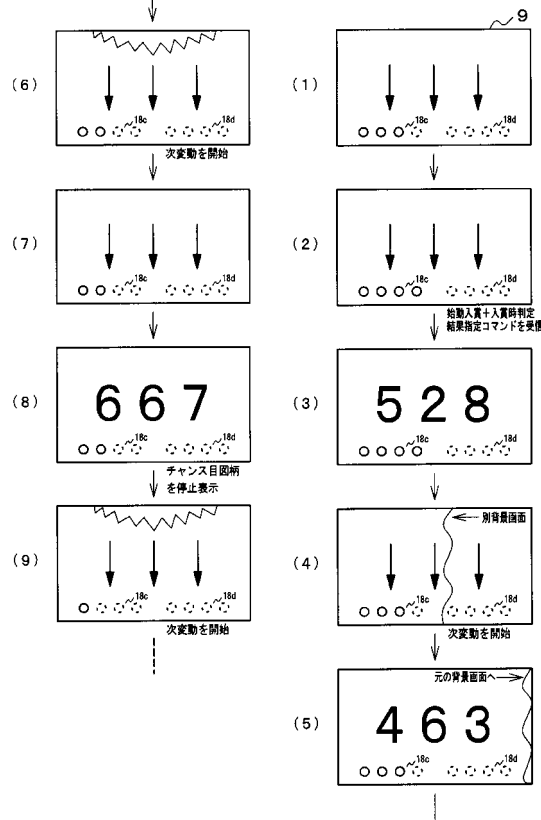
【図 44】



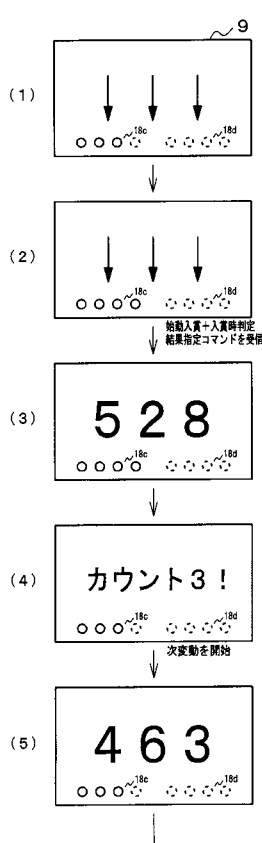
【図 46】



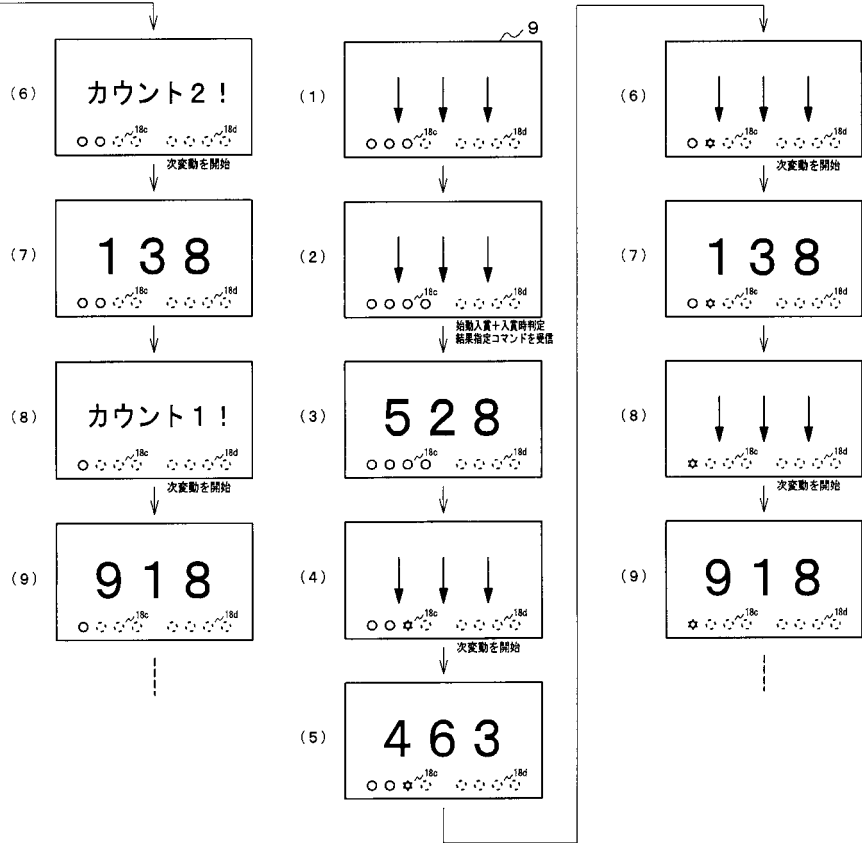
【図 47】



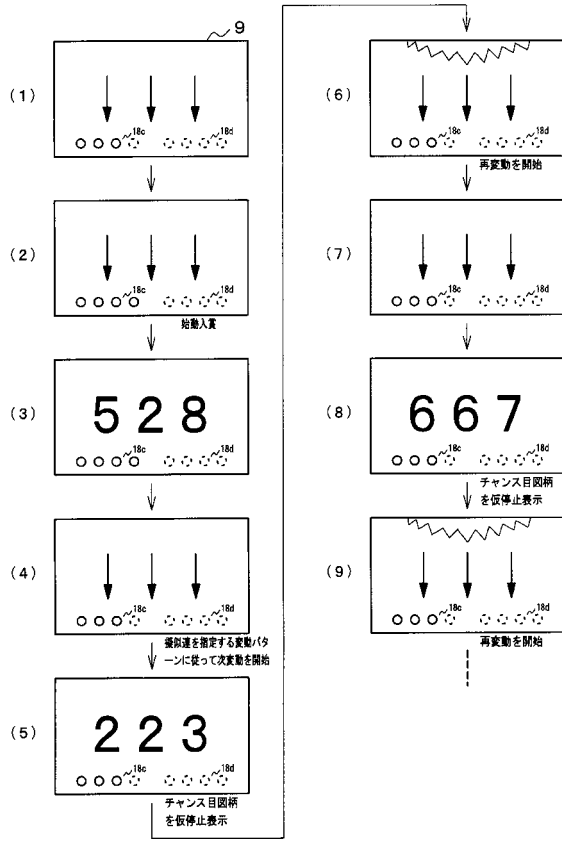
【図 48】



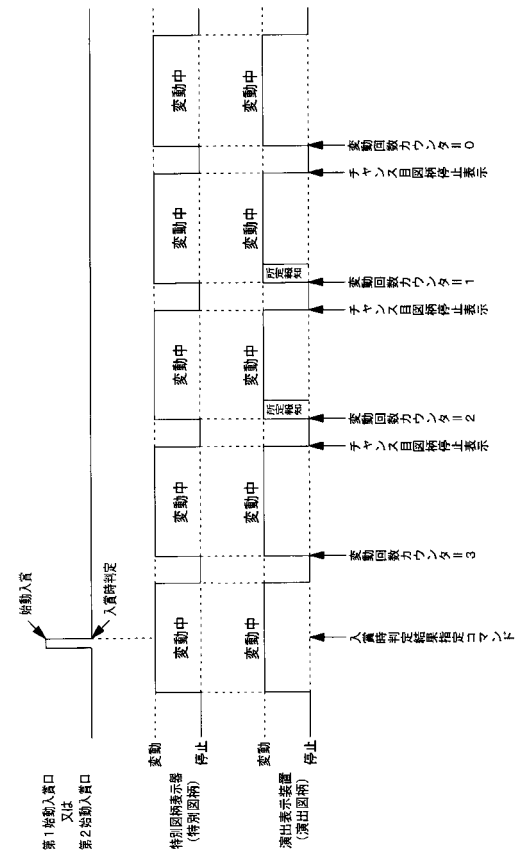
【図 49】



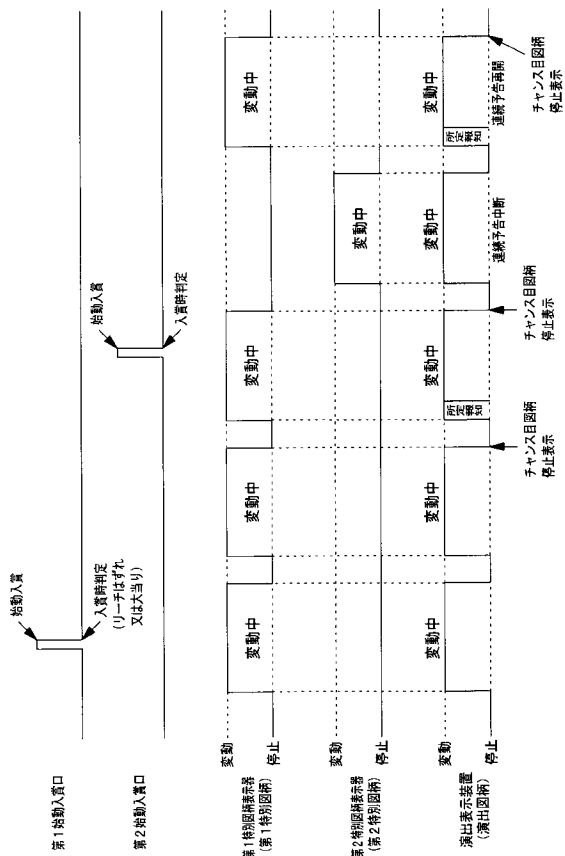
【図 50】



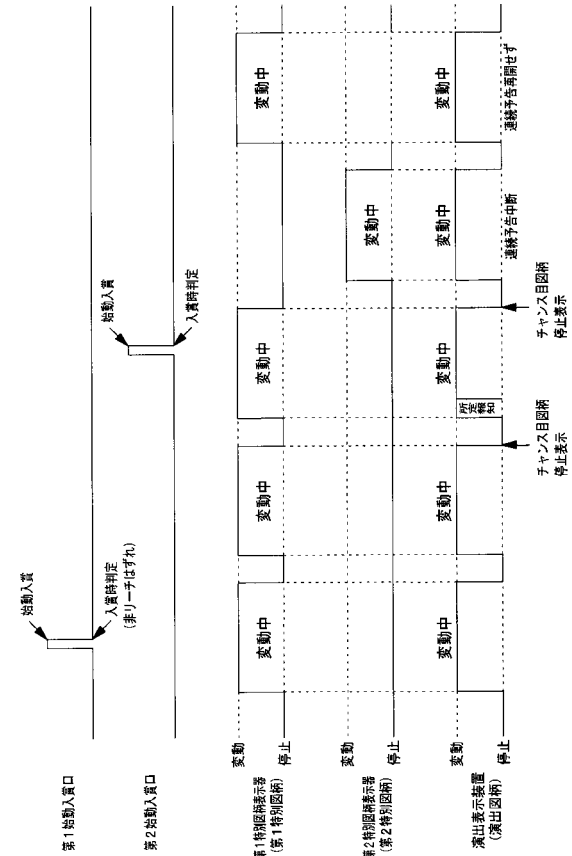
【図 51】



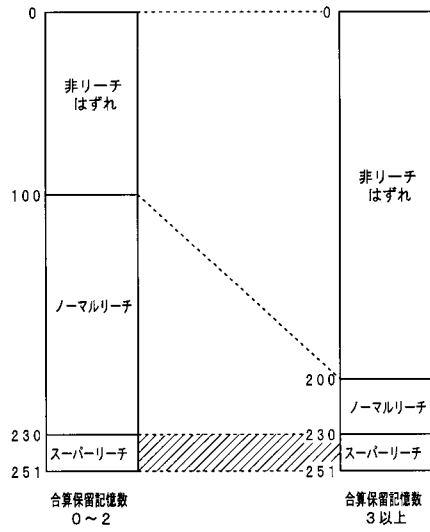
【図 52】



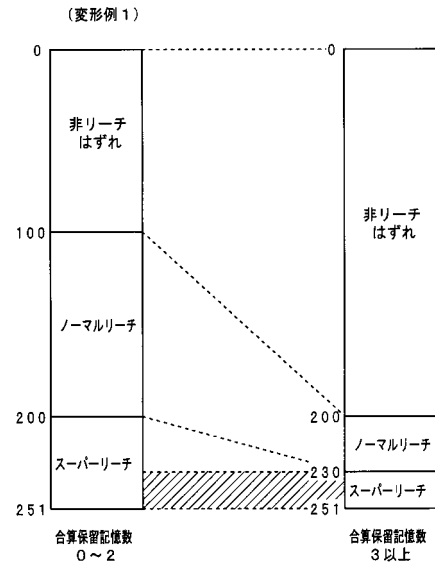
【図 53】



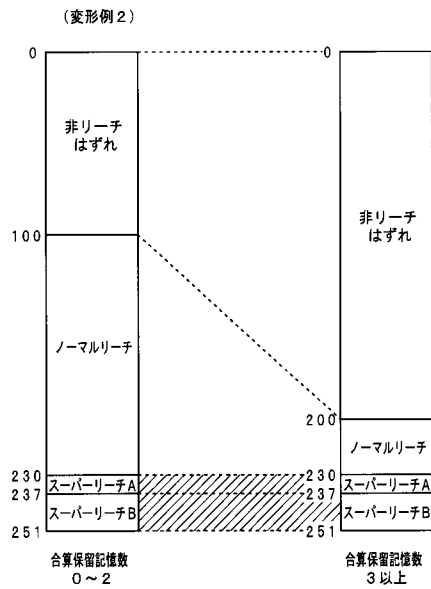
【図 5 4】



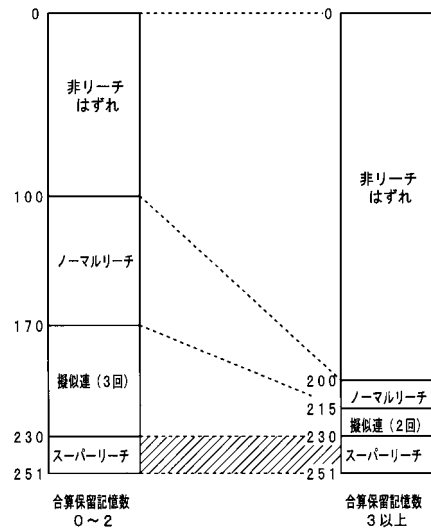
【図 5 5】



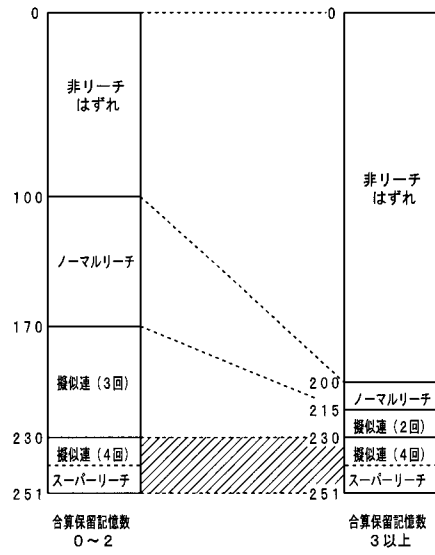
【図 5 6】



【図 5 7】

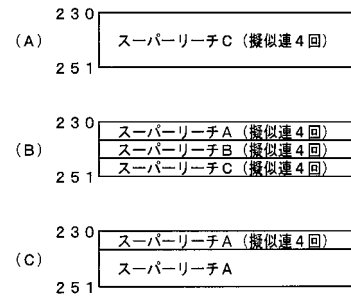


【図 58】



【図 59】

(変形例)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-264407(JP,A)

特開2008-272062(JP,A)

特開2003-290511(JP,A)

POKKA吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver. , パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号, 株式会社双葉社, 2008年 7月14日, p.48、p.137

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A63F 7/02