

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6185613号

(P6185613)

(45) 発行日 平成29年8月23日(2017.8.23)

(24) 登録日 平成29年8月4日(2017.8.4)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 106 頁)

(21) 出願番号	特願2016-5763 (P2016-5763)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年1月15日(2016.1.15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2014-105185 (P2014-105185) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成23年9月9日(2011.9.9)	(74) 代理人	100103090 弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2016-73838 (P2016-73838A)	(74) 代理人	100124501 弁理士 塩川 誠人
(43) 公開日	平成28年5月12日(2016.5.12)	(74) 代理人	100135161 弁理士 眞野 修二
審査請求日	平成28年1月15日(2016.1.15)	(74) 代理人	100174964 弁理士 井伊 正幸
		(74) 代理人	100196656 弁理士 佐藤 康平

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
 前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、
 前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示中に、前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、
 前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が実行される以前に開始される可変表示中に開始前予告演出を実行する開始前予告演出実行手段と、
 前記開始前予告演出の実行を制限可能な開始前予告演出制限手段とを備え、
 前記予告演出実行手段は、演出態様が段階的に変化する予告態様であって、いずれの段階まで変化するかによって実行期間が異なる複数種類の予告態様のいずれかにより前記予告演出を実行し、

前記開始前予告演出実行手段は、前記予告演出実行手段が第一の段階を最終段階とする予告態様により前記予告演出を実行する場合には該第一の段階から次の段階に変化するタイミングとして定められた時期に前記開始前予告演出を実行し、前記予告演出実行手段が前記第一の段階より後の第二の段階を最終段階とする予告態様により前記予告演出を実行する場合には該第二の段階から次の段階に変化するタイミングとして定められた時期に前記開始前予告演出を実行する

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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、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。

10

【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。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動領域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（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、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。

20

【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。

30

【0006】

また、遊技領域に設けられた始動領域に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

40

【0007】

そのような遊技機において、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されたものがある（例えば、特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機は、変動表示が実行されているときに始動入賞が生じ、その始動入賞に対応する乱数値を用いた判定結果が大当たりである場合には、変動表示が実行されているときに、将来実行される変動表示の表示結果が大当たり図柄になることを予告する予告演出（先読み予告演出）を実行する。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2004-16452号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

遊技球を用いて遊技が行われる遊技機では、一般に、先読み予告演出（以下、開始前予告演出ともいう。）ではない予告演出（以下、通常予告演出ともいう。）が実行される。通常予告演出は、例えば変動表示が実行されているときに、そのときの変動表示の表示結果が大当たり図柄になる可能性を予告報知するための演出である。

10

【0010】

特許文献1に記載された遊技機は上記のような開始前予告演出を実行するが、通常予告演出も実行することを想定すると、1回の変動表示中に、開始前予告演出と通常予告演出とが重なって実行されることがある。1回の変動表示中に開始前予告演出と通常予告演出とが重なって実行されると、予告演出の効果が低下してしまう。例えば、開始前予告演出が実行されると遊技者は将来実行される変動表示の表示結果が大当たり図柄になることを期待するが、その状態において通常予告演出が実行されても、そのときに実行されている変動表示の表示結果に対する遊技者の期待感が低下してしまうおそれがある。

【0011】

20

そこで、本発明は、実行されている可変表示の表示結果を予告する予告演出を実行することが可能であるとともに、始動入賞にもとづく可変表示を実行する前に開始前予告演出を実行することが可能な遊技機において、予告の効果を低下させないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

(1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61の処理を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示中に、有利状態に制御される可能性を予告する予告演出（例えば、ステップアップ予告演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8013の処理による決定にもとづいてステップS8016～S8020、S841～S844の処理を実行する部分）と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった可変表示が実行される以前に開始される可変表示中に開始前予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行する開始前予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6008、S6025、S8008、S8014、S840D、S840Eを実行する部分）と、開始前予告演出の実行を制限可能な開始前予告演出制限手段とを備え、予告演出実行手段は、演出態様が段階的に変化する予告態様であって、いずれの段階まで変化するかによって実行期間が異なる複数種類の予告態様のいずれかにより予告演出を実行し、開始前予告演出実行手段は、予告演出実行手段が第一の段階を最終段階とする予告態様により予告演出を実行する場合には該第一の段階から次の段階に変化するタイミングとして定められた時期に開始前予告演出を実行し、予告演出実行手段が第一の段階より後の第二の段階を最終段階とする予告態様により予告演出を実行する場合には該第二の段階から次の段階に変化するタイミングとして定められた時期に開始前予告演出を実行することを特徴とする。

30

40

そのような構成によれば、予告演出と開始前予告演出とが同時に実行されることが防止され、予告の効果を低下させないようにすることができる。

【0013】

50

(2) 具体的な一例として、予告演出実行手段は、予告演出として、第一段階から複数段階まで（例えば、ステップ1からステップ3まで）演出態様が段階的に変化する段階演出を実行し、開始前予告演出実行手段は、予告演出実行手段が段階演出を最終段階（例えば、ステップ3）よりも前に終了させた後（例えば、ステップ2で終了させた後）、段階演出における次段階（例えば、ステップ3）の演出が実行される予定であったタイミングにおいて開始前予告演出を実行する。

そのような構成によれば、段階演出による予告演出が実行されなくなってから開始前予告演出が実行されるので、段階演出の終了によって期待感をなくした遊技者に対して、開始前予告演出によって再度期待感を抱かせることができる。

【0014】

(3) 上記の(1)または(2)の遊技機において、予告演出実行手段は、決定手段が有利状態に制御することに決定した場合に高い割合により特定モチーフ（例えば、図38に示す枠画像9f）を表示する（例えば、演出表示装置9に表示する）ことによって予告演出を実行し、開始前予告演出実行手段により開始前予告演出が実行される場合には、判定手段の判定の対象となった可変表示が実行されるまで特定モチーフによる予告演出を実行しないように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、有利状態に制御される期待度が高いことを示す特定モチーフが開始前予告演出による有利状態に制御されることに対する期待度を表しているとの誤解されることが防止される。

【0015】

(4) 上記の(1)～(3)の遊技機において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段（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S1216、S1227の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、図20(B)に示す第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ）とを備え、判定手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて可変表示パターンがいずれになるのかを判定し（例えば、図21に示すステップS232の処理を実行）、予告演出実行手段は、可変表示部における表示状態がリーチ状態になる前に予告演出を実行し（図38、図39および図59参照）、開始前予告演出実行手段は、判定手段が可変表示パターンをリーチ可変表示とする保留記憶が保留記憶手段に記憶されていないことを条件に開始前予告演出を実行する（例えば、図41に示すステップS6007の処理を実行）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、リーチ状態にならないときに開始前予告演出が実行され、リーチ状態になるときに予告演出が実行されるので、開始前予告演出と予告演出とのいずれかが実行される機会が増え、遊技者の期待感を喪失させないようにすることができる。

【0016】

(5) 上記の(1)～(4)の遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、演出（例えば、演出図柄の変動表示）の制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、演出制御手段は、遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）にもとづいて演出の制御を行い、遊技制御手段は、判定手段と、決定手段と、始動領域を遊技媒体が通過したときに数値データを抽出する数値データ抽出手段（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S1216、S1227の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、図20(B)に示す第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ）と、保留記憶が増加したときに該保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（例えば、始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンド）を送信する保留記憶情報送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 2 0, S 1 2 2 1, S 1 2 3 1, S 1 2 3 2 を実行する部分) と、判定手段の判定結果を示す判定結果情報(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信する判定結果情報送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 1 2 1 8, S 1 2 1 9, S 1 2 2 9, S 1 2 3 0 を実行する部分) とを含み、演出制御手段は開始前予告演出実行手段を含み、該開始前予告演出実行手段は、判定結果情報にもとづいて開始時予告演出を実行し(例えば、ステップ S 6 0 0 8, S 6 0 2 5, S 8 0 0 8 の処理を実行)、演出制御手段は、一の保留記憶にもとづいて送信された判定結果情報を正常に受信することができなかった場合に、一の保留記憶にもとづいて開始条件が成立するまで開始時予告演出の実行を制限する予告演出制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 6 0 0 4, S 6 0 0 5, S 6 0 3 3, S 8 0 0 2, S 8 0 0 3, S 8 0 0 5 の処理を実行する部分)を含むように構成されていてもよい。

10

そのような構成によれば、可変表示を行う前に実行可能な開始前予告演出の整合がとれなくなつて、可変表示を行う前に実行可能な開始前予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 7】

【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。

20

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

【図 5】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

【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 1 0】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 1 2】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 5】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 6】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 7】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 8】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 1 9】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 2 1】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 2】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】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 2 6】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】演出制御用 C P U 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。

50

- 【図 3 1】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 3 2】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 7】 演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
- 【図 3 8】 通常予告演出および先読み予告演出の一例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 通常予告演出および先読み予告演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 0】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 1】 先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 5】 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 4 6】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 予告演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 0】 先読み予告演出タイミング設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 1】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 5 2】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 3】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】 先読み予告演出設定制限期間を説明するための説明図である。
- 【図 5 8】 先読み予告演出設定制限期間を説明するための説明図である。
- 【図 5 9】 通常予告演出および先読み予告演出の他の例を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】 30

【0018】

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。

【0019】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。 40

【0020】

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。

【0021】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設 50

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

10

【0022】

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

20

【0023】

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

30

【0024】

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

40

【0025】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認するこ

50

とにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【0026】

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

【0027】

第4図柄の変動(可変表示)は、第4図柄表示領域9c、9dを所定の表示色(例えば、青色)で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。))で点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。))で点灯されたままになる。なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色(例えば、黒色)であることが望ましい。

【0028】

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

【0029】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第4図柄表示領域9c、9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。

【0030】

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

図柄表示器 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。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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 を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0035】

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。

【0036】

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。従って、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。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。

【0037】

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。

【0038】

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

10

20

30

40

50

表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0039】

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

10

【0040】

第 1 特別図柄表示器 8 a の側方には、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。

【0041】

第 2 特別図柄表示器 8 b の側方には、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 つの表示器からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

20

【0042】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部 1 8 c が設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部 1 8 c が設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部 1 8 c において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に並べて表示されるとともに、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示される）。

30

【0043】

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

40

【0044】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマン

50

ドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【0045】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取り付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。この実施の形態では、可動部材78は、擬似連の演出が実行されるときに動作する。また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）79a、79bが設けられている。なお、演出羽根役物79a、79bは、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作するが、演出羽根役物予告演出を実行しない遊技機では、演出羽根役物79a、79bは不要である。

10

【0046】

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

20

【0047】

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

【0048】

遊技盤6の右側方には、普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

30

【0049】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である高確率状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態。ただし、後述する高確率／低ベース状態を除く。）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

40

【0050】

50

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 L E D 2 5 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 2 6 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 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【0051】

打球供給皿 3 を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン 1 2 0 が設けられている。操作ボタン 1 2 0 には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン 1 2 0 は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

10

【0052】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

20

【0053】

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

30

【0054】

この実施の形態では、大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a、8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。なお、この実施の形態では、大当たりとなった場合には必ず確変状態に移行されるのであるが、大当たりとなった場合に、確変状態以外にいわゆる時短状態に移行される場合もあるように遊技機を構成してもよい。この場合、時短状態においても高ベース状態に移行されるようにしてもよい。

40

【0055】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装

50

置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0056】

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

10

【0057】

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

20

【0058】

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

【0059】

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 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。

30

40

【0060】

また、RAM 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 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など）と未払出賞球数を示

50

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

【0061】

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

10

【0062】

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

【0063】

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

20

【0064】

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

30

【0065】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0066】

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

40

【0067】

なお、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路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

【0068】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコン

50

ピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置９の表示制御を行う。

【００６９】

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

【００７０】

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

10

【００７１】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

20

【００７２】

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

30

【００７３】

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

【００７４】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

40

【００７５】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図３には、ダイオードが例示されている

50

。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板77側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0076】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、演出羽根役物79a、79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

10

【0077】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0078】

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

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

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。

40

【0082】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0083】

50

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

【0084】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

10

【0085】

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

20

【0086】

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容が残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、高確率フラグ、高ベースフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

30

【0087】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU 56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU 56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

40

【0088】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表

50

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

【0089】

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

10

【0090】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0091】

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

20

【0092】

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

30

【0093】

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

【0094】

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

40

【0095】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0096】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている

50

C T Cのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4 m sに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4 m s毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0102】

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

10

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

20

【0106】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0107】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

30

【0108】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。

【0109】

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。

40

【0110】

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。

50

【0111】

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

【0112】

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。

10

【0113】

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。

20

【0114】

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（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0115】

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。

30

【0116】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当たりである。なお、小当た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、突然確変大当たりとは、大当た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たりであり、かつ、大当た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たりである（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、突然確変大当たりと小当たりとは、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、突然確変大当たりであるか小当た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。

40

【0117】

なお、この実施の形態で示すように大当たり種別が全て確変大当たり（この実施の形態では、15R確変大当たり、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たり）であるよう

50

に構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当り遊技終了後71回目の変動表示の際に高確率／低ベース状態とするときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、このように高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けるように構成する場合には、突然確変大当りによる大当り遊技を終了した後、71回目の変動表示を終了するまで全ての変動表示において高確率／低ベース状態に制御された状態となるので、確変状態を終了するまでの全ての変動表示においてスーパーリーチとなる割合が高くなってしまう。従って、高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けるように構成する場合には、高確率／低ベース状態であるときにスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにしてもよい。また、例えば、遊技状態（例えば、高確率フラグや高ベースフラグがセットされているか否か）を見るのではなく、大当り遊技後の変動表示の回数をカウントし、71回目の変動表示となったときにのみ、スーパーリーチとなる割合を高めるようにしてもよい。そのように構成すれば、高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けた場合に、突然確変大当りによる大当り遊技を終了した後、確変状態を終了するまでの毎回の変動表示においてスーパーリーチの出現率が連続して高くなってしまいう状態を防止することができる。

10

【0118】

20

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PA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり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PA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

30

【0119】

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PA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図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PB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行わ

40

50

れる。

【0120】

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が（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておく）、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。

10

【0121】

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15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

20

(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）

【0122】

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。

30

【0123】

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

40

【0124】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル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とに種別分けされている。また、突然確変大当りである

50

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

10

【0125】

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)の普通図柄当た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。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

20

【0126】

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。

30

【0127】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態であるある場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。なお、後述するように、この実施の形態では、大当たりとなると、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行されるとともに高ベース状態に移行される。そして、大当たり終了後、変動表示を71回終了するまで確変状態が継続する。ただし、高ベース状態は、大当たり終了後、変動表示を70回終了したときに終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を71回終了するまで継続される。従って、この実施の形態では、大当たり終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)確変状態となる場合がある。

40

【0128】

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

50

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

【0129】

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

【0130】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウンタ値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図8（B）、（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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

種別を「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して2個の判定値が割り当てられている(40分の2の割合で突然確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

10

【0134】

なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当たりと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの確変大当たり「15R確変大当たり」、10ラウンドの確変大当たり「10R確変大当たり」および2ラウンドの確変大当たり「2R確変大当たり」とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに(この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する(恰も15回開放の大当たりを終了した後さらにボーナスで大入賞口の開放が追加が始まったような演出)ようにしてもよい。

20

30

【0135】

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

40

【0136】

50

「15R確変大当り」は、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

【0137】

「10R確変大当り」は、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

10

【0138】

「2R確変大当り」は、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

20

【0139】

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

【0140】

また、「突然確変大当り」は、「15R確変大当り」や「10R確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「15R確変大当り」や、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

30

40

【0141】

なお、上述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させる。なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、この実

50

施の形態のように大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当たりと小当たりの場合とで同じにすること）が好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当たり遊技終了後71回目の変動表示を実行するときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、小当たりおよび高ベース状態を伴わない突然確変大当たりを設けるように構成する場合には、71回目の変動表示においてスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにし、突然確変大当たり後の高確率状態において低確率／低ベース状態のときと同じ選択割合／選択方法で変動パターンを選択するように構成すればよい。そのように構成すれば、大当たり終了後71回目の変動表示でスーパーリーチの出現率が永久的に高くなってしまいう状態を防止することができる。

10

【0142】

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、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R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。

【0143】

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

【0144】

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、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。

【0145】

例えば、大当たり種別が「10R確変大当たり」や「2R確変大当たり」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「15R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CA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

30

【0146】

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

【0147】

なお、図9（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」または「2R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。

【0148】

また、スーパーリーチ大当たりについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わ

50

ない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、10R/2R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0149】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、15R確変大当りや10R確変大当り、2R確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0150】

また、図9（D）は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9（D）に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

【0151】

図10（A）～（D）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dを示す説明図である。このうち、図10（A）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10（B）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10（C）は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/高ベース状態（大当り終了後、70回目の変動表示を終了するまでの状態）である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。また、図10（D）は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/低ベース状態（大当り終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの状態）である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135D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。

【0152】

図10（C）、（D）に示すように、この実施の形態では、確変状態である場合であっても、大当り終了後、最後の71回目の変動表示が行われる場合には、それ以前の70回目の変動表示が行われる場合までと比較して、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択される割合が高い。そのようにすることによって、この実施の形態では、確変状態が終了する最後の変動表示では高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにすることによって、確変状態終了時における遊技者の大当りに対する期待感を高めている。なお、最後の71回目の変動表示だけに限らず、例えば、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるなど、複数回の変動表示にわたって高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにしてもよい。

【0153】

なお、この実施の形態では、大当り終了後、高確率状態については71回目の変動表示

が終了するまで継続するようにし、高ベース状態については70回目の変動表示が終了するまで継続するようにすることによって、確変状態最後の71回目の変動表示においては高確率／低ベース状態に制御されている場合を示しているが、高ベース状態についても71回目の変動表示が終了するまで継続するようにし、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率／高ベース状態に制御されているようにしてもよい。ただし、このように制御すると、この実施の形態では、後述するように、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択しているのであるが（ステップS95、S96、S100、S101参照）、確変状態最後の71回目の変動表示でも高確率／高ベース状態のままであることから、このようにフラグの状態を確認してはずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択することができなくなる。そこで、このように、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率／高ベース状態に制御する場合には、後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値を確認し、カウンタの値が残り1回となっていれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ2以上であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。

【0154】

また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合、例えば、大当たり終了時に後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタに75回をセットするようにし（例えば、高確率回数カウンタおよび高ベース回数カウンタの両方に75をセットして、75回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が継続するようにしてもよく、高確率回数カウンタに75をセットし、高ベース回数カウンタに70をセットして、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御する場合には、この実施の形態で示したものと同様の制御に従い、高確率フラグや高ベースフラグを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95、S96、S100、S101参照）。）、変動表示の開始時に、高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値が残り所定数（例えば5）以内となっているか否か（確変状態の残り回数が所定回数以内となっているか否か）を確認し、所定数（例えば5）以内となっていれば、図10（D）に示すスーパーリーチの割合を高めたはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ所定数（例えば5）より多ければ、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示からスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合の制御方法は、この実施の形態に示したものにこだわらず、例えば、高確率回数カウンタには、この実施の形態と同様に71をセットし、逆に高ベース回数カウンタに66をセットすることによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにし、高確率回数カウンタの値が残り5以内となっているか否かを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい。また、大当たり後の変動回数を高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタのカウント値にもとづいて判断するのではなく、他のカウンタを用いて判断するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタを設けるようにし、そのカウンタのカウント値が所定範囲（例えば、71～75または66～71。）であるか否かを確認することによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までの間であるか否かを判定し、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（なお、確変状態が終了する最終回の変動表示1回のみスーパーリーチの選択割合を高めるように構成する場合にも同様に構成してもよく、例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタの値が例えば71となった場合にははずれ用変動パタ

10

20

30

40

50

ーン種別判定テーブル135Dを選択するように構成してもよい)。また、確変状態が終了する所定回数前(例えば、5回前)の変動表示から最終回の変動表示が終了するまでを高確率/低ベース状態に制御するように構成する場合には、この実施の形態と同様に、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい(ステップS95、S96、S100、S101参照)。

【0155】

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

10

【0156】

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

20

【0157】

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

30

40

【0158】

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

50

動表示)が実行された場合に大当りが出現する出現率(確率)を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当たり期待度は、(大当たりと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合) / (大当たりと決定されている場合およびはずれと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合)を計算することによって求められる。

【0159】

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

10

【0160】

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

【0161】

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

20

【0162】

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

30

40

【0163】

図11(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダ

50

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

10

【0 1 6 4】

なお、図 1 1 (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 C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う (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 C A 3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。また、図 1 1 (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 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図 1 1 (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 C A 4 - 1 は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊 P G 1 - 1 と特殊 P G 2 - 1 を含むようにし、特殊 C A 4 - 2 は、特定演出を伴う特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 1 - 3 および特殊 P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

20

【0 1 6 5】

図 1 2 は、ROM 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

30

【0 1 6 6】

図 1 3 および図 1 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される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 X X 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 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

【0 1 6 7】

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

50

【0168】

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。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0172】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0173】

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

【0174】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当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(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0175】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が高確率/高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/高ベース状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が高確率/低ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/低ベース状態背景指定コマンド)である。

【0176】

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

20

【0177】

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

30

【0178】

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

40

【0179】

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

50

(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

【0180】

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

10

【0181】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図21参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

20

【0182】

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

【0183】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「15R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「10R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「2R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「05(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄6指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

30

40

【0184】

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

50

【0185】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1～79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0186】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、他の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)、(D)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0187】

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

【0188】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率／低ベース状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず

、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合（すなわち、非リーチCA2-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「0A（H）」を設定した変動カテゴリ11コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0B（H）」を設定した変動カテゴリ12コマンドを送信する。

【0189】

なお、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態や高確率／低ベース状態）である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てることができるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0190】

また、例えば、始動入賞時に、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

【0191】

また、例えば、始動入賞時に、「15R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

【0192】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251となる場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

【0193】

10

20

30

40

50

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18(H)」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0194】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから(図9、図10参照)、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド(具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ)を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

10

20

【0195】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、1回の変動表示において予告演出を行う。しかし、複数回の変動表示に亘って予告演出を実行してもよい。その場合、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了してもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にも亘って予告演出を行ってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

30

【0196】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず(例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当たり遊技中であるか否かにかかわらず)、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告演出を実行する。

【0197】

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

40

【0198】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0199】

50

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

【0200】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0201】

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

【0202】

図18は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、または、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0203】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0204】

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

【0205】

変動パターン設定処理（ステップS 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 2に対応した値（この例では2）に更新する。

【0 2 0 6】

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

【0 2 0 7】

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

【0 2 0 8】

特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 8に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図2 9参照）、ステップS 2 2の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0 2 0 9】

大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド2 1を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 6に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第1 0ラウンドを実行する際には、ラウンド1 0を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。

【0210】

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

【0211】

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

10

【0212】

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

20

【0213】

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

30

【0214】

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

【0215】

図19は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1211）。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、ステップS1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、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S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップS1222に移行する。

40

【0216】

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S1213）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S1214）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定

50

情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS1215）。

【0217】

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

10

【0218】

図20（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図20（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図20（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図20（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

20

【0219】

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

30

【0220】

図20（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図20（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（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。

40

【0221】

次いで、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や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュ

50

ータ100に送信する制御を行う（ステップS1219）。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1221）。

【0222】

なお、ステップS1218、S1219の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

10

【0223】

また、この実施の形態では、ステップS1218～S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0224】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1222）。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1223）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

20

【0225】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1224）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1225）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS1226）。

【0226】

30

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図20（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1227）。なお、ステップS1227の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

【0227】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1228）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1229）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1230）。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1231）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1232）。

50

【0228】

なお、ステップS1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0229】

また、この実施の形態では、ステップS1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

10

【0230】

図21は、ステップS1217、S1228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S1216、S1227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、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

20

【0231】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態とを含む。）であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図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）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

30

40

【0232】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図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

50

賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0233】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップS223のN）、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS224）。 10

【0234】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。 20

【0235】

そして、CPU56は、ステップS225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS226）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。 30

【0236】

例えば、CPU56は、遊技状態が高確率／高ベース状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定する（図16参照）。 40

【0237】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が高確率／低ベース状態であると判定した場合には閾値79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0A（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0B（H）」を設定すると判定する（図16参照）。 50

【0238】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保

留記憶数にかかわらず、閾値 79、89、99、169、199、214 および 229 を設定する。この場合、CPU 56 は、後述するステップ S 232 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 79 以下であるか否かを判定し、閾値 79 以下である場合（すなわち、1～79 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「00（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 89 以下である場合（すなわち、80～89 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「01（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 99 以下である場合（すなわち、90～99 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「02（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 169 以下である場合（すなわち、100～169 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「03（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 199 以下である場合（すなわち、170～199 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「04（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 214 以下である場合（すなわち、200～214 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「05（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 229 以下である場合（すなわち、215～229 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「06（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。また、閾値 229 以下でない場合（すなわち、230～251 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「07（H）」を設定すると判定する（図 16 参照）。

【0239】

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

【0240】

なお、ステップ S 225 の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態（低確率／低ベース状態）における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0241】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ S 223 の Y）、CPU 56 は、「小当たり」となることを示す EXT データ「05（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 227）。

【0242】

次いで、CPU 56 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S 228）。なお、この実施の形態では、CPU 56 は、閾値 251 を設定するものとし、後述するステップ S 232 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 251 以下である（1～251 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの EXT データとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図 17 参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、EXT データ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0243】

ステップ S 220 またはステップ S 222 で大当たり判定用乱数（ランダム R）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU 56 は、ステップ S 1216、S 1227 で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップ S

229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

例えば、CPU56は、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0247】

また、例えば、CPU56は、「15R確変大当たり」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0248】

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

【0249】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1216、S1227で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS232）。

【0250】

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

10

【0251】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS233）。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「0B（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0252】

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

20

【0253】

図22および図23は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次に特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

30

40

【0254】

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

【0255】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図20（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認す

50

る（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

【0256】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【0257】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図21に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU5

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

【0261】

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

【0262】

そして、CPU56 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する (ステップ S58)。なお、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。

【0263】

また、CPU56 は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う (ステップ S60)。この場合、CPU56 は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているとともに、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高確率高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56 は、高確率フラグのみがセットされ、高ベースフラグがセットされていない場合には、高確率低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56 は、高確率フラグも高ベースフラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0264】

なお、具体的には、CPU56 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル (あらかじめ ROM にコマンド毎に設定されている) のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理 (ステップ S28) において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4 ms 経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに 4 ms 経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに 4 ms 経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド、第 2 図柄変動指定コマンド) も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して送信される。

【0265】

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。

【0266】

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、始動口スイッ

10

20

30

40

50

チ通過処理のステップS 1 2 1 6やステップS 1 2 2 7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。

【0267】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当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時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。

【0268】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」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る。そして、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では71回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

【0269】

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S61のN）、CPU56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、CPU56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、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（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S62）、CPU56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S63）、ステップS75に移行する。

【0270】

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S62のN）、すなわち、はずれである場合には、ステップS75に移行する。

【0271】

ステップS71では、CPU56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S72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、

図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131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図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131bを選択する。

【0272】

次いで、CPU56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（「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1216やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当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。

10

【0273】

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

20

【0274】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当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、はずれ図柄となる「—」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「2R確変大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「10R確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R確変大当たり」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

30

【0275】

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

【0276】

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

40

【0277】

図24は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56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、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

50

【0278】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS102に移行する。

【0279】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では70回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

10

【0280】

高ベースフラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS96）。高確率フラグもセットされていなければ（ステップS96のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56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S97）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS97のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

20

【0281】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS97のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

【0282】

高確率フラグがセットされている場合（ステップS96のY）には、すなわち、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135D（図10（D）参照）を選択する（ステップS100）。そして、ステップS102に移行する。

30

【0283】

高ベースフラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が高確率／高ベース状態であれば（この実施の形態では、低確率／高ベース状態に制御されることはない）、高ベースフラグがセットされていれば高確率／高ベース状態である）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS101）。そして、ステップS102に移行する。

40

【0284】

この実施の形態では、ステップS95～S101の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技

50

状態が高確率／高ベース状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率／高ベース状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0285】

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

10

【0286】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S98、S99、S100またはS101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S102）。

【0287】

次いで、CPU56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS103）。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S103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S105）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

30

【0288】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS107）。

【0289】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS109）。

40

【0290】

なお、はずれと決定されている場合において、直ちに変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA

50

2-1～非リーチCA 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10に示すノーマルCA 2-4～ノーマルCA 2-6、スーパーCA 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。

【0291】

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、CPU 56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

【0292】

図25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、CPU 56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果6指定のいずれかの演出制御コマンド(図13参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS110)。セットされていない場合には、ステップS118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS111, S112)。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「10R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS113, S114)。なお、「10R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「2R確変大当り」であるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS115, S116)。なお、「2R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」および「2R確変大当り」のいずれでもないときには(すなわち、「突然確変大当り」であるときには)、CPU 56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)。

【0293】

一方、CPU 56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S118)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS119)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップS118のN)、すなわち、はずれである場合には、CPU 56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS120)。

【0294】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理(ステップS303)に対応した値に更新する(ステップS121)。

【0295】

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当たりを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当たり終了処理でリセット

10

【0296】

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

【0297】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に

20

対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【0298】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率フラグ、および高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当たりの種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」または「2R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当たりの種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【0299】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「15R確変大当たり」の場合には15回。「10R確変大当たり」の場合には10回。「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当たり遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。この場合、突然確変大当たりの場合と2R確変大当たりの場合とでは、ラウンド回数として同じ2回がセットされるものの、異なるラウンド時間が設定される。具体的には、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、2R確変大当たりの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。なお、15R確変大当たりや10R確変大当たりの場合にも、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

40

50

【0300】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないならば、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS137）。高確率フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態（高確率／高ベース状態または高確率／低ベース状態）である場合には）、高確率状態における特別図柄の変動可能回数を示す高確率回数カウンタの値を－1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の高確率回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、高確率フラグをリセットする（ステップS140）。高確率フラグがセットされていないならば、ステップS141に移行する。

【0301】

10

次いで、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否か確認する（ステップS141）。高ベースフラグがセットされている場合には（すなわち、高確率／高ベース状態である場合には）、高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を－1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS143）、高ベースフラグをリセットする（ステップS144）。そして、ステップS145に移行する。なお、高ベースフラグがセットされていなかった場合には、ステップS145に移行する。

【0302】

20

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS145）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS146）。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S147）。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S148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS149）。

【0303】

30

小当りフラグもセットされていないならば（ステップS145のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS150）。

【0304】

図28は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

40

【0305】

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

【0306】

大当り終了表示時間を経過している場合には（ステップS165のY）、CPU56は

50

、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態に移行させる（ステップS166）。また、CPU56は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば71回）をセットする（ステップS167）。また、CPU56は、高ベースフラグをセットして遊技状態を高ベース状態に移行させる（ステップS168）。また、CPU56は、高ベース状態における変動表示回数をカウントするための高ベース回数カウンタに所定回数（例えば70回）をセットする（ステップS169）。

【0307】

なお、ステップS166～S169の処理が実行されることによって、大当り遊技終了後に高確率／高ベース状態に移行され、変動表示を70回終了するまで高確率／高ベース状態が維持される。そして、大当り終了後に70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間は高確率／低ベース状態に移行され、71回目の変動表示を終了すると遊技状態が通常状態に戻る。

【0308】

なお、この実施の形態では、ステップS168でセットした高ベースフラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、高ベース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S168でセットした高ベースフラグは、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も用いられる。なお、普通図柄の変動表示結果を当たりとする確率を高めた普図確変状態にも制御可能に構成する場合には、高ベースフラグは、普通図柄の変動表示結果を当たりとするか否かを判定するためにも用いられる。

【0309】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS170）。

【0310】

図29は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ／0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0311】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設

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

10

【0 3 1 2】

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

20

【0 3 1 3】

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

30

【0 3 1 4】

演出制御処理において、演出制御用CPU 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS 7 0 4）。

【0 3 1 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS 7 0 5）。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。

40

【0 3 1 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1 は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS 7 0 6）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9 の第4図柄表示領域9 c, 9 d において第4図柄の表示制御を実行する。

【0 3 1 7】

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 7 0 7）。その後、ステップS 7 0 2 に移行

50

する。

【0318】

図31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コマンド受信バッファにおけるどの領域に格納するのかわかる書込ポインタが用いられる。書込ポインタは、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。

【0319】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図13および図14参照)であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、1msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0320】

図32～図35は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0321】

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どうかを確認する(ステップS611)。格納されているかどうかは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタ(コマンド受信バッファにおけるどの領域からコマンドを読み出すべきかを示すポインタ)の値を+2しておく(ステップS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

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)。

【0325】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド(コマンドA001(H))であれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

【0326】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA0

10

20

30

40

50

02 (H)) であれば (ステップ S 6 2 3)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ S 6 2 4)。

【0327】

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

【0328】

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

10

【0329】

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

【0330】

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

20

【0331】

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

【0332】

図 3 6 は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図 3 6 に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値 (この例では 8) に対応した領域 (格納領域 1 ~ 8) が確保されている。この実施の形態では、図 1 9 の始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 8 ~ S 1 2 2 1, S 1 2 2 9 ~ S 1 2 3 2 で示したように、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったときに、1 タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド (第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド)、および合算保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドがセットで送信される。そのため、図 3 6 に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

30

40

【0333】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1 タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図 3 6 に示すように、各格納領域 1 ~ 8 に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる (なお、図 3 6 では、格納領域 1 ~ 5 までコマンドが格納されている例が示されている)。

【0334】

50

なお、図 3 6 に示す例では、前回の変動表示において 7 個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数 7 を指定する合算保留記憶数指定コマンド (C 2 0 7 (H)) が格納され、その後、保留記憶が 1 つ消化されて 2 番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

【0 3 3 5】

また、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 2 2 で 1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 3 6 に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている各コマンドが削除され、格納領域 2 に格納されている各コマンドが格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている各コマンドが格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている各コマンドが格納領域 3 にシフトされ、格納領域 5 に格納されている各コマンドが格納領域 4 にシフトされる。

【0 3 3 6】

また、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域 2 については、コマンド受信を正常に行えず、合算保留記憶数指定コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図 3 6 に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域 2 において、本来、合算保留記憶数指定コマンドが格納されるべき 4 つ目の記憶領域の内容が「0 0 0 0 (H)」のままとなっている状態が示されている。

【0 3 3 7】

また、この実施の形態では、後述するように、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンド (図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド) にもとづいて、先読み予告演出決定処理 (ステップ S 8 0 0 A 参照) において先読み予告演出の設定が行われるのであるが、始動入賞時のコマンド (図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド) の取りこぼしや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、先読み予告演出の設定が制限される。そして、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンドのうち、先読み予告演出の設定が制限される期間 (以下、先読み予告演出設定制限期間ともいう) に受信して、その始動入賞時のコマンド受信のタイミングで先読み予告演出の設定処理がされなかったものに対しては、図 3 6 に示すように、先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す未判定情報が設定される。図 3 6 に示す例では、合算保留記憶数指定コマンドの取りこぼしが発生した格納領域 2 以降の格納領域 2 ~ 5 について、未判定情報の値が先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す「1」に設定されている。

【0 3 3 8】

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

【0 3 3 9】

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

判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【0340】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS654）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

10

【0341】

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

20

【0342】

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

30

【0343】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS660）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に既に合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で合算保留記憶数指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドを全て取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

40

【0344】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表

50

示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する(ステップS662)。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目~5つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1つ目の保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた保留表示を3つ目の表示領域にシフトし、5つ目に表示されていた保留表示を4つ目の表示領域にシフトする。

【0345】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば(ステップS663)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う(ステップS664)。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間(例えば、10秒)を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。

10

【0346】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば(ステップS666)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS667)。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、遊技状態が高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをリセットする(ステップS668)。

20

【0347】

また、受信した演出制御コマンドが高確率/高ベース状態背景指定コマンドであれば(ステップS669)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率/高ベース状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS670)。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットするとともに高ベース状態フラグをセットする(ステップS671)。

【0348】

また、受信した演出制御コマンドが高確率/低ベース状態背景指定コマンドであれば(ステップS672)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面(例えば、橙色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS673)。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットする(ステップS674)とともに、高ベース状態フラグをリセットする(ステップS675)。

30

【0349】

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

40

【0350】

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

。

【0351】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS684)。そして、

50

ステップ S 6 1 1 に移行する。

【0352】

図37は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図37に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用乱数SR1-1～SR1-3と、予告演出（通常予告演出）を実行するか否かを決定するための予告演出決定用乱数SR2と、先読み予告演出を実行するか否かを決定するための先読み予告演出決定用乱数SR3とを用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0353】

第1～第3最終停止図柄決定用乱数SR1-1～SR1-3は、演出図柄の可変表示結果となる停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、演出図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの演出図柄のことである。なお、演出図柄の大当たり図柄の組合せは、第1～第3最終停止図柄決定用乱数SR1-1～SR1-3のうちのいずれか1個の乱数（例えば、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1）によって決定される。

【0354】

次に、図38および図39を参照して、予告演出（通常予告演出）および先読み予告演出の具体例を説明する。

【0355】

図38（A）に示すように、演出表示装置9の表示画面における図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて左中右の演出図柄が停止表示されている状態から、図38（B）に示すように、変動（可変表示）が開始されると、左中右の演出図柄が変動表示される。その後、図38（C）に示すように、演出表示装置9の表示画面に、予告演出（通常予告演出）としてのステップアップ予告演出が開始されることを示唆する画像9sが表示される。

【0356】

そして、図38（D）に示すように、ステップアップ予告演出が開始される。図38（D）に示す演出態様は、第1段階のステップアップ予告演出である。また、ステップアップ予告演出は、ステップアップ予告演出用の画像9bが表示画面に表示されることによって実行される。また、ステップアップ予告演出用の画像9bは、特定のモチーフ（特定の概念を想起させるものであるが、例えば、模様）にもとづく枠画像9fを含む。

【0357】

この実施の形態では、第1段階のステップアップ予告演出（ステップ1の演出）が開始されるタイミングにおいて、図38（D2）に示すように、ステップアップ予告演出に代えて、先読み予告演出が実行されることがある。先読み予告演出は、以後の変動において大当たり図柄が停止表示されることを示唆するような画像9aが表示画面に表示されることによって実行される。先読み予告演出が実行された後、左中右の演出図柄が停止表示される（図38（D3）参照）。

【0358】

第1段階のステップアップ予告演出が実行された場合には、左中右の演出図柄の変動はさらに継続され、図39（E）に示すように、ステップアップ予告演出が開始されることを示唆する画像が再び表示される。

【0359】

そして、図39（F）に示すように、第2段階のステップアップ予告演出（ステップ2の演出）が開始される。第2段階のステップアップ予告演出における画像9cのサイズは、第1段階のステップアップ予告演出における画像（図38（D）参照）のサイズよりも大きい。また、第2段階のステップアップ予告演出における画像9cは、第1段階のステップアップ予告演出におけるキャラクタ画像の数よりも多い数のキャラクタ画像を含む。

【0360】

この実施の形態では、第２段階のステップアップ予告演出が開始されるタイミングにおいて、図３９（Ｆ２）に示すように、ステップアップ予告演出に代えて、先読み予告演出が実行されることがある。すなわち、以後の変動において大当り図柄が停止表示されることを示唆するような画像９aが表示画面に表示される。先読み予告演出が実行された後、左中右の演出図柄が停止表示される（図３９（Ｇ２）参照）。

【０３６１】

なお、先読み予告演出が実行されるときに、第２段階のステップアップ予告演出における画像と同様の画像が表示される。よって、第２段階のステップアップ予告演出と先読み予告演出とが連動して実行されているような印象を遊技者に与えることができる。

【０３６２】

第２段階のステップアップ予告演出が実行された場合には、左中右の演出図柄の変動はさらに継続され、図３９（Ｇ）に示すように、ステップアップ予告演出が開始されることを示唆する画像が再び表示される。

【０３６３】

そして、図３９（Ｈ）に示すように、第３段階のステップアップ予告演出（ステップ３の演出）が開始される。第３段階のステップアップ予告演出における画像９dは、第２段階のステップアップ予告演出におけるキャラクタ画像の数（図３９（Ｆ）参照）よりも多い数のキャラクタ画像を含む。

【０３６４】

この実施の形態では、第３段階のステップアップ予告演出が開始されるタイミングにおいて、図３９（Ｈ２）に示すように、ステップアップ予告演出に代えて、先読み予告演出が実行されることがある。すなわち、以後の変動において大当り図柄が停止表示されることを示唆するような画像９aが表示画面に表示される。先読み予告演出が実行された後、左中右の演出図柄が停止表示される（図３９（Ｉ２）参照）。

【０３６５】

なお、先読み予告演出が実行されるときに、第３段階のステップアップ予告演出における画像と同様の画像が表示される。よって、第３段階のステップアップ予告演出と先読み予告演出とが連動して実行されているような印象を遊技者に与えることができる。

【０３６６】

また、図３９（Ｈ３）に示すように、第３段階のステップアップ予告演出も先読み予告演出も実行されず、左中右の演出図柄が停止表示される（図３９（Ｉ３）参照）ような演出を実行するようにしてもよい。

【０３６７】

なお、図３８および図３９に例示する演出は、演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御によって実現される。

【０３６８】

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、通常予告演出を実行するタイミング（具体的には、第１段階のステップアップ予告演出を実行するタイミング）以降の演出図柄の可変表示中に先読み予告演出を実行する。また、先読み予告演出が開始されると、以後、ステップアップ予告演出は実行されない。換言すれば、ステップアップ予告演出が実行されなくなる場合に、先読み予告演出が実行可能になる。従って、通常予告演出と先読み予告演出とが同時に実行されることはなく、予告演出の効果を低下させないようにすることができる。

【０３６９】

また、ステップアップ予告演出が実行されなくなってから先読み予告演出が実行されるので、具体的には、ステップアップ予告演出を最終段階（この例では、ステップ３）よりも前に終了させた後、ステップアップ予告演出における次段階（例えば、ステップ２で終了したらステップ３）の演出が実行される予定であったタイミングで開始前予告演出を実行するので、ステップアップ予告演出の終了によって期待感をなくした遊技者に対して、先読み予告演出によって再度期待感を抱かせることができる。

10

20

30

40

50

【0370】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップアップ予告演出を実行するときに、特定のモチーフにもとづく枠画像9fを常に演出表示装置9に表示するわけではなく、枠画像9fを表示しないこともある。例えば、演出図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合には、大当たり図柄にならない場合に比べて、高い割合で特特定のモチーフにもとづく枠画像9fを演出表示装置9に表示する。

【0371】

そのような演出制御が実行される場合には、特定のモチーフにもとづく枠画像9fを、大当たりの発生の可能性を予告する予告演出とすることができる。

【0372】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、枠画像9fを演出表示装置9に表示した場合には、先読み予告演出の対象である可変表示が実行されるまで、以後の可変表示において、枠画像9fを表示しないようにすることが好ましい。そのような表示制御が実行される場合には、可変表示手段に導出表示される表示結果が特定表示結果になる期待度が高いことを示す特定モチーフの画像による演出が先読み予告演出による大当たり期待度を表していると誤解されることが防止される。

【0373】

なお、この実施の形態では、特定のモチーフの枠画像9fを演出表示装置9に表示することによって予告演出の実行を可能にするが、特定のモチーフによる予告演出は、画像でなくてもよい。例えば、遊技機に設けられているLED等の発光体を特定の態様（特定のモチーフを想起させる態様）で点灯させたり点滅させたりすることによって特定のモチーフによる予告演出を実行するようにしてもよい。

【0374】

また、図38および図39に示す例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける特別図柄の可変表示に対応した演出（例えば、演出図柄の変動表示）を実行する演出表示装置9における表示状態がリーチ状態になる前に通常予告演出を実行する。そして、後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、リーチ演出を実行することになる変動パターンを示すデータ（保留記憶のデータ）が記憶手段に記憶されていないことを条件に先読み予告演出を実行する。よって、全体として、予告演出（通常予告演出）と先読み予告演出とのいずれかが実行される機会が増え、遊技者の期待感を喪失させないようにすることができる。

【0375】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出のステップ3（最終段階）の演出は、可変表示の表示態様がリーチ態様になる前に実行される。すなわち、予告演出（通常予告演出）は、演出表示装置9における表示状態がリーチ状態になる前に実行される。

【0376】

図40は、図30に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出を実行するか否かを決定する先読み予告演出決定処理を実行する（ステップS800A）。

【0377】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図

10

20

30

40

50

柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0378】

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

【0379】

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

10

【0380】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0381】

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

20

【0382】

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

【0383】

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

30

【0384】

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

【0385】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0386】

40

図41～図43は、先読み予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、始動入賞時のコマンドのうちの少なくともいずれかを新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、図36に示す始動入賞時コマンド格納領域に少なくとも図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドまたは合算保留記憶数指定コマンドのうちのいずれかが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ、処理を終了する。

【0387】

始動入賞時のコマンドのうちの少なくともいずれかを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告演出実行フ

50

ラグまたは先読み予告演出が実行されたことを示す先読み予告演出実行済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 6 0 0 2）。なお、先読み予告演出実行フラグは、後述するステップS 6 0 1 3, S 6 0 2 9, S 8 0 1 2でセットされる。先読み予告演出実行済フラグは、ステップS 8 4 0 Gでセットされる。先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出実行済フラグがセットされている場合には、ステップS 6 0 2 0に移行する。

【0 3 8 8】

ステップS 6 0 0 2の処理が実行されることによって、先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。また、先読み予告演出実行済フラグがセットされていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。なお、先読み予告演出実行済フラグは、先読み予告演出が実行された後、先読み予告演出の対象である可変表示が実行されるとリセットされる。

10

【0 3 8 9】

先読み予告演出実行フラグも先読み予告演出実行済フラグもセットされていない場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、先読み予告演出設定制限期間であることを示す先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 6 0 0 3）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には、ステップS 6 0 2 0に移行する。すなわち、先読み予告演出設定制限期間中である場合には、ステップS 6 0 0 8の先読み予告演出の判定処理に移行しないようにして、先読み予告演出の実行を制限する。

【0 3 9 0】

20

先読み予告演出設定制限フラグがセットされていない場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップS 6 0 0 4）。

【0 3 9 1】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信するはずであるから、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータがそれぞれ「C 4 (H)」、「C 6 (H)」、「C 0 (H)」（または「C 1 (H)」）、および「C 2 (H)」であるコマンドが格納されているはずである（図14参照）。従って、演出制御用C P U 1 0 1は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

30

【0 3 9 2】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータが「C 4 (H)」、「C 6 (H)」、「C 0 (H)」（または「C 1 (H)」）、および「C 2 (H)」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用C P U 1 0 1は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「C 4 (H)」よりも前に「C 6 (H)」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

40

【0 3 9 3】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 6 0 2 3に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS 6 0 0 5）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C 4 0 0 (H)）が格納され

50

ている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されているはずである（図15および図16参照）。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図17参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

【0394】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6006）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

10

【0395】

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

20

【0396】

なお、この実施の形態では、ステップS6004～S6006の判定処理のうちのいずれか1つでもNと判定した場合に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するが、例えば、ステップS6004～S6006の判定処理のうちのいずれか2つでNと判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよく、ステップS6004～S6006の全ての判定処理においてNと判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよい。

【0397】

30

また、プログラム上必ずしもステップS6004～S6006の3つの判定処理を全て設けるように構成する必要はなく、ステップS6004～S6006のうちのいずれか1つの判定処理のみを設けるようにプログラムを構成してもよいし、ステップS6004～S6006のうちのいずれか2つの判定処理のみを設けるようにプログラムを構成してもよい。

【0398】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS6007）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6008に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS6008の処理を実行することなく、ステップS6020に移行する。

40

【0399】

ステップS6007の処理が実行されることによって、この実施の形態では、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に先読み予告演出を実行可能になる。そのように構成することによって、先読み予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより先読み予告演出の連続性が損なわれる

50

事態が防止される。なお、このことは、後述するステップS6024, S8007の処理についても同様である。なお、ステップS6007の予告対象までの変動表示が全て変動カテゴリ1であるか否かの判定処理を行わないようにして、予告対象までの変動表示が全て「非リーチはずれ」であるか否かにかかわらず、ステップS6008以降の処理を実行するようにしてもよい。

【0400】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果と先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップS6008）。具体的には、先読み予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値（先読み予告演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

10

【0401】

図44は、先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と、先読み予告演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と先読み予告演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを先読み予告演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

【0402】

図44に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかの判定結果が示されている場合に、先読み予告演出が実行される。

20

【0403】

なお、ステップS6008では、演出制御用CPU101は、大当たり遊技中であるか否かも確認するようにし、大当たり遊技中であれば、先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり表示処理～大当たり終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）となっているか否かを確認することによって判定できる。このことは、後述するステップS6025, S8008についても同様である。

【0404】

30

なお、大当たり遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当たり遊技中の特定のラウンド（例えば、10ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0405】

演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS6012）、ステップS6020に移行する。

【0406】

40

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップS6013）。

【0407】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS6014）。具体的には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を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、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に先読み予告

50

演出の実行の決定が行われてステップS6014や後述するステップS6028で変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に変動回数カウンタの値が1減算され（ステップS8312参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで変動回数カウンタの値が0となり先読み予告演出の判定を行わない期間が終了する。なお、ステップS6014や後述するステップS6028の処理において、演出図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の保留記憶数から1減算した値を変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで先読み予告演出の判定を行わない期間が終了するようにすることができる。

10

【0408】

ステップS6020では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第1始動入賞指定コマンドが格納されていれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第1通常表示を1つ増加させる（ステップS6021）。

【0409】

最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第2始動入賞指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2通常表示を1つ増加させる（ステップS6022）。

20

【0410】

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

30

【0411】

少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS6024）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6025に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS6025の処理を実行することなく、ステップS6031に移行する。

40

【0412】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS6008の処理と同様に、入賞時判定結果と先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップS6025）。先読み予告演出を実行しない

50

ことに決定した場合には（ステップS 6 0 2 6）、ステップS 6 0 3 1に移行する。

【0 4 1 3】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップS 6 0 2 7）。

【0 4 1 4】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、現在の合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS 6 0 2 8）。この場合、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。そして、ステップS 6 0 3 2に移行する。

【0 4 1 5】

ステップS 6 0 3 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドを格納領域において未判定情報をセットする（ステップS 6 0 3 1）。具体的には、図3 6において、最新のコマンドを格納している格納領域の未判定情報の値を「1」にセットする。

【0 4 1 6】

ステップS 6 0 3 2では、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cに表示されている全ての保留表示を、第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示および第2特殊表示のいずれとも異なる取りこぼし態様に変更するとともに、取りこぼし態様の保留表示を1つ増加させる。この実施の形態では、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cに表示されている全ての保留表示を緑色の丸形表示に変更するとともに、緑色の丸形表示を1つ増加させる。なお、取りこぼし態様の保留表示は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、緑以外の色（例えば、黄色）に保留表示を変更するようにしてもよい。

【0 4 1 7】

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

【0 4 1 8】

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

【0 4 1 9】

図4 5は、図3 0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）。なお、上述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS 4 4参照）のであるが、図4 5に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0 4 2 0】

図4 6および図4 7は、図4 0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

10

20

30

40

50

開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8000）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされていないか（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中でなければ）、ステップS8013に移行する。

【0421】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（ステップS8001）。そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップS8002）。

10

【0422】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータがそれぞれ「C4（H）」、「C6（H）」、「C0（H）」（または「C1（H）」）、および「C2（H）」であるコマンドが格納されているはずである（図14参照）。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生した格納状態の格納領域がまだ残っており、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

20

【0423】

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

30

【0424】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8013に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS8003）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400（H））が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されているはずである（図15および図16参照）。それにもかかわらず、大当たりや突然確変大当たり、小当たりに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図17参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

40

【0425】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領

50

域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8013に移行する。全ての格納領域1～8において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS8004）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

10

【0426】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8013に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出設定制限フラグをリセットする（ステップS8005）。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、先読み予告演出設定制限期間の開始の契機となったコマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

20

【0427】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示が開始されるタイミングで、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了する場合を示しているが、このようなタイミングに限らず、例えば、コマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示を終了するタイミングで先読み予告演出設定制限期間を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、後述する演出図柄変動停止処理においてステップS8000～S8005と同様の処理を行い、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するようにすればよい。

30

【0428】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち、未判定情報の値が「1」に設定されているものがあるか否かを確認する（ステップS8006）。未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶の中で先読み予告演出の設定処理が未実行のものがあれば）、ステップS8007に移行する。未判定情報の値が「1」に設定されているものがなければ、ステップS8013に移行する。

【0429】

40

なお、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域の中に未判定情報の値が「1」に設定されている格納領域が複数ある場合には、そのうち最近に発生した保留記憶（一番最後に始動入賞したものに对应する保留記憶）に対する始動入賞時のコマンドに対してステップS8007～S8011の処理を行い、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶に対して先読み予告演出の設定処理を遡って行うものとする。なお、未判定情報の値が「1」に設定されている複数の格納領域に格納されているコマンド全てについて、それぞれステップS8007～S8011の処理を行って、遡って先読み予告演出を設定できるものがあるか否かを判定するようにしてもよい。

【0430】

未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば、演出制御用CPU101は、

50

その未判定の格納領域よりも以前からコマンドが格納されている格納領域から変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、その未判定の格納領域の1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド(コマンドC600(H)。非リーチCA2-1指定。)であるか否かを確認する(ステップS8007)。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS8008に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS8012に移行する。

【0431】

全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS6008の処理と同様に、入賞時判定結果と先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する(ステップS8008)。

10

【0432】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS8009)、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグをセットする(ステップS8010)。

【0433】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の判定対象としたコマンドよりも前に受信して始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの組(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの組)の数を特定し、特定した数(すなわち、予告対象の変動表示の1つ前までの変動表示の数)を変動回数カウンタにセットする(ステップS8011)。

20

【0434】

そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域内の全ての格納領域1~8の未判定情報の値を「0」とする(ステップS8012)。

【0435】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行可能に構成する場合を示したが、先読み予告演出設定制限期間が解除されても、未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行しないように構成してもよい。この場合、具体的には、ステップS8005の処理を実行した後に、ステップS8013に移行するようにし、ステップS8006~S8012の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1~8において未判定情報を設定する記憶領域を設ける必要がなくなる。

30

【0436】

ステップS8013では、演出制御用CPU101は、予告演出(通常予告演出:この例では、ステップアップ演出)を実行するか否かと予告演出の態様を決定するために予告演出決定処理を実行する(ステップS8013)。また、先読み予告演出タイミング設定処理を実行する(ステップS8014)。

【0437】

図48は、予告演出決定処理(ステップS8013)を示すフローチャートである。予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、予告演出決定用乱数を抽出し(ステップS911)、乱数値に一致する判定値(予告演出決定テーブルに設定されている判定値)に応じて、予告演出を実行するか否かと、予告演出の態様(種類)とを決定する(ステップS912)。

40

【0438】

図49は、予告演出決定テーブルを示す説明図である。予告演出決定テーブルは、先読み予告演出を実行することに決定されていない場合に使用されるテーブル(図49(A)参照)と、先読み予告演出を実行することに決定されている場合に使用されるテーブル(図49(B)参照)とを含む。

【0439】

演出制御用CPU101は、ステップS912の処理で、先読み予告演出実行フラグが

50

セットされている場合には図49（B）に示すテーブルを使用し、先読み予告演出実行フラグがセットされていない場合には図49（A）に示すテーブルを使用する。

【0440】

予告演出決定テーブルには、予告演出を実行しないことに対応する判定値と、予告演出の態様に対応する判定値とが設定されている。図49（A）に示すテーブルには、予告演出の態様として、ステップアップ予告演出のステップ1までを実行する態様、ステップアップ予告演出のステップ2までを実行する態様、およびステップアップ予告演出のステップ2までを実行する態様を示すデータが設定されている。

【0441】

図49（B）に示すテーブルには、予告演出の態様として、ステップアップ予告演出のステップ1までを実行する態様、およびステップアップ予告演出のステップ2までを実行する態様が設定されている。なお、図49（B）に示すテーブルを使用する場合には、予告演出を実行しないことは、ステップアップ予告演出のステップ1の実行タイミングで先読み予告演出を実行することを意味する。ステップアップ予告演出のステップ1までを実行することは、ステップアップ予告演出のステップ2の実行タイミングで先読み予告演出を実行することを意味する。ステップアップ予告演出のステップ2までを実行することは、ステップアップ予告演出のステップ3の実行タイミングで先読み予告演出を実行することを意味する。

10

【0442】

演出制御用CPU101は、予告演出（通常予告演出）を実行することに決定した場合には、予告フラグをセットする（ステップS914）。また、ステップS912の処理で決定した予告演出の態様を示すデータをRAMに記憶する（ステップS915）。

20

【0443】

図50は、先読み予告演出タイミング設定処理（ステップS8014）を示すフローチャートである。先読み予告演出タイミング設定処理において、演出制御用CPU101は、先読み予告演出実行フラグがセットされている場合には（ステップS921）、先読み予告演出タイマに、先読み予告演出の開始時期までの時間に相当する値をセットする（ステップS922）。

【0444】

なお、先読み予告演出の開始時期は、あらかじめ決められているが、演出図柄の変動（可変表示）中に通常予告演出（この例では、ステップアップ予告演出）が実行される場合には、ステップアップ予告演出のステップ1、ステップ2またはステップ3の実行タイミングに相当する。

30

【0445】

また、上述したように、ステップアップ予告演出と先読み予告演出とがともに実行される場合には、先読み予告演出が実行されるときに、ステップアップ予告演出は終了している。

【0446】

次に、演出図柄変動開始処理において、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S8016）。また、演出制御用CPU101は、読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8017）。

40

【0447】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8017において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、ステップS8017の処理で、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するように

50

してもよい。

【0448】

図51は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図51に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くし、「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

10

【0449】

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

【0450】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せ（チャンス目）を決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

20

【0451】

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

30

【0452】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

40

【0453】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8018）。ステップS8018の処理で、演出制御用CPU101は、予告演出を実行する場合（予告フラグがセットされている場合）には、変動パターンと予告演出の態様とに応じたプロセステーブルを選択する。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S8019）。

。

【0454】

図52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

50

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

10

【0455】

図52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、各変動パターンおよび予告演出の態様に応じて用意されている。

【0456】

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。

20

【0457】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8020）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、例えば、擬似連の演出を実行する際に可動部材78等を使用する場合には、モータ86を駆動させることによって可動部材78を可動させたり、モータ87を駆動させることによって演出羽根役物79a、79bを可動させる演出が行われる。

30

【0458】

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。

【0459】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8021）。また、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域（格納領域1）に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8022）。

40

【0460】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示を消化した後の次の変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成する場合を示しているが、例えば、ステップS8022のシフト処理を変動パターンコマンド受信待ち処理のステップS811でYと判定した後に実行するようにし

50

、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示が「非リーチはずれ」であることを条件に、その先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示において先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【0461】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8023）。

【0462】

図53は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ、変動時間タイマのそれぞれの値を－1する（ステップS840A、S840B）。また、先読み予告演出タイマが動作中であれば、先読み予告演出タイマの値を－1する（ステップS840C）。先読み予告演出タイマは、図50に示すステップS922の処理で所定値が設定されることによって動作を開始する。なお、先読み予告演出タイマが動作中であるということは、先読み予告演出を実行することに決定されていることを意味する。

10

【0463】

演出制御用CPU101は、先読み予告演出タイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS840D）。ただし、ステップS840Dの処理は、先読み予告演出タイマが動作中であるときに実行される。

20

【0464】

先読み予告演出タイマがタイムアウトした場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行する（ステップS840E）。すなわち、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の表示画面に、以後の変動において大当たり図柄が停止表示されることを示唆するような画像9a（図38（D2）、図39（F2）、図39（H2）参照）を表示することによって先読み予告演出を実行する。また、先読み予告演出実行フラグをリセットし（ステップS840F）、先読み予告演出実行済フラグをセットする（ステップS840G）。

【0465】

30

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップS841）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップS842）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS843）。また、その次に設定されている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（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS844）。

【0466】

また、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS848）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS850）。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S849）、演出制御用CPU101は、ステップS850の処理を実行する。

40

【0467】

図54は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄とし

50

て大当り図柄を表示した場合には、ステップS 8 3 0 4で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 2の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS 8 3 0 5に移行する。

【0 4 6 8】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS 8 3 0 2）。ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 3 1 1に移行する。

10

【0 4 6 9】

ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS 8 3 0 3のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS 8 3 0 4）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 3 0 5）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 3 0 6）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 3 0 7）。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

20

【0 4 7 0】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 8 3 0 8）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a、79b）の制御を実行する（ステップS 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 0）。

30

【0 4 7 1】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出実行済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 8 3 1 1）。セットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS 8 3 1 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS 8 3 1 3）。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、先読み予告演出実行済フラグをリセットする（ステップS 8 3 1 6）。S 8 3 1 6の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（可変表示）が終了すると、再び先読み予告演出を実行可能な状態になる。

40

【0 4 7 2】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグをリセットする（ステップS 8 3 1 7）。例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグや、予告フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図45のステップS 8 1 1の処理で、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ぐに変動パターンコマ

50

ンド受信フラグをリセットするようにしてもよい)。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当たり終了の際に大当たり終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。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S8318)。

【0473】

図55は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理(ステップS804)を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1901)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップS1901のN)、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS1902)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、LED25, 28等)の制御を実行する(ステップS1903)。例えば、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0474】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS1904)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS1905)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS1906)。

【0475】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは(ステップS1901のY)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし(ステップS1907)、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する(ステップS1908)。そして、プロセスタイマをスタートさせ(ステップS1909)、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップS805)に対応した値に設定する(ステップS1910)。

【0476】

なお、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、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)、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【0477】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、小当たり/突然確変大当た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、小当たり/突然確変大当た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、小当たりまたは突然確変大当た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、小当たりまたは突然確変大当た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。

【0478】

図56は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理(ステップS807)を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する(ステップS880)。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(ステップS881)。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理(ステップS805参照)において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもと

10

20

30

40

50

づいてセットされる。

【0479】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS881のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。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、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS883）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

10

【0480】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS884のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS884のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS885）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS886）。

【0481】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS881のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS888）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS889）。

20

【0482】

以上に説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、通常予告演出を実行するタイミング（具体的には、ステップアップ予告演出のステップ1を実行するタイミング）以降の演出図柄の可変表示中に先読み予告演出を実行する。また、先読み予告演出が開始されると、以後、ステップアップ予告演出は実行されない。換言すれば、ステップアップ予告演出が実行されなくなる場合に、先読み予告演出が実行可能になる。従って、通常予告演出と先読み予告演出とが同時に実行されることはなく、予告演出の効果を低下させないようにすることができる。

30

【0483】

具体的な一例として、演出制御用マイクロコンピュータ100は、次回以降の演出図柄の変動（可変表示）の表示結果が大当たり図柄になったり有利な変動態様（例えば、スーパーリーチ）になることを、今回の変動における複数のタイミングのいずれかで示唆する先読み予告演出を実行するが、先読み予告演出の実行タイミングを、今回の変動に対する実行状況（例えば、ステップアップ予告演出のどのステップまで実行されたか）に応じて決定するので、通常予告演出と先読み予告演出とが同時に実行されることはなく、予告演出の効果を低下させないようにすることができる。

40

【0484】

なお、この実施の形態では、予告演出（通常予告演出）としてステップアップ予告演出を例にしたが、他の態様の演出を予告演出として使用してもよい。例えば、1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される擬似連演出や、表示画面に表示されるキャラクタ画像が所定の発声を行うような演出である会話予告を使用してもよい。

【0485】

また、短縮変動の変動パターン（例えば、図6に示す非リーチPA1-1および非リーチPA1-1の変動パターンによる演出図柄の変動（可変表示）が実行されるときには予告演出（通常予告演出）を実行しないようにしてもよい。その場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップアップ予告演出のステップ1を実行するタイミング

50

以降ではなく、変動開始後直ちに先読み予告演出を実行することができる。

【0486】

また、この実施の形態では、演出図柄が可変表示しているときに先読み予告演出を実行するが、演出図柄の表示結果が導出表示（最終停止表示）されるときに先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の表示結果を特定の表示結果にすることによって先読み予告演出を実現したり、演出図柄の表示結果が導出表示されるときに演出表示装置9の表示画面の表示態様（演出モード）を変更することによって先読み予告演出を実現したりする。その場合、演出図柄の表示結果が導出表示されるときに実行される先読み予告演出を、上述した態様の先読み演出と併用してもよい。

10

【0487】

また、この実施の形態では、入賞時判定結果として記憶されている変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（「非リーチはずれ」に対応）出ることを条件に（図41に示すステップS6007等参照）、先読み予告演出を実行するようにしたが、記憶されている変動カテゴリコマンドのうちに「リーチはずれ」に対応するものが含まれている場合でも先読み予告演出を実行可能であるようにしてもよい。その場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、はずれが確定したとき（はずれ図柄が導出表示されたとき）に、先読み予告演出を実行する。

【0488】

次に、先読み予告演出設定制限期間について説明する。図57および図58は、先読み予告演出設定制限期間を説明するための説明図である。図57は、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンドを取りこぼしてしまった場合の先読み予告演出設定制限期間を示す。図58は、判定結果情報としての変動カテゴリコマンドを取りこぼしてしまった場合の先読み予告演出設定制限期間を示す。なお、合算保留記憶数指定コマンドや図柄指定コマンドを取りこぼしてしまった場合や、受信したコマンドに不整合が生じている場合の先読み予告演出設定制限期間も図57および図58と同様である。

20

【0489】

まず、図57を参照して、始動入賞指定コマンドを取りこぼしてしまった場合を説明する。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S311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217，S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図57に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。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（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御を行う（ステップS1218，S1219，S1229，S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1220，S1221，S1231，S1232参照）。

30

【0490】

ここで、何らかの原因により（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側の送信処理で異常が生じたり、データ化けが発生したことにより）、図57に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞指定コマンドを正常に受信できなかったものとする。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判断し（ステップS6004～S6006参照）、先読み予告演出設定制限フラグをセットして（ステップS6033参照）、先読み予告演出設定制限期間に制御する。

40

【0491】

以後、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示B～Dが開始されるごとに、始動入賞時コマンド格納領域内にコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っているか否かを確認し（ステップS8002～S8004参照）、図57に

50

示すように、先読み予告演出設定制限の原因となった保留記憶に対する変動表示Eを開始するタイミングで、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がなくなると判断すると、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして（ステップS8005参照）、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

【0492】

次に、図58を参照して、変動カテゴリコマンドを取りこぼしてしまった場合を説明する。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S311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217, S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図58に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。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（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御を行う（ステップS1218, S1219, S1229, S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1220, S1221, S1231, S1232参照）。

【0493】

ここで、何らかの原因により（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側の送信処理で異常が生じたり、データ化けが発生したことにより）、図58に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリコマンドを正常に受信できなかったものとする。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判断し（ステップS6004～S6006参照）、先読み予告演出設定制限フラグをセットして（ステップS6033参照）、先読み予告演出設定制限期間に制御する。

【0494】

以後、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示B～Dが開始されるごとに、始動入賞時コマンド格納領域内にコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っているか否かを確認し（ステップS8002～S8004参照）、図58に示すように、先読み予告演出設定制限の原因となった保留記憶に対する変動表示Eを開始するタイミングで、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がなくなると判断すると、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして（ステップS8005参照）、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

【0495】

図59は、第2の実施の形態における通常予告演出および先読み予告演出の一例を示す説明図である。第2の実施の形態では、遊技者が操作ボタン120を押下したことを条件に、予告演出（通常予告演出）が開始される。

【0496】

図59（A）に示すように、演出表示装置9の表示画面における図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて左中右の演出図柄が停止表示されている状態から、図59（B）に示すように、変動（可変表示）が開始されると、左中右の演出図柄が変動表示され、遊技者の操作を促す画像9hが表示される。そして、遊技者が操作ボタン120を押下すると、ステップ1のタイミングで先読み予告演出が実行されることに決定されている場合には（図49参照）、図59（C2）に示すように、先読み予告演出が実行される。先読み予告演出は、以後の変動において大当たり図柄が停止表示されることを示唆するような画像9fが表示画面に表示されることによって実行される。先読み予告演出が実行された後、左中右の演出図柄が停止表示される（図59（D2）参照）。

【0497】

先読み予告演出が実行されることに決定されていない場合には、図59（C）に示すように、予告演出（通常予告演出）を想起させるような画像9g（現在実行中の可変表示の表示結果が大当たり図柄になる期待感を遊技者に抱かせるような画像）が表示される。そし

て、遊技者が操作ボタン120を押下すると、予告演出（通常予告演出）が実行されることに決定されている場合には、図59（D）に示すように、現在実行中の可変表示の表示結果が大当たり図柄になる可能性がより高いことを遊技者に報知するような画像9 iが表示画面に表示される。

【0498】

なお、画像9 iによる演出は、第1段階のステップアップ予告演出（ステップ1）に対応する。

【0499】

また、図59（D）に示すように、遊技者の操作を促す画像が再び表示される。そして、遊技者が操作ボタン120を押下すると、ステップ2のタイミングで先読み予告演出が実行されることに決定されている場合には（図49参照）、図59（E2）に示すように、先読み予告演出が実行される。先読み予告演出は、画像9 fが表示画面に表示されることによって実行される。先読み予告演出が実行された後、左中右の演出図柄が停止表示される（図59（F2）参照）。

【0500】

先読み予告演出が実行されることに決定されていない場合には、遊技者が操作ボタン120を押下すると、予告演出（通常予告演出）が実行されることに決定されている場合には、図59（E）に示すように、現在実行中の可変表示の表示結果が大当たり図柄になる可能性がさらに高いことを遊技者に報知するような画像9 jが表示画面に表示される。

【0501】

なお、画像9 jによる演出は、第2段階のステップアップ予告演出（ステップ2）に対応する。

【0502】

また、図59（E）には、演出図柄の表示態様がリーチ態様になったことが例示されている。左中右の演出図柄が停止表示されるが（図59（F）参照）、このとき、以後の変動において大当たり図柄が停止表示されることを示唆するような画像9 kを表示画面に表示してもよい。

【0503】

なお、図59に例示する演出は、演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御によって実現される。

【0504】

すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出（通常予告演出）を実行することに決定されている場合に、図47に示すステップS8017の処理で予告演出の態様（遊技者の操作を促す画像9 hの表示を含む。）に応じたプロセステーブルを選択するが、図53に示す演出図柄変動中処理において、遊技者が操作ボタン120を押下しなかった場合には、使用するプロセステーブルを、予告演出を実現するデータを含まないプロセステーブルに切り替える。

【0505】

第2の実施の形態では、遊技者を予告演出の開始に参加させることができるので、遊技の興趣をより向上させることができる。

【0506】

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

10

20

30

40

50

の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【0507】

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

10

【0508】

また、上記の実施の形態では、一の保留記憶にもとづいて送信された保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまで先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなって、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

20

【0509】

また、上記の実施の形態では、一の保留記憶にもとづいて送信された判定結果情報（本例では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を正常に受信することができなかった場合に、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまで先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなって、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【0510】

なお、上記の実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が発生してから、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化されるまでの間、先読み予告演出の実行を制限する場合を示したが、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶に対してのみ先読み予告演出の実行を制限するようにし、それ以後に発生した保留記憶に対しては、始動入賞時のコマンドを正常に受信できていれば、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化される前であっても、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。そのように構成する場合、例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6003の先読み予告演出設定制限フラグを確認する処理や、ステップS6031の未判定情報をセットする処理、演出図柄変動開始処理のステップS8000～S8012の処理は不要となる。

30

【0511】

また、上記の実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた場合に、先読み予告演出の決定自体を行わないように構成する場合を示しているが、先読み予告演出の決定自体は行うようにし、その実行を制限するようにしてもよい。例えば、先読み予告演出決定処理においてステップS6004～S6006の判定処理でコマンドの取りこぼしや不整合を検出した場合にはステップS6033の処理を実行して先読み予告演出設定制限フラグをセットする一方、ステップS6004～S6006の判定結果や先読み予告演出設定制限フラグの有無にかかわらず、ステップS6008の先読み予告演出の決定の処理を必ず実行するようにしてもよい。

40

【0512】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、判定結果情報として、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別の判定結果を特定可能な図柄指定コマンドと、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となるか否かを特定可能な変動カテゴリコマンドとを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信

50

した図柄指定コマンドで特定される判定結果と、受信した変動カテゴリコマンドで特定される判定結果とが矛盾する場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなると、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

【0513】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した始動入賞指定コマンドの特定結果と、受信した合算保留記憶数指定コマンドの特定結果とが矛盾する場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

10

【0514】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

【0515】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶情報にもとづいて合算保留記憶表示部18cに保留表示を行う。そして、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、第1保留記憶または第2保留記憶が増加したことを認識した場合には、増加した保留記憶に対応する保留表示の表示態様を通常の表示態様（本例では、第1通常表示、第2通常表示）とは異なる特別な表示態様（本例では、取りこぼし態様の保留表示）で表示する。そのため、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶の数を遊技者に認識させることができ、遊技者に不信感を抱かせることを防止することができる。

20

【0516】

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

30

40

【0517】

また、上記の実施の形態では、先読み予告演出設定制限期間の管理方法として、先読み予告演出設定制限フラグを用いて管理する場合を示したが、先読み予告演出設定制限期間の管理方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。

【0518】

(1) 例えば、先読み予告演出設定制限フラグのようなフラグを用いた管理を行わずに、

50

先読み予告演出設定制限期間中であるか否かの判定を行うタイミング（例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6002や、演出図柄変動開始処理のステップS8000のタイミング）ごとに、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8に格納されているコマンドを確認し、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが残っているか否かを毎回判定するようにしてもよい。そして、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが1つでも残っていれば、先読み予告演出設定制限期間中であると判定するようにし、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが1つもなければ、先読み予告演出設定制限期間中ではないと判定するようにしてもよい。

【0519】

(2) また、例えば、先読み予告演出設定制限フラグのようなフラグを用いた管理を行う場合であっても、先読み予告演出設定制限の原因となった保留記憶が消化されるまでの変動表示の回数をカウンタを用いて管理するようにし、先読み予告演出設定制限の原因となった保留記憶が消化されたことを判断して先読み予告演出設定制限フラグをリセットして先読み予告演出設定制限期間を終了するように制御してもよい。この場合、例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6033で先読み予告演出設定制限フラグをセットして先読み予告演出設定制限期間を開始するときに、現在の合算保留記憶数をカウンタにセットし、変動表示ごとにそのカウンタの値を1ずつ減算する。そして、カウンタの値が0となると、先読み予告演出設定制限の原因となった保留記憶が消化されたと判断して、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして先読み予告演出設定制限期間を終了するようにすればよい。なお、この場合、先読み予告演出設定制限フラグをセットして先読み予告演出設定制限期間を開始した後、先読み予告演出設定制限期間をする前に、さらにコマンドの取りこぼしや不整合が発生した場合には、そのときの合算保留記憶数をカウンタにセットしなおして、後から発生したコマンドの取りこぼしや不整合に対応する保留記憶が消化されるまで、先読み予告演出設定制限期間を延長するようにすればよい。

【0520】

また、上記の実施の形態では、大当たりが発生したときに、その大当たり遊技が終了した後には必ず確変状態（高確率状態）に制御され、大当たり遊技終了後に所定回数（本例では、71回）の変動表示を終了したことにもとづいて、確変状態（高確率状態）を終了する遊技機に適用する場合を示したが、この実施の形態で示した構成を適用可能な遊技機は、このような遊技機に限られない。例えば、大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される確変大当たり以外に、高ベース状態（時短状態）のみに制御される通常大当たりが設けられた遊技機に、この実施の形態で示した先読み予告演出の設定および実行を行うための構成や、先読み予告演出の設定および実行を制限するための構成を適用してもよい。この場合、例えば、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態に制御するとともに、次の大当たりが発生するまで確変状態を継続するようにしてもよい。また、通常大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に高ベース状態（時短状態）に制御するとともに、大当たり遊技終了後に所定回数（例えば、100回）の変動表示を終了したタイミングで高ベース状態（時短状態）を終了するようにしてもよい。また、このような遊技機において突然確変大当たりや小当たりも設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に制御されたか否かを認識しにくくするために、高ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するとともに高ベース状態も維持するようにし、低ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するのみで、高ベース状態には制御しない（低ベース状態を維持する）ようにすることが望ましい。

【0521】

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

10

20

30

40

50

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

【0522】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

10

【0523】

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

20

【0524】

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

30

【産業上の利用可能性】

【0525】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

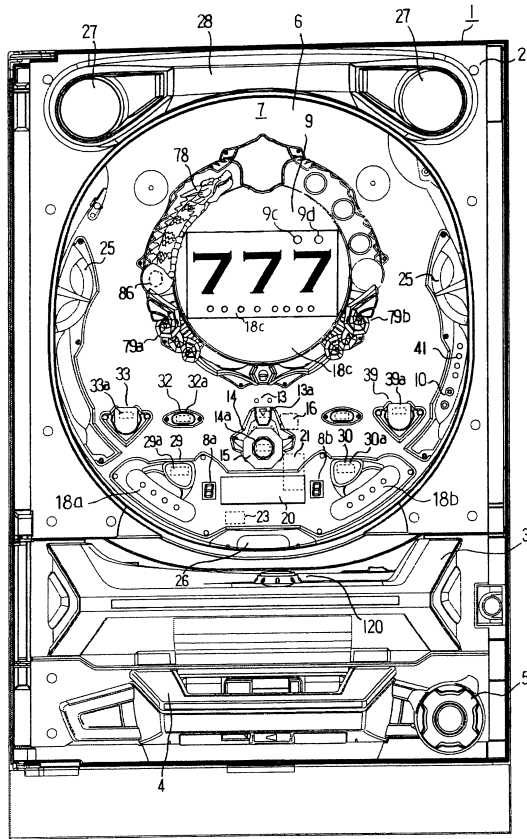
【符号の説明】

【0526】

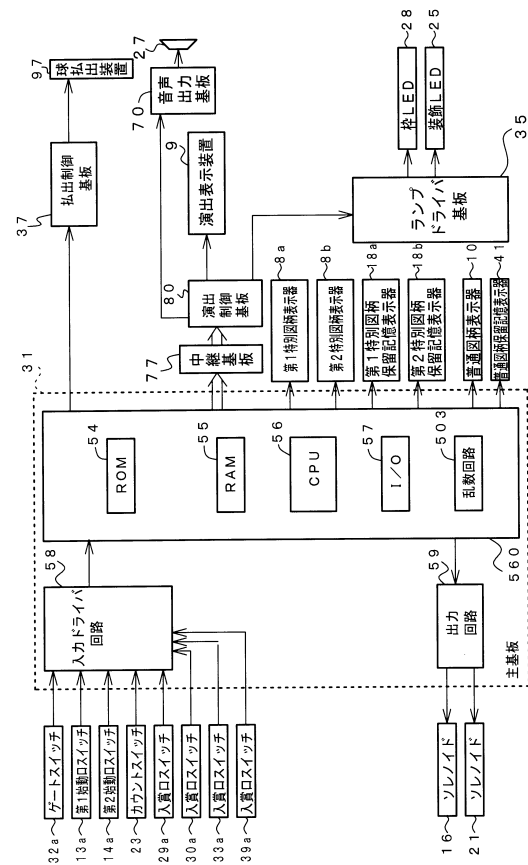
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 13 第1始動入賞口
- 14 第2始動入賞口
- 20 特別可変入賞球装置
- 31 遊技制御基板（主基板）
- 56 CPU
- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80 演出制御基板
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU
- 109 VDP

40

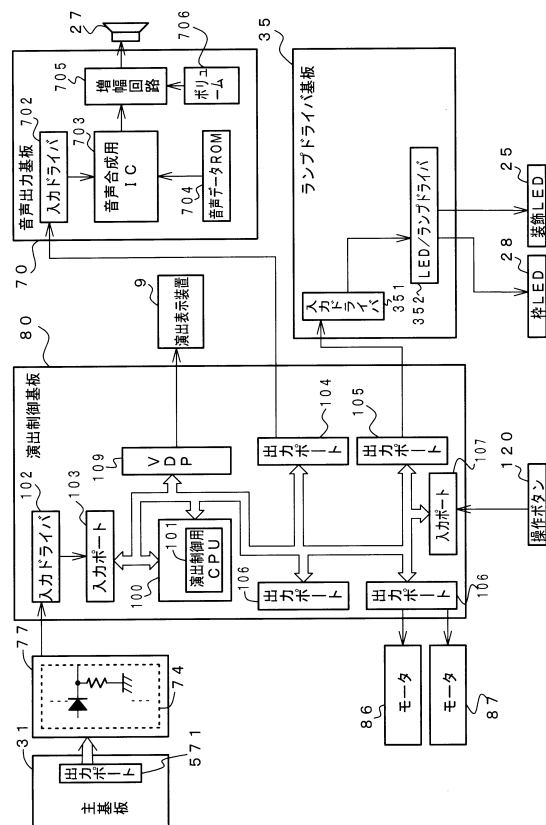
【図 1】



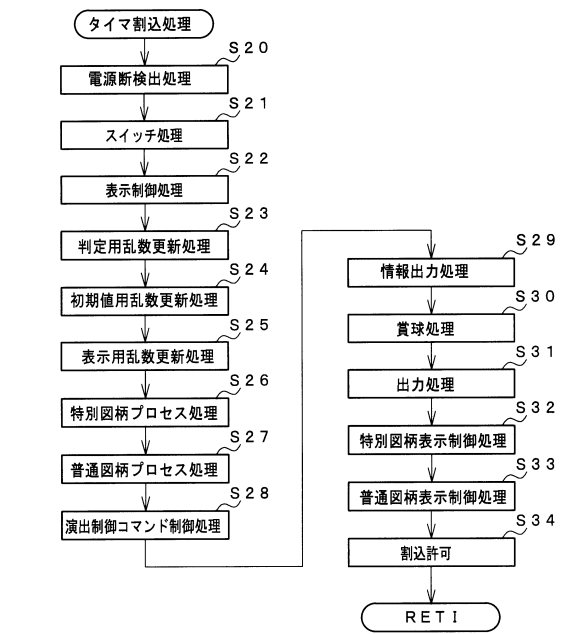
【図 2】



【図 3】



【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	特図変動時間(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	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	なし	非リーチ	22.75	通常変動ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
大当たり	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当たり
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
突然確変大当たり/小当たり	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチ後に突然確変大当たり又は小当たり
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当たり又は小当たり

【図 7】

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

【図 8】

大当たり判定テーブル	
大当たり判定値 (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)	

小当たり判定テーブル (第 1 特別図柄用)	
小当たり判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)	
54000~54217 (確率: 1/300)	
(B)	

小当たり判定テーブル (第 2 特別図柄用)	
小当たり判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)	
54000~54022 (確率: 1/3000)	
(C)	

大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)			
大当たり種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
15 R 確変大当り	10 R 確変大当り	2 R 確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 19	10 ~ 29	30 ~ 31	32 ~ 39
(D)			

大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)			
大当たり種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
15 R 確変大当り	10 R 確変大当り	2 R 確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 26	27 ~ 36	37	38 ~ 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CA3-3
10R2R確変大当り	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
15R確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 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	101~251

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

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

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/高ベース用) 135C

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

(D)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/低ベース用) 135D

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

【図 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

(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 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
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 0	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 0	0 2	表示結果2指定 (15R確変大当り指定)	15R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 3	表示結果3指定 (10R確変大当り指定)	10R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 4	表示結果4指定 (2R確変大当り指定)	2R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 5	表示結果5指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 6	表示結果6指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	高確率／高ベース状態背景指定	遊技状態が高確率／高ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 2	高確率／低ベース状態背景指定	遊技状態が高確率／低ベース状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (H)～08 (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 1 5】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄 1 指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄 2 指定 (15 R 確変大当り指定)	入賞時判定結果が 15 R 確変大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄 3 指定 (10 R 確変大当り指定)	入賞時判定結果が 10 R 確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄 4 指定 (2 R 確変大当り指定)	入賞時判定結果が 2 R 確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄 5 指定 (突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 5	図柄 6 指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

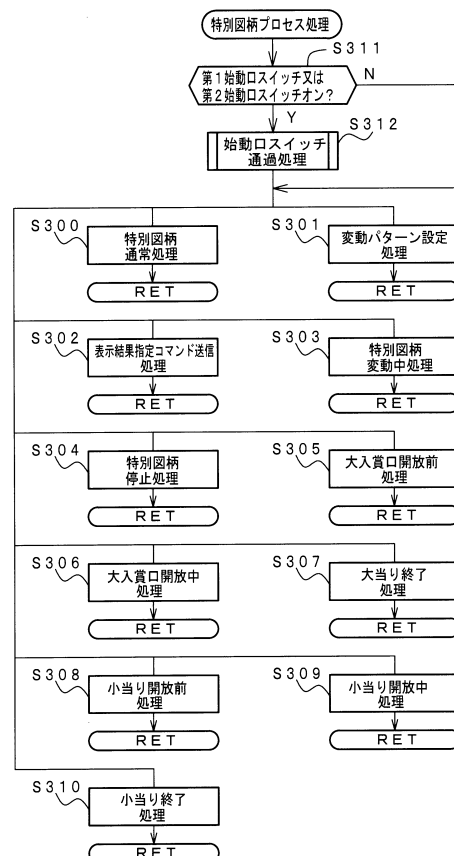
【図 1 7】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当りかつ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当りかつ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当りかつ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 1 5 R 確変大当りかつ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 1 5 R 確変大当りかつ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 1 5 R 確変大当りかつ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当りかつ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定

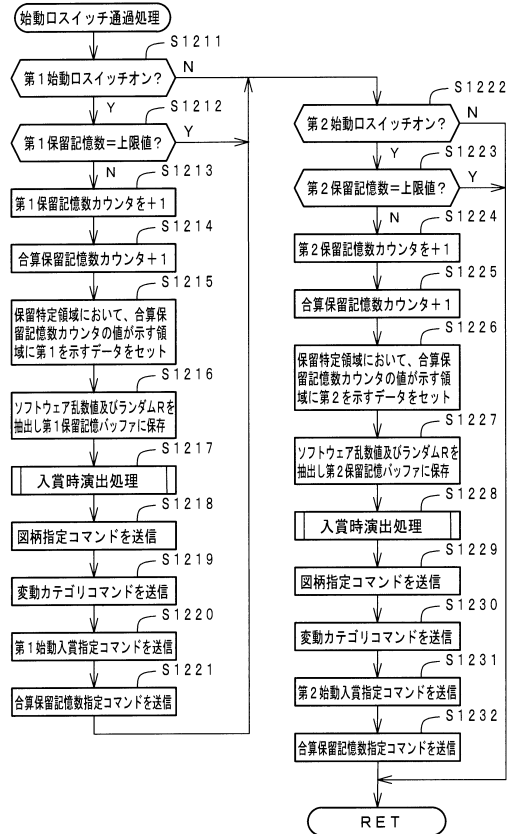
【図 1 6】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 8 0 ~ 8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 9 0 ~ 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 1 0 0 ~ 1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 1 7 0 ~ 1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 2 0 0 ~ 2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 2 1 5 ~ 2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が 2 3 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が 1 ~ 2 1 9 (非リーチ CA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 10	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が 2 2 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 A	変動カテゴリ 11	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 B	変動カテゴリ 12	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定

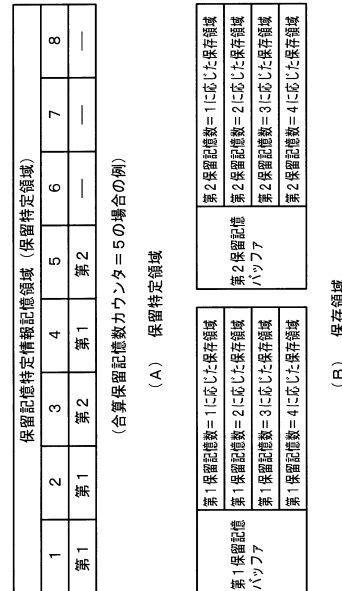
【図 1 8】



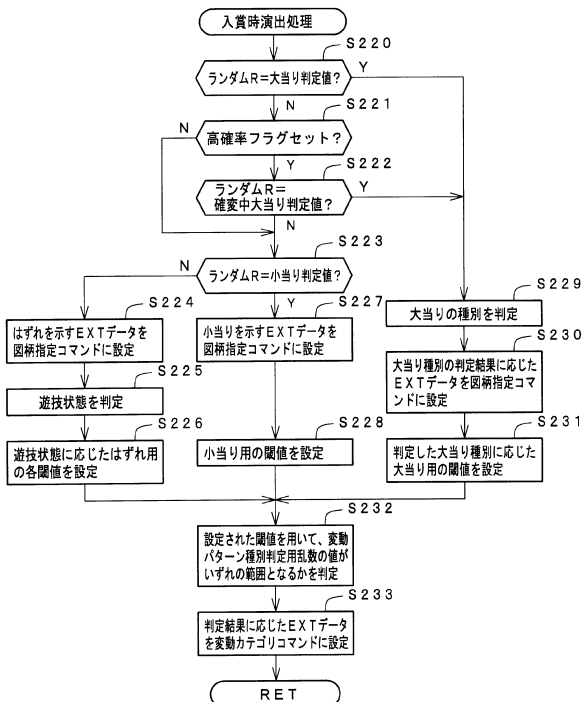
【図 19】



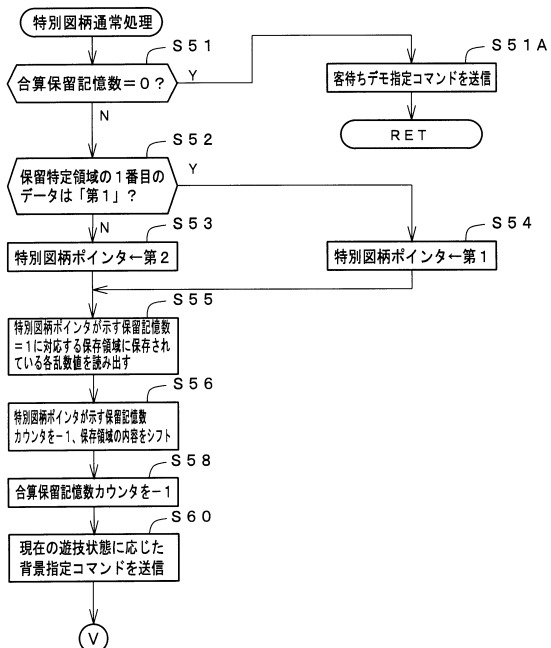
【図 20】



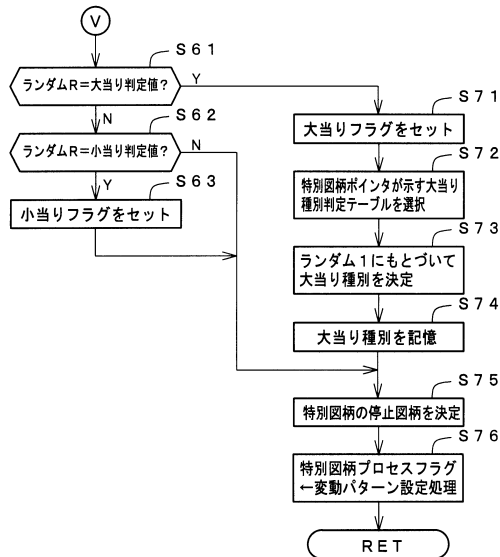
【図 21】



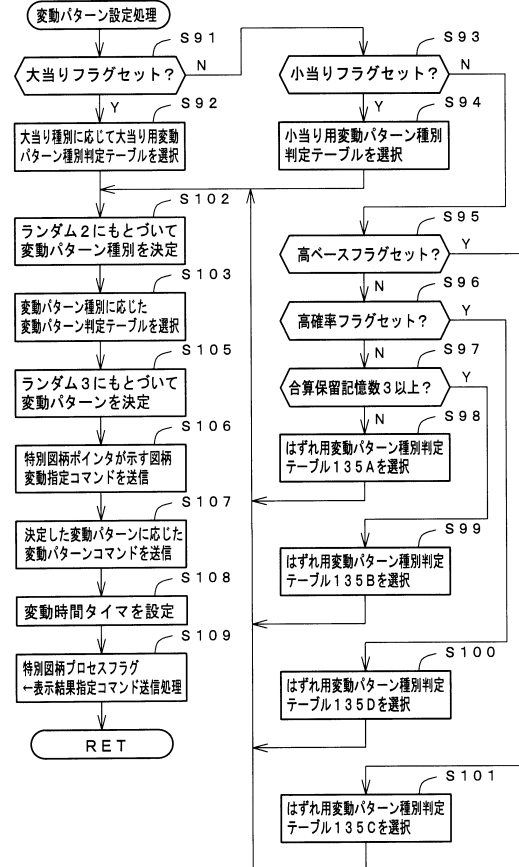
【図 22】



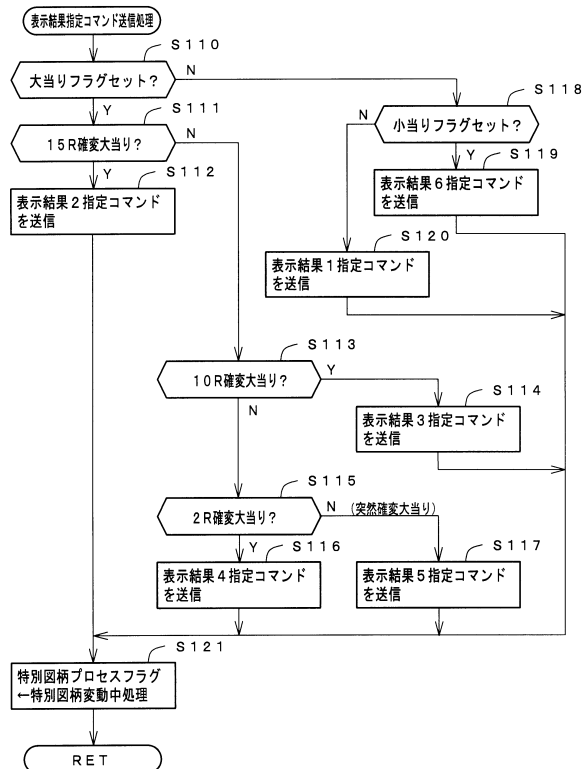
【図 23】



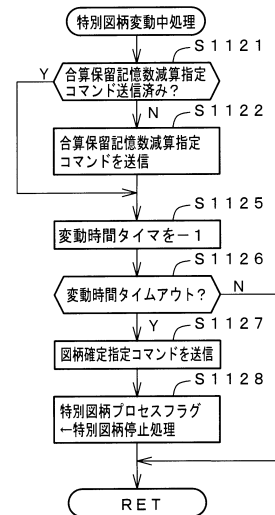
【図 24】



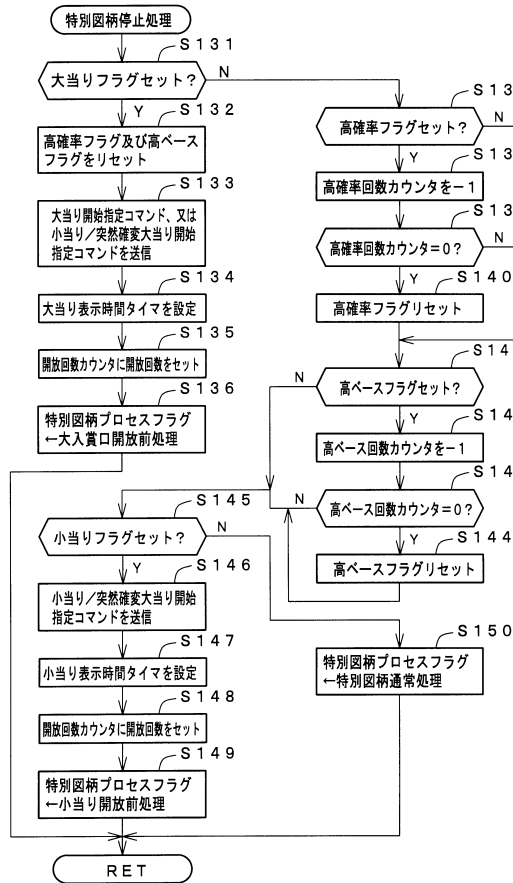
【図 25】



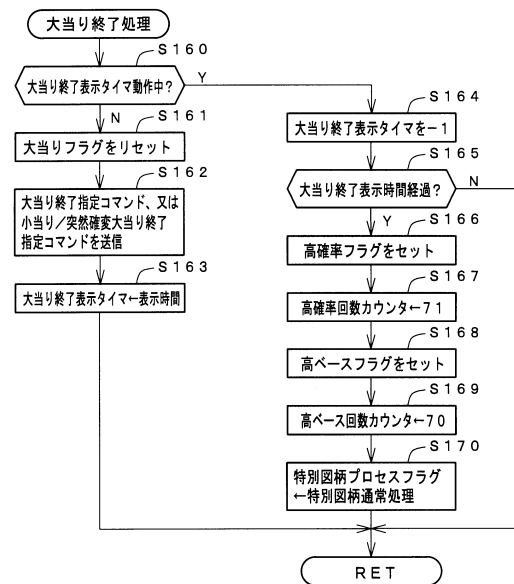
【図 26】



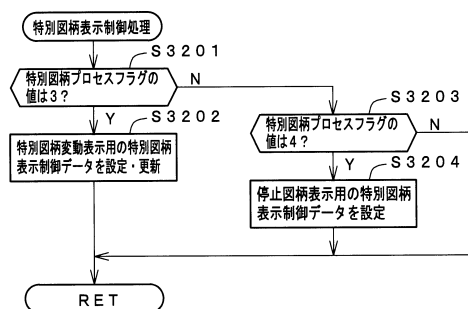
【図 27】



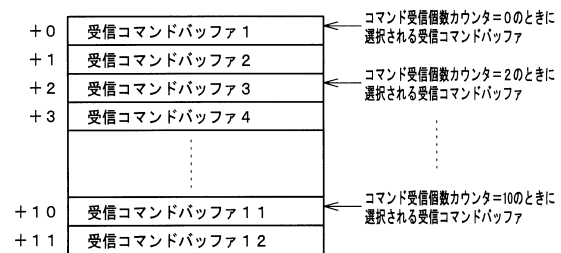
【図 28】



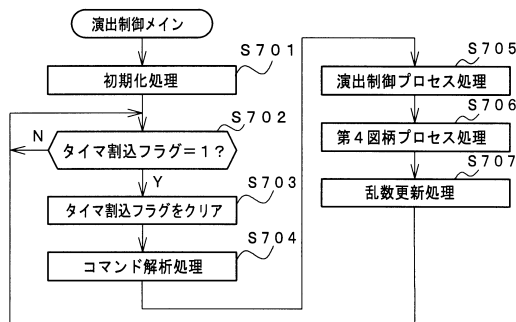
【図 29】



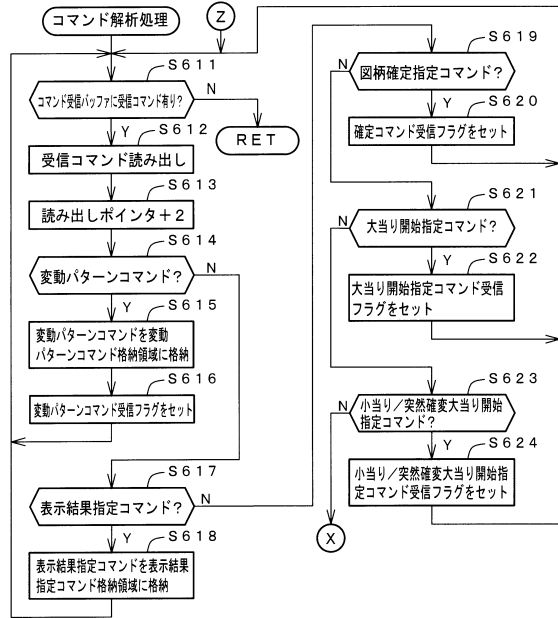
【図 31】



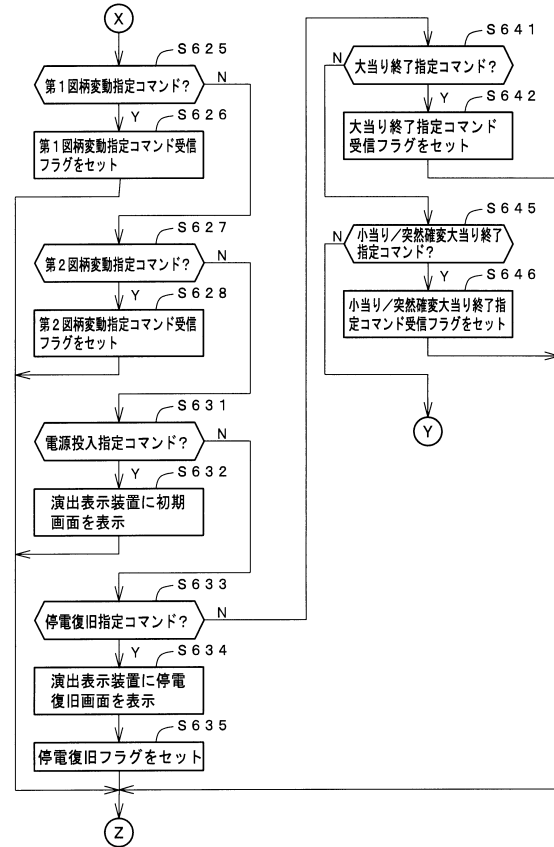
【図 30】



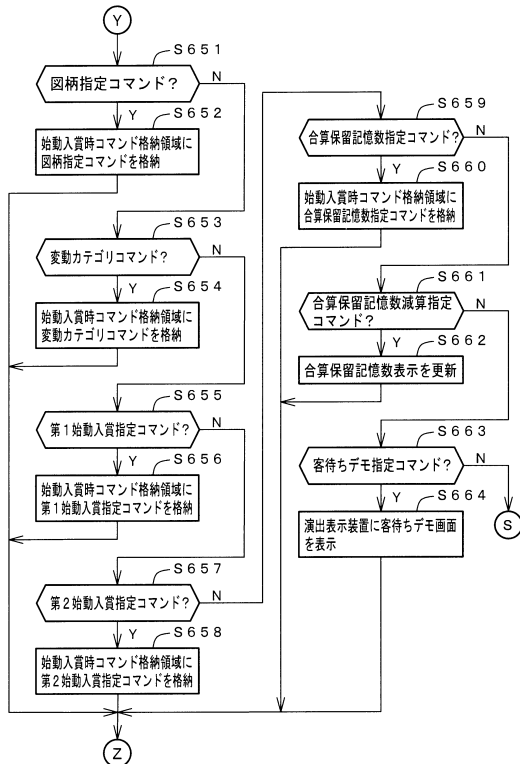
【図 3 2】



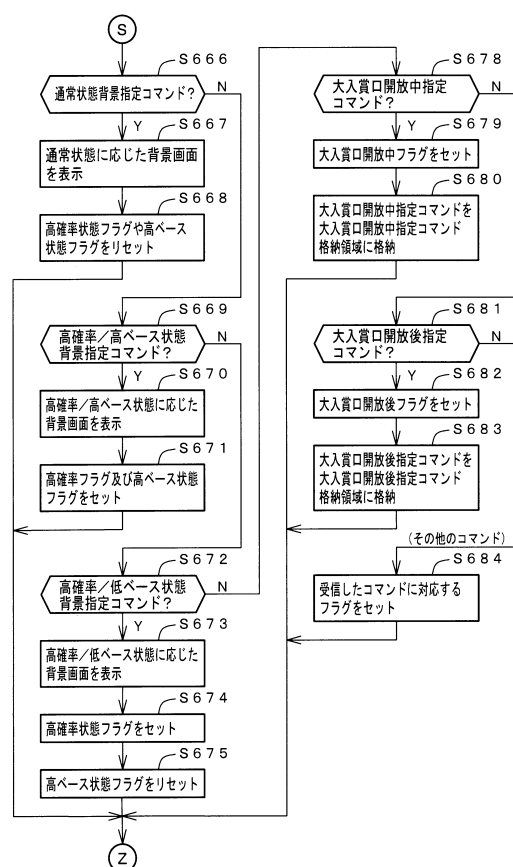
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



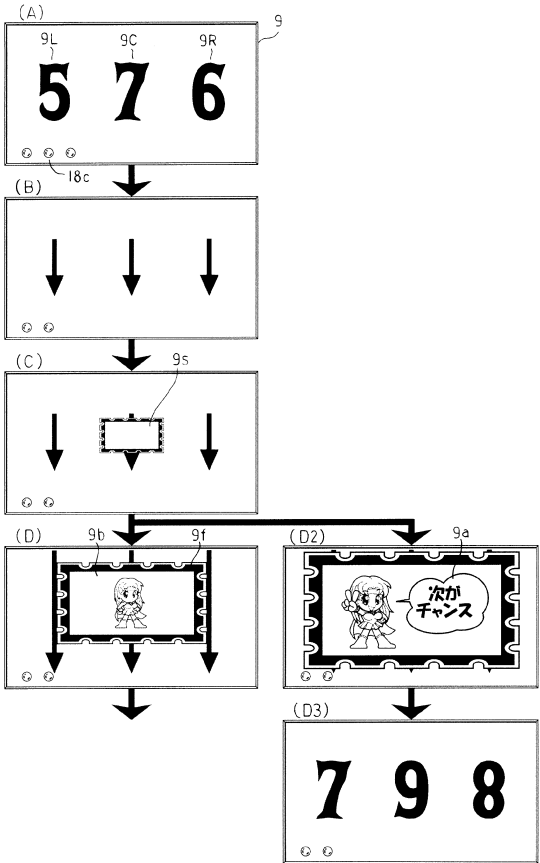
【図 3 6】

始動入賞時コマンド格納領域					未判定情報	
図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	合算保留記数指定コマンド			
格納領域 1	C400 (H)	C600 (H)	C203 (H)	0		
格納領域 2	C400 (H)	C600 (H)	0000 (H)	1		
格納領域 3	C400 (H)	C600 (H)	C205 (H)	1		
格納領域 4	C402 (H)	C612 (H)	C206 (H)	1		
格納領域 5	C400 (H)	C600 (H)	C207 (H)	1		
格納領域 6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0		
格納領域 7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0		
格納領域 8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0		

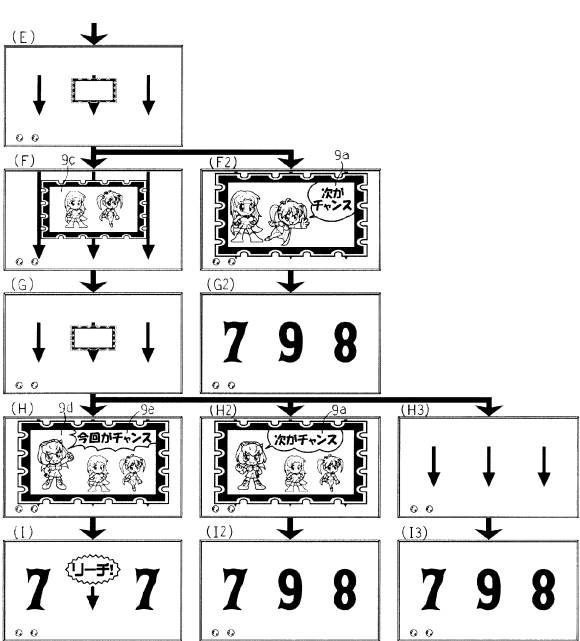
【図 3 7】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	予告演出決定用
SR3	1~99	先読み予告演出決定用

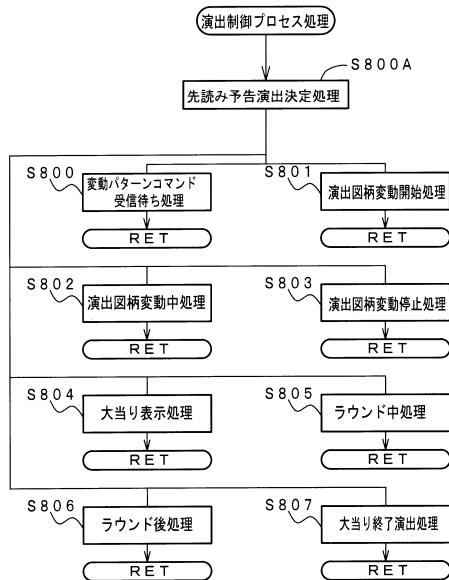
【図 3 8】



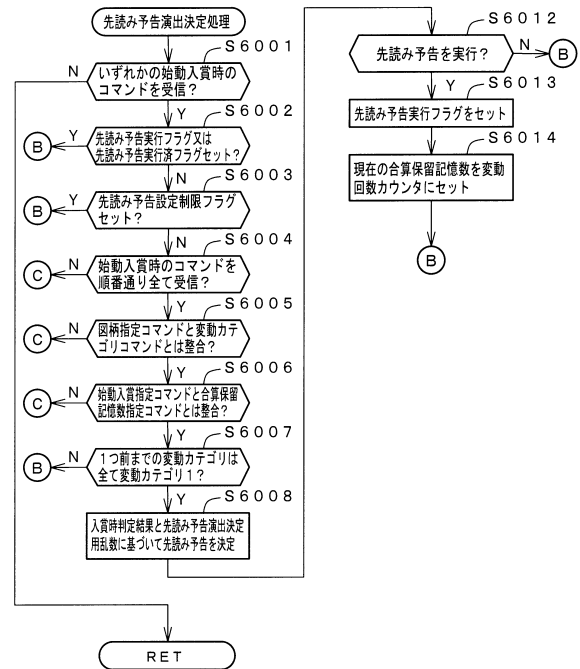
【図 3 9】



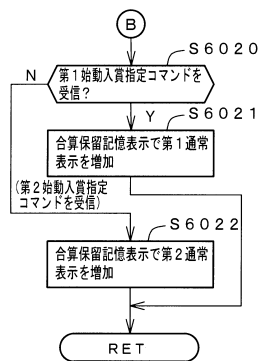
【図 40】



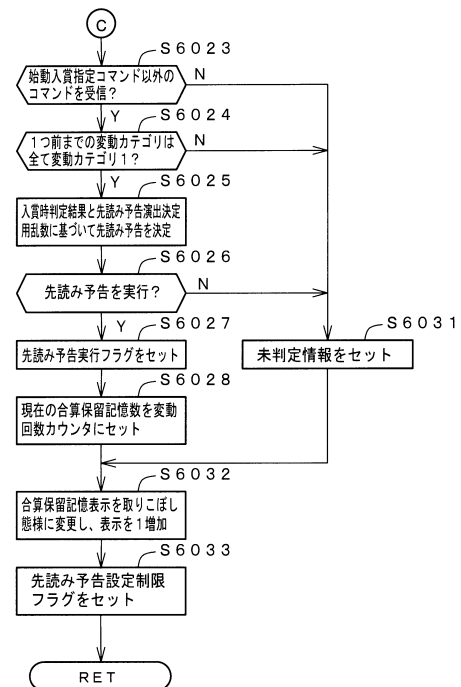
【図 41】



【図 42】



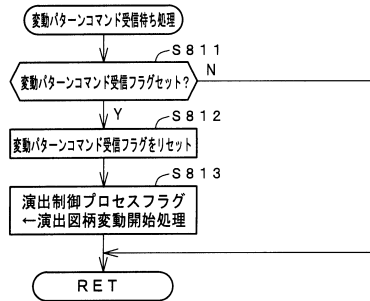
【図 43】



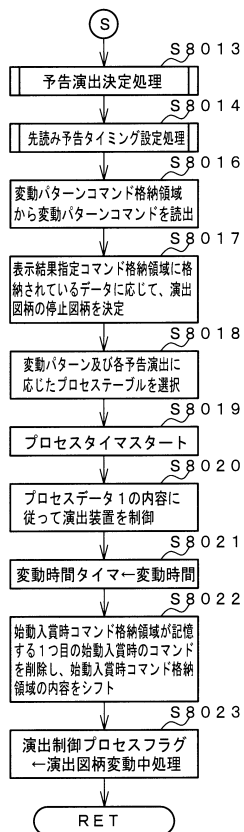
【図 4 4】

入賞時判定結果	先読み予告の有無	
	先読み予告しない	先読み予告する
非リーチはずれ	1～ 80	81～100
スーパーリーチはずれ	1～ 30	31～100
スーパーリーチ大当り	1～ 10	11～100

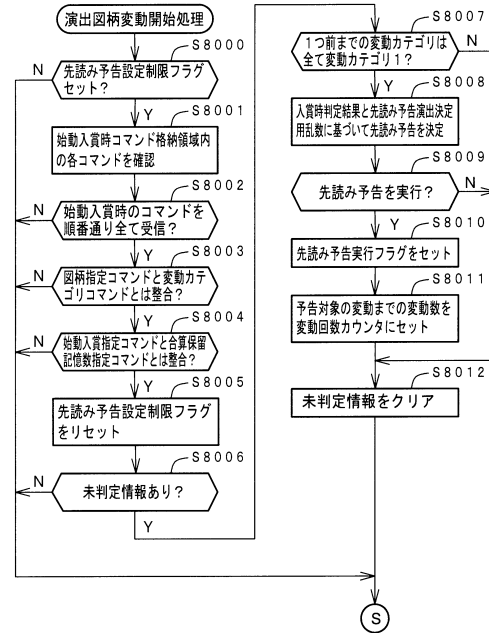
【図 4 5】



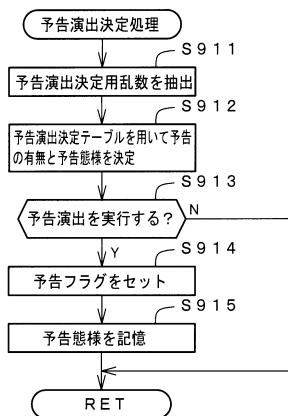
【図 4 7】



【図 4 6】



【図 4 8】



【図 4 9】

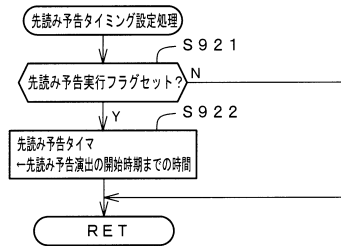
予告の有無と予告態様			
予告しない	ステップ1まで	ステップ2まで	ステップ3まで
1～ 30	31～ 70	71～ 90	91～100

(A) 先読み予告なしの場合

予告の有無と予告態様 (先読み予告実行タイミング)		
ステップアップ予告なし (ステップ1のタイミングで先読み予告)	ステップ1まで (ステップ2のタイミングで先読み予告)	ステップ2まで (ステップ3のタイミングで先読み予告)
1～ 30	31～ 70	71～100

(B) 先読み予告ありの場合

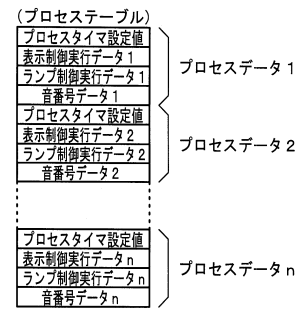
【図 50】



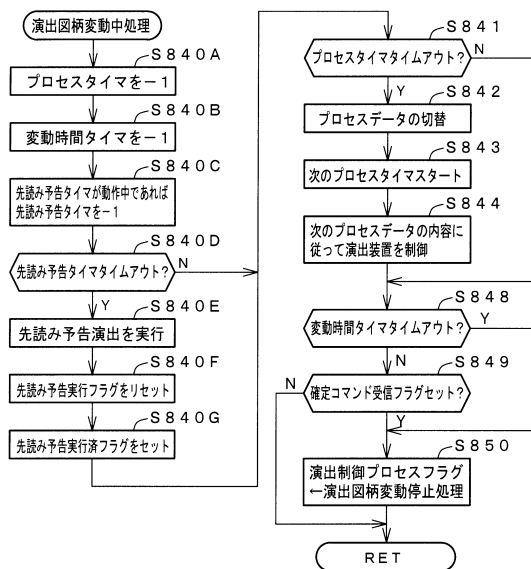
【図 51】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R、10R、2R)	大当り図柄	左右の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	135

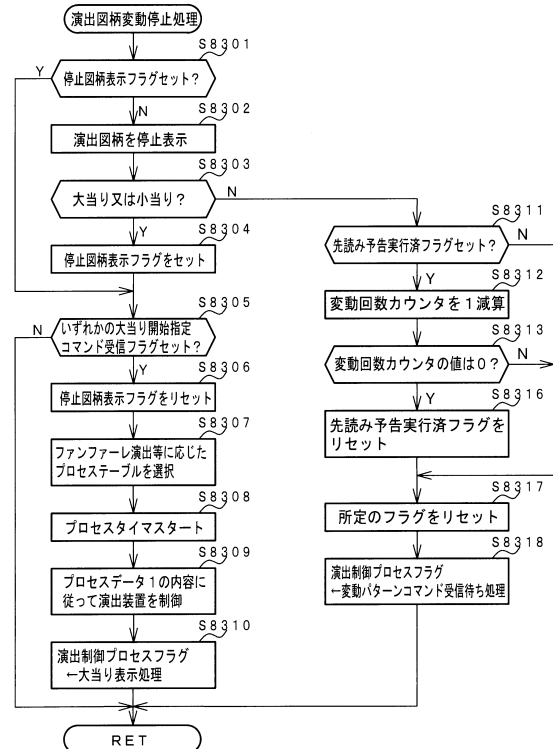
【図 52】



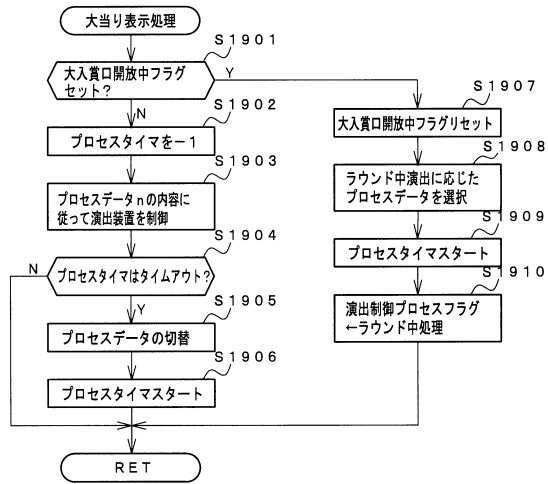
【図 53】



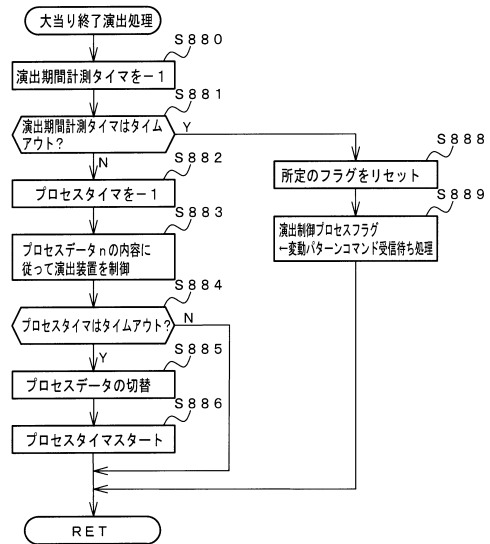
【図 54】



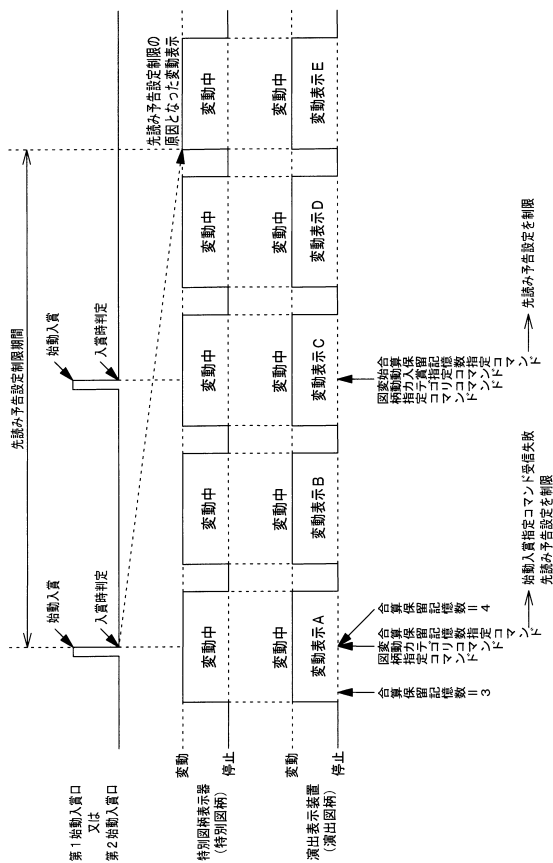
【図 55】



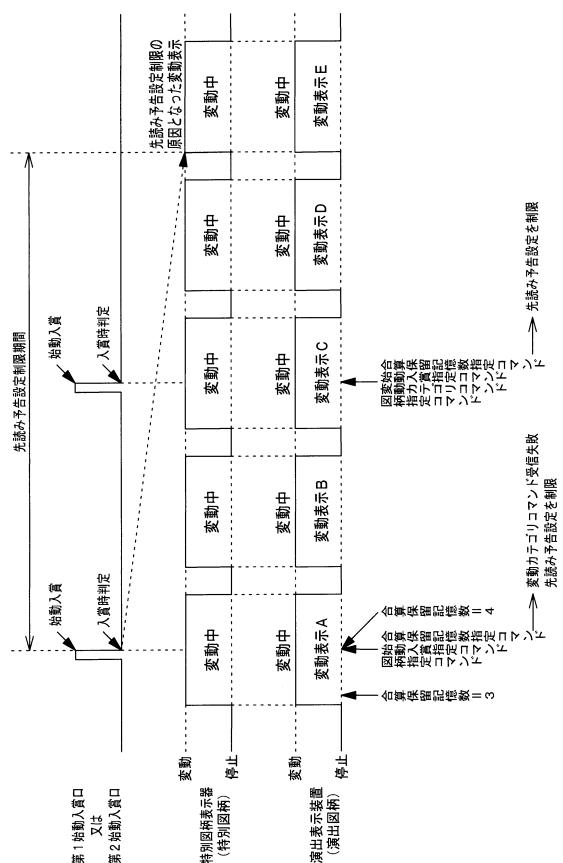
【図 56】



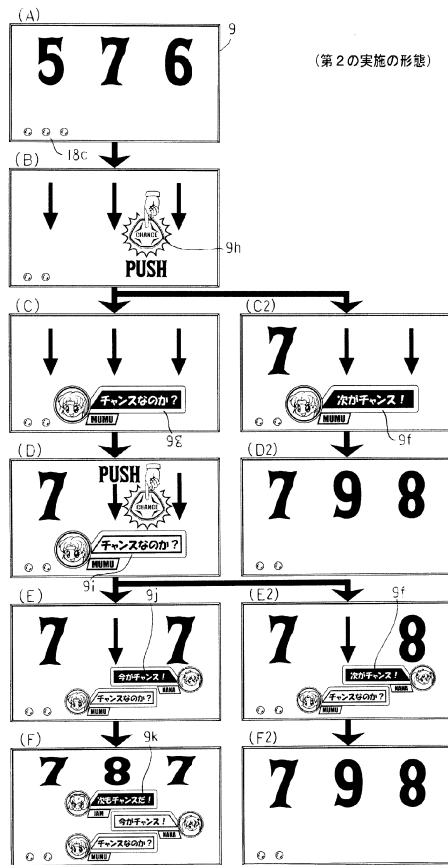
【図 57】



【図 58】



【図 59】



フロントページの続き

(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 ▲高▼木 尚哉

(56)参考文献 特開2010-154927 (JP, A)

特開2010-088468 (JP, A)

特開2011-156261 (JP, A)

特開2010-273890 (JP, A)

特開2011-004985 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02