

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5414835号
(P5414835)

(45) 発行日 平成26年2月12日 (2014. 2. 12)

(24) 登録日 平成25年11月22日 (2013. 11. 22)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 130 頁)

(21) 出願番号	特願2012-101562 (P2012-101562)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年4月26日 (2012. 4. 26)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-150236 (P2009-150236)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	110001195
原出願日	平成21年6月24日 (2009. 6. 24)		特許業務法人深見特許事務所
(65) 公開番号	特開2012-161661 (P2012-161661A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成24年8月30日 (2012. 8. 30)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成24年4月26日 (2012. 4. 26)		式会社三共内
		審査官	田畑 覚士
			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】

始動条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段は、第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、を含んでおり、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第1保留情報として記憶可能な第1保留記憶手段と、

前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第2保留情報として記憶可能な第2保留記憶手段と、

前記第1保留記憶手段に記憶された第1保留情報または前記第2保留記憶手段に記憶された第2保留情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該可変表示を特定可変表示とするか否かを決定する可変表示決定手段と、

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

前記可変表示決定手段にて前記特定可変表示が決定されたことに基づいて該特定可変表

示を実行するとともに、第1保留情報と第2保留情報の双方が記憶されているときに、第1保留情報に基づく可変表示よりも第2保留情報に基づく可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記第1始動条件が成立したときに、該成立によって前記第1保留記憶手段に記憶される第1保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段と、

前記第2始動条件が成立したときに、該成立によって前記第2保留記憶手段に記憶される第2保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段と、

前記第1始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第2始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定可変表示となることを示唆する通常先読み予告演出を、該判定対象の可変表示が開始されるまでに実行する通常予告演出実行手段と、

前記特定遊技状態において、前記第1始動条件成立時判定手段による判定を禁止する禁止手段と

を備え、

前記通常予告演出実行手段は、前記有利遊技状態に制御されている期間においては第1保留情報に基づく可変表示を対象とした通常先読み予告演出を実行せず、

前記遊技機はさらに、

前記特定遊技状態に制御されている期間中において、該特定遊技状態の終了後に実行される前記第2の識別情報の可変表示により前記特定遊技状態となることを示唆する特定先読み予告演出を実行可能な特定予告演出実行手段を備え、

停電からの復旧時において前記特定遊技状態であるときに、前記判定結果情報は全て初期化される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1保留情報および前記第2保留情報は、前記可変表示決定手段が前記特定可変表示とするか否かの決定に用いる数値データを含み、

前記可変表示決定手段は、前記数値データと、前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数と、複数種類の可変表示に対応した判定値とに基づいて、前記特定可変表示とするか否かを決定し、

前記判定値は、複数種類の可変表示のうち前記特定可変表示については前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数に関わらず共通の値が割振られており、前記特定可変表示以外の可変表示については前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られている

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、始動条件の成立（遊技球が始動入賞口に入賞したこと）に応じて各々を識別可能な複数種類の識別情報（図柄）の変動表示を行なう変動表示手段を備え、該変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり表示結果）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御し、該特定

10

20

30

40

50

遊技状態終了後に、第1遊技状態（通常遊技状態）、または、該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（確変状態、時短状態等）に移行させるものがあった。

【0003】

このような遊技機としては、大当たり遊技中に、当該大当たり遊技終了後に確変状態を付与するか否かを報知する再抽選演出（昇格演出）を行なうものがあった（特許文献1）。

【0004】

また、このような遊技機としては、大当たりの最中に、始動記憶内の乱数または新たに発生した始動入賞により取得した乱数が当りであるか否かを判定して、当りである場合には大当たり画面などに、保留中に大当たりの乱数が含まれている旨を遊技者に報知する、所謂、先読み予告演出を行なうものがあった（特許文献2）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006-61313号公報（段落番号0007）

【特許文献2】特開2005-230117号公報（段落番号0027，0028）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、複数の特別図柄表示器として、第1始動条件の成立に基づいて各々を識別可能な複数種類の第1特別図柄の変動表示を行なう第1特別図柄表示器と、第2始動条件の成立に基づいて各々を識別可能な複数種類の第2特別図柄の変動表示を行なう第2特別図柄表示器とを備え、大当たり遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第2特別図柄の変動表示を優先実行する遊技機では、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当たり遊技中や高ベース状態中に第1始動条件を成立させる第1始動入賞口に遊技球が始動入賞したことに基づき先読み予告を実行してしまうと、大当たり遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。つまり、大当たり遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第2始動条件を成立させる第2始動入賞口への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第2始動入賞口への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第1特別図柄の変動表示結果として期待される大当たりを保留したまま第2特別図柄の変動表示に基づく大当たりを狙うことが可能となってしまう。すると、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりと第2特別図柄の変動表示に基づく大当たりとの2回の大当たりが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがあった。

20

30

【0007】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続させることを故意に狙われることを防止することが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

40

【0008】

（1） 始動条件（遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと）が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（大当たり表示結果）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段は、第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（第1特別図柄）の可変表示を行う第1可変表示手段（第1特別図柄表示器8a）と、第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報

50

(第2特別図柄)の可変表示を行う第2可変表示手段(第2特別図柄表示器8b)と、を含んでおり、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第1保留情報(第1保留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(第1保留記憶バッファ)と、

前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を上限記憶数の範囲内で第2保留情報(第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(第2保留記憶バッファ)と、

前記第1保留記憶手段に記憶された第1保留情報または前記第2保留記憶手段に記憶された第2保留情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該可変表示を特定可変表示とするか否かを決定する可変表示決定手段と(図35のS105)、

10

前記特定遊技状態が終了した後に、前記第2始動条件の成立頻度が高まる有利遊技状態(確変状態、時短状態)に制御する有利遊技状態制御手段(図26のS167、S170、図22のS98)と、

前記可変表示決定手段にて前記特定可変表示が決定されたことに基づいて該特定可変表示を実行するとともに、第1保留情報と第2保留情報の双方が記憶されているときに、第1保留情報に基づく可変表示よりも第2保留情報に基づく可変表示を優先して実行する可変表示制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560における図20のS52で第2保留記憶数が0でなければS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、S55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分)と

20

前記第1始動条件が成立したときに、該成立によって前記第1保留記憶手段に記憶される第1保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段(S217A)と、

前記第2始動条件が成立したときに、該成立によって前記第2保留記憶手段に記憶される第2保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段(S217B)と、

前記第1始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第2始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定可変表示となることを示唆する通常先読み予告演出(連続予告演出)を、該判定対象の可変表示が開始されるまでに実行する通常予告演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100において、図35のS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定して図42のS1848を実行することによって、図57～図60に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分)と

30

前記特定遊技状態において、前記第1始動条件成立時判定手段による判定を禁止する禁止手段と

を備え、

前記通常予告演出実行手段は、前記有利遊技状態(確変状態、時短状態)に制御されている期間においては第1保留情報に基づく可変表示を対象とした通常先読み予告演出を実行せず(遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるS215AでYと判定したときにS217Aに移行しないように制御する部分)、

40

前記遊技機はさらに、

前記特定遊技状態に制御されている期間中(大当たりラウンド中、エンディング演出時)において、該特定遊技状態の終了後に実行される前記第2の識別情報の可変表示により前記特定遊技状態となることを示唆する特定先読み予告演出(図46の演出なし(エンディング昇格)、ストーリー演出、チャンス報知演出、完全告知演出)を実行可能な特定予告演出実行手段(図47のS1910、S1915、S1916、S1923、図48のS1980、S1985、S1989、図49のS704、S706、S707、図50のS714)を備え、

停電からの復旧時において前記特定遊技状態であるときに、前記判定結果情報は全て初

50

期化される（遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当たりであった場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する）。

【0009】

このような構成によれば、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止することができる。

（2）前記第1保留情報および前記第2保留情報は、前記可変表示決定手段が前記特定可変表示とするか否かの決定に用いる数値データを含み、

前記可変表示決定手段は、前記数値データと、前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数と、複数種類の可変表示に対応した判定値とに基づいて、前記特定可変表示とするか否かを決定し、

10

前記判定値は、複数種類の可変表示のうち前記特定可変表示については前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数に関わらず共通の値が割振られており、前記特定可変表示以外の可変表示については前記第1保留情報および前記第2保留情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られている。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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CPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】予め用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

30

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図17】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図18】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図19】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図22】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

40

【図23】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図25】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図26】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図27】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図28】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図29】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図30】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図31】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

- 【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】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 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 3 7】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 8】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 連続予告演出を実行しているときに第 2 特別図柄の変動表示が割込んだ場合の取扱いを示す説明図である。
- 【図 4 0】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。 10
- 【図 4 1】 プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 2】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 大当たり表示処理における演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 演出決定処理において演出を決定するために用いられるデータテーブルの内容を表形式で示す図である。
- 【図 4 7】 演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 ラウンド後処理における第 1 先読み演出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 0】 ラウンド後処理における第 2 先読み演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 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 2】 「チャンス報知」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。
- 。 【図 5 3】 「チャンス報知」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。
- 。 【図 5 4】 「ストーリー」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。
- 【図 5 5】 「ストーリー」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。
- 【図 5 6】 「完全告知」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。
- 【図 5 7】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 5 8】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 9】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 0】 連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 1】 擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 2】 連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
- 【図 6 3】 連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 6 4】 連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 6 5】 はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。
- 【図 6 6】 はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態の他の例を示す説明図である。 40
- 【図 6 7】 はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
- 【図 6 8】 スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。
- 【図 6 9】 擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。
- 【図 7 0】 スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割当てられている範囲における割当て例を示す説明図である。 50

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、始動条件の成立に応じて各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なう変動表示手段を備え、該変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、該特定遊技状態終了後に、第1遊技状態、または、該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態に移行させる遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

10

【0012】

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。

【0013】

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、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取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。

20

【0014】

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。

【0015】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9では、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の変動表示（可変表示、更新表示、または、巡回表示ともいう）が行なわれる。よって、演出表示装置9は、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の変動表示を行なう変動表示装置に相当する。演出表示装置9では、表示画面上で演出図柄を表示する演出図柄表示領域が設けられており、当該演出図柄表示領域に、たとえば「左」、「中」、「右」の3つ（複数）の演出図柄を変動表示する表示領域としての図柄表示エリアがある。これら3つの演出図柄のそれぞれは、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄である。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

30

40

【0016】

遊技盤6における演出表示装置9の上部の左側には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示手段）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の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば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）を変動表示するように構成されている。遊技盤6における演出表示装置9の上部の右側には、各々を識別可能

50

な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示手段)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字(または、記号)を変動表示するように構成されている。

【0017】

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(たとえば、ともに0～9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、たとえば、00～99の数字(または、2桁の記号)を変動表示するように構成されていてもよい。

10

【0018】

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

【0019】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動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(たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと)した後、変動表示の開始条件(たとえば、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特別図柄の変動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)が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口等の予め入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。以下の説明においては、第1始動入賞口13に入賞したことを第1始動入賞と呼ぶ場合があり、第2始動入賞口14に入賞したことを第2始動入賞と呼ぶ場合がある。始動条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで特別図柄の変動表示を行なう権利である保留記憶データとして保留して記憶される。具体的に、保留記憶データは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ560のRAM55の所定領域に記憶される。

20

【0020】

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

30

40

【0021】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0022】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14

50

に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【0023】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0024】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0025】

第1特別図柄表示器8aの下部には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器（たとえば、LED）からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を1減らす。

【0026】

第2特別図柄表示器8bの下部には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器（たとえば、LED）からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を1減らす。

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

10

20

30

40

50

【0030】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置20が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となるラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0031】

16ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、通常状態（確変状態でない遊技の遊技状態）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確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。この実施の形態では、「確変大当り」として、演出態様が異なる複数種類（2種類）の確変大当り（確変大当りA、確変大当りB）が設けられている。また、16ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。このように、通常大当りとなったときには、大当り遊技状態の終了後に、第1遊技状態としての時短状態に移行し、確変大当りとなったときには、第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態としての確変状態（時短状態を含む）に移行する。

【0032】

遊技盤6の右側方下部には、普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

【0033】

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の表示の変動表示が開始される。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変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つの表示器（たとえば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過があるごとに、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ごとに、普通図柄保留記憶表示器41は点灯する表示器を1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器を1減らす。さらに、前述の確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。これにより、第2始動条件の成立頻度および／または第2特別図柄の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態となる。

【0034】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器1

10

20

30

40

50

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15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。したがって、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄であったりす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。

【0035】

10

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（変動表示期間）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。したがって、普通図柄が当りとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0036】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。

20

【0037】

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。

【0038】

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

30

【0039】

40

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

50

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。

【0040】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

【0041】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機1に隣接して設置される（図示せず）。

【0042】

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

【0043】

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したが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、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたが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。

【0044】

乱数回路503は、特別図柄の変動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（たとえば、0）と上限値（たとえば、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したがって更新し、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）時であることに基づいて、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。

【0045】

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替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。

【0046】

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。たとえば、ROM54等の所定の記憶領域に記

10

20

30

40

50

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なうことによって、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。

【0047】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路503から数値データをランダムRとして読出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムRに基づいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

10

【0048】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、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。

20

【0049】

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

30

【0050】

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

40

【0051】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉す

50

るソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 31 に搭載されている。

【0052】

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

【0053】

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。

【0054】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 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したがって動作し、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 CPU 101 は、演出制御コマンドに基づいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行なわせる。

【0055】

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 の表示制御を行なう VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 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、VDP によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【0056】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドにしたがってキャラクタ ROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）を予め格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 101 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータに基づいて表示制御を実行する。

【0057】

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

【0058】

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、たとえばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号ごとに設けられる。さらに、単方向性回路である出力

10

20

30

40

50

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。

【0059】

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

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

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S（以下、単にSという）1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なう。

30

【0063】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（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（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）の初期化等）を行なった後（S4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（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。

40

【0064】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（たとえば、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（S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（S10～S15）を実行する。

【0065】

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

50

ックアップRAM領域のデータ保護処理（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否か確認する（S7）。そのような保護処理が行なわれていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、たとえば、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。

【0066】

電力供給停止時処理が行なわれたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行なう（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なう。よって、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。

【0067】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（S41～S43の処理）を行なう。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（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。S41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等）、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等である。

【0068】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（S43）。そして、S14に移行する。なお、この実施の形態では、CPU56は、S43の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0069】

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。

【0070】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行なう（S10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（たとえば、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、任意の値または予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（たとえば、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（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（S12）。

【0071】

S 1 1 および S 1 2 の処理によって、たとえば、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等制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。

【0072】

また、CPU 5 6 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（S 1 3）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置 9 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行なう。

10

【0073】

また、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S 1 4）。CPU 5 6 は、たとえば、乱数回路設定プログラムにしたがって処理を実行することによって、乱数回路 5 0 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行なう。

【0074】

そして、S 1 5 において、CPU 5 6 は、所定時間（たとえば 2 m s）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値としてたとえば 2 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、2 m s ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

20

【0075】

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

30

【0076】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において変動表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

40

【0077】

タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 5 に示す S 2 0 ～ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。電源断信号は、たと

50

えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域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なう（スイッチ処理：S21）。

【0078】

次に、CPU 56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の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（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、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。

10

【0079】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S23）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S24、S25）。

【0080】

20

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行なう（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したがって該当する処理を実行する。CPU 56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。

【0081】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56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したがって該当する処理を実行する。CPU 56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。

【0082】

30

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S28）。

【0083】

さらに、CPU 56は、たと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、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S29）。

【0084】

また、CPU 56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の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（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基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。

40

【0085】

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、CPU 56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（S31：出力処理）。

【0086】

また、CPU 56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な

50

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なう（S32）。CPU56は、たとえば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過するごとに、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行する。

【0087】

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な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なう（S33）。CPU56は、たとえば、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「×」）を切替えるような速度であれば、0.2秒が経過するごとに、出力バッファに設定される表示制御データの値（たとえば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切替える。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、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。

【0088】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2msごと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S21～S33（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たと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。

【0089】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示態様を、変動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）の変動表示態様という。

【0090】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果を、変動表示結果が「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）の変動表示態様という。

【0091】

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、演出図柄の変動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に、演出図柄が揃って停止表示される。

【0092】

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、演出図柄の変動表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の変動表示が行なわれた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。たとえば「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」の変動表示態様という。

【0093】

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回行なわれると、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。

10

【0094】

図6は、予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、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「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、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が2回行なわれる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が2回行なわれる。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3回行なわれる。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4回行なわれる。

20

【0095】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄または小当た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、突然確変大当たりまたは小当た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、突然確変大当たりまたは小当た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2回行なわれる。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3回行なわれる。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4回行なわれる。また、突然確変大当たりまたは小当た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2回行なわれる。

30

40

【0096】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（たとえば、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）を示しているが、たとえば、同じ種類のスーパーリーチの場合で

50

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。たとえば、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したがって、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、たとえば、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なう場合には、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なう場合には、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（たとえば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0097】

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(種別、後述する通常大当り、確変大当りA、確変大当りB、および、突然確変大当りのいずれかの種別)を決定する(大当り種別判定用)

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

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

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄に基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)

20

(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)。

【0098】

本実施の形態では、確変大当りとして、確変大当りAの種別と、確変大当りBの種別とを含む。確変大当りBは、変動表示の表示結果導出時に確変状態と非確変状態とのどちらのときも導出表示される確変非特定表示結果(偶数の図柄が揃った表示結果)を導出表示し、大当り遊技状態において確変大当りであるか否か不明な状態から確変大当りに昇格するか否かを示す昇格演出が行なわれて確変大当りに昇格する演出(昇格ありの演出)が行なわれる大当りである。この昇格演出は、言い換えると、発生した大当りが、大当り遊技状態の終了後に確変大当りに移行するか否かを示す移行報知演出である。確変大当りAは、変動表示の表示結果導出時に確変状態となることを示す確変表示結果(奇数の図柄が揃った表示結果)を導出表示し、大当り遊技状態において昇格演出が行なわれない大当りである。

30

【0099】

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。

【0100】

40

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したがってグループ化したものである。たとえば、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、たとえば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動4回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、たとえば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出等の特定演出の有無でグループ化してもよい。

50

【0101】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当り（確変大当りA、確変大当りBの両方を含む確変大当り）である場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3およびスーパーCA3-4とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-4とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。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CA2-1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CA2-2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CA2-3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CA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動3回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

10

20

【0102】

図5に示された遊技制御処理におけるS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算更新)を行なう。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。

30

【0103】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。以下の説明において、通常時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値のうち、通常時大当り判定テーブルに設定された通常時(非確変時)用の大当り判定値は、確変時大当り判定テーブルにおいても共通の大当り判定値として用いられるものであり、通常時大当り判定値という。また、確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値のうち、通常時大当り判定値以外の確変時固有の大当り判定値は、確変時において前述の通常大当り判

40

50

定値に加えて固有の大当たり判定値として用いられるものであり、確変時大当たり判定値という。

【0104】

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、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行なうときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行なうときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図8(B)に記載されている各数値が小当たり判定値として設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図8(C)に記載されている各数値が小当たり判定値として設定されている。

10

【0105】

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

20

【0106】

なお、この実施の形態では、図8(B)、(C)に示すように、小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には100分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には1000分の1の割合で小当たりと決定される場合を説明する。したがって、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、「小当たり」と決定される割合が高い。

30

【0107】

図8(D)、(E)は、ROM54に記憶されている大当た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に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)大当たり種別を決定する場合の大当た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に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

40

【0108】

大当たり種別判定テーブル131a、131bは、変動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、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当たりの種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「突然確変大当たり」、「通常大当たり」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。

【0109】

「確変大当たりA」は、前述のように、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。「確変大当たりA」について

50

は、大当たり遊技状態において昇格演出が行なわれない。「確変大当たりB」は、「前述のように、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。「確変大当たりB」については、大当たり遊技状態において確変大当たりであるか否か不明な状態から確変大当たり昇格するか否かを示す昇格演出が行なわれて確変大当たり昇格する演出（昇格ありの演出）が行なわれる場合がある。

【0110】

また、「通常大当たり」は、前述のように、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されない（この実施の形態では、時短状態に移行される）大当たりである。「通常大当たり」については、大当たり遊技状態において確変大当たりであるか否か不明な状態から確変大当たり昇格するか否かを示す昇格演出が行なわれるが確変大当たり結果的に昇格しない演出（昇格なしの演出）が行なわれる場合がある。

10

【0111】

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、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「突然確変大当たり」、「通常大当たり」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。

【0112】

大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bには、「確変大当たりB」の判定値数が大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aよりも多く設定されている。したがって、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には、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と比較して、「確変大当たりB」に決定される割合が高い。また、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aには、「突然確変大当たり」の判定値数が大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bよりも多く設定されている。したがって、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」に決定される割合が高い。突然確変大当たりは、ラウンド数が少なく開閉板開放時間が極めて短く設定されているため、実質的に賞球が得られない当りである。

20

【0113】

第2始動入賞口14への入賞がしやすくなる確変状態および時短状態においては、これら確変状態および時短状態となっていない通常状態と比べて第2始動入賞口14への入賞が増えるので、実質的に賞球が得られない突然確変大当たりの発生する割合が低減され、かつ、賞球が得られる確変大当たりBの発生する割合が向上する。このため、たとえば、確変大当たりが連続した場合の遊技者にとっての有利度合いを高くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0114】

また、第1特図用大当たり種別判定テーブルおよび第2特図用大当たり種別判定テーブルでは、第1特別図柄について「確変大当たりAまたは確変大当たりB」の大当たり種別が選択される割合と、第2特別図柄について「確変大当たりAまたは確変大当たりB」の大当たり種別が選択される割合とが等しくなるように設定されている。

40

【0115】

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」の振分けを行なわない（すなわち、第1特別図柄の変動表示を行なう場合にのみ、「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。

【0116】

なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態として2ラウンドの突然確変大当たりと、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16ラウンドの大当たり（確変大当たりA、確

50

変大当りB、通常大当り)と決定する場合を説明するのであるが、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。たとえば、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、たとえば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、たとえば、同じ16ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、たとえば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態のいずれの場合であっても、大入賞口を16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16ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出(いわゆるランクアップボーナスの演出)を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に16ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、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、大当り遊技が継続する(あたかも16回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出)ようにしてもよい。

10

【0117】

20

図9(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)に基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。

【0118】

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

30

【0119】

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

【0120】

40

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

【0121】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、通常大当り、確変大当りA、または、確変大当りB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

50

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。

【0122】

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、たとえば、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当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割当てられている。よって、変動表示結果が「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 2 ラウンド大当り状態に制御する場合には、16 ラウンド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。

【0123】

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、変動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) に基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。

【0124】

図 10 (A), (B) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135B 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、遊技状態が確変状態または時短状態であるか、または、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 135B 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 ~ 135B は、変動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) に基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。

【0125】

なお、図 10 に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 135B を用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル (判定値の割合を異ならせたテーブル) を用いるようにしてもよい。

【0126】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 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 種類のテーブルのみを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものに限られない。たとえば、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、たとえば、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。たとえば、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。

【0127】

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

10

20

30

40

50

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。たとえば、第1特別図柄の変動表示を行なう場合には、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、たとえば、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。たとえば、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（たとえば3以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。

10

【0128】

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。

【0129】

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、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

20

【0130】

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

【0131】

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、変動表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果等に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）に基づいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3～スーパーCA3-4のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれか

40

50

にする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の変動表示結果が「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。

【0132】

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

【0133】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動表示結果を「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）に基づいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0134】

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

【0135】

コマンド8C01（H）～8C06（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。コマンド8C01（H）は、はずれに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C02（H）は、通常大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C03（H）は、確認大当りAに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C04（H）は、確認大当りBに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C05（H）は、突然確変大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C06（H）は、小当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01（H）～8C06（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。

【0136】

なお、確認大当り A に決定されているコマンドと、確認大当り B に決定されているコマンドとを分けて用いず、確変大当り共通のコマンドとして用いるようにしてもよい。

【0137】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 1 図柄変動指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示(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 特別図柄の変動表示を開始するのか第 2 特別図柄の変動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。

10

【0138】

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

【0139】

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

20

【0140】

コマンド 9 5 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図 1 9 参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドの E X T データに、判定結果としての変動パターン種別(変動パターンの情報および当りはずれの情報を含む変動パターン種別)を指定し、かつ、大当たりとする判定がされた場合は前述の通常時大当たり判定値に基づいて判定されたかどうかを指定する(より具体的には、前述の通常時大当たり判定値と確変時大当たり判定値とのどちらで判定されたかを特定する)値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行なう。

30

【0141】

たとえば、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、E X T データに「0 0 (H)」を設定した入賞時判定結果 1 指定コマンドが送信される。また、たとえば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー C A 2 - 7 となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、E X T データに「0 1 (H)」を設定した入賞時判定結果 2 指定コマンドが送信される。

40

【0142】

また、たとえば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 およびスーパー C A 2 - 7 以外の種別となると判定した場合には、E X T データに「0 8 (H)」を設定した入賞時判定結果 9 指定コマンドが送信される。なお、これに限らず、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 およびスーパー C A 2 - 7 以外の種別となると判定した場合については、各判定結果ごとに当該判定結果を示す入賞時判定結果指定

50

コマンドを送信するようにしてもよい。

【0143】

また、たとえば、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値（通常時と確変時とで共通の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4となる（スーパーリーチ大当たりとなる）と判定した場合には、EXTデータに「02（H）」を設定した入賞時判定結果3指定コマンドが送信される。また、たとえば、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値（通常時と確変時とで共通の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合には、EXTデータに「09（H）」を設定した入賞時判定結果10指定コマンドが送信される。なお、これに限らず、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合については、各判定結果ごとに当該判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

10

【0144】

また、たとえば、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値（確変時固有の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4となる（スーパーリーチ大当たりとなる）と判定した場合には、EXTデータに「03（H）」を設定した入賞時判定結果4指定コマンドが送信される。また、たとえば、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値（確変時固有の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合には、EXTデータに「0A（H）」を設定した入賞時判定結果11指定コマンドが送信される。なお、これに限らず、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合については、各判定結果ごとに当該判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0145】

また、たとえば、この実施の形態では、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、EXTデータに「04（H）」を設定した入賞時判定結果5指定コマンドが送信される。また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA2-7となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、EXTデータに「05（H）」を設定した入賞時判定結果6指定コマンドが送信される。

30

【0146】

また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1およびスーパーCA2-7以外の種別となると判定した場合には、EXTデータに「0B（H）」を設定した入賞時判定結果12指定コマンドが送信される。なお、これに限らず、第2始動入賞への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1およびスーパーCA2-7以外の種別となると判定した場合については、各判定結果ごとに当該判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0147】

また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値（通常時と確変時とで共通の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4となる（スーパーリーチ大当たりとなる）と判定した場合には、EXTデータに「06（H）」を設定した入賞時判定結果7指定コマンドが送信される。また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値（通常時と確変時とで共通の大当たり判定値）に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合には、EXTデータに「0C（H）」を設定した入賞時判定結果13指定コマンドが送信される。なお、これに限らず、第2始動入賞

50

口14への始動入賞時に通常時大当り判定値に基づいて大当りと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別となると判定した場合には、各判定結果ごとに当該判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0148】

また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時に確変時大当り判定値（確変時固有の大当り判定値）に基づいて大当りと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、EXTデータに「07（H）」を設定した入賞時判定結果8指定コマンドが送信される。また、たとえば、第2始動入賞口14への始動入賞時に確変時大当り判定値（確変時固有の大当り判定値）に基づいて大当りと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA3-4以外の種別とな

10

【0149】

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。

【0150】

コマンドA001～A003（H）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始1指定コマンド、大当り開始指定2指定コマンドおよび小当り／突然確変大当り開始指定コマンドがある。大当り開始1指定コマンドは、通常大当りまたは確変大当りBの大当り遊技の開始を指定する場合に送信される。大当り開始2指定コマンドは、確変大当りAの大当り遊技の開始を指定する場合に送信される。小当り／突然確変大当り開始指定コマンドは、小当りまたは突然確変大当りの大当り遊技の開始を指定する場合に送信される。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当りである場合に突然確変大当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。

20

30

【0151】

コマンドA1XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A2XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【0152】

コマンドA301（H）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了1指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。コマンドA302（H）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大

40

【0153】

コマンドB000（H）は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、遊技状態が時短状態（

50

確変状態を含まない)であることを指定する演出制御コマンド(時短状態指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

【0154】

コマンドB1XX(H)は、時短状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(時短回数指定コマンド)である。コマンドB1XX(H)における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。

【0155】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC0XX(H)における「XX」が、第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC1XX(H)における「XX」が、第2保留記憶数を示す。

【0156】

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。

【0157】

たとえば、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変動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。

【0158】

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。たとえば、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。

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

図15および図16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56

10

20

30

40

50

0（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（S311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（S313、S314）。そして、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。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、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。

10

【0162】

S300～S310の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理（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、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の変動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。

20

【0163】

変動パターン設定処理（S301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（変動表示時間：変動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）を特別図柄の変動表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS302に対応した値（この例では2）に更新する。

30

【0164】

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

【0165】

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

40

【0166】

特別図柄停止処理（S304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行なう。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS305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S308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

50

）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄が停止されるように制御する。

【0167】

大入賞口開放前処理（S305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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S306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンドごとに実行されるが、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。

10

【0168】

大入賞口開放中処理（S306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう。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S305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS307に対応した値（この例では7）に更新する。

20

【0169】

大当たり終了処理（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に行なわせるための制御を行なう。また、遊技状態を示すフラグ（たとえば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0170】

小当たり開放前処理（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なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等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各ラウンドごとに実行されるが、第1ラウンド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。

30

【0171】

小当たり開放中処理（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なう。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S308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

40

【0172】

小当たり終了処理（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に行なわせるための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0173】

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

50

ートである。また、図17(B)は、S314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0174】

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

【0175】

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（S212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図18参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S214A）。なお、S214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域に予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。たとえば、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。

【0176】

図18は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図18に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

なお、S215AまたはS216AでYと判定したことによりS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、S218Aにおいて、第1保留記憶数指

10

20

30

40

50

定コマンドのみを送信する制御を行ない、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行なわない。なお、S 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞時判定結果を特定不能であることを示す値をE X Tデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0180】

この実施の形態では、S 2 1 5 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合（確変状態でも時短状態でもない場合）にのみS 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、S 2 1 6 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみS 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみS 2 1 7 Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはS 2 1 7 Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

10

【0181】

また、第1始動入賞口13への始動入賞があったときには、遊技状態が通常状態でない場合（確変状態または時短状態である場合）、および、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にも、S 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行し、前述のような始動入賞に基づく判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドを送信してもよい。そのような状況で入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100において、当該入賞時判定結果指定コマンドに基づいて、第1始動入賞口13への始動入賞に基づく入賞時判定結果指定コマンドに応じた演出（先読み予告の演出）を行なわないようにする必要がある。これに限らず、そのような状況で入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100において、当該入賞時判定結果指定コマンドに基づいて、第1始動入賞口13への始動入賞に基づく入賞時判定結果指定コマンドに応じた演出（先読み予告の演出）を行なうようにしてもよい。

20

【0182】

この実施の形態では、始動入賞に基づく判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドに基づいて保留記憶データの内容を、当該保留記憶に応じて行なわれる変動表示が開始されるよりも前に先読みして認識し、変動表示が開始されるよりも前に当該保留記憶データに関する報知を行なう先読み予告が行なわれる場合がある。この実施の形態の場合、先読み予告としては、連続予告演出と、保留内大当り報知演出とが設けられており、個別に設定された実行条件が成立したときに、個別に先読み予告の演出が実行される。

30

【0183】

連続予告演出は、先読みした保留記憶データに応じて行なわれる変動表示が開始されるよりも前（先）に実行される別の保留記憶データによる複数回の変動表示（先実行変動）に亘って連続して、先読み予告を報知する演出である。また、保留内大当り報知演出は、大当り遊技状態中に記憶されている保留記憶データについて、大当りとなった後の所定のタイミングで先読み予告を報知する演出である。

【0184】

次に、図17（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S 2 1 1 B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0185】

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（S 2 1 2 B）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（S 2 1 3 B）。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18参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S 2 1 4 B）。な

50

お、S 2 1 4 B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）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域に予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。たとえば、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。

【0186】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（S 2 1 7 B）。そして、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値に基づいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なうとともに、入賞時演出処理の判定結果に基づいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S 2 1 8 B）。

【0187】

図19は、S 2 1 7 A、S 2 1 7 B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、S 2 1 4 A、S 2 1 4 Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S 2 2 0）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞に基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、いずれの変動パターン種別となるか否かを予め確認する先読みを行なう。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予め変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果に基づいて、第1保留記憶または第2保留記憶に基づく複数回の先実行変動表示に亘って連続して、大当たりやスーパーリーチとなることを変動表示中に予告する連続予告演出を演出制御用マイクロコンピュータ100によって実行する。

【0188】

また、この実施の形態では、前述したように、先読み予告演出として、変動表示中に予告する連続予告演出の他に、大当たり遊技状態中において、入賞時演出処理による入賞時の判定結果に基づいて保留記憶データの先読みを行なうことにより、当該大当たり遊技状態の開始から当該大当たり遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの間の特定タイミングにおいて、前述の昇格演出と同一の演出を行なうことで大当たり表示結果とする決定がされていることを報知する保留内大当たり報知演出が行なわれる場合がある。

【0189】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（S 2 2 0のN）、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、S 2 1 4 A、S 2 1 4 Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S 2 2 2）。前述したように、図8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値は、図8（B）の左欄に示す通常時の大当たり判定値と共通の大当たり判定値に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたものである。したがって、実質的に、S 2 2 0では、通常時および確変時で共通の大当たり判定値としての通常時大当たり判定値で大当たり判定が行なわれ、S 2 2 2では、確変時固有の大当たり判定値としての確変時大当たり判定値で大当たり判定が行なわれることとなる。これにより、遊技状態が通常状態であっても確変状態であっても、ランダムRが通常時および確変時で共通の大当たり判定値であるときには、S 2 2 0で通常時の大当たり判定値

10

20

30

40

50

と一致していると判定される。そして、ランダムRが確変時固有の大当たり判定値であるときには、S 2 2 1で確変時の大当たり判定値と一致していると判定される。

【0190】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（S 2 2 2のN）、CPU 56は、S 2 1 4 A、S 2 1 4 Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S 2 2 3）。この場合、CPU 56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図17（A）に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S 2 1 7 A参照）を実行する場合）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）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図17（B）に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S 2 1 7 B参照）を実行する場合）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）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

10

【0191】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値とも一致しなければ（S 2 2 3のN）、CPU 56は、現在の遊技状態を判定する処理を行なう（S 2 2 4）。この実施の形態では、CPU 56は、S 2 2 4において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。また、CPU 56は、合算保留記憶数が3以上であるか否か（具体的には、合算保留記憶数カウンタの値が3以上であるか否か）を判定する。

20

【0192】

そして、CPU 56は、S 2 2 4の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（S 2 2 5）。具体的には、CPU 56は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合、または合算保留記憶数が3以上であると判定した場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）135Bを設定する。また、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満であると判定した場合には、図10（A）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）135Aを設定する。なお、遊技状態や合算保留記憶数に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bを用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bを選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、予め閾値判定を行なう閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいかな否かを判定することにより、後述するS 2 2 9で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。たとえば、この実施の形態では、図9（A）、（B）に示すように、スーパーリーチ大当たりとなるスーパーCA 3-4の変動パターン種別に対して150～251の共通の範囲に判定値が割当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が閾値150以上であるか否かを判定し、150以上であればスーパーCA 3-4の変動パターン種別となると判定してもよい。また、たとえば、この実施の形態では、図10（A）、（B）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパーCA 2-7の変動パターン種別に対して230～251の共通の範囲に判定値が割当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が閾値230以上であるか否かを判定し、230以上であればスーパーCA 2-7の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、たとえば、この実施の形態では、図10（A）、（B）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチCA 2-1の変動パターン種別に対して1～79の共通の範囲に判定値が割当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が閾値79以下であるか否かを判定し、79以下であれば非リーチCA 2-1の変動パターン種別となると判定してもよい。

30

40

【0193】

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（S 2 2 3のY）、CPU 56は、図9（D）に示す小当たり用変動パターン種別判定テーブル132Dを設

50

定する（S 2 2 6）。

【0 1 9 4】

S 2 2 0 または S 2 2 2 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（大当たりとなることが判定された場合）には、S 2 2 0 による通常時大当たり判定値（通常時と確変時とで共通の大当たり判定値）と、S 2 2 1 の判定による確変時大当たり判定値（確変時固有の大当たり判定値）とのどちらの大当たり判定値の種別で大当たり判定をしたか（S 2 2 0 と S 2 2 2 とのどちらで大当たり判定をしたか）を示すデータを R A M 5 5 に記憶する（S 2 2 6 A）。

【0 1 9 5】

そして、C P U 5 6 は、S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）に基づいて大当たりの種別を判定する（S 2 2 7）。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（図 1 7（A）に示す第 1 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S 2 1 7 A 参照）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）1 3 1 a を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」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 1 4 への始動入賞があった場合（図 1 7（B）に示す第 2 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（S 2 1 7 B 参照）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）1 3 1 b を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0 1 9 6】

そして、C P U 5 6 は、S 2 2 7 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用変動パターン種別判定テーブルを設定する（S 2 2 8）。具体的には、C P U 5 6 は、通常大当たりと判定した場合には、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 1 3 2 A を設定する。また、確変大当たり A または確変大当たり B と判定した場合には、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 1 3 2 B を設定する。また、突然確変大当たりと判定した場合には、図 9（C）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C を設定する。

【0 1 9 7】

次いで、C P U 5 6 は、S 2 2 5、S 2 2 6、S 2 2 8 で設定した変動パターン種別判定テーブルと、S 2 1 4 A、S 2 1 4 B で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）とを用いて、変動パターン種別を判定する（S 2 2 9）。

【0 1 9 8】

なお、前述したように、この実施の形態では、図 9（A）、（B）に示すように、1 6 ラウンドの大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、または、通常大当たり）となる場合には、大当たり種別が通常大当たりであるか確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B）であるかにかかわらず、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（1 5 0 ~ 2 5 1）が割当てられている。したがって、確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B）または通常大当たりとなる場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）が 1 5 0 ~ 2 5 1 であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパー C A 3 - 4 になる（すなわち、スーパーリーチ大当たりとなる）と判定することができる。

【0 1 9 9】

また、たとえば、この実施の形態では、図 1 0（A）、（B）に示すように、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（1 ~ 7 9）が割当てられている。したがって、はずれとなる場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）が 1 ~ 7 9 であれば、少なくとも変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 になる（すなわち、非リーチはずれとなる）と判定することができる。また、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれとなる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（2 3 0 ~ 2 5

10

20

30

40

50

1) が割当てられている。したがって、はずれとなる場合には、CPU 56 は、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) が 230 ~ 251 であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパー CA 2-7 になる (すなわち、スーパーリーチはずれとなる) と判定することができる。

【0200】

そして、CPU 56 は、S 229 による判定結果、および、S 226A で記憶されたデータに基づいて、判定した変動パターン種別 (変動パターンの情報および当りはずれの情報を含む変動パターン種別) を指定し、かつ、大当たりとする判定がされた場合は通常時大当たり判定値に基づいて判定されたかどうかを指定する (具体的には、通常時大当たり判定値と確変時大当たり判定値とのどちらに基づいて判定されたかを特定する) 入賞時判定結果指定コマンドを送信するためのデータ (コマンドデータ) を設定する処理を行なう (S 230)。通常時大当たり判定値に基づいて判定されたかどうかを指定する情報は、後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、保留内大当たり報知演出を実行するか否かの決定を行なうときに用いられる。

【0201】

たとえば、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞があった場合 (図 17 (A) に示す第 1 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理 (S 217A 参照) を実行する場合) には、次のようにコマンドデータが設定される。S 229 で「はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別 (非リーチ CA 2-1) となると判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「00 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「はずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別 (スーパー CA 2-7) となると判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「01 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別 (スーパー CA 3-4) と判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「02 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別 (スーパー CA 3-4) と判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「03 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「はずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ CA 2-1 およびスーパー CA 2-7 以外の種別となると判定した場合」には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「08 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー CA 3-4 以外の種別となると判定した場合」には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「09 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパー CA 3-4 以外の種別となると判定した場合」には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「0A (H)」を設定する処理を行なう。

【0202】

また、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞があった場合 (図 17 (B) に示す第 2 始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理 (S 217B 参照) を実行する場合) には、次のようにコマンドデータが設定される。S 229 で「はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別 (非リーチ CA 2-1) となると判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに「04 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 229 で「はずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別 (スーパー CA 2-7) となると判定した」場合には、MODE データ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの EXT

データに「05 (H)」を設定する処理を行なう。また、S 2 2 9で「通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA 3-4）と判定した」場合には、MODEデータ「96 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「06 (H)」を設定する処理を行なう。S 2 2 9で「確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA 3-4）と判定した」場合には、MODEデータ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「07 (H)」を設定する処理を行なう。その他、CPU 5 6は、判定した変動パターン種別に
10 応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行なう。また、S 2 2 9で「はずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA 2-1およびスーパーCA 2-7以外の種別となると判定した場合」には、MODEデータ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「0B (H)」を設定する処理を行なう。また、S 2 2 9で「通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA 3-4以外の種別となると判定した場合」には、MODEデータ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「0C (H)」を設定する処理を行なう。また、S 2 2 9で「確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、変動パターン種別がスーパーCA 3-4以外の種別となると判定した場合」には、MODEデータ「95 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「0D (H)」を設定する処理を行なう。

【0203】

図20および図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S 3 0 0）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、CPU 5 6は、合算保留記憶数の値を確認する（S 5 1）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0204】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（S 5 2）。具体的には、第1保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行な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（S 5 3）。
30 第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU 6 6は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S 5 4）。

【0205】

この実施の形態では、S 5 2～S 5 4の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。

【0206】

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

【0207】

そして、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S 5 6）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタの
50

カウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0208】

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

【0209】

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。

【0210】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（S57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（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。

【0211】

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

【0212】

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、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。

【0213】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予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。

【0214】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予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

10

20

30

40

50

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ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行なう。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(S61)、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。

【0215】

10

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0216】

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(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なう。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(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(S63)、S75に移行する。

20

【0217】

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(S62のN)、すなわち、はずれである場合には、そのままS75に移行する。

30

【0218】

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(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。

【0219】

40

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(「通常大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、または、「突然確変大当たり」)を大当たりの種別に決定する(S73)。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予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なう。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。

【0220】

50

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する(S74)。たとえば、大当り種別が「通常大当り」の場合には、大当り種別を示すデータとして「01」が設定される。大当り種別が「確変大当りA」の場合には、大当り種別を示すデータとして「02」が設定される。大当り種別が「確変大当りB」の場合には、大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定される。

【0221】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(S75)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。「確変大当りA」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。「確変大当りB」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。小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0222】

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(S301)に対応した値に更新する(S76)。

【0223】

図22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(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、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(S91)。大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、大当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(S92)。そして、S102に移行する。

【0224】

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(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(S94)。そして、S102に移行する。

【0225】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(S95)。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき(確変状態に移行するときを含む)にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りA、確認大当りB、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、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば(S95のY)、CPU56は、S98に移行する。

【0226】

時短フラグがセットされていなければ(S95のN)、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する(S96)。合算保留記憶数が3未満であれば(S96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(S97)。そして、S102に移行する。

【0227】

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

【0 2 2 8】

この実施の形態では、S 9 5～S 9 8 の処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 0（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が選択される。この場合、後述する S 1 0 2 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2－3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2－3 の変動パターン種別が決定された場合には、S 1 0 5 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1－2 が決定される（図 1 2 参照）。したがって、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、短縮変動の変動表示が行なわれる場合がある。

【0 2 2 9】

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

【0 2 3 0】

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

【0 2 3 1】

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

【0 2 3 2】

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

【0 2 3 3】

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

【0 2 3 4】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定

するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果に基づいて、S 9 5～S 9 8, S 1 0 2 の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、予め非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0 に示す非リーチ C A 2 - 1 ～非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0 に示すノーマル C A 2 - 4 ～ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果に基づいて、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。

【0 2 3 5】

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したが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、C P U 5 6 は、たとえば、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予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なうことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行なうように構成することが好ましい。

【0 2 3 6】

図 2 3 は、表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）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、C P U 5 6 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 1 3 参照）を送信する制御を行なう。具体的には、C P U 5 6 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（S 1 1 0）。セットされていない場合には、S 1 1 6 に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当り A 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なう（S 1 1 1, S 1 1 2）。確変大当り A であるか否かは、特別図柄通常処理の S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。大当りの種別が確変大当り A でなく、確変大当り B 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なう（S 1 1 1 A, S 1 1 2 B）。確変大当り B であるか否かは、特別図柄通常処理の S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。また、C P U 5 6 は、大当りの種別が確変大当り A および確変大当り B でなく、突然確変大当りであるときには、表示結果 5 指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 1 3, S 1 1 4）。突然確変大当りであるか否かは、特別図柄通常処理の S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 4」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当り A、確変大当り B、および、突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、C P U 5 6 は、表示結果 2 指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 1 5）。

【0 2 3 7】

一方、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされていないときには（S 1 1 0 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（S 1 1 6）。小当りフラグがセットされていれば、C P U 5 6 は、表示結果 6 指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 1 7）。小当りフラグもセットされていないときは（S 1 1 6 の N）、すなわち、はずれである場合には、C P U 5 6 は、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 1 8）。

【0 2 3 8】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（S 3 0 3）に対応した値に更新する（S 1 1 9）。

【0239】

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

【0240】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（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、S32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行なう（S131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行なう（S132）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、S140に移行する（S133）。

【0241】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（S134）、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なう（S135）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりA、確変大当たりB、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）に基づいて判定される。

【0242】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行なう（S136）。

【0243】

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、たとえば、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（S137）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（たとえば、通常大当たりまたは確変大当たりA、Bの場合には16回。突然確変大当たりの場合には2回。）をセットする（S138）。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（S305）に対応した値に更新する（S139）。

【0244】

S140では、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされていないければ、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（S141）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（S142）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値に基づいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S143）。

【0245】

なお、CPU56は、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合、たとえば、時短状態に移行した後、演出制御用マイクロコンピュータ100側で時短回

10

20

30

40

50

数を管理するようにしてもよい。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態指定コマンドを受信すると、時短回数カウンタに所定値（たとえば100）をセットし、演出図柄の変動表示を実行するごとに時短回数カウンタの値を1減算して、時短回数の残り回数を管理するようにしてもよい。

【0246】

次いで、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（S144）、時短フラグをリセットする（S145）。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行なう（S146）。

【0247】

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（S147）。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を送信する（S148）。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、たとえば、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（S149）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（たとえば2回）をセットする（S150）。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（S308）に対応した値に更新する（S151）。

【0248】

小当りフラグもセットされていなければ（S147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（S300）に対応した値に更新する（S152）。

【0249】

図26は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（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（S160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、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（S161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行なう（S162）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りAまたは確変大当りBであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行なわれている時間（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（S163）、処理を終了する。

【0250】

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（S165）。経過していなければ処理を終了する。

【0251】

大当り終了表示時間を経過していれば（S165のY）、CPU56は、大当りの種別が確変大当りA、確変大当りB、または、突然確変大当りであるか否かを確認する（S166）。なお、確変大当りA、確変大当りB、または、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」～「04」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りA、確変大当りB、および、突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（S167）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（たとえば100回）をセットする（S168）。また、CPU56は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S169）。そして、S173に移行する。

10

20

30

40

50

【0252】

確変大当りA、確変大当りB、または、突然確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（S170）。また、CPU56は、時短フラグをセットする（S171）。また、CPU56は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S172）。そして、S173に移行する。

【0253】

なお、この実施の形態では、S167、S171でセットした時短フラグは、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（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、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行なう。また、S167、S171でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

10

【0254】

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（S300）に対応した値に更新する（S173）。

【0255】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図27は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

30

【0256】

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

【0257】

次いで、大当り図柄決定用乱数等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（S706）。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。その後、S702に移行する。

40

【0258】

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

50

【0259】

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信号に基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。

【0260】

図29～図32は、コマンド解析処理（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。

10

【0261】

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

【0262】

20

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（S614）、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（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（S616）。

【0263】

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（S617）、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果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（S618）。

【0264】

30

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（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（S620）。

【0265】

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

【0266】

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

40

【0267】

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

【0268】

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（S631）、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行なう（S632）。初期画面には、予め決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

50

【0269】

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（S633）、予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ない（S634）、停電復旧フラグをセットする（S635）。

【0270】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1指定コマンドであれば（S641）、演出制御用CPU101は、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットする（S642）。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば（S643）、演出制御用CPU101は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（S644）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（S645）、演出制御用CPU101は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（S646）。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（S645）、演出制御用CPU101は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（S646）。

10

【0271】

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（S647A）、演出制御用CPU101は、その大入賞口開放中指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）、すなわち回数のデータをRAMに形成されている開放中回数保存領域に格納する（S647B）。そして、演出制御用CPU101は、大入賞口の開放中であることを示す大入賞口開放中フラグをセットする（S647C）。

20

【0272】

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（S648A）、演出制御用CPU101は、その大入賞口開放後指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）、すなわち回数のデータをRAMに形成されている開放中回数保存領域に格納する（S648B）。そして、演出制御用CPU101は、大入賞口の開放中であることを示す大入賞口開放中フラグをセットする（S648C）。

【0273】

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

30

【0274】

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

40

【0275】

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

【0276】

50

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（S 6 6 3）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、その時短回数指定コマンドの 2 バイト目のデータ（EXT データ）を時短回数保存領域に格納する（S 6 6 4）。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【0 2 7 7】

次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。

【0 2 7 8】

たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 1 指定コマンドであれば（S 6 6 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 0（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチ CA 2-1）となると判定したこと」を示す入賞時判定結果 1 フラグをセットする（S 6 6 6）。

10

【0 2 7 9】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 2 指定コマンドであれば（S 6 6 7）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 1（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパー CA 2-7）となると判定したこと」を示す入賞時判定結果 2 フラグをセットする（S 6 6 8）。

20

【0 2 8 0】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 3 指定コマンドであれば（S 6 6 9）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 2（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA 3-4）と判定したこと」を示す入賞時判定結果 3 フラグをセットする（S 6 7 0）。

【0 2 8 1】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 4 指定コマンドであれば（S 6 7 1）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 3（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA 3-4）と判定したこと」を示す入賞時判定結果 4 フラグをセットする（S 6 7 2）。

30

【0 2 8 2】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 5 指定コマンドであれば（S 6 7 3）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 4（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチ CA 2-1）と判定したこと」を示す入賞時判定結果 5 フラグをセットする（S 6 7 4）。

40

【0 2 8 3】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果 6 指定コマンドであれば（S 6 7 5）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データで「0 5（H）」が指定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、「第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパー CA 2-7）となると判定したこと」を示す入賞時判定結果 6 フラグをセットする（S 6 7 6）。

【0 2 8 4】

50

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果7指定コマンドであれば(S677)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「06(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第2始動入賞口14への始動入賞時に、通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別(スーパーCA3-4)と判定したこと」を示す入賞時判定結果7フラグをセットする(S678)。

【0285】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果8指定コマンドであれば(S679)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「07(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第2始動入賞口14への始動入賞時に、確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別(スーパーCA3-4)と判定したこと」を示す入賞時判定結果8フラグをセットする(S680)。

10

【0286】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果9指定コマンドであれば(S681)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「08(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第1始動入賞口13への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別(非リーチCA2-1)および特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別(スーパーCA2-7)以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果9フラグを

20

【0287】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果10指定コマンドであれば(S683)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「09(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第1始動入賞口13への始動入賞時に、通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別(スーパーCA3-4)以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果10フラグをセットする(S684)。

【0288】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果11指定コマンドであれば(S685)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「0A(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第1始動入賞口13への始動入賞時に、確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別(スーパーCA3-4)以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果11フラグをセットする(S686)。

30

【0289】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果12指定コマンドであれば(S687)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「0B(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第2始動入賞口14への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別(非リーチCA2-1)および特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別(スーパーCA2-7)以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果12フラグをセットする(S688)。

40

【0290】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果13指定コマンドであれば(S689)、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「0C(H)」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第2始動入賞口14への始動入賞時に、通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別(スーパーCA3-4)以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果13フラグをセットする(S690)。

50

【0291】

また、たとえば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果14指定コマンドであれば（S691）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータで「OD（H）」が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、「第2始動入賞口14への始動入賞時に、確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）以外の変動パターン種別となると判定したこと」を示す入賞時判定結果14フラグをセットする（S692）。

【0292】

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等のデータをセットする（S693）。そして、S611に移行する。

10

【0293】

図33は、図27に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（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、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の変動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。

20

【0294】

変動パターンコマンド受信待ち処理（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（S801）に対応した値に変更する。

【0295】

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

30

【0296】

演出図柄変動中処理（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（S803）に対応した値に更新する。

【0297】

演出図柄変動停止処理（S803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことに基づいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）に対応した値に更新する。

40

【0298】

大当たり表示処理（S804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S805）に対応した値に更新する。

【0299】

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。また、後述する演出決定処理において確変昇格演出を実行する演出態様が決定されたときには、決定された演出態様にしたがって確変昇格演出を実行する。また、後述するラウンド後処理において、先読み予告として保留内大当たり報知演出を実行する決定がされたときには、確変昇格

50

演出の演出態様と同一の演出態様のうちから決定された演出態様にしたがって、保留内大当たり報知演出を行なう。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たり終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0300】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行なう。予め定められた複数のラウンド間のそれぞれにおいて、通常大当たりを指定する入賞時判定結果2指定コマンドを受信したか否かを判定し、受信したときには、保留内大当たり報知演出を行なうか否かを判定し、保留内大当たり報知演出を行なうと判定したときに、次のラウンド中において保留内大当たり報知演出を行なうための演出態様を決定する。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。

10

【0301】

大当たり終了演出処理（S807）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。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（S800）に対応した値に更新する。

【0302】

図34は、図27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（S800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（S811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（S812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S801）に対応した値に更新する（S813）。

20

【0303】

図35および図36は、図33に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（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、入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果8フラグのいずれかがセットされているか否かを確認する（S1801）。入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果8フラグのいずれの入賞時判定結果フラグもセットされていなければ、S1806に移行する。入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果8フラグのいずれかの入賞時判定結果フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、セットされている入賞時判定結果フラグに基づいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（S1802）。連続予告決定処理においては、大当たりかはずれかという情報、および、変動パターン種別の情報に基づいて連続予告に関する決定を行なうので、変動パターン種別が特定されない入賞時判定結果9フラグ～入賞時判定結果14フラグのいずれかがセットされていても、実行されない。

30

【0304】

なお、S1802の連続予告決定処理は、連続予告演出を最初に開始するときの変動表示を行なう際に実行される。すなわち、連続予告演出を最初に開始するときには、S1801で入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいてS1802に移行し連続予告決定処理が実行される。また、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告実行中フラグがセットされ（後述するS1818, S1819参照）、連続予告演出の実行が開始されるとともに、入賞時判定結果フラグがリセットされる（後述するS1820参照）。そして、連続予告演出を開始した後、2回目以降の変動表示が実行される場合には、既に入賞時判定結果フラグがリセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく（S1801でNと判定）、1回目の変動表示の際に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

40

【0305】

50

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

【0306】

図37および図38は、連続予告演出の振分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。S1802の連続予告決定処理では、演出制御用CPU101は、現在の遊技状態を確認する。具体的には、演出制御用CPU101は、確変状態フラグ（S662参照）がセットされていれば現在の遊技状態が確変状態であると判定し、時短状態フラグ（S660参照）がセットされていれば現在の遊技状態が時短状態であると判定し、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ現在の遊技状態が通常状態であると判定する。

10

【0307】

現在の遊技状態が通常状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図37（A）に示す通常状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかに基づいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。たとえば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にははずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に、はずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

20

30

【0308】

また、たとえば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にははずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチCA2-1）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にははずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果8フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果7フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37（A）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に

40

50

対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【0309】

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

【0310】

現在の遊技状態が確変状態であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、図37(B)に示す確変状態時の連続予告振分テーブルを用いて、いずれの入賞時判定結果フラグがセットされているかに基づいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。たとえば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合）には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）、または、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【0311】

また、たとえば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチCA2-1）と判定した場合）には、図37(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）には、図37(B)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果7フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）、または、入賞時判定結果8フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図37(B)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0312】

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

は、図 37 (C) に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用 CPU 101 は、時短状態に移行後 92 回目～100 回目の変動を実行する場合には、図 38 (D) に示す連続予告振分テーブルを選択する。また、演出制御用 CPU 101 は、時短状態に移行後 101 回目～108 回目の変動を実行する場合には、図 38 (E) に示す連続予告振分テーブルを選択する。

【0313】

時短状態に移行後 1 回目～91 回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用 CPU 101 は、たとえば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ CA2-1 となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパー CA2-7）となると判定した場合）、入賞時判定結果 4 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA3-4）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果 3 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA3-4）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【0314】

また、たとえば、入賞時判定結果 5 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチ CA2-1）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果 6 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパー CA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果 8 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA3-4）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果 7 フラグがセットされている場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパー CA3-4）と判定した場合）には、図 37 (C) に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0315】

時短状態に移行後 92 回目～100 回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用 CPU 101 は、たとえば、入賞時判定結果 1 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチ CA2-1 となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合）には、図 38 (D) に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果 2 フラグがセットされている場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパー CA2-7）となると判定した場合

）、または、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【0316】

また、たとえば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチCA2-1）と判定した場合）には、図38（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果8フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果7フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0317】

時短状態に移行後101回目～108回目の変動を実行すると判定した場合には、演出制御用CPU101は、たとえば、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、変動パターン種別が非リーチCA2-1となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合）には、図38（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果4フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に確変時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合（すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【0318】

また、たとえば、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定の非リーチはずれの変動パターン種別（非リーチCA2-1）と判定した場合）には、図38（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合（すなわち、

第2始動入賞口14への始動入賞時にはずれと判定し、かつ、特定のスーパーリーチはずれの変動パターン種別（スーパーCA2-7）となると判定した場合）、または、入賞時判定結果8フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時にスーパーリーチ大当たりと判定し、かつ、確変時大当たり判定値に基づく判定である場合）には、図38（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、たとえば、入賞時判定結果7フラグがセットされている場合（すなわち、第2始動入賞口14への始動入賞時に通常時大当たり判定値に基づいて大当たりと判定し、かつ、特定のスーパーリーチ大当たりの変動パターン種別（スーパーCA3-4）と判定した場合）には、図38（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

10

【0319】

次いで、演出制御用CPU101は、S1802で連続予告演出を実行することに決定した場合には（S1803のY）、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（S1804）。この場合、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果4フラグのいずれかがセットされている場合には、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数（S652参照）を変動回数カウンタにセットする。また、入賞時判定結果5フラグ～入賞時判定結果8フラグのいずれかがセットされている場合には、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数（S655参照）を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定された入賞時判定結果の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

20

【0320】

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

30

【0321】

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

40

【0322】

また、演出制御用CPU101は、S1802で連続予告演出を実行しないことに決定した場合には（S1803のN）、セットされている入賞時判定結果フラグ（入賞時判定結果1フラグ～入賞時判定結果8フラグのいずれか）をリセットする（S1805）。

【0323】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（S1806）。なお、連続予告中断

50

中フラグは、後述する S 1 8 1 0 でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に対する入賞時判定結果に基づいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第 2 連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する (S 1 8 0 7)。なお、第 2 連続予告実行中フラグは、後述する S 1 8 1 9 でセットされる。いずれかの第 2 連続予告実行中フラグがセットされていれば (S 1 8 0 7 の Y)、S 1 8 1 1 に移行する。

【0324】

いずれの第 2 連続予告実行中フラグもセットされていなければ (S 1 8 0 7 の N)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対する入賞時判定結果に基づいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第 1 連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する (S 1 8 0 8)。なお、第 1 連続予告実行中フラグは、後述する S 1 8 1 9 でセットされる。いずれかの第 1 連続予告実行中フラグがセットされていれば (S 1 8 0 8 の Y)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (S 1 8 0 9)。第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、S 1 8 1 1 に移行する。第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、連続予告中断中フラグをセットする (S 1 8 1 0)。

【0325】

以上のように、この実施の形態では、S 1 8 0 7 ~ S 1 8 1 0 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対する入賞時判定結果に基づいて連続予告演出を実行中であるときに、第 2 特別図柄の変動表示の実行が割込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

【0326】

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

【0327】

S 1 8 0 6 で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (S 1 8 1 4)。第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示を終わり、第 1 特別図柄の変動表示に戻った場合には)、連続予告中断中フラグをリセットする (S 1 8 1 5)。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされていた第 1 連続予告実行中フラグが、第 1 連続予告実行中フラグのうちの第 1 はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する (S 1 8 1 6)。なお、第 1 はずれ連続予告実行中フラグは、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、後述する S 1 8 1 9 において第 1 連続予告実行中フラグの 1 つとしてセットされる。第 1 はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 はずれ連続予告実行中フラグをリセットする (S 1 8 1 7)。

【0328】

一方、S 1 8 1 6 で第 1 はずれ連続予告実行中フラグがセットされていなければ (この場合、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スー

10

20

30

40

50

パーリーチ大当り」になると入賞時判定したことに基づいて第1リーチ連続予告実行中フラグまたは第1大当り連続予告実行中フラグがセットされている）、演出制御用CPU101は、S1811に移行する。

【0329】

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

10

【0330】

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

20

【0331】

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

30

【0332】

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

40

【0333】

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

【0334】

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

50

【0335】

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

【0336】

(2) 高確率状態（確変状態）、時短状態、または突然確変大当たりによる高確率状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことに對する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する（S215A参照）。

【0337】

(3) 時短状態の移行後に92回目から108回目までの変動を行なう場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、92回目から108回目までの変動を行なう場合には、1回目から91回目までの変動を行なう場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する（図38参照）。

10

【0338】

(4) また、停電復旧時に時短状態であった場合にも、時短状態の残り回数が不確定であることから(4)と同様のことが言える。そのため、92回目から108回目までの変動を行なう場合と同様の連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する。

20

【0339】

(5) また、変動表示を開始してから極短い所定期間（たとえば30ms）以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行なわないように制御する。

【0340】

(6) また、非リーチはずれと入賞時判定したことに基づく連続予告演出は、所定期間連続して実行されないように制御する。たとえば、非リーチはずれと入賞時判定したことに基づく連続予告演出を終了すると、その後、変動表示を20回以上終了するまでは、非リーチはずれと入賞時判定したことに基づく次の連続予告演出を実行しないように制御する。

30

【0341】

S1808で第1連続予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、いずれの連続予告実行中フラグもセットされていなければ）、演出制御用CPU101は、いずれかの入賞時判定結果フラグがセットされているか否かを確認する（S1818）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、セットされている入賞時判定結果フラグに応じた連続予告実行中フラグをセットする（S1819）。そして、演出制御用CPU101は、セットされている入賞時判定結果フラグをリセットする（S1820）。

【0342】

なお、S1819では、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果1フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第1はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果2フラグがセットされている場合、または、通常状態において入賞時判定結果4フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第1リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果3フラグがセットされている場合、または、確変状態において入賞時判定結果4フラグがセットされている場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第1大当たり連続予告実行中フラグをセットする。

40

50

また、入賞時判定結果5フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第2はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果6フラグがセットされている場合、または、通常状態において入賞時判定結果8フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第2リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、入賞時判定結果7フラグがセットされている場合、または、確変状態において入賞時判定結果8フラグがセットされている場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことに基づいて連続予告演出を実行中であることを示す第2大当り連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、および第1大当り連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第2はずれ連続予告実行中フラグ、第2リーチ連続予告実行中フラグ、および第2大当り連続予告実行中フラグが、第2連続予告実行中フラグである。

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

図40は、演出表示装置9における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図40に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄である）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りAを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りBを示している場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドである場合）には、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、はずれの場合には（受信した表示結果

指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の演出図柄の組合せを決定する。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合せを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドや表示結果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」等の演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄(飾り図柄)の「停止図柄」である。

【0346】

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

10

【0347】

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

【0348】

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

20

【0349】

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

30

【0350】

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

【0351】

図41は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。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合せが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄(飾り図柄)の変動表示の変動表示時間(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なう。

40

50

【0352】

図41に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0353】

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

10

【0354】

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）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L）の制御を実行する（S1827）。たとえば、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／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行なわせるために、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。

【0355】

20

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行な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。

【0356】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S1828）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S1829）。

【0357】

図42は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（S1841）、変動時間タイマの値を1減算する（S1842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（S1843）、プロセスデータの切替えを行なう。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（S1844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データに基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（S1845）。

30

【0358】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（S1846）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（S1847）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、S1802の連続予告決定処理で決定した演出態様にしたがって、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行なう（ステップ1848）。一方、S1847で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、S1848を実行することなく、そのままS1849に移行する。

40

【0359】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（S1

50

849)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S803)に応じた値に更新する(S1851)。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(S1850)、S1851に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、たとえば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0360】

図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(S803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、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S850)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、後述するS856に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄または小当り図柄を表示した場合には、S857で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、大当りまたは小当りの遊技を開始することを示す遊技開始画面の表示(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。したがって、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄または小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、S851~S854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、S856に移行する。

【0361】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(S851)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(S852)、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)にしたがって停止図柄を導出表示する制御を行なう(S853)。次いで、演出制御用CPU101は、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かを確認する(S854)。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かを確認することもできる。

【0362】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、停止図柄表示フラグをセットする(S855)。そして、大当り開始指定コマンド受信フラグ(大当り開始1指定コマンドを受信したことを示す大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンドを受信したことを示す大当り開始2指定コマンド受信フラグ、または小当り/突然確変大当り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を確認する(S856)。いずれかの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、大当り開始指定コマンド受信フラグおよび停止図柄表示フラグをリセットする(S857)。

【0363】

そして、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大当り開始指定コマンドに応じた遊技開始画面(ファンファーレ演出画面)を演出表示装置9に表示する演出をするためのプロセステーブルを選択する(S858)。たとえば、大当り開始1指定コマンド受信フラグがセットされているときには、通常大当りと確変大当りBとで共通の遊技開始画面を表示する制御を行なうためのプロセステーブルを選択する。これにより、通常大当りと確変大当りBとで共通の遊技開始画面を表示する制御が行なわれるので、大当り遊技開始時において通常大当りと確変大当りBとのどちらの状態であるかを遊技者が識別できないようにすることができる。大当り開始2指定コマンド受信フラグがセットされているときには、確変大当りAの遊技開始画面を表示する制御を行なうためのプロセステ

ブルを選択する。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ときには、小当りと突然確変大当りとで共通の遊技開始画面を表示する制御を行なうためのプロセステーブルを選択する。これにより、小当りと突然確変大当りとで共通の遊技開始画面を表示する制御が行なわれるので、大当り遊技開始時において小当りと突然確変大当りとのどちらの状態であるかを遊技者が識別できないようにすることができる。次に、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（S 8 5 9）、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 2 7）の制御を実行する（S 8 6 0）。これにより、S 8 5 8 により選択された大当り開始画面を表示する演出の実行が開始される。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 6 1）。

10

【0364】

また、S 8 5 4 で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、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 6 2）。

【0365】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動（変動表示）を終了させる（S 8 5 1、S 8 5 3 参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドに基づく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、変動表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

20

【0366】

図 4 4 は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（S 8 0 4）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、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（S 8 7 0）。大入賞口開放中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、プロセスタイマの値を 1 減算する（S 8 7 1）。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（S 8 7 2）、プロセスデータの切替えを行なう。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（S 8 7 3）。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基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（S 8 7 4）。これにより、大当りの開始画面を表示する演出が実行される。一方、大入賞口開放中フラグがセットされていた場合には、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンドを確認することに基づいて、当該大当りとなった変動表示の表示結果を指定する表示結果指定コマンドが表示結果指定コマンド 2 であるか否かを確認する（S 8 7 1 A）。つまり、S 8 7 1 A では、当該大当りが通常大当りであるか否かが判断される。

30

40

【0367】

表示結果指定コマンド 2 であるときには、先読みフラグをセットした（S 8 7 1 B）後、演出決定処理を実行する（S 8 7 1 C）。ここで、先読みフラグは、先読み予告としての保留内大当り報知演出を実行するための条件の 1 つである通常大当りが生じたことを示すフラグである。一方、表示結果指定コマンド 2 でないとき、すなわち、その他の種別の大当りであるときには、先読みフラグをセットせずに、演出決定処理を実行する（S 8 7 1 C）。演出決定処理においては、大当り遊技状態における昇格演出を実行するか否かの決定、および、実行するときには昇格演出の演出パターン（演出態様）を決定する。演出決定処理の処理内容については、図 4 5 を用いて後述する。

【0368】

50

演出決定処理の後、セットされている大入賞口開放中フラグをリセットする（S 8 7 5）、そして、演出決定処理により決定された演出パターンに応じた演出をするためのプロセステーブルを選択する（S 8 7 6）。たとえば、後述する図 4 6 のチャンス報知における「7 R：無 1 1 R：福引チャンス（ハズレ） 1 6 R：無」の演出パターンを実行することが演出決定処理により決定されたときには、そのような演出パターンでの演出を実行するためのプロセステーブルが選択される。次に、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（S 8 7 7）、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 2 7）の制御を実行する（S 8 7 8）。これにより、S 8 7 1 C により選択された演出パターンでの演出が開始される。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（S 8 0 5）に応じた値に更新する（S 8 7 9）。

10

【0 3 6 9】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、たとえば、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。たとえば 0. 5 秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行なうようにしてもよい。

【0 3 7 0】

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

20

【0 3 7 1】

なお、S 8 7 4 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置 9 に表示する制御を実行する。

【0 3 7 2】

図 4 5 は、大当り表示処理における演出決定処理（S 8 7 1 C）を示すフローチャートである。図 4 6 は、演出決定処理において演出を決定するために用いられるデータテーブルの内容を表形式で示す図である。

30

【0 3 7 3】

図 4 5 を参照して、演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンドを確認することに基づいて、当該大当りとなった変動表示の表示結果を指定する表示結果指定コマンドが表示結果指定コマンド 2 であるか否かを確認する（S 9 8 1）。つまり、S 9 8 1 では、当該大当りが通常大当りであるか否かが判断される。

【0 3 7 4】

表示結果指定コマンド 2 であるときは、昇格演出に関する決定をするためのデータテーブルとして表示結果指定 2 用テーブルを設定し（S 9 8 2）、S 9 8 5 に進む。一方、表示結果指定コマンド 2 でないときは、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンドを確認することに基づいて、当該大当りとなった変動表示の表示結果を指定する表示結果指定コマンドが表示結果指定コマンド 4 であるか否かを確認する（S 9 8 3）。つまり、S 9 8 3 では、当該大当りが確変大当り B であるか否かが判断される。表示結果指定コマンド 4 であるときは、昇格演出に関する決定をするためのデータテーブルとして表示結果指定 4 用テーブルを設定し（S 9 8 4）、S 9 8 5 に進む。一方、表示結果指定コマンド 4 でないときは、昇格演出を行なう大当りの種別ではないため、処理を終了する。

40

【0 3 7 5】

ここで、図 4 6 を参照して、（A）に示す表示結果指定 2 用テーブル、および、（B）

50

に示す表示結果指定 4 用テーブルを説明する。図 4 6 においては、(A) に表示結果指定 2 用テーブルが示され、(B) に表示結果指定 4 用テーブルが示されている。

【0376】

本実施の形態において、表示結果指定 2 用テーブルおよび表示結果指定 4 用テーブルのそれぞれは、昇格演出に関する決定をするための昇格演出決定テーブルである。表示結果指定 2 用テーブルは、昇格なし演出が行なわれる通常大当りのときに用いられる。表示結果指定 4 用テーブルは、昇格あり演出が行なわれる確変大当り B のときに用いられる。表示結果指定 2 用テーブルおよび表示結果指定 4 用テーブルのそれぞれは、昇格演出の種別を決定する演出種別決定テーブルおよび昇格演出の演出パターンを決定する演出パターン決定テーブルを含む。表示結果指定 2 用テーブルおよび表示結果指定 4 用テーブルのそれぞれは、演出制御用マイクロコンピュータ 100 の ROM に記憶されている。

10

【0377】

図 4 6 において、「SR-1」および「種別」という記載がされた欄は種別決定テーブルを示す欄であり、「SR-2」および「演出パターン」という記載がされた欄は演出パターン決定テーブルを示す欄である。種別決定テーブルの各種別に対応して示されている演出パターンが、各昇格種別に属する演出パターンである。たとえば、一例として、「ストーリー」の種別に属する演出パターンは、「敵 A バトル敗北」および「敵 B バトル敗北」である。「SR-1」は、昇格種別決定用の乱数値を生成するための昇格種別決定用カウンタであり、「SR-1」の欄には、当該乱数値の数値データ範囲（0～99）のうち、各昇格種別を決定するための昇格種別決定値が示されている。「SR-2」は、演出パターン決定用の乱数値を生成するための演出パターン決定用カウンタであり、「SR-2」の欄には、当該乱数値の数値データ範囲（0～34）のうち、各昇格種別を決定するための演出パターン決定値が示されている。

20

【0378】

SR-1 および SR-2 のそれぞれは、演出制御用マイクロコンピュータ 100 により、数値データ範囲において所定の周期で更新される数値更新手段であり、それぞれについて定められた抽出タイミングで抽出されることにより、乱数値として用いられる。

【0379】

図 4 6 (A) に示すように、表示結果指定 2 用テーブルでは、「ストーリー」、および、「チャンス報知」のそれぞれの種別に、昇格種別決定値が割振られて設定されており、さらに、「演出なし」にも昇格種別決定値が割振られて設定されている。したがって、表示結果指定 2 用テーブルを用いる通常大当りのときには、「演出なし」が選択決定されて昇格演出が行なわれないときがある。

30

【0380】

昇格種別のうち、「ストーリー」の種別は、ラウンド中に、後述するようなストーリー性があるバトル演出を行なうストーリー演出の演出パターン（敵 A バトル敗北、敵 B バトル敗北）が属する種別である。「ストーリー」として図示する演出パターンにおいて、たとえば、「敵 A バトル敗北」は、ラウンド中に、敵 A とバトル演出を行なって敗北し、昇格しない演出パターンである。また、昇格なし演出パターン決定テーブルでは、各昇格なし演出種別について、属する複数の演出パターンに、演出パターン決定値が割振られて設定されている。

40

【0381】

「チャンス報知」の種別は、ラウンド中に、後述するような福引演出を行なうチャンス報知演出の演出パターンとしての複数種類の演出パターンが属する種別である。図示するチャンス報知演出の演出パターンは、大当り遊技状態において、7R（第 7 ラウンド）、11R（第 11 ラウンド）、および、16R（第 16 ラウンド）のうち、予め定められた単数ラウンドまたは複数ラウンドにおいて、昇格するか否かを示す演出パターンである。図示する演出パターンにおいて、「無」は福引演出が実行されないことを示し、福引チャンス（ハズレ）は、福引を行なった結果はずれとなることを示すデータである。たとえば、「7R：無 11R：福引チャンス（ハズレ） 16R：無」の演出パターンは、7R

50

で福引演出が実行されず、11Rで福引演出が実行されてはずれとなり、16Rで福引演出が実行されず、結果的に昇格しない演出パターンを示している。

【0382】

図46(B)に示すように、表示結果指定4用テーブルでは、「ストーリー」、「チャンス報知」、および、「完全告知」のそれぞれの種別に、昇格種別決定値が割振られて設定されており、さらに、「演出なし」にも昇格種別決定値が割振られて設定されている。この場合の「演出なし」は、ラウンド中には演出を行わず、大当り遊技状態の終了時において、昇格した旨を報知するエンディング昇格を行なうものである。したがって、表示結果指定4用テーブルを用いる確変大当りBのときには、「演出なし」が選択決定されてラウンド中における昇格演出が行なわれないときがある。

10

【0383】

「完全告知」の種別は、予め定められた複数のラウンドのうち、特定のラウンドにおいて、必ず昇格することを告知する完全告知を行なう演出パターン(4、8、11、16ラウンド)が属する種別である。それぞれの演出パターンに、演出パターン決定値が割振られて設定されている。

【0384】

「ストーリー」として図示する演出パターンにおいて、たとえば、「敵Aバトル勝利」は、ラウンド中に、敵Aとバトル演出を行なって勝利し、昇格する演出パターンである。「敵Aバトル復活勝利(エンディング昇格)」は、ラウンド中に敵Aとバトル演出を行なって一旦敗北した後、復活して勝利し、昇格する演出パターンであり、大当り遊技状態の終了時において、昇格した旨を報知するエンディング昇格を行なうものである。福引チャンス(当り)は、福引を行なった結果当りとなって確変となることを示すデータである。「チャンス報知」として図示する演出パターンにおいて、「福引チャンス(当り)」は、福引を行なった結果当りとなって昇格する演出をすることを示すデータである。「エンディング昇格」は、ラウンド中における福引チャンスで当りとならなかった後、大当り遊技状態の終了時において、昇格した旨を報知するエンディング昇格を行なうものである。

20

【0385】

また、(B)の表示結果指定4用テーブルでは、(A)の表示結果指定2用テーブルと比べて、7R、11R、16Rのうち、16Rのような大当り遊技状態の終了時に近いタイミングのみで福引演出が行なわれるときの演出パターン(図46の(A)、(B)における「7R:無 11R:無 16R:福引」)に関して、選択される割合が高くなるように演出パターン決定値が設定されている。さらに、(B)の表示結果指定4用テーブルでは、(A)の表示結果指定2用テーブルと比べて、7R、11Rのような大当り遊技状態の終了時から遠いタイミングで福引演出が行なわれるときの演出パターン(たとえば、図46の(A)、(B)における「7R:福引 等」)に関して、選択される割合が低くなるように演出パターン決定値が設定されている。これにより、7Rおよび11R等の比較的早いラウンドで昇格演出が行なわれなくても、昇格することに関して期待が持てるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、「完全告知」として図示する演出パターンにおいて、たとえば、「4ラウンド」の演出パターンは、4Rで完全告知が実行されて昇格する演出パターンを示している。

30

40

【0386】

次に、演出決定処理のS985以降の処理を説明する。演出制御用CPU101は、SR-1およびSR-2のそれぞれから数値データを抽出する(S985)。そして、S982またはS984により設定された抽出されたデータテーブル(表示結果指定2用テーブルまたは表示結果指定4用テーブル)を用いて、S985により抽出されたSR-1およびSR-2の数値データに基づき、演出パターンを決定する(S986)。具体的に、種別決定テーブルを用いてSR-1の数値データに基づいて種別を決定し、決定した種別に対応する演出パターン決定テーブルを用いてSR-2の数値データに基づいて演出パターンを決定する。次に、S986において決定された演出種別および演出パターンを特定するデータを演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMの演出パターン特定データ

50

領域に記憶する（S 9 8 7）。そして、この処理を終了する。

【0 3 8 7】

図 4 7 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（S 8 0 5）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り終了 2 指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（S 1 9 0 1）。

【0 3 8 8】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否か確認する（S 1 9 0 2）。

10

【0 3 8 9】

大入賞口開放後フラグがセットされていないときは、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算する（S 1 9 0 6）。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（S 1 9 0 7）、プロセスデータの切替えを行なう。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（S 1 9 0 9）。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基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（S 1 9 1 0）。

【0 3 9 0】

S 1 9 0 2 の処理で大入賞口開放後フラグがセットされていることを確認した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後フラグをリセットし（S 1 9 1 1）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（S 8 0 6）に応じた値に更新する（S 1 9 1 2）。なお、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理に応じた値に更新することによってラウンド後処理を実行する状態に移行するが、ラウンド中処理からラウンド後処理に移行するときに、図 4 4 の S 8 7 6 において、演出決定処理により決定された演出パターンに応じて選択されたプロセステーブルを変更せずに処理が移行するので、確変昇格演出が実行されていた場合には、複数のラウンド中およびインターバル中を通じて行なう一連の演出パターンの演出としての確変昇格演出を、所定期間（例えば、確変昇格演出終了まで）継続することができる。なお、確変昇格演出中でなければ、プロセステーブルを変更してインターバル中はラウンド中と異なる演出を行なってもよい。

20

30

【0 3 9 1】

S 1 9 0 1 の処理で大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り終了 2 指定コマンド受信フラグ）がセットされていることを確認した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出決定処理の S 9 8 7 において記憶された演出パターン、および、後述する S 7 0 4, S 7 0 6, S 7 0 7 により変更された演出パターンに基づいて、演出パターンによるエンディング昇格が指定されているか否か、および、後述する S 7 1 4 によりセットされるエンディング昇格演出フラグがセットされているか否かを確認することにより、エンディング昇格の表示をするか否かを確認する（S 1 9 1 5）。エンディング昇格の表示をするときには、エンディング昇格の種類に応じて、対応する特殊エンディング演出を選択する（S 1 9 1 6）。

40

【0 3 9 2】

特殊エンディング演出は、昇格演出等の特殊なエンディング表示等の演出を行なう演出である。たとえば、S 1 9 1 6 においては、演出決定処理の S 9 8 7 において記憶された演出パターンによりエンディング昇格が指定されているときには、そのエンディング昇格の演出を選択する。また、S 1 9 1 6 においては、後述する S 7 0 4, S 7 0 6, S 7 0 7 により変更された演出パターンによりエンディング昇格が指定されているときには、その変更されたエンディング昇格の演出を選択する。また、S 1 9 1 6 においては、後述する S 7 1 4 によりエンディング昇格演出フラグがセットされているときには、予め定められたエンディング昇格の演出を選択する。

【0 3 9 3】

50

また、エンディング演出中昇格演出フラグがセットされていない場合には、エンディング昇格をしない通常のエンディング演出を選択する（S1918）。

【0394】

次に、前述の先読みフラグをリセット（S1919）し、後述するS708によりセットされる先読み演出済フラグをリセットする（S1920）。以降の処理においてこれらフラグが不用となるからである。

【0395】

次に、S1916またはS1918により選択したエンディング演出に対応するプロセステーブルを選択する（S1921）。そして、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（S1922）、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（S1923）。これにより、S1916またはS1918により選択されたエンディング演出の実行が開始される。また、演出制御用CPU101は、エンディング演出の期間を決めるための大当り終了演出期間タイマにエンディング演出の期間に相当する値を設定する（S1924）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（S807）に応じた値に更新する（S1925）。

【0396】

図48は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（S806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、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（S1971）。大入賞口開放中フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（S1972）。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（S1973）、プロセスデータの切替えを行なう。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（S1974）。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基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（S1975）。

【0397】

大入賞口開放中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、先読みフラグがセットされているか否か確認する（S1976）。先読みフラグがセットされていないときには、保留内大当り報知演出を行なう必要がないので、大入賞口開放中フラグをリセットする（S1986）。先読みフラグは、大当りの種別が通常大当りであるときにS871Cによりセットされるので、先読みフラグがセットされていないときには、確変大当りとなることにより確変大当りに昇格する昇格演出が行なわれる場合がある。このように確変演出が行なわれる可能性があるときには、同一の演出により重複して保留内大当り報知演出を行なわないために、この場合には、S1976からS1986に進む。一方、先読みフラグがセットされていないときには、通常大当りとなることにより確変大当りに昇格する昇格演出が行なわれる場合がないので、保留内大当り報知演出を実行しても同一の演出が重複して行なわれないため、S1976からS1977以降の処理に進み、保留内大当り報知演出に関する処理を行なう。そして、次ラウンドのラウンド中の演出に応じたプロセスデータを選択する（S1987）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS1988）、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S1989）。その後、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS1990）。このように、先読みフラグがセットされていないときには、演出決定処理において決定された演出パターンで次のラウンドでの演出を行なうためのプロセスデータを設定して、ラウンド中処理に

10

20

30

40

50

進む。

【0398】

S1976により先読みフラグがセットされているときには、前述の開放中回数保存領域に格納されているラウンドの回数のデータに基づいて、次ラウンドが第6ラウンドであるか否か確認する(S1977)。次ラウンドが第6ラウンドである場合、演出制御用CPU101は、保留されている入賞時判定結果を確認する(S1978)。具体的に、S1978では、入賞時判定結果フラグとして、第2特別図柄で通常時大当たり判定値に基づく判定により大当たりと判定された結果を示す入賞時判定結果フラグがセットされているか否か確認する。

【0399】

そして、S1978での確認に基づいて、第2特別図柄で通常時大当たり判定値に基づく判定により大当たりと判定された入賞時判定結果があるか否か確認する(S1979)。S1979で該当する入賞時判定結果があると判断したときは、第1先読み演出処理(S1980)を実行する。通常時大当たり判定値に基づく判定により大当たりと判定された入賞時判定結果があるときに第1先読み演出処理を実行するのは、通常時大当たり判定値に基づく判定により大当たりと判定された入賞時判定結果であれば、大当たり遊技状態後の遊技状態が通常状態と確変状態とのどちらであっても必ず大当たりとなる判定が行なわれるので、入賞時判定と変動表示時判定とで判定の整合性を確保できるからである。この点は、後述する第2先読み演出処理においても同様である。第1先読み演出処理は、ラウンド中において先読み予告として保留内大当たり報知演出を実行するか否かの決定、および、実行する場合の保留内大当たり報知演出の演出パターンの決定をするための処理である。第1先読み演出処理においては、ラウンド中において保留内大当たり報知演出を実行すると決定したときに、決定した演出パターンで保留内大当たり報知演出が行なわれるように、演出決定処理において決定された演出パターンを変更する。第1先読み演出処理の処理内容は、図49を用いて後述する。次に、S1986以降の処理を行なう。これにより、演出決定処理において決定された演出パターン、または、第1先読み演出処理で演出パターンが変更されたときは変更された演出パターンで次のラウンドでの演出を行なうためのプロセスデータを設定して、ラウンド中処理に進む。

【0400】

このように次ラウンドが第6ラウンドであるときに保留内大当たり報知演出を実行するか否かを判断するのは、図46において、たとえば、昇格演出として行なわれるチャンス報知が第7ラウンドから始まる等、昇格演出と同一の演出パターンで保留内大当たり報知演出を行なうか否かを判断するに適切なタイミングとして、次ラウンドが第6ラウンドであるときを選択したからである。なお、ラウンド中に保留内大当たり報知演出を実行するか否かを判断するタイミングは、次ラウンドが第16ラウンドよりも前のラウンドであって、大当たりと判定された結果を示す入賞時判定結果フラグがセットされる可能性があるラウンドであれば次ラウンドが第6ラウンド以外のラウンドとなるタイミングであってもよい。また、大当たり遊技状態のラウンド中に保留内大当たり報知演出を行なうためのタイミングとしては、ラウンド中に1回だけではなく、複数回であってもよい。

【0401】

一方、S1979で該当する入賞時判定結果がないと判断したときは、第1先読み演出処理を実行せずにS1986以降の処理を行なう。このように、S1979で該当する入賞時判定結果がないと判断したときは、演出決定処理において決定された演出パターンで次のラウンドでの演出を行なうためのプロセスデータを設定して、ラウンド中処理に進む。

【0402】

また、S1977で、次ラウンドが第6ラウンドでないと判断した場合、演出制御用CPU101は、前述の開放中回数保存領域に格納されているラウンドの回数のデータに基づいて、次ラウンドが第16ラウンドであるか否か確認する(S1981)。次ラウンドが第16ラウンドである場合、先読み演出済みフラグがセットされているか否かを確認す

る（S1982）。次ラウンドが第16ラウンドであるか否か確認するのは、大当たり遊技状態におけるラウンドの終了後のエンディング演出において、昇格演出と同一の演出パターンで保留内大当たり報知演出を行なうか否かを判断するためである。ここで、先読み演出済みフラグは、エンディング演出が行なわれるまでのいずれかのラウンド中において先読み予告としての保留内大当たり報知演出が既に実行されているときに、重複して保留内大当たり報知演出を行なわないようにするために、第1先読み演出処理においてセットされるフラグである。

【0403】

先読み演出済みフラグがセットされていないときには、S1978と同様に、保留されている入賞時判定結果を確認する（S1983）。そして、S1983での確認に基づいて、第2特別図柄で通常時大当たり判定値に基づく判定により大当たりと判定された入賞時判定結果があるか否か確認する（S1984）。S1984で該当する入賞時判定結果があると判断したときは、第2先読み演出処理（S1985）を実行し、S1986以降の処理を行なう。第2先読み演出処理は、エンディング演出において先読み予告としての保留内大当たり報知演出を実行するか否かの決定、および、実行する場合の保留内大当たり報知演出の演出パターンの決定をするための処理である。第2先読み演出処理においては、エンディング演出において保留内大当たり報知演出を実行すると決定したときに、決定した演出パターンで保留内大当たり報知演出が行なわれるように、演出決定処理において決定された演出パターンを変更する。第2先読み演出処理の処理内容は、図50を用いて後述する。第2先読み演出処理（S1985）の後、S1986以降の処理が行なわれるときには、演出決定処理において決定された演出パターン、または、第2先読み演出処理で演出パターンが変更されたときは変更された演出パターンで次のラウンドでの演出を行なうためのプロセスデータを設定して、ラウンド中処理に進む。

【0404】

図49は、ラウンド後処理における第1先読み演出処理（S1980）を示すフローチャートである。第1先読み演出処理において、演出制御用CPU101は、保留内大当たり報知演出を実行するか否かを決定するために用いる乱数値を生成するための保留内大当たり報知演出実行決定用カウンタとしての「SR-3」から数値データを抽出する（S700）。ここで、保留内大当たり報知演出実行決定用カウンタは、演出制御用マイクロコンピュータ100により、予め定められた数値データ範囲において所定の周期で更新される数値更新手段であり、S1980の実行タイミングで抽出されることにより、乱数値として用いられる。

【0405】

「SR-3」については、当該乱数値の数値データ範囲のうち、保留内大当たり報知演出を実行することを決定するための演出実行決定値が、第1先読み演出処理および第2先読み演出処理での実行判定のために予め定められている。そのような演出実行決定値のデータは、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶されている演出実行決定テーブルに設定されている。演出実行決定テーブルにおいては、第1先読み演出処理で実行判定するときの演出実行決定値数と、第2先読み演出処理で実行判定するときの演出実行決定値数とが異なるように、データが設定されている。たとえば、第1先読み演出処理で実行判定するときは70%の割合で保留内大当たり報知演出を実行する決定がされ、第2先読み演出処理で実行判定するときも70%の割合で保留内大当たり報知演出を実行する決定がされるように、演出実行決定テーブルにおいて演出実行決定値が設定されている。

【0406】

なお、第2先読み演出処理で実行判定するときが第1先読み演出処理で実行判定するときよりも高い割合で保留内大当たり報知演出を実行する決定がされるように割合を設定する等、第1先読み演出処理と第2先読み演出処理とで異なる割合で保留内大当たり報知演出を実行する決定をしてもよい。

【0407】

次に、演出制御用CPU101は、S701で抽出した「SR-3」に基づき、演出実

行決定テーブルを用いて保留内大当り報知演出を実行するか否かを決定する（S701）。第1先読み演出処理については、70%の割合で保留内大当り報知演出を実行する決定がされる。そして、保留内大当り報知演出を実行すると決定されたか否かを確認する（S702）。保留内大当り報知演出を実行しない決定がされたときには、処理を終了する。一方、保留内大当り報知演出を実行する決定がされたときには、S703～S706により、ラウンド中に保留内大当り報知演出を実行するために、前述の演出決定処理において決定された演出パターンを設定変更する処理が行なわれる。

【0408】

前述の演出パターン特定データ領域に記憶された演出パターンを特定するデータに基づいて、演出決定処理で選択決定された演出種別が「ストーリー」であるか否かを確認する（S703）。演出種別が「ストーリー」であるときは、「ストーリー」の演出パターンを確変昇格演出で昇格するときと同一の勝利の演出パターンに変更し（S704）、S708に進む。S704において、具体的に、演出決定処理により決定された演出パターンが「敵Aバトル 敗北」であるときは、表示結果指定4用テーブルで選択される演出パターンと同一の演出パターンである「敵Aバトル 勝利」の演出パターンに変更する。また、演出決定処理により決定された演出パターンが「敵Bバトル 敗北」であるときは、表示結果指定4用テーブルで選択される演出パターンと同一の演出パターンである「敵Bバトル 勝利」の演出パターンに変更する。これにより、大当り遊技状態において、第2特別図柄で通常時大当り判定値に基づく判定により大当りと判定された入賞時判定結果があるときには、確変昇格演出と同一の演出態様で、保留内大当り報知演出が行なわれることとなる。

10

20

【0409】

S703において演出種別が「ストーリー」でないときは、前述の演出パターン特定データ領域に記憶された演出パターンを特定するデータに基づいて、演出決定処理で選択決定された演出種別が「チャンス報知」であるか否かを確認する（S705）。演出種別が「チャンス報知」であるときは、「チャンス報知」の演出パターンを「7R：福引チャンス（当り） 11R：無 16R：無」という、確変昇格演出で昇格するときと同一の演出パターンに変更し（S706）、S708に進む。これにより、大当り遊技状態において、第2特別図柄で通常時大当り判定値に基づく判定により大当りと判定された入賞時判定結果があるときには、確変昇格演出と同一の演出態様で、保留内大当り報知演出が行なわれることとなる。

30

【0410】

S705において演出種別が「チャンス報知」でないときは、前述の演出パターン特定データ領域に記憶された演出パターンを特定するデータが「演出なし」の種別のデータである。先読みフラグがセットされて第1先読み演出処理が行なわれるのは、図44のS871Bに示すように、「表示結果指定2コマンド」が受信されたとき、すなわち、通常大当りのときであり、通常大当りのときの演出種別としては、「ストーリー」、「チャンス報知」、および、「演出なし」のいずれとなるので、「ストーリー」または「チャンス報知」が選択されていなければ、消去法的に「演出なし」が選択されているからである。したがって、S705において演出種別が「チャンス報知」でないときは、演出種別が「演出なし」であるので、「演出なし」の演出パターンを「8ラウンド（R）の完全告知」という、確変昇格演出で昇格するときと同一の演出パターンに変更し（S707）、S708に進む。これにより、大当り遊技状態において、第2特別図柄で通常時大当り判定値に基づく判定により大当りと判定された入賞時判定結果があるときには、確変昇格演出と同一の演出態様で、保留内大当り報知演出が行なわれることとなる。

40

【0411】

S708では、ラウンド中において保留内大当り報知演出を実行することが決定されたことに応じて、エンディング演出において保留内大当り報知演出が重複して実行されないようにするために、先読み演出済みフラグをセットし（S708）、処理を終了する。

【0412】

50

図50は、ラウンド後処理における第2先読み演出処理（S1985）を示すフローチャートである。第2先読み演出処理において、演出制御用CPU101は、保留内大当り報知演出実行決定用カウンタとしての「SR-3」から数値データを抽出する（S711）。

【0413】

次に、演出制御用CPU101は、S701で抽出した「SR-3」に基づき、演出実行決定テーブルを用いて保留内大当り報知演出を実行するか否かを決定する（S712）。第2先読み演出処理については、70%の割合で保留内大当り報知演出を実行する決定がされる。そして、保留内大当り報知演出を実行すると決定されたか否かを確認する（S713）。保留内大当り報知演出を実行しない決定がされたときには、処理を終了する。一方、保留内大当り報知演出を実行する決定がされたときには、ラウンドの終了後のエンディング演出において保留内大当り報知演出を実行するために、エンディング昇格演出フラグをセットする（S714）。これにより、図47のS1916により選択された演出パターンにしたがって、S1921により選択されたプロセステーブルのデータに基づいて、ラウンドの終了後のエンディング演出において保留内大当り報知演出が行なわれることとなる。

10

【0414】

図51は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当り終了演出期間タイマの値を1減算する（ステップS970）。そして、大当り終了演出期間タイマの値が0になったか否かを確認する（S971）。

20

【0415】

大当り終了演出期間タイマの値が0になっていない場合には、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS972）。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS973）、プロセスデータの切替えを行なう。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S974）。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基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS975）。これにより、ラウンド中処理において、S1916またはS1918により選択されたエンディング演出が実行される。このようにエンディング演出が実行されることにより、前述したようなエンディング昇格演出、または、当該エンディング昇格演出の演出パターンと同一の演出パターンでの保留内大当り報知演出が実行されることとなる。

30

【0416】

S971で大当り終了演出期間タイマの値が0になった場合に、演出制御用CPU101は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、または第1大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（S976）。S976の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割込んで実行される場合であって、その第2特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

40

【0417】

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（S800）に応じた値に更新する（S892）。

【0418】

以上に説明したように、前述した昇格演出と、保留内大当り報知演出とは、同一の演出で行なわれるが、これらを対比すると、次のようなことがいえる。大当り遊技状態中の保留記憶について、大当り表示結果とする決定がされたことを条件に、大当り遊技状態の第7ラウンド、または、大当り遊技状態のエンディング時のような、当該大当り遊技状態の

50

開始から当該大当り遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの間の特定タイミングにおいて、昇格演出と同一の演出を行なうことで大当りとする決定がされていることを報知する保留内大当り報知演出が行なわれる。これにより、大当り遊技状態となったときにおいて、これら2種類の報知が同一の演出で行なわれるので、当該同一の演出に注目するだけで、遊技者にとって有利な状態となるかどうかを容易に認識することができる。したがって、大当り遊技状態となったときにおいて、このような2種類の報知が行なわれる場合であっても、遊技者が、演出に基づいて、大当り遊技状態に制御されたことに喜びを感じることができるようになり、大当り遊技状態となったときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【0419】

10

また、前述した昇格演出と、保留内大当り報知演出とは、同一の演出で行なわれるが、これらの演出が実行されるタイミングに関しては、次のようなことがいえる。昇格演出については、図46(B)に示すように、昇格演出がエンディング時に行なわれない演出パターンの割合がエンディング時に行なわれる演出パターンの割合よりも高い演出種別が選択される割合が90%(ストーリー、チャンス報知、完全告知の合計90%)であり、昇格演出はエンディング時よりもラウンド中に実行される割合が高い。一方、保留内大当り報知演出は、図48および図49に示すように第5ラウンドまでに実行する判定がされたときはラウンド中に報知演出を実行する場合があるが、図48および図50に示すように第6ラウンドから第15ラウンドまでに実行する判定がされたときはエンディング時のみ報知演出が行なわれる。したがって、昇格演出は保留内大当り報知演出と比べてラウンド中に実行される割合が高く、エンディング時に実行される割合が低い。これにより、このような同一の演出が行なわれたタイミングにより、どちらの報知手段による報知が行なわれたのかを遊技者が容易に予測することができる。

20

【0420】

次に、演出表示装置9で表示される昇格演出と、当該昇格演出と同一の演出パターンで行なわれる保留内大当り報知演出の表示例を説明する。図52および図53は、「チャンス報知」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。図52および図53においては、大当り遊技状態の7Rにおいてのみ福引演出が行なわれ、当りとなる場合と、ハズレとなる場合とが示されている。

【0421】

30

図52を参照して、(A)に示すように確変大当りとなることを示さない大当り表示結果が表示された後、(B)、(C)に示すように1R~7Rの大当り遊技状態の演出が行なわれる。そして、7Rにおいて、(D)に示すように、「福引チャンス、金の玉が出たら大チャンス」というようなメッセージが表示され、(E)に示すように、福引が行なわれる画像が表示される。

【0422】

図53を参照して、その後、ラウンド中において昇格ありの報知、または、保留内大当りがある旨の報知をするための演出パターンを実行することが決定されているときには、たとえば、(F)~(I)に示す画像表示が行なわれる。また、昇格なしの報知をするための演出パターンを実行することが決定されているときには、(J)~(M)に示す画像表示をする演出パターンで演出が行なわれる。また、ラウンド中は昇格ありの報知をせず、エンディング演出において昇格ありの報知をするエンディング昇格をする演出パターンを実行することが決定されているときには、(J)~(O)に示す画像表示をする演出パターンで演出が行なわれる。また、エンディング演出において保留内大当りがある旨の報知をすることが決定されたときにも、(J)~(O)に示す画像表示をする演出パターンと同一の演出パターンで演出が行なわれる。

40

【0423】

昇格ありの演出パターンを実行することが決定されているとき、または、保留内大当りがある旨の報知が行なわれることが決定されているときには、福引の結果、(F)に示すように「当り」という文字を示す金の玉が出る当り表示が行なわれることにより、昇格あ

50

りの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。そして、(G)、(H)に示すように8R～16Rの大当たり遊技状態の演出が行なわれた後、(I)に示すように、エンディング演出として、「大当たり終了、大チャンス」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。

【0424】

一方、エンディング昇格の演出パターンを実行することが決定されているとき、または、昇格なしの演出パターンを実行することが決定されているときには、福引の結果、(J)に示すように「残念」という文字を示す白い玉が出るハズレ表示が行なわれることにより、昇格なしの報知、または、保留内大当たりがない旨の報知をすることが同一の演出パターンで行なわれる。そして、(K)、(L)に示すように8R～16Rの大当たり遊技状態の演出が行なわれた後、(M)に示すように、エンディング演出として、「大当たり終了、時短」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格なしの報知、または、保留内大当たりがない旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。昇格なしの報知の演出パターンを実行することが決定されているときには、このような表示により、通常エンディング演出としてのエンディング演出が終了する。一方、エンディング昇格の演出パターンを実行することが決定されているとき、または、エンディング演出により保留内大当たりがある旨の報知をすることが決定されているときには、(N)に示すように、予め定められたキャラクタ95が登場するエンディング昇格をする演出が行なわれる。そして、(O)に示すように、「大当たり終了、大チャンス」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。そして、特殊エンディング演出としてのエンディング演出が終了する。

【0425】

なお、遊技者により操作可能な操作ボタンを備えた場合には、(E)に示すように、福引を行なうことを示す画像が表示されるときに、「ボタンを押してください」という操作ボタンの操作を要求するメッセージおよび操作ボタンを示す画像を表示し、所定時間以内に操作ボタンが操作されたときに、福引の結果を表示するようにしてもよい。このような制御を行えば、昇格演出が、操作ボタン130に対する操作がされたことを条件として実行される昇格演出を含むので、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0426】

図54および図55は、「ストーリー」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。図54および図55においては、敵Aを敵としてバトル演出が行なわれ、勝利する場合と、敗北する場合とが示されている。

【0427】

「ストーリー」の種別に属する演出パターンでの演出の概要は次のとおりである。図54および図55を参照して、「ストーリー」の種別に属する演出パターンにおいては、大当たり表示結果が表示された後、遊技者の味方となる味方キャラクタ94が、敵キャラクタA～Cとのうちのいずれかと料理を競う料理対決によるバトル演出を行ない、そのバトル演出の結果として、味方キャラクタ94が勝利するかまたは敗北する演出が行なわれる。味方キャラクタ94が勝利する演出パターンは、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知を行なう演出パターンである。味方キャラクタ94が敗北する演出パターンは、昇格なしの報知、または、保留内大当たりがない旨の報知を行なう演出パターンである。

【0428】

次に、「ストーリー」の種別に属する演出パターンを具体的に説明する。図54を参照して、(A)に示すように大当たり表示結果が表示された後、(B)に示すように「食材をゲットせよ」という指令を示すメッセージが表示される。そして、(C)、(D)に示すように1R～3Rにおいて、味方キャラクタ94が登場して食材を獲得する画像が表示された後、4Rにおいて、(E)に示すように敵キャラクタA～Cが登場して「料理対決」

というタイトルメッセージが表示され、獲得した食材を用いて料理対決が行なわれることが示される。

【0429】

敵Aとのバトル演出を行なう演出パターンを実行することが決定されているときには、5 Rにおいて、(F)に示すように、味方キャラクタ94と敵キャラクタAとが登場して、「豚対決」というタイトルメッセージが表示され、豚料理による対決が行なわれることが示される。そして、6 Rにおいて、(G)に示すように豚料理による対決が開始される画像表示が行なわれる。その後、7 Rにおいて、(H)に示すように味方キャラクタ94の料理が完成する画像表示が行なわれるとともに、8 Rにおいて、(I)に示すように敵キャラクタAの料理が完成する画像表示が行なわれ、9 Rにおいて、(J)に示すように完成した料理の試食が行なわれることを示す画像表示が行なわれる。

10

【0430】

図55を参照して、その後、昇格ありの報知、または、保留内大当りがある旨の報知をするために、バトル演出において勝利する演出パターンを実行することが決定されているときには、たとえば、(K)～(M)に示す画像表示をする同一の演出パターンで演出が行なわれる。また、昇格なしの報知をするための演出パターンを実行することが決定されているときには、(N)～(O)に示す画像表示をする演出パターンで演出が行なわれる。また、昇格ありの報知をするためにバトル演出において復活勝利する(昇格あり)演出パターンを実行することが決定されているときには、(N)～(R)に示す画像表示をする演出パターンで演出が行なわれる。また、エンディング演出において保留内大当りがある旨の報知をする

20

【0431】

前述したような「勝利」の演出パターンを実行することが決定されているときには、16 Rにおいて、(K)に示すように、試食結果の採点として味方キャラクタ94の方が敵キャラクタAよりもポイント数が上回る画像表示が行なわれ、(L)に示すように示すように味方キャラクタ94がバトル演出としての料理対決に勝利した画像表示が行なわれる。その後、(M)に示すように、エンディング演出として、「大当り終了、大チャンス」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格ありの報知、または、保留内大当りがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。

30

【0432】

一方、前述したような「復活勝利」の演出パターンを実行することが決定されているとき、または、「敗北」の演出パターンを実行することが決定されているときには、16 Rにおいて、(N)に示すように、試食結果の採点として敵キャラクタAの方が味方キャラクタ94よりもポイント数が上回る画像表示が行なわれ、(O)に示すように味方キャラクタ94がバトル演出としての料理対決に敗北した画像表示が行なわれる。その後、(P)に示すように、エンディング演出として、「大当り終了、時短」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格なしの報知、または、保留内大当りがない旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。昇格なしの「敗北」の演出パターンを実行することが決定されているときには、このような表示により、通常エンディング演出としてのエンディング演出が終了する。一方、「復活勝利」の演出パターンを実行することが決定されているとき、または、エンディング演出により保留内大当りがある旨の報知をする

40

【0433】

なお、このようなバトル演出の演出態様としては、対決を行なう敵キャラクタに応じて異なる演出態様が設定されている。たとえば、敵キャラクタごとに料理対決をするときの

50

食材が異なるように演出態様が設定されている。また、このようなバトル演出の演出態様としては、対決を行なう敵キャラクタごとに対決方法が異なるように設定してもよい。たとえば、敵キャラクタ A については料理対決、敵キャラクタ B については自動車レース対決、敵キャラクタ C についてはスポーツ対決というように、敵キャラクタごとに対決方法が異なるように設定すればよい。

【0434】

図56は、「完全告知」の種別に属する演出パターンの一例を示す表示画面図である。図56においては、大当たり遊技状態の8Rにおいて完全告知の演出が行なわれることにより、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知をする場合が示されている。

【0435】

図56を参照して、(A)に示すように大当たり表示結果が表示された後、(B)～(D)に示すように1R～8Rの大当たり遊技状態の演出が行なわれる。そして、8Rにおいて、(E)に示すように、「バリーン」というメッセージが表示されるとともに、画像が割れるような表示が行なわれた後、(F)に示すように「やったね」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。その後、(G)、(H)に示すように9R～16Rの大当たり遊技状態の演出が行なわれる。そして、(I)に示すように、エンディング演出として、「大当たり終了、大チャンス」というようなメッセージが表示される。これにより、昇格ありの報知、または、保留内大当たりがある旨の報知が同一の演出パターンで行なわれる。

【0436】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図57～図60は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図57は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図58は、「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図59は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図60は、「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図57～図60において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図57～図60に示す例では、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定を行ない、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行なう場合を示しているが、第2

【0437】

まず、図57を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図57に示す例では、まず、図57(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図57(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことに基づいて入賞時演出処理を実行する(S217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(S218A参照)。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し(S218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図57(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドに基づいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(S653参照)。そして、図57(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(S853参照)。

【0438】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図57(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(S653参照)、次

の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理（S1802参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとす（S1822参照）。そして、図57（5）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、チャンス目図柄を停止表示する（S853参照）。

【0439】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図57（6）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（S653参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることに基づいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（S1822参照）。また、図57（6）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう（S1848参照）。なお、演出図柄の変動開始時に行なう所定演出は、図57に示す態様のものに限らず、たとえば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材（たとえば、キャラクタ等を模した形状の可動物）を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行なったりしてもよい。また、たとえば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始させ方を通常と異ならせてもよい。たとえば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始させたりするようにしてもよい。また、逆に、図57（5）において図柄の変動の停止させ方を通常と異ならせてもよい。たとえば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させる等図柄の停止順等を通常と異ならせてもよい。

【0440】

そして、図57（7）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（S1845参照）、図57（8）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、チャンス目図柄を停止表示する（S853参照）。

【0441】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図57（9）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（S653参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることに基づいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（S1822参照）。また、図57（9）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう（S1848参照）。

【0442】

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

【0443】

次に、図58を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図58に示す例では、まず、図58（1）に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図58（2）に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ56

0 は、新たに始動入賞があったことに基づいて入賞時演出処理を実行する（S 2 1 7 A 参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する（S 2 1 8 A 参照）。また、更新後の第 1 保留記憶数指定コマンドを送信し（S 2 1 8 A 参照）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 5 8（2）に示すように、受信した第 1 保留記憶数指定コマンドに基づいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす（S 6 5 3 参照）。そして、図 5 8（3）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（S 8 5 3 参照）。

【0 4 4 4】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 5 8（4）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし（S 6 5 3 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理（S 1 8 0 2 参照）で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする。すると、演出態様として「モード移行」が決定されたことに基づいて、図 5 8（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9 の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割込んできて 2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（たとえば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（S 1 8 4 8 参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図 5 8（5）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（S 1 8 4 8 参照）、最終停止図柄（図 5 8（5）でははずれ図柄）を停止表示する（S 8 5 3 参照）。

【0 4 4 5】

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

【0 4 4 6】

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

【0 4 4 7】

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

10

【0448】

次に、図59を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図59に示す例では、まず、図59(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図59(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことに基づいて入賞時演出処理を実行する(S217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(S218A参照)。また、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信し(S218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図59(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドに基づいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(S653参照)。そして、図59(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(S853参照)。

20

【0449】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図59(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(S653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理(S1802参照)で連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする。すると、演出態様として「カウントダウン」が決定されたことに基づいて、図59(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント3!」等の文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される(S1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図59(5)に示すように、最終停止図柄(図59(5)でははずれ図柄)を停止表示する(S853参照)。

30

【0450】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図59(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(S653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることに基づいて、図59(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント2!」等の文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される(S1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図59(7)に示すように、最終停止図柄(図59(7)でははずれ図柄)を停止表示する(S853参照)。

40

【0451】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図59(8)に示すように、第

50

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

【0452】

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

【0453】

次に、図 6 0 を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図 6 0 に示す例では、まず、図 6 0 (1) に示すように第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 6 0 (2) に示すように第 1 始動入賞口 13 に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、新たに始動入賞があったことに基づいて入賞時演出処理を実行する (S 2 1 7 A 参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する (S 2 1 8 A 参照)。また、更新後の第 1 保留記憶数指定コマンドを送信し (S 2 1 8 A 参照)、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図 6 0 (2) に示すように、受信した第 1 保留記憶数指定コマンドに基づいて、第 1 保留記憶表示部 18 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす (S 6 5 3 参照)。そして、図 6 0 (3) に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする (S 8 5 3 参照)。

【0454】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 6 0 (4) に示すように、第 1 保留記憶表示部 18 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし (S 6 5 3 参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理 (S 1 8 0 2 参照) で連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする。すると、演出態様として「保留球変化」が決定されたことに基づいて、図 6 0 (4) に示すように、演出図柄の変動表示中に、第 1 保留記憶表示部 18 c において入賞時判定の対象となった第 1 保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示 (図 6 0 (4) に示す例では星形表示) に変更する (S 1 8 4 8 参照)。なお、図 6 0 に示す例では、入賞時判定を行なった後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、入賞時判定の対象となった第 1 保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図 6 0 (5) に示すように、最終停止図柄 (図 6 0 (5) でははずれ図柄) を停止表示する (S 8 5 3 参照)。なお、図 6 0 (5) に示すように、第 1 保留記憶表示部 18 c において入賞時判定の対象となった第 1 保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示 (図 6 0 (5) に示す例では星形表示) とする。

【0455】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドを受信して、図 6 0 (6) に示すように、第 1 保留記憶表示部 18 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし (S 6 5 3 参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることに基づいて、図 6 0 (6) に示すように、演出図柄の変動表示中に、第 1 保留記憶表示部 18 c において入賞時判定の対象とな

った第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図60(6))に示す例では星形表示)を継続する(S1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図60(7)に示すように、最終停止図柄(図60(7)でははずれ図柄)を停止表示する(S853参照)。なお、図60(7)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図60(7)に示す例では星形表示)とする。

【0456】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図60(8)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(S653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることに基づいて、図60(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示(図60(8)に示す例では星形表示)を継続する(S1848参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図60(9)に示すように、最終停止図柄(図60(9)でははずれ図柄)を停止表示する(S853参照)。なお、図60(9)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示(図60(9)に示す例では星形表示)とする。

【0457】

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

【0458】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン(図6に示す非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3)が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図61は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図61において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図61に示す例では、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行なう場合を示しているが、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行なう場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

【0459】

図61に示す例では、まず、図61(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図61(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことに基づいて、更新後の第1保留記憶数指定コマンドを送信する(S218A参照)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図61(2)に示すように、受信した第1保留記憶数指定コマンドに基づいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(S653参照)。そして、図61(3)に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする(S853参照)。

【0460】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、図61(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(S653参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変

動パターンコマンドを受信したことに基づいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図61(5)に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【0461】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図61(6)に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図61(6)に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう。なお、再変動の開始時に行なう所定演出は、図61に示す態様のものに限らず、たとえば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材(たとえば、キャラクタ等を模した形状の可動物)を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行なったりしてもよい。また、たとえば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。たとえば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向(または下方向)に変動を開始するように見せて下方向(または上方向)に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図61(5)において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。たとえば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させる等図柄の仮停止順等を通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図61(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示は変化しない。

【0462】

そして、図61(7)に示すように、演出図柄の変動表示を実行し(S1845参照)、図61(8)に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【0463】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図61(9)に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図61(9)に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう。

【0464】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図57に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図61に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。したがって、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0465】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図62は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図62に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図62に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

【0466】

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(S311, S313参照)、入賞時演出処理(S217A, S217B参照)を実行し入賞時判定を行なう。なお、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態(確変状態や時短状態)でなく、大当たり遊技状態でもないことを条件に(S215A, S216A参照)、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行なう。そして、入賞時判定の判定結果に基づいて入賞時判定結果指定コマンドを送信する(S218A, S218B参照)。

【0467】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数指定コマンド（第1保留記憶数指定コマンドまたは第2保留記憶数指定コマンド）を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理（S1802参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする（S1822参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した保留記憶数指定コマンドに基づいて、現在の保留記憶数（図62に示す例では「3」）を変動回数カウンタにセットする（S1804参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図62に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（S853参照）。 10

【0468】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する（S1811参照）。そして、変動回数カウンタの値が2であることに基づいて、図62に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう（S1848参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図62に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（S853参照）。 20

【0469】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する（S1811参照）。そして、変動回数カウンタの値が1であることに基づいて、図62に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう（S1848参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図62に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（S853参照）。 20

【0470】

そして、次の変動表示（入賞時判定の対象となった変動表示）を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算し（S1811参照）、変動回数カウンタの値が0になったことに基づいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして（S1812、S1813）、連続予告演出を終了する。 30

【0471】

なお、この実施の形態では、図62に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中に連続予告演出を行なう場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示においては連続予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示中に連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している（特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している）。 40

なお、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に連続予告演出を実行し、連続予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

【0472】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合には可変入賞球装置15が開放状態となる頻度が極めて低く、遊技状態が確変状態や時短状態（高ベース状態）である場合には可変入賞球装置が開放状態となる頻度が高められる。そのため、遊技状態が通常状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞することは希であり、主として第1特別図柄の変動表示が連続して実行される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞する頻度 50

が高くなるとともに、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、主として第2特別図柄の変動表示が連続して実行される。しかし、遊技状態が通常状態である場合であっても、低い頻度であるものの第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞し、第2特別図柄の変動表示が実行される場合がある。この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果に基づいて連続予告演出を実行している途中で第2始動入賞口14への始動入賞があると、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割込んでくことになる。そこで、この実施の形態では、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割込む場合には連続予告演出を中断するように制御する。

【0473】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図63および図64は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図63は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことに基いて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図64は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことに基いて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

【0474】

なお、図63および図64に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図63および図64に示す例において、連続予告演出の実行中における第2始動入賞口14への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【0475】

まず、図63を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことに基いて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【0476】

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

【0477】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基いて連続予告決定処理(S1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(S1822参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図63に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(S853参照)。

【0478】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図63に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう(S1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図63に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(S853参照)。

【0479】

ここで、図63に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図63に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュ

10

20

30

40

50

ータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図63に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する(S1809, S1810参照)。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行なう場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する(S1823のY参照)。

【0480】

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし(S1815参照)、図63に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図63に示すように、次の第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するときに、演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう(S1848参照)ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図63に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(S853参照)。

10

【0481】

次に、図64を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことに基づいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【0482】

20

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

【0483】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果フラグがセットされていることに基づいて連続予告決定処理(S1802参照)で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとし、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする(S1822参照)。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図64に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(S853参照)。

30

【0484】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図64に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行なう等所定演出を行なう(S1848参照)ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図64に示すように、チャンス目図柄を停止表示する(S853参照)。

【0485】

40

ここで、図64に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図64に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図64に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する(S1809, S1810参照)。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行なう場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する(S1823のY参照)。

【0486】

50

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする（S1815参照）とともに、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットし（S1816、S1817参照）、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由となった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図64に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第2特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

【0487】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したときに、第1保留記憶に対して行なわれる第1特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定し、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞したときに、第2保留記憶に対して行なわれる第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定する。また、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶に対して行なわれる変動表示が開始されるまでに、該1の保留記憶についての入賞時判定の判定結果に基づいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（たとえば、演出表示装置9）を用いて該1の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当たり遊技状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことに基づく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第1始動入賞口13に始動入賞したことに基づく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当たり遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当たりを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【0488】

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

【0489】

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

状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行なわないように制御してもよい。

【0490】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態とならない第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の変動表示および当該第2特別図柄の変動表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の変動表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の変動表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第2特別図柄の変動表示が割込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。したがって、複数の特別図柄表示器8a、8bを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行なう場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、リーチ状態とならない第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、そのまま連続演出（連続予告演出）を終了させることによって、遊技者にリーチ状態とならないことを早期に報知することができる。

10

【0491】

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

20

30

【0492】

また、この実施の形態によれば、大当たりとなる第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当たりとならない第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の変動表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第2特別図柄の変動表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の変動表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の変動表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、大当たりとなる第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当たりとなる第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、当該第2特別図柄の変動表示および当該第2特別図柄の変動表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第1特別図柄の変動表示以前に開始される第1保留記憶の第1特別図柄の変動表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途

40

50

中で他方の第2特別図柄の変動表示が割込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。したがって、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行なう場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第2特別図柄の変動表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、大当たりとなる期待が高まるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当たりとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【0493】

10

また、この実施の形態によれば、第1特別図柄の変動表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始されたときには、予告演出の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）と他の予告演出とが混在して実行されて遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

【0494】

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

20

【0495】

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

30

【0496】

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

40

【0497】

たとえば、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、まず変動パタ

50

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

10

【0498】

また、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、変動パターン種別間で共通に存在する変動パターンが含まれる。そのため、スーパーリーチの変動パターン等特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振分けを設計段階で行なう場合の作業が繁雑となる。すなわち、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動パターン種別内における選択割合を変えることなく、特定の変動パターンの選択割合のみを変更したい場合であっても、複数の変動パターン種別内の選択割合を変更しなければならず、変動パターン種別間で変動パターンの出現率が異なってしまうことになる。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチの変動パターン等特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないように構成されているので、変動パターンの出現率を容易に変更することができる。

20

【0499】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割当てられている。たとえば、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）135B（図10（B）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチPA1-2）を含む変動パターン種別（非リーチCA2-3）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチ等変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無駄な保留記憶が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶が多いときには短縮変動を行なわないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。したがって、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

30

【0500】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の変動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変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の擬似連用の変動パターン（非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3）を含む。そして、擬似連の演出が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、擬似連の演出が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

50

【0501】

また、この実施の形態によれば、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶により行なわれる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の変動表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、1の保留記憶により行なわれる変動表示が開始されるまでの演出図柄の変動表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、1の保留記憶により行なわれる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（たとえば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させる等の時間調整を行なう必要をなくすることができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。たとえば、上記と同様の演出を行なうためには、1回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（たとえば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図57と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させる等の処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要になってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図57に示した演出態様の連続予告演出を時間調整等の煩雑な処理を行なうことなく実行することを可能としている。

10

20

【0502】

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

30

【0503】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりとするか否かとともに、16ラウンド大当たりである通常大当たり、確変大当たりA、または、突確大当たりBと、2ラウンド大当たりである突然確変大当たりとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄を変動表示するときと第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄を変動表示するときとで、異なる割合で16ラウンド大当たりと2ラウンド大当たりとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の変動表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。

40

【0504】

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

【0505】

50

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

10

【0506】

図65は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが用いられ、合算保留記憶数が0~2(3以下)である場合には、図10(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる(S96~S98参照)。図62に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0~2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるにしたがって平均的な変動時間を短くすることによって、変動表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

20

【0507】

また、この実施の形態では、図65に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230~251)が割当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かを予め容易に判定することができる。したがって、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0508】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかの2種類について、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振分けを異ならせる場合を示したが、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振分けの異ならせ方は、この実施の形態で示したものに限られない。たとえば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に振分けを異ならせてもよい。この場合、たとえば、合算保留記憶数が0,1用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとを予め用意しておき、リーチを伴う変動パターン種別や短縮変動の変動パターン種別の振分けをさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。また、このような例に限らず、予め用意しておくはずれ用変動パターン種別判定テーブルの組合せは、様々なものが考えられる。たとえば、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、たとえば、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。

40

【0509】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値(2

50

30～251)が割当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図66は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態の他の例を示す説明図である。

【0510】

図66に示す変形例では、合算保留記憶数3以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値230～251が割当てられているのに対して、合算保留記憶数0～2の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200～251が割当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が少なくとも230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることを予め容易に判定することができる。したがって、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0511】

具体的には、図66に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割当てられている判定値0～199のうち、判定値100～199の範囲については、合算保留記憶数が0～2である場合における非リーチの変動パターン種別に割当てられている判定値の範囲0～99には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が3以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割当てられている判定値の範囲230～251は、合算保留記憶数が0～2である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割当てられている判定値の範囲200～251にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が少なくとも230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることを予め容易に判定することができる。

20

【0512】

なお、図66に示す変形例では、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200～229が割当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数0～2の場合と3以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。たとえば、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値180～229が割当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が3以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割当てられている判定値180～229のうちの一部の判定値180～199の範囲のみが、合算保留記憶数が0～2である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割当てられている判定値の範囲100～199に含まれていることになる。

30

40

【0513】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと(たとえば、スーパーリーチAとスーパーリーチB)に変動パターン種別を分けてもよい。図67は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【0514】

図67に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチAを伴う変動パターン種別に対して判定値230～237が割当てられているとともに、スーパーリーチBを伴う変動パターン種別に対して判定値237～251が割当てられている。しかし

50

、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることを予め容易に判定することができる。したがって、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５１５】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図６７に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの判定値の振分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図６６に示した変形例と同様に、たとえば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチＡとスーパーリーチＢに対する判定値の振分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

10

【０５１６】

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

20

【０５１７】

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

【０５１８】

図６８は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が２１５～２２９の範囲であることに基づいて、ノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１０（Ｂ）参照）。そして、図６８に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。一方、合算保留記憶数が０～２である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が１７０～２２９の範囲であることに基づいて、ノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１０（Ａ）参照）。そして、図６８に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－２の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。

30

40

【０５１９】

図６８に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う変動表示が行なわれる場合があるので、大当たり遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図６８に示すように、擬似連を伴う変動表示が行なわれる場合には、合算保留記憶数が０～２と少ないときには、再変動３回の擬似連を伴う変動表示が実行され、合算保留記憶数が３以上と多い場合には、再変動回数が２回と少ない擬似連を伴う変動表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まってい

50

るとき)に再変動の実行回数が多し擬似連を伴う変動表示が頻繁に行なわれる事態を防止することができ、変動表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【0520】

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

10

【0521】

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

20

【0522】

図69は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が230～251の範囲であることに基づいて、スーパーリーチを伴うスーパーCA2-7の変動パターン種別が選択される(図10参照)。そして、図68に示すように、再変動回数4回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーPA3-1～スーパーPA3-2が選択されることがある(図12、図6参照)。一方、合算保留記憶数が3以上である場合には、判定値が215～229の範囲であることに基づいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-6の変動パターン種別が選択される(図10(B)参照)。そして、図68に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-1が選択されることがある(図12、図6参照)。また、合算保留記憶数が0～2である場合には、判定値が170～229の範囲であることに基づいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される(図10(A)参照)。そして、図68に示すように、再変動回数3回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-2が選択されることがある(図12、図6参照)。

30

40

【0523】

図69に示すように、再変動回数が4回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0524】

なお、この実施の形態では、図69に示すように、判定値230～251の範囲に割当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の変動表示パターンとして、再変動4回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の変動表示パターン以外の変動表示パターンとして、再変動2回または3回の擬似連を伴う変動パ

50

ターンが含まれており、特定の変動表示パターンと特定の変動表示パターン以外の変動表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。たとえば、判定値230～251の範囲に割当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の変動表示パターンとして、再変動3回～5回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の変動表示パターン以外の変動表示パターンとして、再変動1回～3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

【0525】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割当てられている範囲（判定値230～251が割当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーパーリーチを伴う変動パターンを割当てようとするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割当てようとするかは、この実施の形態で示したものに限られない。図70は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割当てられている範囲における割当て例を示す説明図である。

10

【0526】

たとえば、図70（A）に示すように、全ての種類のリーチを割当ててのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（たとえば、スーパーリーチA～Cの中のスーパーリーチC）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（たとえば4回）を、まとめて判定値230～251の範囲に割当てようとしてもよい。また、たとえば、図70（B）に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（たとえば、スーパーリーチA～スーパーリーチC）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値230～251の範囲に割当てようとしてもよい。さらに、たとえば、図70（C）に示すように、スーパーリーチのみ（たとえば、スーパーリーチAで擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の変動パターンとして判定値230～251の範囲に割当てようとしてもよい。

20

【0527】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチAとスーパーリーチBの2種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は2種類に限らず、3種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。たとえば、図70に示すようにスーパーリーチA、Bに加えてスーパーリーチCを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、この実施の形態と同様の処理にしたがって、まず図9（A）、（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図10（A）、（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7にそれぞれスーパーリーチA～Cを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別に基づいて、スーパーリーチA～Cのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

30

【0528】

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

40

【0529】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パター

50

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

【0530】

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

10

【0531】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図46および図52～図56、図47のS1910、S1923、図48のS1989等に応示するように、大当たり遊技状態の所定ラウンド、または、大当たり遊技状態のエンディング時のような、大当たり表示結果が導出されたタイミングで報知せず、大当たり表示結果が導出されたことに基づく大当たり遊技状態の開始から当該大当たり遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの特定期間内に、演出なし(エンディング昇格)、ストーリー演出、チャンス報知演出、完全告知演出等の所定の演出を行なうことで確変状態に移行させることを報知する昇格演出が行なわれる。また、図47のS1910、S1915、S1916、S1923、図48のS1980、S1985、S1989、図49のS704、S706、S707、図50のS714等に応示するように、保留記憶として記憶されている権利として、大当たりと判定された入賞時判定結果が含まれる場合に、大当たり遊技状態の第7ラウンド、または、大当たり遊技状態のエンディング時のような、大当たり表示結果が導出されたタイミングで報知せず、大当たり表示結果が導出されたことに基づく大当たり遊技状態の開始から当該大当たり遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの特定期間内において、昇格演出と同一の演出を行なうことで大当たりとする入賞時判定結果が含まれていることを報知する保留内大当たり報知演出が行なわれる。これにより、遊技者が喜びを感じる大当たり遊技状態となったときにおいて、これら2種類の報知が同一の演出で行なわれるので、遊技者は、当該同一の演出に注目するだけで、遊技者にとって有利な状態となるかどうかを混乱することなく演出により容易に認識することができるようになるため、大当たり遊技状態となったときの遊技者の興趣を向上させることができる。

20

30

【0532】

(2) 昇格演出については、図46(B)に応示するように、昇格演出がエンディング時に行なわれない演出パターンの割合がエンディング時に行なわれる演出パターンの割合よりも高い演出種別が選択される割合が90%(ストーリー、チャンス報知、完全告知の合計90%)であり、昇格演出はエンディング時よりもラウンド中に実行される割合が高い。一方、保留内大当たり報知演出は、図48および図49に応示するように第5ラウンドまでに実行する判定がされたときはラウンド中に報知演出を実行する場合があるが、図48および図50に応示するように第6ラウンドから第15ラウンドまでに実行する判定がされたときはエンディング時にのみ報知演出が行なわれる。したがって、昇格演出は保留内大当たり報知演出と比べてラウンド中に実行される割合が高く、エンディング時に実行される割合が低い。また、チャンス報知については、昇格演出として実行されるときは第7、第11、第16のいずれかのラウンド、または、エンディング時のいずれかで実行されるが、保留内大当たり報知演出として実行されるときはS706に応示するように第7ラウンドのみで実行される。したがって、保留内大当たり報知演出は昇格演出と比べてチャンス報知を第7ラウンド中に実行する割合が高い。また、完全告知については、昇格演出として実行されるときは第4、第8、第11、第16のいずれかのラウンドで実行されるが、保留内大当たり報

40

50

知演出として実行されるときはS 7 0 7に示すように第8ラウンドのみで実行される。したがって、保留内大当たり報知演出は昇格演出と比べて完全告知を第8ラウンド中に実行する割合が高い。これにより、昇格演出と保留内大当たり報知演出とで同一の演出が行なわれるときに、行なわれたタイミングにより、どちらの報知が行なわれたのかを遊技者が予測することができる。

【0533】

(3) 図48のS 1 9 7 6に示すように、昇格演出が行なわれたときは、保留内大当たり報知演出として同一の演出を行なうことが規制されるので、同一の演出が複数回繰返して実行されることが防がれ、無駄な演出が行なわれないようにすることができる。

【0534】

(4) 図20のS 5 2～S 5 4に示すような、第1保留記憶により行なわれる第1特別図柄の変動表示よりも、第2保留記憶により行なわれる第2特別図柄の変動表示が優先して実行される構成において、特定遊技状態中に第2保留記憶手段に記憶されている権利について、第2決定手段により特定表示結果とする決定がされたことを条件に、図46および図52～図56、図47のS 1 9 1 0、S 1 9 2 3、図48のS 1 9 8 9等に示すように、第2保留記憶として記憶されている権利として、大当たりと判定された入賞時判定結果が含まれる場合に、大当たり遊技状態の第7ラウンド、または、大当たり遊技状態のエンディング時のような、大当たり表示結果が導出されたタイミングで報知せず、大当たり表示結果が導出されたことに基づく大当たり遊技状態の開始から当該大当たり遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの特定期間内において、昇格演出と同一の演出を行なうことで大当たりとする入賞時判定結果が含まれていることを報知する保留内大当たり報知演出が行なわれる。これにより、遊技者が喜びを感じる大当たり遊技状態となったときにおいて、これら2種類の報知が同一の演出で行なわれるので、遊技者は、当該同一の演出に注目するだけで、遊技者にとって有利な状態となるかどうかを混乱することなく演出により容易に認識することができるようになるため、大当たり遊技状態となったときの遊技者の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技状態中に第1特別図柄の表示結果が大当たり結果となる可能性が遊技者に認識されると、大当たり遊技状態の終了後において高ベース状態に制御されたときに、遊技者がすでに大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第2特別図柄の始動条件の成立のみを狙い打ちすることで大当たり遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第2特別図柄の始動条件の成立により大当たり遊技状態を発生させ、終了後に大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件が成立することで再び大当たり遊技状態を発生）させるという技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、変動表示が優先して実行される第2保留記憶に対してのみ、保留内大当たり報知演出による報知が行なわれるので、当該報知がされた権利が消化されずに遊技者が技術介入することを可能とする余地を低減することができる。

【0535】

(5) 大当たり遊技状態中に第1特別図柄の表示結果が大当たり結果となる可能性が遊技者に認識されると、大当たり遊技状態の終了後において高ベース状態に制御されたときに、遊技者がすでに大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第2特別図柄の始動条件の成立のみを狙い打ちすることで大当たり遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第2特別図柄の始動条件の成立により大当たり遊技状態を発生させ、終了後に大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件が成立することで再び大当たり遊技状態を発生）させるという技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、図17のS 2 1 6 AでYと判定したときにS 2 1 7 Aに移行しないように制御されるので、大当たり遊技状態において、第1始動入賞について、連続予告のために行なう入賞時演出処理による判定の実行が制限される。これにより、大当たり遊技状態中に第1特別図柄の変動表示の表示結果が大当たり表示結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当たり遊技状態を連続して発生させて想定数以上

10

20

30

40

50

の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【0536】

(6) 確変状態および時短状態中に第1特別図柄の表示結果が大当たり結果となる可能性が遊技者に認識されると、確変状態および時短状態に制御されたときに、遊技者がすでに大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第2特別図柄の始動条件の成立のみを狙い打ちすることで大当たり遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第2特別図柄の始動条件の成立により大当たり遊技状態を発生させ、終了後に大当たり表示結果となる可能性を認識した第1特別図柄の始動条件が成立することで再び大当たり遊技状態を発生）させるという技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、図17のS215AでYと判定したときにS217Aに移行しないように制御されるので、確変状態および時短状態において、連続予告のために行なう入賞時演出処理による判定の実行が制限される。これにより、確変状態中および時短状態中に第1特別図柄の変動表示の表示結果が大当たり表示結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当たり遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

10

【0537】

(7) 遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図16のS301において、図10に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。図10に示すように、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（230～251）が割当てられている。また、図10に示すように、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う変動パターンが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないようにすることができる。したがって、スーパーリーチとなると判定したことに基づき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、図22のS95～S98に示すように、合算保留記憶数が多くなるにしたがって変動表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割合が多くなるようにはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）135Bが行選択されることによって、変動表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

20

30

【0538】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態では、2つの特別図柄表示器である第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bを設け、2つの特別図柄を変動表示する例を示した。しかし、これに限らず、2つの特別図柄表示器の代わりに、1つの特別図柄表示器を設け、1つの特別図柄を変動表示させる構成を採用してもよい。このような構成を採用する場合には、特別図柄表示器における特別図柄の変動表示が、第1始動入賞口13の入賞、および、第2始動入賞口14への入賞のそれぞれに応じて実行されるようにすればよい。つまり、第1始動入賞口13の入賞に基づいて第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄を実行させるための各種制御と、第2始動入賞口14の入賞に基づいて第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄を実行させるための各種制御とをそれぞれ、1つの特別図柄表示器における特別図柄の変動表示について適用すればよい。

40

【0539】

(2) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演

50

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（ランプ、LED、スピーカ 27R、27L 等）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。

【0540】

(3) 前述の実施の形態では、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（たとえば、図 3 に示す音声出力基板 70 やランプドライバ基板 35 等、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、またはたと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なうのと同様に、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なうことができる。

【0541】

(4) 前述の実施の形態では、特定遊技状態としての大当たり遊技状態終了後に、第 1 遊技状態、または、該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態に移行させる例として、第 1 遊技状態を確変状態ではない時短状態とし、第 2 遊技状態を確変状態（時短状態を含む）とした例を示した。これに限らず、第 1 遊技状態を時短状態でもなく確変状態でもない通常状態とし、第 2 遊技状態を確変状態（時短状態を含む）としてもよい。また、第 1 遊技状態を時短状態でもなく確変状態でもない通常状態とし、第 2 遊技状態を時短状態としてもよい。つまり、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態との関係は、第 2 遊技状態が第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態であれば、どのような関係であってもよい。

【0542】

(5) 前述の実施の形態では、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行することを報知する昇格演出として、ラウンド中のみ、ラウンド中およびエンディング時の両方、または、エンディング時のみに実行する例を示した。しかし、これに限らず、昇格演出を実行するタイミングは、たとえば、ラウンド間に昇格演出を実行するもの等、その他のタイミングであってもよく、大当たり表示結果が導出された後、前記第 2 遊技状態に移行するまでの間の所定タイミングであれば、どのようなタイミングで実行されるものであってもよい。

【0543】

(6) 前述の実施の形態では、大当たり遊技状態中に保留記憶されているデータを対象として実行される保留内大当たり報知演出として、ラウンド中のみ、ラウンド中およびエンディング時の両方、または、エンディング時のみに実行する例を示した。しかし、これに限らず、このような保留内大当たり報知演出を実行するタイミングは、たとえば、ラウンド間に保留内大当たり報知演出を実行するもの、または、大当たり遊技状態の終了後かつ最初の変動表示が開始される前に保留内大当たり報知演出を実行するもの等、その他のタイミングであってもよく、当該特定遊技状態の開始から当該特定遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの間の特定タイミングであれば、どのようなタイミングで実行されるものであってもよい。

【0544】

(7) 前述の実施の形態では、保留内大当り報知演出として行なわれる複数演出パターンのすべてが昇格演出の演出パターンと同一の演出である例を示した。この場合の昇格演出の演出パターンと同一の演出としては、実施の形態に示したような完全に同一の演出であってもよく、また、昇格演出の演出パターンと若干異なるが、遊技者が異なる演出とは気付かずに同一の演出として識別するような実質的に同一の演出パターンであってもよい。そのような実質的に同一の演出パターンとしては、保留内大当り報知演出として行なわれる複数演出パターンのすべてを実質的に同一の演出パターンとしてもよく、保留内大当り報知演出として行なわれる複数演出パターンの一部を完全に同一の演出パターンとして、残りの一部を実質的に同一の演出パターンとしてもよい。

10

【0545】

(8) 前述の実施の形態では、保留内大当り報知演出として行なわれる複数演出パターンのすべてが昇格演出の演出パターンと同一の演出である例を示した。しかし、これに限らず、保留内大当り報知演出として行なわれる複数の演出パターンのうち、一部については、昇格演出の演出パターンと異なる演出パターンを用いるようにしてもよい。また、保留内大当り報知演出として行なわれる複数の演出パターンのうち、一部については、昇格演出の演出パターンと同一ではないが類似する演出パターンを用いるようにしてもよい。

【0546】

(9) 前述の実施の形態では、大当り遊技状態となったときの先読み予告演出としての保留内大当り報知演出を実行するか否かの対象が、第2特別図柄のみである例を示した。しかし、これに限らず、大当り遊技状態となったときの先読み予告演出としての保留内大当り報知演出を実行するか否かの対象として、第1特別図柄を加えるようにしてもよい。

20

【0547】

(10) 前述の実施の形態では、図49の第1先読み演出処理と、図50の第2先読み演出処理とで同じ割合(70%)で保留内大当り報知演出を実行するか否かの判定をする例を示した。しかし、これに限らず、第1先読み演出処理と、第2先読み演出処理とで異なる割合で保留内大当り報知演出を実行するか否かの判定をするようにしてもよい。

【0548】

30

(11) 昇格演出を実行するか否かの決定をする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ560側のみで行なうようにしてもよく、また、演出制御用マイクロコンピュータ100側のみを行なうようにしてもよい。

【0549】

(12) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0550】

(13) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを

40

50

介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0551】

(14) 本実施の形態は以下の構成を含む。

(A) 始動条件（遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと）の成立に応じて各々を識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示を行なう変動表示手段を備え、該変動表示手段（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）に導出された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり表示結果）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御し、該特定遊技状態終了後に、第1遊技状態（通常遊技状態）、または、
10 該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（確変状態、時短状態）に移行させる遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動条件が成立したときに、前記識別情報の変動表示を行なう権利（第1保留記憶、第2保留記憶）を記憶する保留記憶手段（第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、

前記権利に基づいて前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記識別情報の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における図21のS61、S62、S73を実行する部分）と、

前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する始動
20 条件成立時判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における図17のS217A、S217Bを実行する部分）と、

前記第2遊技状態に移行させること（確変状態に昇格すること）を、前記特定表示結果が導出されたタイミング（大当たりタイミング）で報知せず、前記特定表示結果が導出されたことに基づく特定遊技状態の開始から当該特定遊技状態が終了し最初の前記変動表示が開始されるまでの特定期間内（大当たりラウンド中、エンディング演出時）に所定の演出（図46の演出なし（エンディング昇格）、ストーリー演出、チャンス報知演出、完全告知演出）を行なうことで報知（昇格演出）する（図52～図56）移行報知手段（図47のS1910、S1923、図48のS1989）と、

前記保留記憶手段に記憶されている権利として、前記始動条件成立時判定手段により前
30 記特定表示結果とする判定結果である権利が含まれる場合に、前記特定期間内（昇格演出が行なわれるタイミングと同じタイミング）に所定の演出と同一の演出（図46の演出なし（エンディング昇格）、ストーリー演出、チャンス報知演出、完全告知演出）を行なうことで報知する（保留内大当たり報知演出）保留内特定表示結果報知手段（図47のS1910、S1915、S1916、S1923、図48のS1980、S1985、S1989、図49のS704、S706、S707、図50のS714）とを備える。

【0552】

このような構成によれば、特定表示結果が導出されたタイミングで報知せず、特定表示結果が導出されたことに基づく特定遊技状態の開始から当該特定遊技状態が終了し最初の変動表示が開始されるまでの特定期間内に所定の演出を行なうことで第2遊技状態に移行
40 させることの報知が行なわれる。また、保留記憶手段に記憶されている権利として、始動条件成立時判定手段により特定表示結果とする判定結果である権利が含まれる場合に、所定の演出が行なわれる特定期間内に当該所定の演出と同一の演出を行なうことで、特定表示結果とする判定結果である権利が含まれることが報知される。これにより、遊技者が喜びを感じる特定遊技状態となったときにおいて、これら2種類の報知が同一の演出で行なわれるので、遊技者は、当該同一の演出に注目するだけで、遊技者にとって有利な状態となるかどうかを混乱することなく演出により容易に認識することができるようになるため、特定遊技状態となったときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【0553】

(B) 前記移行報知手段または前記保留内特定表示結果報知手段で行なう前記同一の

10

20

30

40

50

演出を、第1タイミング（エンディング演出の実行タイミング）、および、該第1タイミングとは異なる第2タイミングを含む複数のタイミング（ラウンド中の実行タイミング）のうちいずれのタイミングで行なうかを選択するタイミング選択手段（図45のS986、図48のS1977～S1985）をさらに備え、

該タイミング選択手段は、前記同一の演出を前記移行報知手段で行なうときと、前記保留内特定表示結果報知手段で行なうときとで、前記複数のタイミングのうちで予め定められたタイミングを選択する割合が異なる（昇格演出については、図46（B）に示すように、昇格演出がエンディング時に行なわれない演出パターンの割合がエンディング時に行なわれる演出パターンの割合よりも高い演出種別が選択される割合が90%（ストーリー、チャンス報知、完全告知の合計90%）であり、昇格演出はエンディング時よりもラウンド中に実行される割合が高い。一方、保留内大当たり報知演出は、図48および図49に示すように第5ラウンドまでに実行する判定がされたときにはラウンド中に報知演出を実行する場合があるが、図48および図50に示すように第6ラウンドから第15ラウンドまでに実行する判定がされたときはエンディング時にのみ報知演出が行なわれる。したがって、昇格演出は保留内大当たり報知演出と比べてラウンド中に実行される割合が高く、エンディング時に実行される割合が低い。また、チャンス報知については、昇格演出として実行されるときは第7、第11、第16のいずれかのラウンド、または、エンディング時のいずれかで実行されるが、保留内大当たり報知演出として実行されるときはS706に示すように第7ラウンドのみで実行される。したがって、保留内大当たり報知演出は昇格演出と比べてチャンス報知を第7ラウンド中に実行する割合が高い。また、完全告知については、昇格演出として実行されるときは第4、第8、第11、第16のいずれかのラウンドで実行されるが、保留内大当たり報知演出として実行されるときはS707に示すように第8ラウンドのみで実行される。したがって、保留内大当たり報知演出は昇格演出と比べて完全告知を第8ラウンド中に実行する割合が高い。

【0554】

このような構成によれば、同一の演出を移行報知手段で行なうときと、保留内特定表示結果報知手段で行なうときとで、当該同一の演出をするタイミングとして、第1タイミングと、第1タイミングとは異なる第2タイミングとの複数のタイミングのうちで予め定められたタイミングを選択する割合が異なる。これにより、このような同一の演出が行なわれたタイミングにより、どちらの報知手段による報知が行なわれたのかを予測することができる。

【0555】

（C） 前記移行報知手段および前記保留内特定表示結果報知手段のいずれか一方において前記同一の演出が行なわれることを条件に、他方において前記同一の演出を行なうことを規制する規制手段（図48のS1976）をさらに備えた。

【0556】

このような構成によれば、移行報知手段および保留内特定表示結果報知手段のそれぞれにより行なわれる同一の演出について、移行報知手段および保留内特定表示結果報知手段のいずれか一方において同一の演出が行なわれることを条件に、他方において同一の演出を行なうことが規制されるので、同一の演出が複数回繰返して実行されることが防がれ、無駄な演出が行なわれないようにすることができる。

【0557】

（D） 前記変動表示手段は、

第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（第1特別図柄）の変動表示を行なう第1変動表示手段（第1特別図柄表示器8a）と、

第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報（第2特別図柄）の変動表示を行なう第2変動表示手段（第2特別図柄表示器8b）とを含み、

前記第1変動表示手段または第2変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態に制御され、

前記保留記憶手段は、

10

20

30

40

50

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1の識別情報の変動表示を行なう権利（第1保留記憶）を記憶する第1保留記憶手段（第1保留記憶バッファ）と、

前記第2始動条件の成立したときに、前記第2の識別情報の変動表示を行なう権利（第2保留記憶）を記憶する第2保留記憶手段（第2保留記憶バッファ）とを含み、

前記始動条件成立時判定手段は、

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段（S217A）と、

前記第2始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段（S217B）とを含み、

10

前記特定遊技状態終了後に、前記第2遊技状態として、前記第2始動条件の成立頻度および／または前記第2の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる前記第2遊技状態（確変状態、時短状態）に遊技状態を制御する第2遊技状態制御手段（図26のS167、S170、図22のS98）と、

少なくとも前記第2遊技状態において、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段との両方に前記権利が記憶されているときに、前記第1の識別情報の変動表示よりも前記第2の識別情報の変動表示を優先して実行する変動表示制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における図20のS52で第2保留記憶数が0でなければS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、S55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分）とをさらに備え、

20

前記保留内特定表示結果報知手段は、前記第2保留記憶手段に記憶されている権利として、前記第2始動条件成立時判定手段により前記特定表示結果とする判定結果である権利が含まれる場合に、前記特定期間内に前記所定の演出と同一の演出を行なうことで前記特定表示結果とする決定がされていることを報知する（大当たり遊技状態ではS216Aにより第1保留記憶についての入賞時演出処理が制限されるので、第2保留記憶についての入賞時判定結果を対象として、保留内大当たり報知演出が行なわれる）。

【0558】

このような構成によれば、第1留記憶手段に記憶されている権利により行なわれる第1識別情報の変動表示よりも、第2留記憶手段に記憶されている権利により行なう第2識別情報の変動表示が優先して実行される構成において、第2保留記憶手段に記憶されている権利として、第2始動条件成立時判定手段により特定表示結果とする判定結果である権利が含まれる場合に、移行報知手段による第2遊技状態に移行させることの報知が所定の演出で行なわれることがある特定期間内に、所定の演出と同一の演出を行なうことで、保留記憶手段に記憶されている権利として特定表示結果とする判定結果である権利が含まれることが報知される。これにより第1識別情報の変動表示および第2識別情報の変動表示を行なう構成につき、遊技者が喜びを感じる特定遊技状態となったときにおいて、これら2種類の報知が同一の演出で行なわれるので、当該同一の演出に注目するだけで、遊技者にとって有利な状態となるかどうかを容易に認識することができるようになるため、特定遊技状態となったときの遊技者の興趣を向上させることができる。さらに、変動表示が優先して実行される第2保留記憶手段に記憶されている権利に対してのみ、特定表示結果とする決定がされていることが報知される。特定遊技状態中に第1の識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性が遊技者に認識されると、特定遊技状態の終了後において第2始動条件の成立頻度および／または第2の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態に制御されたときに、遊技者がすでに特定表示結果となる可能性を認識した第1始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第2始動条件の成立のみを狙い打ちすることで特定遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第2始動条件の成立により特定遊技状態を発生させ、終了後に特定表示結果となる可能性を認識した第1始動条件が成立することで再び特定遊技状態を発生）させるという技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、変動表示

30

40

50

が優先して実行される第2保留記憶手段に記憶されている権利に対してのみ、特定表示結果とする決定がされていることが報知されるので、当該報知がされた権利が消化されずに遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【0559】

(E) また、前述の(A)～(D)については、次のような構成に限定されてもよい。

【0560】

前記変動表示手段は、

第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報(第1特別図柄)の変動表示を行なう第1変動表示手段(第1特別図柄表示器8a)と、

第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報(第2特別図柄)の変動表示を行なう第2変動表示手段(第2特別図柄表示器8b)とを含み、

前記第1変動表示手段または第2変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態に制御され、

前記保留記憶手段は、

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1の識別情報の変動表示を行なう権利(第1保留記憶)を記憶する第1保留記憶手段(第1保留記憶バッファ)と、

前記第2始動条件の成立したときに、前記第2の識別情報の変動表示を行なう権利(第2保留記憶)を記憶する第2保留記憶手段(第2保留記憶バッファ)とを含み、

前記始動条件成立時判定手段は

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段(S217A)と、

前記第2始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段(S217B)とを含み、

前記特定遊技状態終了後に、前記第2遊技状態として、前記第2始動条件の成立頻度および/または前記第2の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態(確変状態、時短状態)に制御する第2遊技状態制御手段(図26のS167、S170、図22のS98)と、

少なくとも前記第2遊技状態において、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段との両方に前記権利が記憶されているときに、前記第1の識別情報の変動表示よりも前記第2の識別情報の変動表示を優先して実行する変動表示制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560における図20のS52で第2保留記憶数が0でなければS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、S55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分)と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行なわれる変動表示が開始されるよりも前に行なわれる、該1の権利とは別に前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に記憶された権利に基づく先実行変動表示において、該1の権利についての先読み予告(連続予告演出)を報知する先実行変動予告報知手段(演出制御用マイクロコンピュータ100において、図35のS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定して図42のS1848を実行することによって、図57～図60に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分)と、

前記特定遊技状態において、前記先実行変動予告報知手段による先読み予告の報知のために前記第1始動条件成立時判定手段により行なう決定の実行を制限する特定遊技状態中決定制限手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560における図17のS216AでYと判定したときにS217Aに移行しないように制御する部分)をさらに備えた。

【0561】

このような構成によれば、特定遊技状態において、先実行変動予告報知手段による先読

10

20

30

40

50

み予告の報知のために第1始動条件成立時判定手段により行なう決定の実行が制限される。特定遊技状態中に第1の識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性が遊技者に認識されると、特定遊技状態の終了後において第2始動条件の成立頻度および／または第2の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態に制御されたときに、遊技者がすでに特定表示結果となる可能性を認識した第1始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第2始動条件の成立のみを狙い打ちすることで特定遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第2始動条件の成立により特定遊技状態を発生させ、終了後に特定表示結果となる可能性を認識した第1始動条件が成立することで再び特定遊技状態を発生）させるという技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、特定遊技状態において、先実行変動予告報知手段による先読み予告の報知のために第1始動条件成立時判定手段により行なう決定の実行が制限されるので、特定遊技状態中に第1の識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

10

【0562】

(F) また、前述の(A)～(E)については、次のような構成に限定されてもよい。

【0563】

前記変動表示手段は、

20

第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（第1特別図柄）の変動表示を行なう第1変動表示手段（第1特別図柄表示器8a）と、

第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報（第2特別図柄）の変動表示を行なう第2変動表示手段（第2特別図柄表示器8b）とを含み、

前記第1変動表示手段または第2変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態に制御され、

前記保留記憶手段は、

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1の識別情報の変動表示を行なう権利（第1保留記憶）を記憶する第1保留記憶手段（第1保留記憶バッファ）と、

前記第2始動条件の成立したときに、前記第2の識別情報の変動表示を行なう権利（第2保留記憶）を記憶する第2保留記憶手段（第2保留記憶バッファ）とを含み、

30

前記始動条件成立時判定手段は

前記第1始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段（S217A）と、

前記第2始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段（S217B）とを含み、

前記特定遊技状態終了後に、前記第2遊技状態として、前記第2始動条件の成立頻度および／または前記第2の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態に制御する第2遊技状態制御手段（図26のS167、S170、図22のS98）と、

40

少なくとも前記第2遊技状態において、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段との両方に前記権利が記憶されているときに、前記第1の識別情報の変動表示よりも前記第2の識別情報の変動表示を優先して実行する変動表示制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における図20のS52で第2保留記憶数が0でなければS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、S55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行なわれる変動表示が開始されるよりも前に行なわれる、該1の権利とは別に前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に記憶された権利に基づく先実行変動

50

表示において、該１の権利についての先読み予告を報知する先実行変動予告報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３５のＳ１８０２を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定して図４２のＳ１８４８を実行することによって、図５７～図６０に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、

前記第２遊技状態において、前記先実行変動予告報知手段による先読み予告の報知のために前記第１決定手段により行なう決定の実行を制限する第２遊技状態中決定制限手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるＳ２１５ＡでＹと判定したときにＳ２１７Ａに移行しないように制御する部分）をさらに備えた。

【０５６４】

このような構成によれば、第２遊技状態において、先実行変動予告報知手段による先読み予告の報知のために第１始動条件成立時判定手段により行なう決定の実行が制限される。第２遊技状態中に第１の識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性が遊技者に認識されると、第２始動条件の成立頻度および／または第２の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる第２遊技状態に制御されたときに、遊技者がすでに特定表示結果となる可能性を認識した第１始動条件の成立による変動表示が実行されるまでに優先して変動表示が実行される第２始動条件の成立のみを狙い打ちすることで特定遊技状態を連続して発生（より詳しくは、第２始動条件の成立により特定遊技状態を発生させ、終了後に特定表示結果となる可能性を認識した第１始動条件が成立することで再び特定遊技状態を発生）させるといった技術介入により、想定数以上の賞球を故意に狙われることが考えられる。これに対し、第２遊技状態において、先実行変動予告報知手段による先読み予告の報知のために第１始動条件成立時判定手段により行なう決定の実行が制限されるので、第２遊技状態中に第１の識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【０５６５】

（Ｇ） また、前述の（Ａ）～（Ｆ）については、次のような構成に限定されてもよい。

【０５６６】

前記変動表示手段は、

第１始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第１の識別情報（第１特別図柄）の変動表示を行なう第１変動表示手段（第１特別図柄表示器８ａ）と、

第２始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第２の識別情報（第２特別図柄）の変動表示を行なう第２変動表示手段（第２特別図柄表示器８ｂ）とを含み、

前記第１変動表示手段または第２変動表示手段に導出された識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに、前記特定遊技状態に制御され、

前記保留記憶手段は、

前記第１始動条件が成立したときに、前記第１の識別情報の変動表示を行なう権利（第１保留記憶）を記憶する第１保留記憶手段（第１保留記憶バッファ）と、

前記第２始動条件の成立したときに、前記第２の識別情報の変動表示を行なう権利（第２保留記憶）を記憶する第２保留記憶手段（第２保留記憶バッファ）とを含み、

前記始動条件成立時判定手段は

前記第１始動条件が成立したときに、前記第１保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第１識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第１始動条件成立時判定手段（Ｓ２１７Ａ）と、

前記第２始動条件が成立したときに、前記第１保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第１識別情報の変動表示による表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する第２始動条件成立時判定手段（Ｓ２１７Ｂ）とを含み、

前記特定遊技状態終了後に、前記第２遊技状態として、前記第２始動条件の成立頻度および／または前記第２の識別情報の変動表示の実行頻度の高まる遊技状態（確変状態、時短状態）に制御する第２遊技状態制御手段（図２６のＳ１６７、Ｓ１７０、図２２のＳ９

10

20

30

40

50

8) と、

少なくとも前記第2遊技状態において、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段との両方に前記権利が記憶されているときに、前記第1の識別情報の変動表示よりも前記第2の識別情報の変動表示を優先して実行する変動表示制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560における図20のS52で第2保留記憶数が0でなければS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、S55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行なわれる変動表示が開始されるよりも前に行なわれる、該1の権利とは別に前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に記憶された権利に基づく先実行変動表示において、該1の権利についての先読み予告（連続予告演出）を報知する先実行変動預告報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、図35のS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定して図42のS1848を実行することによって、図57～図60に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、

前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したときに、前記第1または第2の識別情報の変動表示パターンを決定するための変動表示決定用乱数（ランダム2）を抽出する抽出手段（図17のS214A、S214B）と、

前記第1始動条件成立時判定手段または前記第2始動条件成立時判定手段の決定結果に基づいて、前記変動表示決定用乱数と、複数種類の変動表示パターンに対して判定値が割当てられたテーブルであって前記変動表示を開始させる際の前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段とが記憶する権利の数に応じて割当てる判定値が異なる判定値テーブル（たとえば、図10に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）とを用いて、前記識別情報の変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段（図16のS301）と、

前記第1始動条件が成立したときに、前記抽出手段により抽出された前記変動表示決定用乱数と前記判定値テーブルとを用いて、前記第1保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第1の識別情報の変動表示の変動表示パターンが複数種類の変動表示パターンのうち特定の変動表示パターン（スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する第1変動表示パターン判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、S217Aを実行してS229を実行するときに、S229で「スーパーリーチははずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分）と、

前記第2始動条件が成立したときに、前記抽出手段により抽出された前記変動表示決定用乱数と前記判定値テーブルとを用いて、前記第2保留記憶手段に記憶される権利により行なわれる前記第2の識別情報の変動表示の変動表示パターンが複数種類の変動表示パターンのうち特定の変動表示パターンとなるか否かを判定する第2変動表示パターン判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、S217Bを実行してS229を実行するときに、ステップS229で「スーパーリーチははずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分）と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行なわれる変動表示が開始されるよりも前に行なわれる、該1の権利とは別に前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段に記憶された権利に基づく複数回の先実行変動表示に亘って連続して、該1の権利についての先読み予告を報知する（演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果が「スーパーリーチははずれ」であることを示す入賞時判定結果2指定コマンドを受信したことに基いて連続予告演出を実行する）連続予告報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、図35のS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定して図42のS1848を実行することによって、図57～図60に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）とをさらに備え、

前記判定値テーブルは、

前記特定の変動表示パターンに対しては、前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶

10

20

30

40

50

手段とのそれぞれが記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割当てられ（図 10（A）、（B）および図 65 に示すように、合算保留記憶数が 0～2 であるか 3 以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパー C A 2-7）に対して 230～251 の範囲の判定値が割当てられている。）。

前記特定の変動表示パターン以外の変動表示パターンに対しては、前記第 1 保留記憶手段と前記第 2 保留記憶手段とのそれぞれが記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割当てられている（スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が 0～2 であるか 3 以上であるかに応じて異なる判定値が割当てられている）。

【0567】

このような構成によれば、第 1 または第 2 始動条件成立時判定手段の決定結果に基づいて、変動表示決定用乱数と、複数種類の変動表示パターンに対して判定値が割当てられたテーブルであって変動表示を開始させる際の第 1 保留記憶手段と第 2 保留記憶手段とが記憶する権利の数に応じて割当てる判定値が異なる判定値テーブルとを用いて、識別情報の変動表示パターンが判定される。そして、第 1 または第 2 変動表示パターン判定手段によって特定の変動表示パターンとなると判定されたことに基づいて、当該特定の変動表示パターンとなると判定された識別情報の変動表示が開始される前に、当該判定がされた 1 の権利についての先読み予告が行なわれる。判定値テーブルについて、特定の変動表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割当てられ、特定の変動表示パターン以外の変動表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割当てられているように構成されているので、特定の変動表示パターンとなると判定したことに基づき先読み予告を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する権利の数によって不整合が生じないようにすることができる。また、保留記憶手段が記憶する権利の数に従って変動表示時間を異ならせることによって、変動表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【0568】

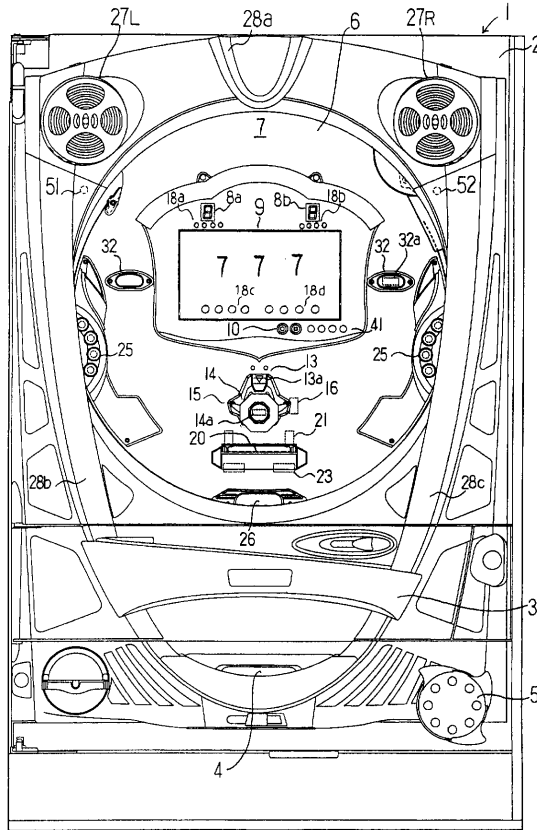
（15） なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

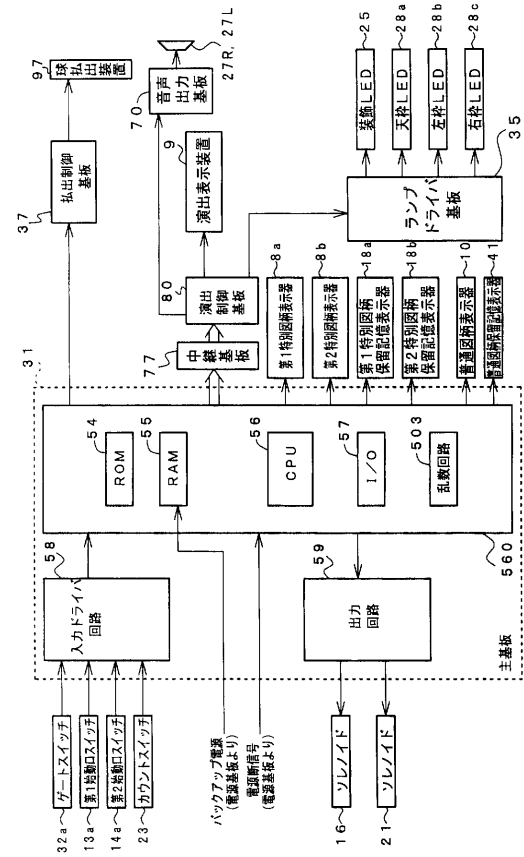
【0569】

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。

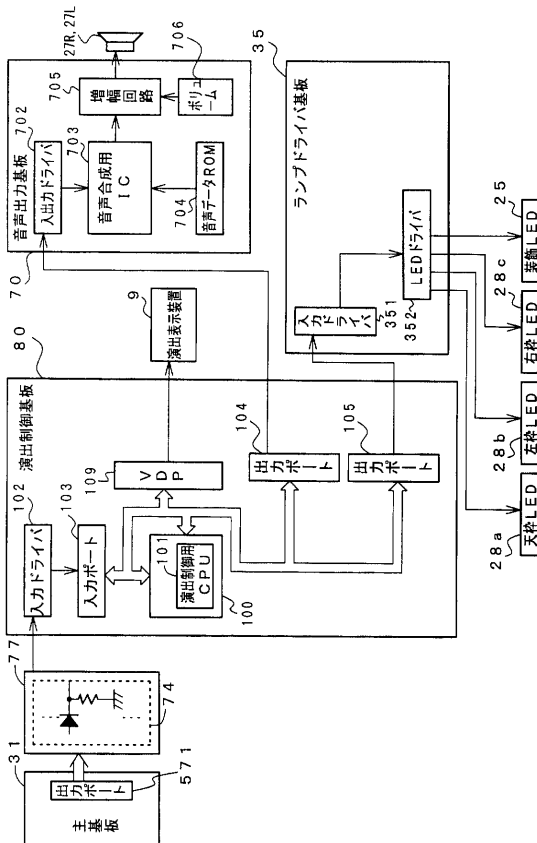
【図 1】



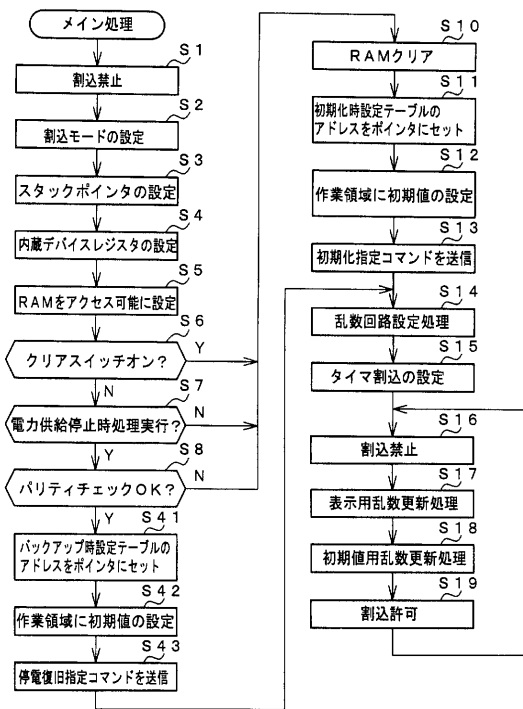
【図 2】



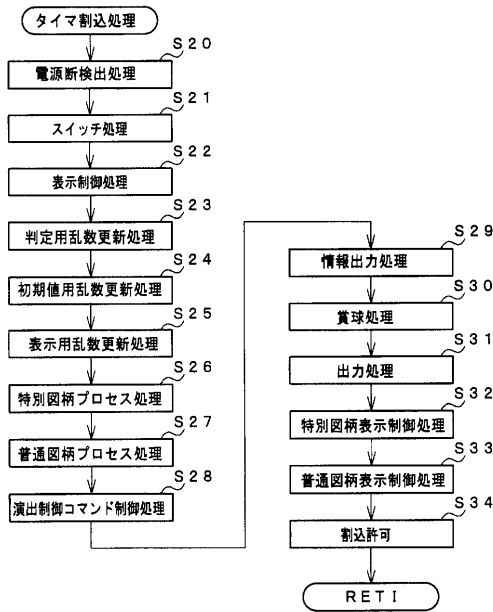
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

乱数	範囲	用途	用途
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 8】

(A) 大当り判定テーブル	
大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1079,13320~13914(確率: 1/100)	1000~1519,13320~19354(確率: 1/10)

(B) 小当り判定テーブル(第1特別図柄用)	
小当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
第1特別図柄用	
54000~54654(確率: 1/100)	

(C) 小当り判定テーブル(第2特別図柄用)	
小当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
第2特別図柄用	
54000~54063(確率: 1/1000)	

(D) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)			
大当り種別判定値(0~9と比較)			
確変大当りA	確変大当りB (昇格演出中昇格あり)	突然確変大当り	通常大当り (昇格演出中昇格なし)
5, 7	1, 3	0, 9	2, 4, 6, 8

(E) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)			
大当り種別判定値(0~9と比較)			
確変大当りA	確変大当りB (昇格演出中昇格あり)	突然確変大当り	通常大当り (昇格演出中昇格なし)
5, 7	0, 1, 3	9	2, 4, 6, 8

【図 9】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル			
変動パターン種別			
大当り種別	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-4
通常大当り	1~74	75~149	150~251
(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル			
変動パターン種別			
大当り種別	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当りA, B	1~38	39~79	80~149
(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル			
変動パターン種別			
大当り種別	特殊CA4-1	特殊CA4-2	
突然確変大当り	1~100	101~241	
(D) 小当り用変動パターン種別判定テーブル			
変動パターン種別			
大当り種別	特殊CA4-1		
小当り	1~241		

【図 10】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)					
変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~89	100~169	170~229	230~251	
(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)					
変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	100~199	200~214	215~229	230~251

【図 1 1】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

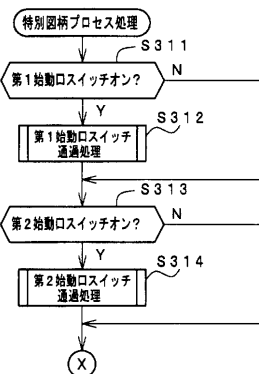
変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG1-2
	637~997	特殊PG1-3
特殊CA4-2	1~180	特殊PG2-1
	181~997	特殊PG2-2

【図 1 2】

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
	1~500	非リーチPA1-3
非リーチCA2-2	501~997	非リーチPA1-4
	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-3	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-4	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-5	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 1 5】



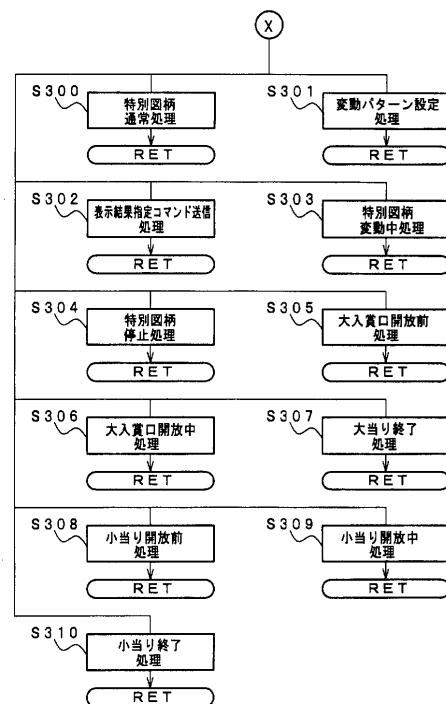
【図 1 3】

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	変動パターン××指定	抽選図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
B0	01	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
B0	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B0	03	表示結果3指定(確変大当りA指定)	確変大当りAに決定されていることの指定
B0	04	表示結果4指定(確変大当りB指定)	確変大当りBに決定されていることの指定
B0	05	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
B0	06	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
B0	01	第1特別図柄の変動開始指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
B0	02	第2特別図柄の変動開始指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
B0	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
B0	00	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
B0	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
B0	××	入賞時判定結果指定	抽選入賞時の入賞時判定結果、大当りの場合は通常時大当りの判定値に基づくかの指定
B0	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りまたは確変大当りBのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りAのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	03	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(兼用)を表示することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること、および、通常大当りであることの指定
A3	02	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること、および、確変大当りA、Bであることの指定
A3	03	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

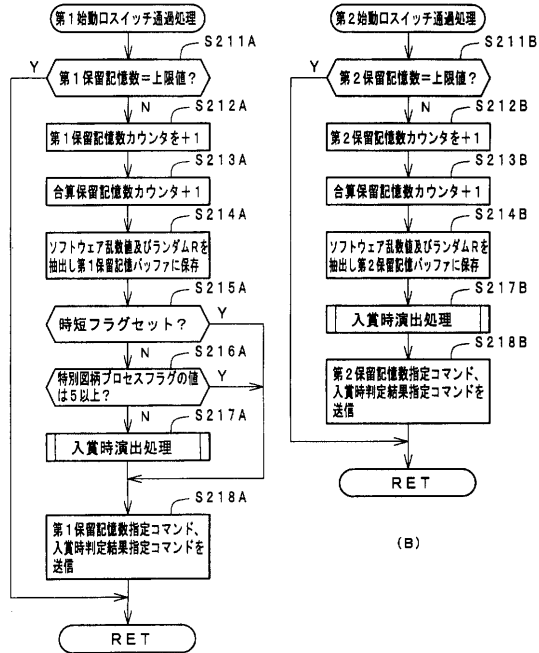
【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B1	××	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことに指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことに指定

【図 1 6】

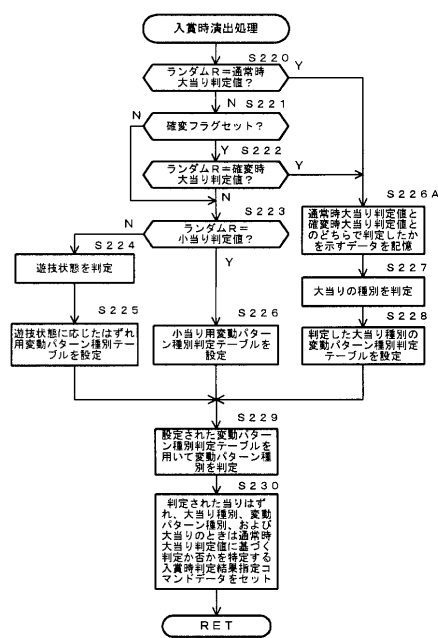


【図 17】



(A)

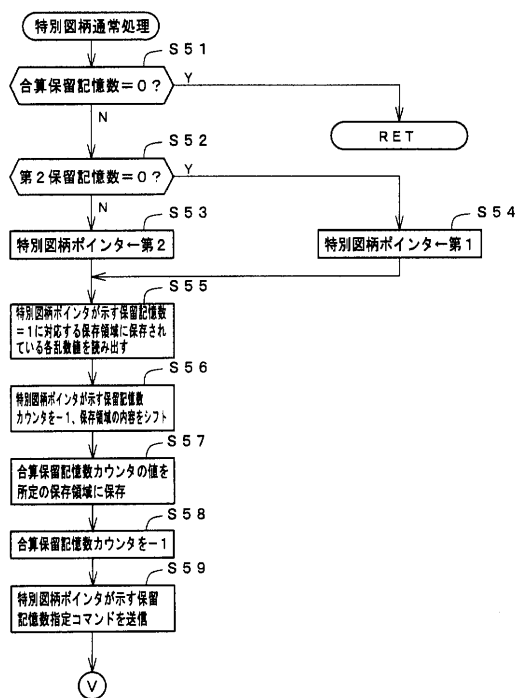
【図 19】



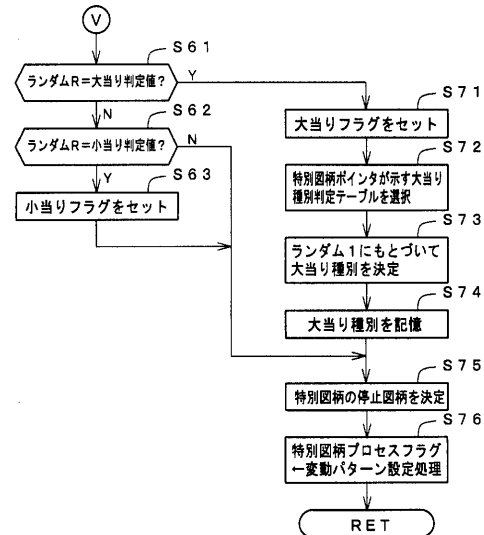
【図 18】

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

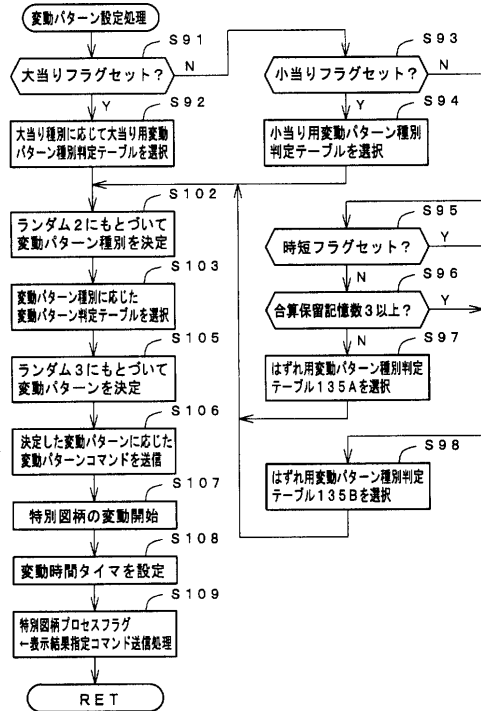
【図 20】



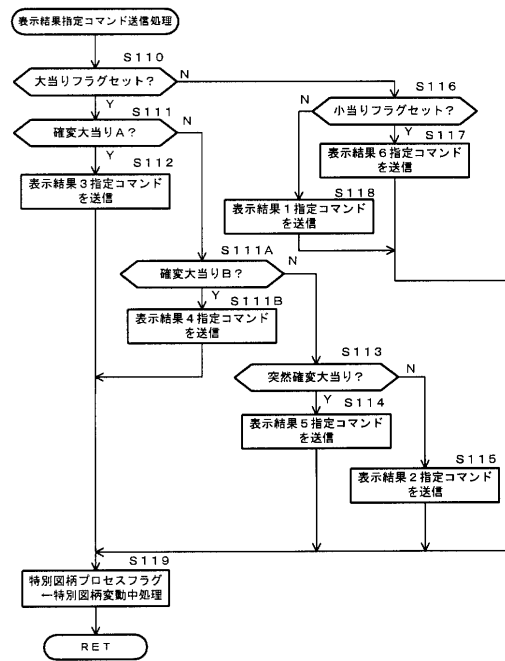
【図 21】



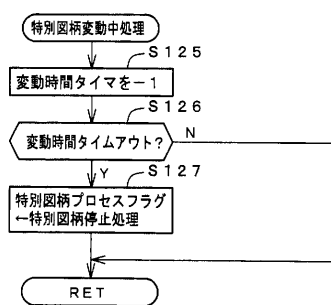
【図 22】



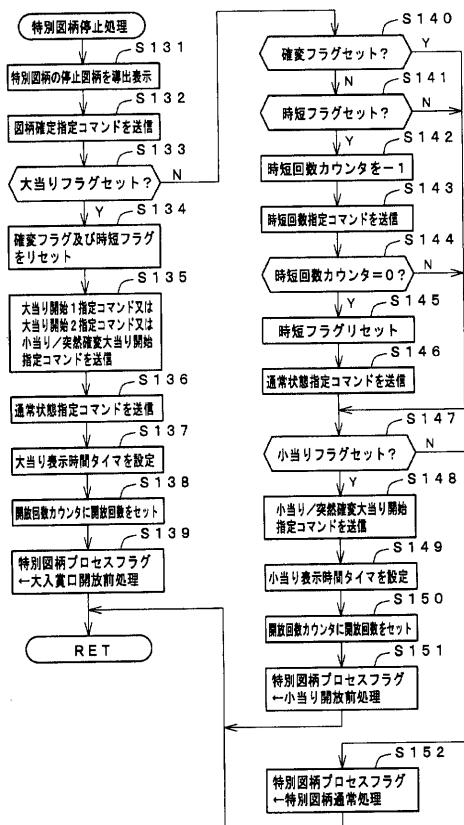
【図 23】



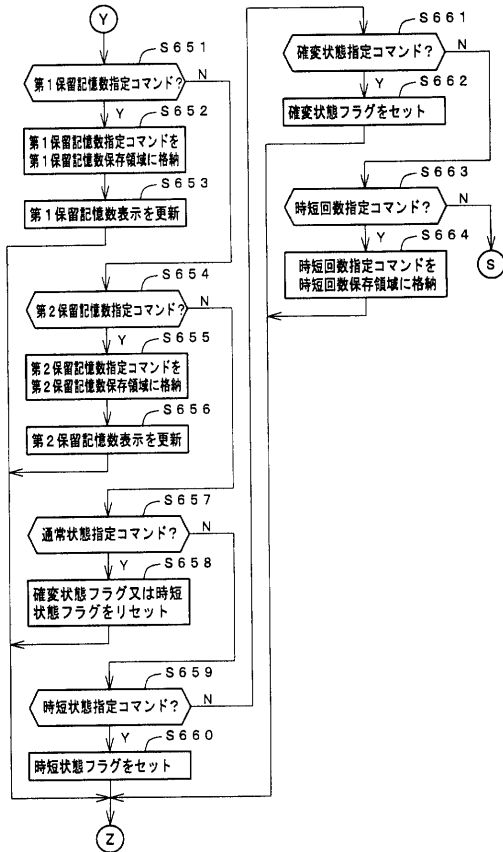
【図 24】



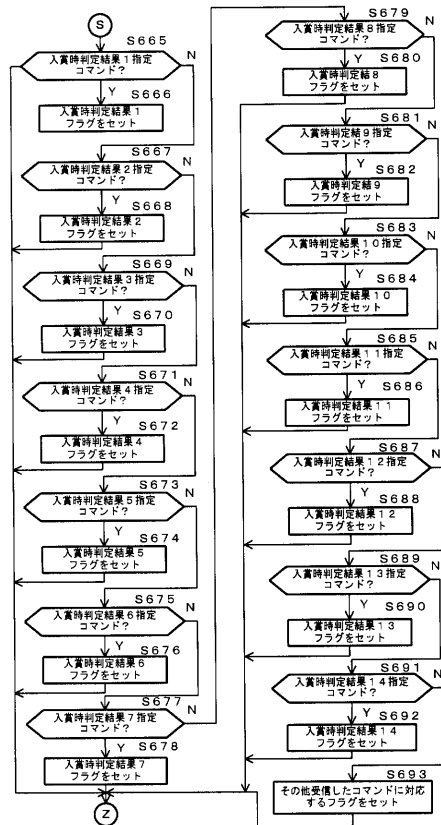
【図 25】



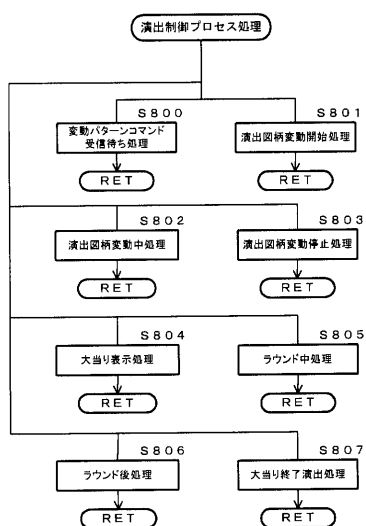
【図 3 1】



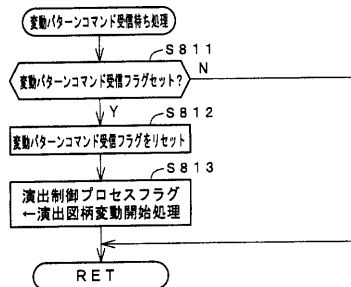
【図 3 2】



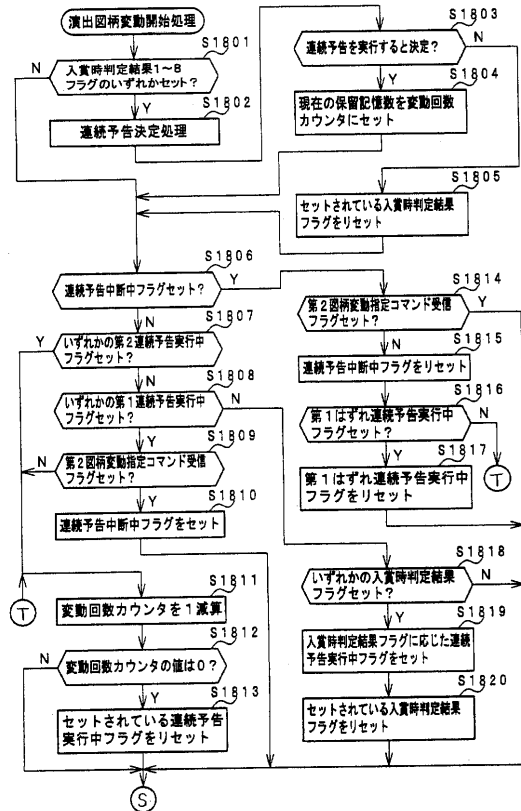
【図 3 3】



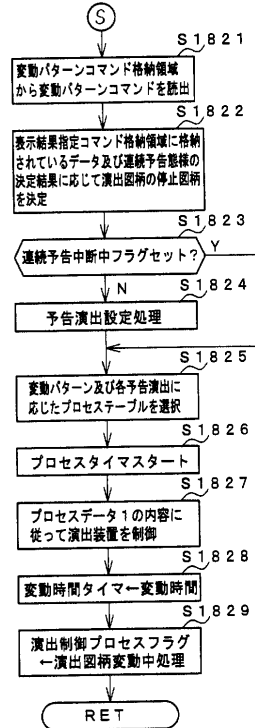
【図 3 4】



【図 35】



【図 36】



【図 37】

(A) 連続予告態分テーブル (通常状態時)

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

(B) 連続予告態分テーブル (確変状態時)

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

(C) 連続予告態分テーブル (時短状態移行後1回目~91回目まで)

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

【図 38】

(D) 連続予告態分テーブル (時短状態移行後92回目~100回目まで)

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

(E) 連続予告態分テーブル (時短状態移行後101回目~108回目まで)

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

【図 39】

(A) 変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

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

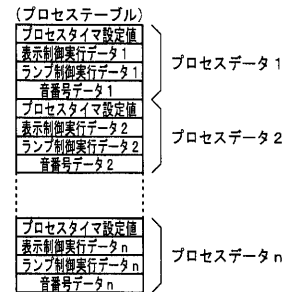
(B) カウントダウン又は保留増減変化の連続予告実行時

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

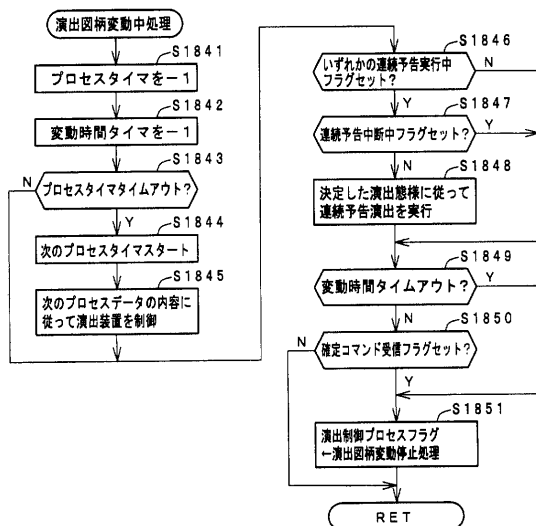
【図 40】

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
通常大当たり	通常大当たり図柄	偶数の揃い
確変大当たりA	確変大当たり図柄	奇数の揃い
確変大当たりB	通常大当たり図柄	偶数の揃い
突然確変大当たり/小当たり	特殊図柄	1, 3, 5

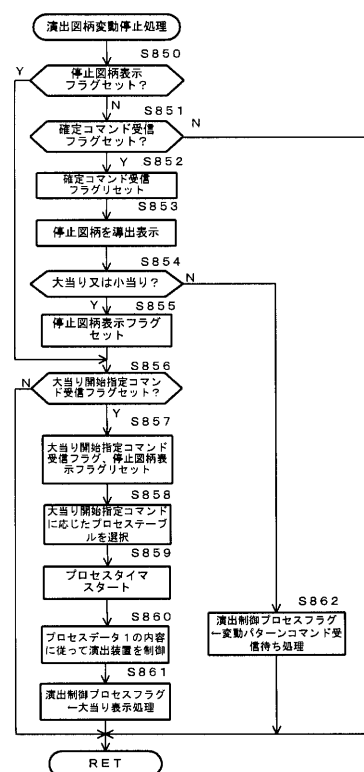
【図 41】



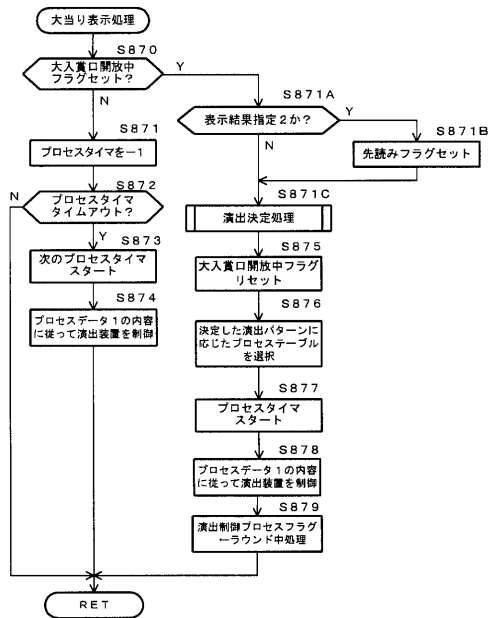
【図 42】



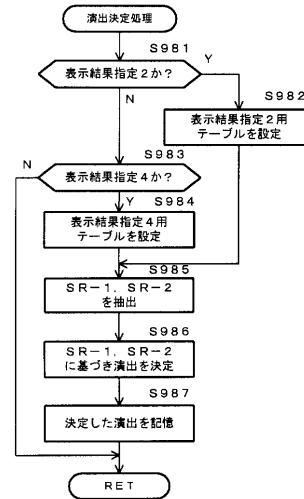
【図 43】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

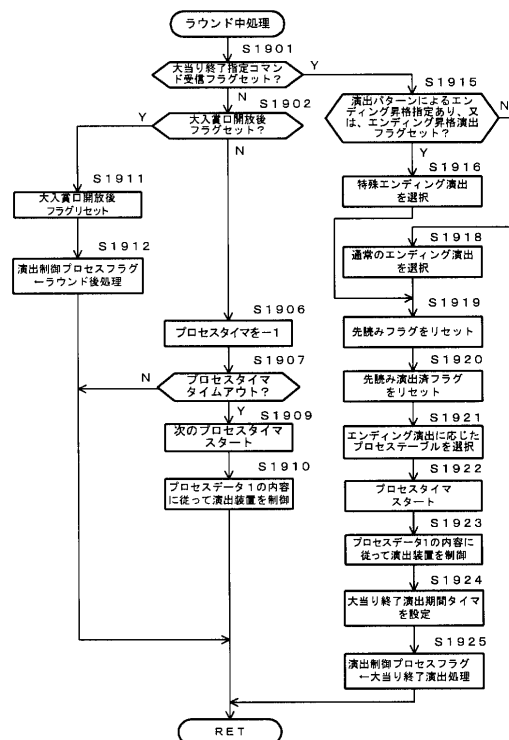
(A) 表示結果指定2用テーブル

昇格有無	SR-1 (0~99)	種別	SR-2 (0~34)	演出パターン
昇格なし	0~9	ストーリー	0~9	敵Aバトル 敗北
			10~34	敵Bバトル 敗北
			0~2	7R無
			3~9	7R無
	10~25	チャンス報知	10~15	7R無
			16~18	7R無
			19~21	7R無
			22~28	7R無
			29~34	7R無
			0~34	なし
			0~34	なし
			0~34	なし
			0~34	なし
			0~34	なし
	26~99	演出なし	0~34	なし

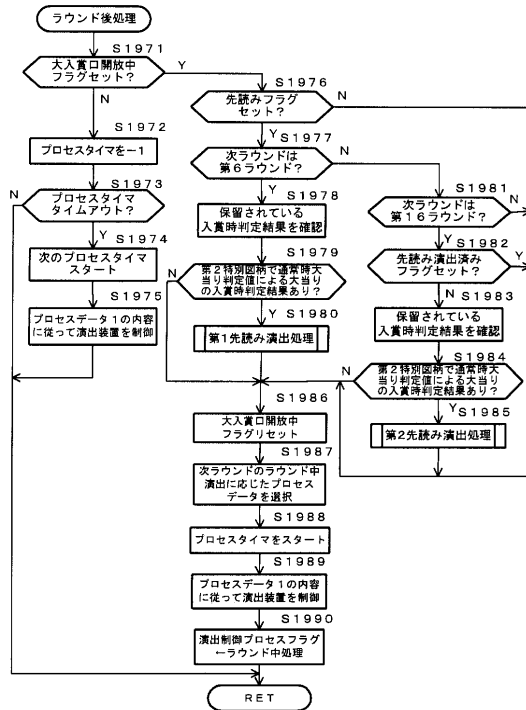
(B) 表示結果指定4用テーブル

昇格有無	SR-1 (0~99)	種別	SR-2 (0~34)	演出パターン
昇格あり	0~9	ストーリー	0~34	エンディング昇格
			0~4	敵Aバトル 勝利
			5~9	敵Aバトル 復活勝利(エンディング昇格)
			10~14	敵Bバトル 勝利
	10~39	チャンス報知	15~19	敵Bバトル 復活勝利(エンディング昇格)
			20~34	敵Cバトル 勝利
			0~2	7R無
			3~7	7R無
			8~10	7R無
			11~19	7R無
			20~24	7R無
			25~27	7R無
	40~74	完全告知	28~30	7R無
			31~34	7R無
			0~6	4ラウンド
			7~13	8ラウンド
	75~99	完全告知	14~20	11ラウンド
			21~34	18ラウンド

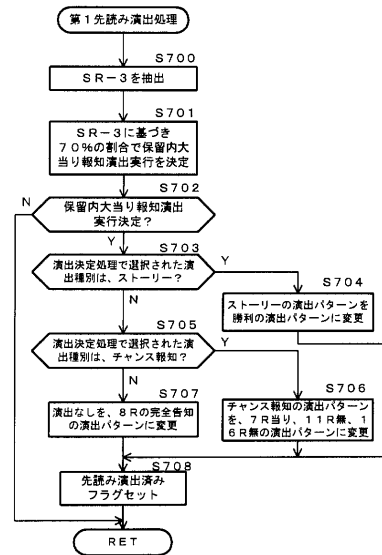
【図 4 7】



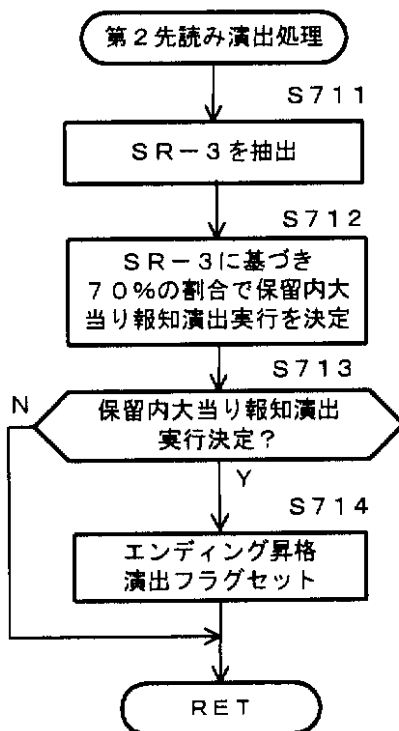
【図 48】



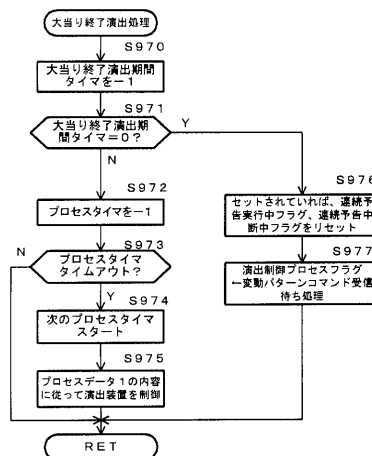
【図 49】



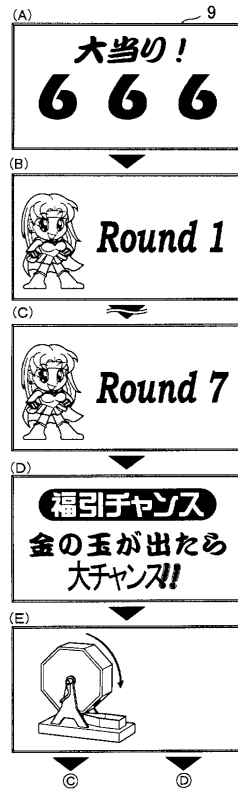
【図 50】



【図 51】



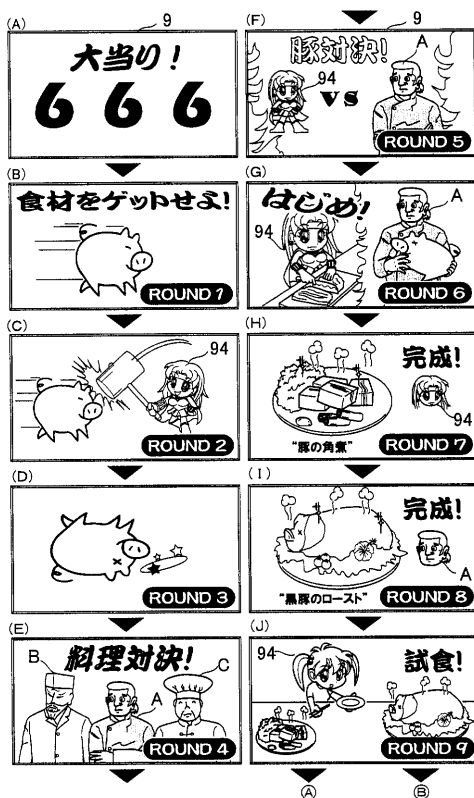
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



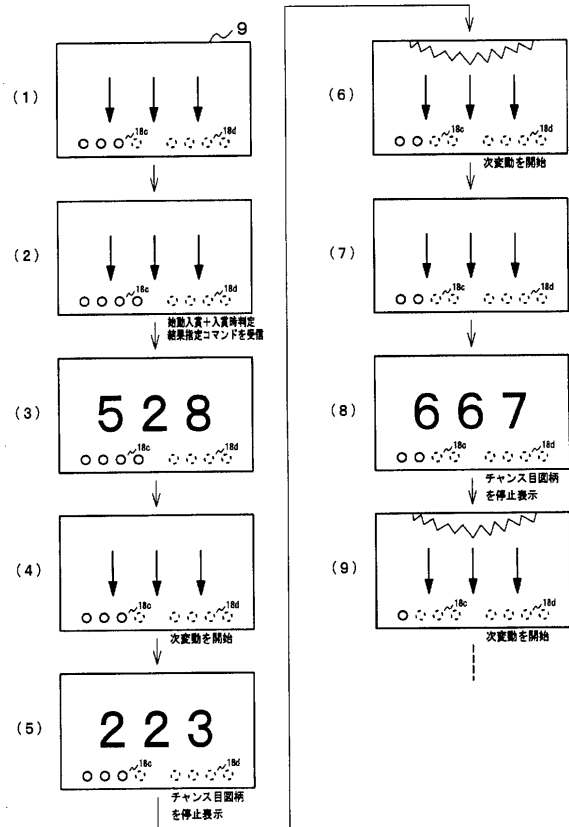
【図 5 5】



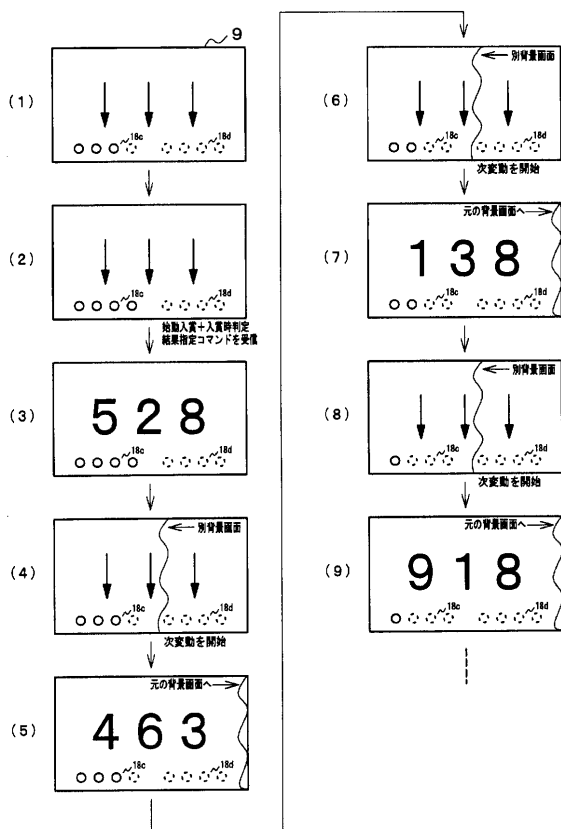
【図 56】



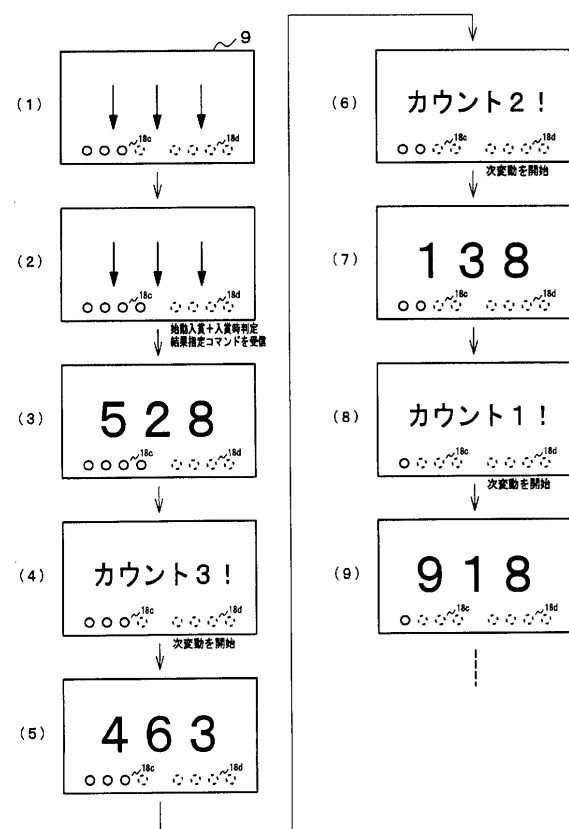
【図 57】



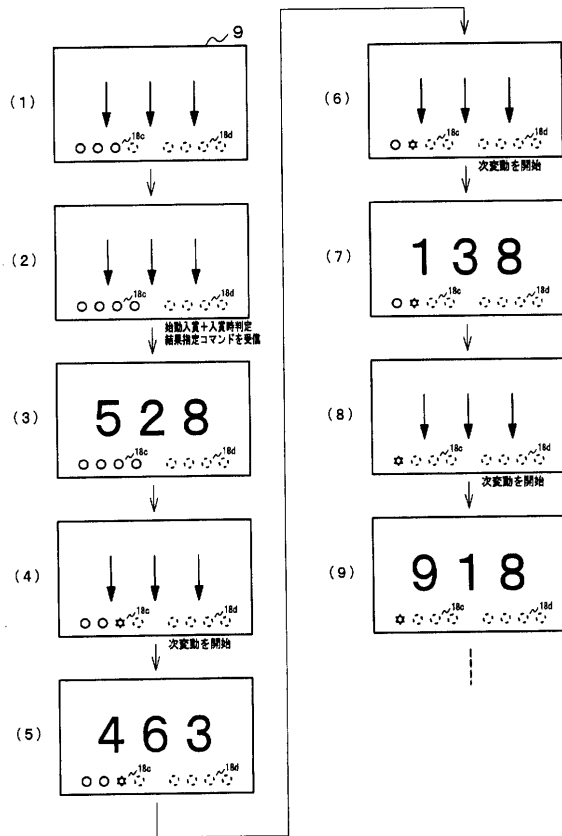
【図 58】



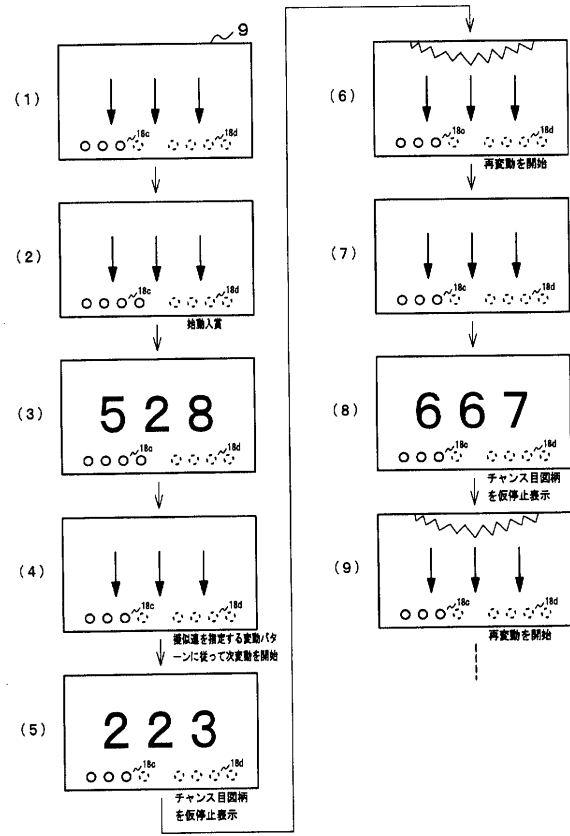
【図 59】



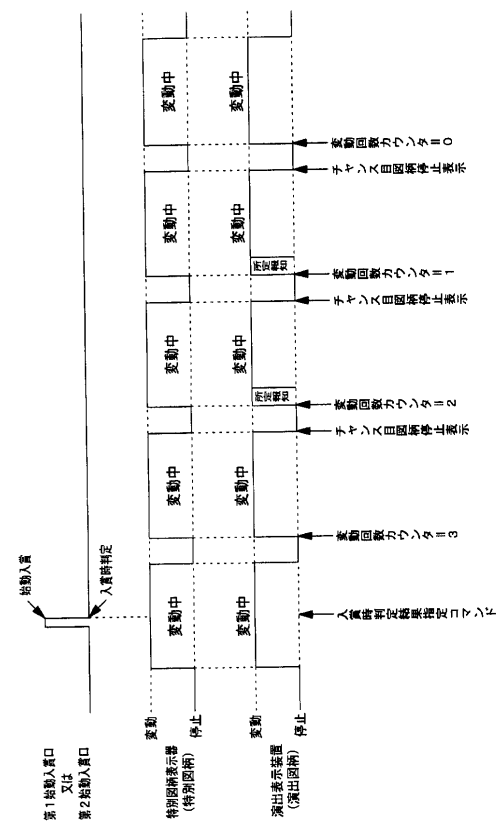
【図 60】



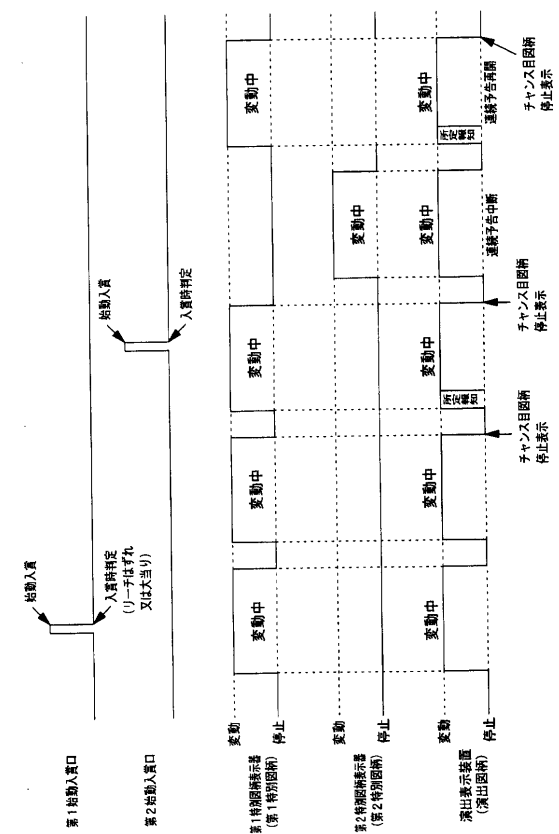
【図 61】



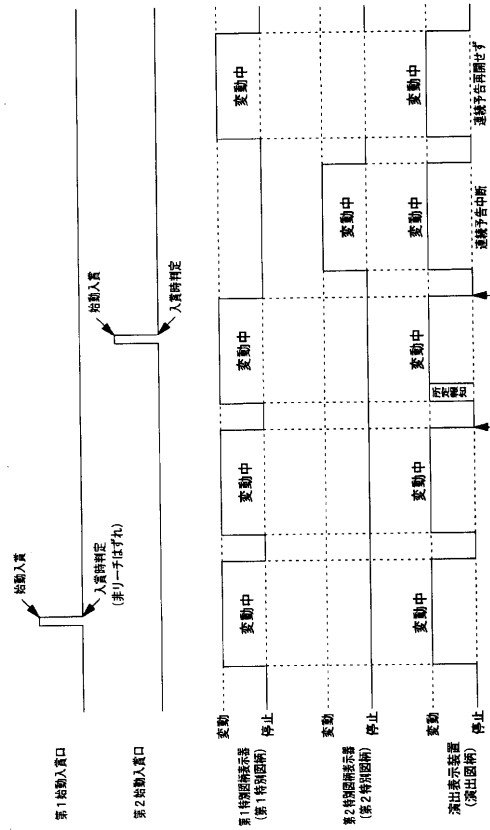
【図 62】



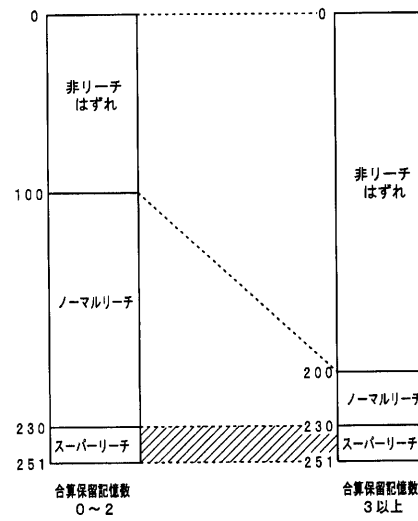
【図 63】



【図 6 4】

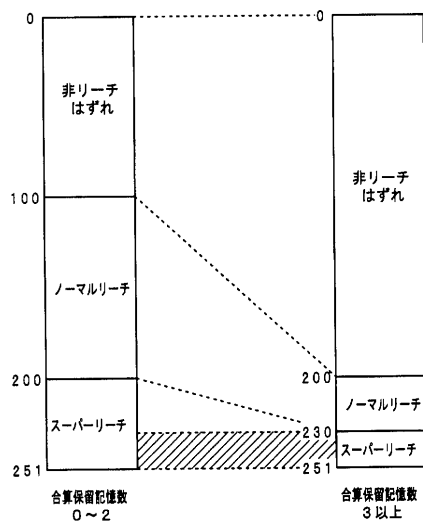


【図 6 5】



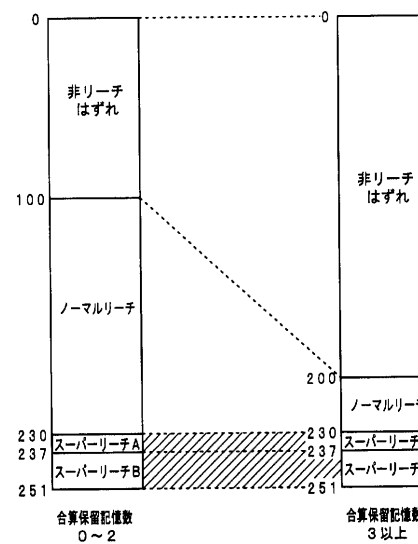
【図 6 6】

(变形例 1)

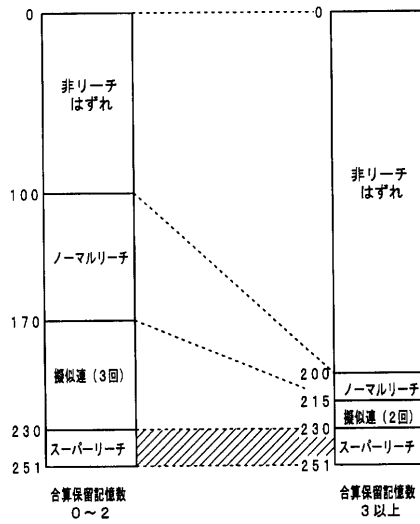


【图 6 7】

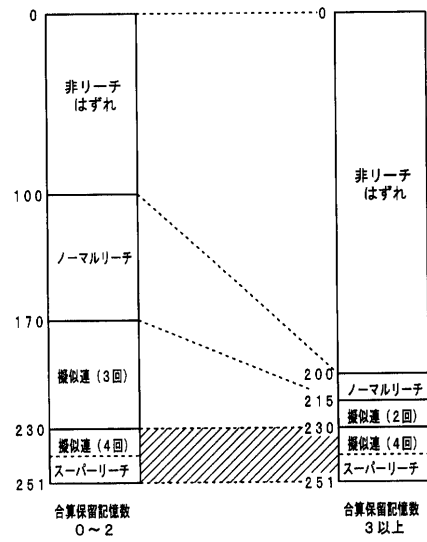
(变形例 2)



【図 68】

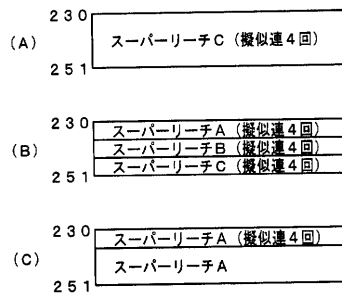


【図 69】



【図 70】

(変形例)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-357878 (JP, A)
特開2005-230117 (JP, A)
特開2005-065900 (JP, A)
特開2003-047707 (JP, A)
特開2009-066435 (JP, A)
特開2002-320751 (JP, A)
特許第5155894 (JP, B2)
POKKA吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver. , パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号, 株式会社双葉社, 2008年 7月14日, p.48、p.137
噂をズバッと!! , パチンコ攻略マガジン2008年8月24日号, 株式会社双葉社, 2008年 8月24日, p.141

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02