

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5833503号
(P5833503)

(45) 発行日 平成27年12月16日 (2015.12.16)

(24) 登録日 平成27年11月6日 (2015.11.6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2012-143358 (P2012-143358)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年6月26日 (2012. 6. 26)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-4239 (P2014-4239A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年1月16日 (2014. 1. 16)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成25年5月21日 (2013. 5. 21)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	秋山 大輔
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内

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】

遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示装置に特定表示結果が導出表示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、

前記特定遊技状態において遊技媒体が進入しやすい状態に変化可能な可変入賞球装置と、

可変表示態様を特定可能な第1データ、または該第1データとは特定可変表示の設定割合が異なる第2データを使用して、識別情報の可変表示態様を決定する可変表示態様決定手段と、

所定の条件が成立したことにもとづいて、遊技状態を、通常遊技状態であるときに比べて識別情報の表示結果が前記特定表示結果になりやすい特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記通常遊技状態であるときと前記特別遊技状態であるときとで共通演出を実行する共通演出実行手段と、

遊技状態が前記特別遊技状態であることを報知する特別遊技状態報知演出を実行する特別遊技状態報知手段とを備え、

前記特定遊技状態には、前記可変入賞球装置が第1期間遊技媒体が進入しやすい状態に特定回数制御される第1特定遊技状態と、前記可変入賞球装置が前記第1期間よりも短い第2期間、または前記特定回数よりも少ない所定回数遊技媒体が進入しやすい状態に制御

される第2特定遊技状態と、前記可変入賞球装置が前記第2期間または前記所定回数遊技媒体が進入しやすい状態に制御される第3特定遊技状態とが含まれ、

前記遊技状態制御手段は、前記第2特定遊技状態が終了したときに遊技状態を前記特別遊技状態に制御し、前記第3特定遊技状態が終了したときに遊技状態を変化させず、

前記可変表示態様決定手段は、前記第3特定遊技状態が終了した後に、前記第1データまたは前記第2データを使用し、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記第1データを前記第2データよりも高い割合で使用し、

前記共通演出実行手段は、前記第3特定遊技状態が終了した後、前記可変表示態様決定手段が前記第1データを使用している状態において第1共通演出を実行し、前記可変表示態様決定手段が前記第2データを使用している状態において該第1共通演出とは演出態様が異なる第2共通演出を実行し、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記第1共通演出を前記第2共通演出よりも高い割合で実行し、

前記特別遊技状態報知手段は、前記第2特定遊技状態に制御された後に前記共通演出実行手段が前記第1共通演出を実行しているときに、前記第3特定遊技状態に制御されたことにもとづいて前記特別遊技状態報知演出を実行し、前記可変表示態様決定手段が前記第1データを使用して前記第3特定遊技状態に制御されたときと前記第2データを使用して前記第3特定遊技状態に制御されたときとで、前記特別遊技状態報知演出を実行する割合を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

可変表示の実行条件が成立したときに、可変表示の表示結果を決定するための数値データを記憶する保留記憶手段と、

前記実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する前に、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、当該実行条件の成立にもとづいて開始される可変表示の表示結果を判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該実行条件の成立にもとづく可変表示よりも前に実行される可変表示において当該実行条件の成立にもとづく可変表示の表示結果を予告するための予告演出を実行する予告演出手段と、

第3特定遊技状態に制御することに対応する数値データが前記保留記憶手段に記憶されているときには、前記予告演出手段による前記予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを備えた

請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示装置に特定表示結果が導出表示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パチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変

10

20

30

40

50

表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、例えば、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、遊技媒体の払出の条件が成立しやすくなる状態になること、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである（ただし、それらは一例である。）。

【0004】

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

【0005】

また、特別遊技状態（例えば、大当たりとなる確率が高い遊技状態である高確率状態（確変変動状態（確変状態）ともいう。））に移行することが可能な遊技機がある。さらに、特定遊技状態における大入賞口の開放回数が少なく大入賞口の開放時間が極めて短い特定遊技状態であって、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を特別遊技状態に移行させるような第2特定遊技状態（例えば、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機がある。また、大入賞口の開放回数が少なく大入賞口の開放時間が極めて短い特定遊技状態であって、遊技状態を変化させないような第3特定遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機がある。

【0006】

そのような遊技機において、第2特定遊技状態が終了した後と第3特定遊技状態が終了した後とで、共通演出を実行するとともに、可変表示の可変表示態様を決定するためのデータ（具体的には、データテーブル）を共通的に使用するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2010-5099号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に記載された遊技機は、第2特定遊技状態が終了した後と第3特定遊技状態が終了した後とで識別情報の可変表示態様を決定するための同じデータを使用することによって、特別遊技状態であるのか否かが遊技者に把握されづらくなる。

【0009】

その反面、可変表示態様の選択の幅が狭くなり、遊技の興味が低下するおそれがある。第3特定遊技状態に制御された後に、第2特定遊技状態が終了した後に使用されるデータと異なるデータが使用されることもあるようにすることによって、遊技の興味の低下を防止することが可能である。

【0010】

しかし、第2特定遊技状態が終了した後に使用されるデータと異なるデータが使用され

10

20

30

40

50

ることもあるようにすると、識別情報の可変表示態様の発生の仕方が異なる場合があることによって、遊技者が特別遊技状態であるのか否かを判別することが容易になる。その結果、共通演出の効果（遊技者が特別遊技状態であるのか否かを判別することを困難にする。）が低減し、共通演出実行中における遊技者の特別遊技状態に対する期待感が低減するおそれがある。

【0011】

そこで、本発明は、第2特定遊技状態が終了した後と第3特定遊技状態が終了した後とで共通演出を実行する遊技機において、共通演出実行中における遊技者の期待感を低減させないようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

(1) 本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a, 8b）に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定遊技状態において遊技媒体が進入しやすい状態に変化可能な可変入賞球装置（例えば、特別可変入賞球装置20）と、可変表示態様を特定可能な第1データ（例えば、第1テーブル）、または第1データとは特定可変表示の設定割合が異なる第2データ（例えば、第2テーブルまたは第3テーブル）を使用して、識別情報の可変表示態様を決定する可変表示態様決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS105の処理を実行する部分）と、所定の条件が成立したことにもとづいて、遊技状態を、通常遊技状態であるときに比べて識別情報の表示結果が特定表示結果になりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）に制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS171, S174の処理を実行する部分）と、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS908, S918, S928の処理を実行する部分）と、遊技状態が特別遊技状態であることを報知する特別遊技状態報知演出を実行する特別遊技状態報知手段とを備え、特定遊技状態には、可変入賞球装置が第1期間遊技媒体が進入しやすい状態に特定回数制御される第1特定遊技状態（例えば、15R確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、可変入賞球装置が第1期間よりも短い第2期間、または特定回数よりも少ない所定回数遊技媒体が進入しやすい状態に制御される第2特定遊技状態（例えば、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、可変入賞球装置が第2期間または所定回数遊技媒体が進入しやすい状態に制御される第3特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）とが含まれ、遊技状態制御手段は、第2特定遊技状態が終了したときに遊技状態を特別遊技状態に制御し、第3特定遊技状態が終了したときに遊技状態を変化させず（図29におけるステップS174、および図30参照）、可変表示態様決定手段は、第3特定遊技状態が終了した後に、第1データまたは第2データを使用し、第2特定遊技状態が終了した後に、第1データを第2データよりも高い割合で使用し（図4および図13（B）参照）、共通演出実行手段は、第3特定遊技状態が終了した後、可変表示態様決定手段が第1データを使用している状態において第1共通演出（例えば、ステージ1）を実行し、可変表示態様決定手段が第2データを使用している状態において第1共通演出とは演出態様が異なる第2共通演出（例えば、ステージ2またはステージ3）を実行し、第2特定遊技状態が終了した後に、第1共通演出を第2共通演出よりも高い割合で実行し（例えば、ステップS99の処理で図13（B）に示すテーブルが使用され、かつ、ステップS99の処理で決定されたステージがステップS100の処理でステージ指定コマンドとして演出制御用マイクロコンピュータ100に送信され、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS664の処理でステージ指定コマンドに応じたステージに変更することによって実現される）、特別遊技状態報知手段は、第2特定遊技状態に制御された後に共通演出実行手段が第1共通演出を実行しているときに、第3特定遊技状態に制御されたこ

10

20

30

40

50

とにもとづいて特別遊技状態報知演出を実行し、可変表示態様決定手段が第1データを使用して第3特定遊技状態に制御されたときと第2データを使用して第3特定遊技状態に制御されたときとで、特別遊技状態報知演出を実行する割合を異ならせることを特徴とする。

。そのような構成によれば、共通演出実行中における遊技者の期待感を低減させないようにすることができる。

可変表示の実行条件が成立したときに、可変表示の表示結果を決定するための数値データを記憶する保留記憶手段と、実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する前に、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、当該実行条件の成立にもとづいて開始される可変表示の表示結果を判定する判定手段と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該実行条件の成立にもとづく可変表示よりも前に実行される可変表示において当該実行条件の成立にもとづく可変表示の表示結果を予告するための予告演出を実行する予告演出手段と、第3特定遊技状態に制御することに対応する数値データが保留記憶手段に記憶されているときには、予告演出手段による予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを備えていてもよい。

10

【0013】

(2) 上記の(1)の遊技機において、可変表示を実行するための実行条件(例えば、始動入賞が生じたこと)が成立したときに、可変表示の表示結果を決定するための数値データを所定数を上限として保留数として記憶する保留記憶手段(例えば、図20に示す保留記憶バッファ)と、実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する前に、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、当該実行条件の成立にもとづいて開始される可変表示の表示結果を判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS220~S224の処理を実行する部分)と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該実行条件の成立にもとづく可変表示よりも前に実行される可変表示において当該実行条件の成立にもとづく可変表示の表示結果を予告するための予告演出(例えば、カウントダウン予告)を実行する予告演出手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS820A, S820Bの処理を実行する部分)と、第3特定遊技状態に制御することに対応する数値データが保留記憶手段に記憶されているときには、予告演出手段による予告演出の実行を制限する予告演出制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS6005の処理を実行する部分)とを備えていてもよい。

20

30

そのような構成によれば、予告演出手段が予告演出を実行したにもかかわらず予告演出と整合しない可変表示態様の可変表示が実行されることを防止できる。

【0014】

(3) 上記の(1)または(2)の遊技機において、遊技状態が特別遊技状態であることを報知する特別遊技状態報知演出を実行する特別遊技状態報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS888の処理を実行する部分)を備え、特別遊技状態報知手段は、第2特定遊技状態に制御された後に共通演出実行手段が第1共通演出を実行しているときに、第3特定遊技状態に制御されたことにもとづいて特別遊技状態報知演出を実行し(図50におけるステップS900, S902, S906, S912, S916, S922, S926参照)、可変表示態様決定手段が第1データを使用する第3特定遊技状態に制御されたときと第2データを使用する第3特定遊技状態に制御されたときとで、特別遊技状態報知演出を実行する割合を異ならせる(図52参照)ように構成されていてもよい。

40

そのような構成によれば、共通演出実行中に発生した第3特定遊技状態に対する遊技者の興味を高めることができる。

【0015】

(4) 上記の(1)~(3)の遊技機において、共通演出が開始されるときに所定の報知演出を実行する共通演出報知手段を備え、共通演出報知手段は、共通演出が開始されるときに遊技履歴に応じて、報知演出の実行割合を異ならせる(演出制御用CPU101が、

50

ステージが変更されるときに、ステージが変更されることを報知するための演出を実行した後、変更後（移行後）のステージの演出を開始する変形例 1 参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、過去の履歴に応じた適切な報知演出を実行できる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【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。

10

【図 4】大当り種別および小当り種別を示す説明図である。

【図 5】演出モードの移行を示す説明図である。

【図 6】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 7】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 8】各乱数を示す説明図である。

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

【図 10】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 12】大当り変動パターン決定テーブルおよび小当り／突確変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

20

【図 13】第 1～第 3 テーブル、および突確時演出モード決定テーブル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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 16】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 17】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 18】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 19】保留特定領域の構成例を示す説明図である。

【図 20】保存領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。

30

【図 21】入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】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 26】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 27】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 29】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 30】小当り終了処理を示すフローチャートである。

40

【図 31】演出モード（ステージ）の表示態様を示す説明図である。

【図 32】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 33】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 37】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 38】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 39】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

50

- 【図 4 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図 4 1】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図 4 2】先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
【図 4 3】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
【図 4 4】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図 4 5】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図 4 6】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図 4 7】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図 4 8】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 9】大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図 5 0】大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図 5 1】大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図 5 2】突確後演出モード決定テーブルを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】

10

【0017】

実施の形態 1.

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

【0018】

20

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

【0019】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

30

【0020】

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

40

【0021】

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

50

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

【0022】

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

10

【0023】

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

【0024】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと（遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過することでもよい）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

20

【0025】

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

30

【0026】

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

40

【0027】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっ

50

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

10

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示される。また、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）ことが好ましい。

30

【0033】

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。

40

【0034】

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

【0035】

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1

50

0の表示の変表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つの表示器（例えば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯する表示器を1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

10

【0036】

20

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

30

【0037】

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

【0038】

40

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

【0039】

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

50

てもよい。

【0040】

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

10

【0041】

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

20

【0042】

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

30

【0043】

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

40

【0044】

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

50

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

【0045】

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

10

【0046】

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

【0047】

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

20

【0048】

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

30

【0049】

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

40

【0050】

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

50

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。

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

10

【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、演出図柄を可変表示する演出表示装置9との表示制御を行う。

【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。

20

【0054】

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

30

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

40

【0056】

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

【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

50

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、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート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。

10

【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。

20

【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、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に電流を供給する。

【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27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

【0062】

次に、大当たり（15ラウンド通常大当たり、15ラウンド確変大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）や小当たり（小当たりA～C）が終了した後の遊技状態や、大当たり遊技や小当たり遊技が終了した後に実行される演出等について説明する。

【0063】

図4は、大当たり種別および小当たり種別と、時短の有無と、大当たり遊技や小当たり遊技が終了した後の演出モードと、大当たり遊技や小当たり遊技が終了した後に使用される変動パターン決定テーブルとの関係を示す説明図である。

40

【0064】

図4に示すように、この実施の形態では、大当たりとして、15ラウンド通常大当たり（以下、単に、「通常大当たり」という場合がある。）と、15ラウンド確変大当たり（以下、単に、「確変大当たり」という場合がある。）と、2ラウンドの突然確変大当たり（以下、単に「突然確変大当たり」または「突確大当たり」という場合がある。）とがある。

【0065】

15ラウンド通常大当たりは、大当たり遊技状態において大入賞口を15回、所定期間（例えば29秒）開放し、大当たり遊技が終了した後に遊技状態を低確率状態（大当たり判定において大当たりと決定する確率が低い遊技状態）に移行させるような大当たりである。また、「

50

「15ラウンド確変大当たり」は、大当たり遊技状態において大入賞口を15回（つまり15ラウンド）、所定期間（例えば29秒）開放し、大当たり遊技が終了した後に遊技状態を高確率状態（大当たり判定において大当たりと決定する確率が高い遊技状態。確変状態ともいう。）に移行させるような大当たりである。以下、「15ラウンド通常大当たり」と「15ラウンド確変大当たり」とを、「15ラウンド大当たり」と総称することがある。

【0066】

「2ラウンド突然確変大当たり」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、大当たり遊技が終了した後の遊技状態を高確率状態（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）。 10

【0067】

この実施の形態では、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態では、15ラウンド大当たりにもとづく大当たり遊技状態である場合に比べて、特別可変入賞球装置20の開放時間が短く、かつ、開放回数が少ないが、1ラウンドの開放時間が短い（開放回数は同じ）、または、開放回数が少ない（1ラウンドの開放時間は同じ）ようにしてもよい。

【0068】

また、図4に示すように、この実施の形態では、小当たりとして、「小当たりA」と、「小当たりB」と、「小当たりC」とがある。 20

【0069】

「小当たり」は、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当たりである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0070】

図4の「時短」の欄に示すように、15ラウンド確変大当たり（図4において「15R確変」と示されている。）では、大当たり遊技の終了後、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで、遊技状態は時短状態である。また、確変状態でもある。時短状態かつ確変状態である状態を、確変時短状態という。また、15ラウンド通常大当たり（図4において「15R通常」と示されている。）では、大当たり遊技の終了後からの図柄の変動回数が100回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。なお、大当たり遊技の終了後からの時短状態が継続可能な変動回数（100回）を時短回数という。 30

【0071】

また、突然確変大当たりでは、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変時短状態）であるときは、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変時短状態（高確高ベース状態）に制御され、突然確変大当たりが発生したときの遊技状態が低ベース状態（通常状態または確変状態）であるときは、次回の大当たり（15ラウンド大当たり、2ラウンド突然確変大当たり）が発生するまで確変状態（高確率状態であるが時短状態ではない遊技状態）に制御される。 40

【0072】

また、小当たりA～Cでは、いずれも、小当たりが発生したときの遊技状態が引き継がれる（すなわち、小当たりが発生したときの遊技状態が変化しない）。例えば、小当たりが発生したときの遊技状態が通常状態であれば小当たり遊技が終了した後の遊技状態は通常状態であり、小当たりが発生したときの遊技状態が確変時短状態であれば小当たり遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当たりまで確変時短状態であり、小当たりが発生したときの遊技状態が確 50

変状態であれば小当り遊技が終了した後の遊技状態は次回の大当りまで確変状態であり、小当りが発生したときの遊技状態が時短状態であれば小当り遊技の終了後から残り時短回数の変動が行われるまで遊技状態は時短状態である。

【0073】

上述したように、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じであるので、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると（突然確変大当り遊技または小当り遊技が行われると）、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できない。従って、遊技者は突然確変大当りの発生によって高確率状態（確変状態や確変時短状態）に制御されたか、小当りの発生によって低確率状態（通常状態や時短状態）に制御されたか、について認識することができないので、突然確変大当りの遊技や小当りの遊技が終了した後の遊技状態を、確変状態が潜伏しているかもしれないとの期待を持たせる遊技状態である潜伏状態（潜伏モード）ということがある。

10

【0074】

また、この実施の形態では、潜伏状態における演出モード（ステージ）として、ステージ1、ステージ2およびステージ3がある。突然確変大当りにもとづく大当り遊技が終了すると、演出モードは、ステージ1、ステージ2またはステージ3になるが、後述するように、最も高い割合でステージ1に移行する。

【0075】

また、図4に示すように、小当り種別と、小当り遊技終了後のステージは対応している。なお、図4における「移行後の変動パターン決定テーブル」については後述する。

20

【0076】

図5は、演出モード（ステージ）の移行を示す説明図である。潜伏状態において、演出図柄の変動中に実行する演出を「潜伏演出」という。潜伏演出としてステージ1～3がある。各々のステージは、演出表示装置9の背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音（変動中の効果音）、LED25、28a～28cの点灯パターンの演出態様を異ならせることによって分けられる。

【0077】

ステージ1は、確変状態に移行している可能性が高いステージである。すなわち、実際に確変状態であるときに高い割合で生ずるステージである。ステージ2およびステージ3は、ステージ1よりも確変状態に移行している可能性が低いステージである。すなわち、実際に確変状態であるときに低い割合で生ずるステージである。

30

【0078】

なお、図5に示されたステージ1～3の他に、高確ステージと通常ステージとがある。高確ステージは、現在の遊技状態が確変状態であることを報知するステージである。通常ステージは、現在の遊技状態が低確率状態（非確変状態）であることを報知するステージである。

【0079】

図5に示すように、小当りAが発生したときには、演出モードは、ステージ1に移行する。すなわち、ステージ1に変更される。小当りBが発生したときには、演出モードは、ステージ2に移行する。小当りCが発生したときには、演出モードは、ステージ3に移行する。

40

【0080】

また、突然確変大当りが発生したときには、高い割合で、演出モードがステージ1に移行する。すなわち、高い割合でステージ1に変更される。

【0081】

なお、ステージが変更されないような小当り（突然確変大当りの場合も同様）が発生したときには、演出モードは変更されない。例えば、演出モードがステージ3であるときに、小当りCが発生した場合、演出モードはステージ3に維持される。また、この実施の形態では、演出モードがステージ1、ステージ2またはステージ3であるときに所定回の変動が行われると、演出モードは通常ステージに移行する。また、突確大当りになったこと

50

にもとづいて演出モードがステージ1、ステージ2またはステージ3であるときに、抽選によって通常ステージに移行することがある。

【0082】

次に、遊技機の動作について説明する。図6は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

10

【0083】

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

【0084】

20

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

【0085】

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

30

【0086】

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

40

【0087】

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（ステップS41～S43の処理）を行う。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（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化デ

50

ータが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0088】

また、CPU 5 6は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 4 3）。そして、ステップS 1 4に移行する。なお、この実施の形態では、CPU 5 6は、ステップS 4 3の処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板8 0に対して送信する。

10

【0089】

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。

【0090】

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

20

【0091】

ステップS 1 1およびS 1 2の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0092】

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

30

【0093】

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

40

【0094】

そして、ステップS 1 5において、CPU 5 6は、所定時間（例えば2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば2 m sに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0095】

初期化処理の実行（ステップ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（ステップS 1 7）および初期値用乱数更新処理（ステップS 1 8）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行する

50

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

10

【0096】

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

20

【0097】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図7に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

30

【0098】

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

40

【0099】

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

【0100】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

50

(2) ランダム 2 (MR 2) : 小当りの種類 (小当り A ~ C) を決定する (小当り種別判定用)

(3) ランダム 4 (MR 4) : 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 5 (MR 5) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(5) ランダム 6 (MR 6) : ランダム 5 の初期値を決定する (ランダム 5 初期値決定用)

(6) ランダム 7 (MR 7) : 突然確変大当りにもとづく大当り遊技 (突然確変大当り遊技) 終了後に使用する変動パターン決定テーブルを決定する (突確後使用テーブル判定用)

10

【0101】

ステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り種別判定用乱数、(2) の小当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム 4, 7) または初期値用乱数 (ランダム 6) 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 5 6 0 に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。

20

【0102】

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

【0103】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 7)。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

30

【0104】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う (演出制御コマンド制御処理: ステップ S 2 8)。

【0105】

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

【0106】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する (ステップ S 3 0)。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド (賞球個数信号) を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

40

【0107】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域 (出力ポートバッファ) が設けられているのであるが、CPU 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する (ステップ S 3 1: 出力処理)。

【0108】

50

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うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

【0109】

10

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0110】

20

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0111】

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

【0112】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態（最終停止図柄が導出表示される前の状態であって、既に停止表示されている演出図柄により大当たり図柄の組み合わせが最終停止される可能性が継続している状態）にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

30

【0113】

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

40

【0114】

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

【0115】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表

50

示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「1 3 5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「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「小当り」の可変表示態様という。

【0116】

図 9 (A) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当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（確変状態でない非確変状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 9 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 9 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 9 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。

10

【0117】

図 9 (B), (C) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）と、第 2 特別図柄の変動を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）には、図 9 (B) に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）には、図 9 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 9 (B), (C) に記載されている数値が小当り判定値である。

20

【0118】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 9 (A) に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図 9 (B), (C) に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 9 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図 9 (B), (C) に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0119】

なお、この実施の形態では、図 9 (B), (C) に示すように、小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いる場合には 3 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄）を用いる場合には 3 0 0 0 分の 1 の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動が実行される場合には、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

40

【0120】

図 9 (D), (E) は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 9 (D) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）である。また、図 9 (E) は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、

50

第2特別図柄の変動が行われるとき) 大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)である。

【0121】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0122】

図9(F)は、ROM54に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、小当り種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、「小当りC」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。

【0123】

図10は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。この実施の形態では、図10に示すように、非リーチはずれ(短縮なし)、非リーチはずれ(短縮あり)、ノーマルリーチ(はずれ)、ノーマルリーチ(大当り)、スーパーリーチα(はずれ)、スーパーリーチα(大当り)、スーパーリーチβ(はずれ)、スーパーリーチβ(大当り)、特殊変動(はずれ)、特殊変動(大当り)、突確/小当り時変動の変動パターンがある。

【0124】

なお、「(はずれ)」は、特別図柄の表示結果が大当り図柄でない場合に使用されることを意味し、「(大当り)」は、特別図柄の表示結果が大当り図柄でない場合に使用されることを意味する。

【0125】

また、「特殊変動」は、例えば、擬似連変動である。擬似連変動は、1回の変動中に1回以上演出図柄が仮停止表示および再変動されるような変動である。

【0126】

図11、図12および図13(A)は、変動パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。変動パターン決定テーブルは、ROM54に格納されている。図11に示すように、はずれ時に使用される通常テーブルとして、図11(A)~(D)に示す4つの変動パターン決定テーブルがある。4つの変動パターン決定テーブルは、低ベース状態であるのか高ベース状態であるのかと合算保留記憶数とに応じて選択される。

【0127】

図11に示すように、高ベース状態では低ベース状態である場合に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択されやすい。また、合算保留記憶数が多い方が、変動時間が短い変動パターンが選択されやすい(ノーマルリーチの選択率が高いので)。

【0128】

図12(A)は、大当り時(大当りにすることに決定されたとき)に使用される通常テーブルの一例を示す説明図である。図12(B)は、突確大当り時または小当り時(突確大当りまたは小当りにすることに決定されたとき)に使用される通常テーブルの一例を示す説明図である。なお、突確大当り時または小当り時には、潜伏状態である場合には、図13(A)に示す第1~第3テーブルが使用される。すなわち、通常テーブルは使用されない。

【0129】

図13(A)は、潜伏状態である場合に使用される第1~第3テーブルの一例を示す説明図である。第1テーブルは、演出モードがステージ1(図5参照)であるときに使用される。第2テーブルは、演出モードがステージ2(図5参照)であるときに使用される。第3テーブルは、演出モードがステージ3(図5参照)であるときに使用される。

【0130】

10

20

30

40

50

図13(A)に示すように、ステージ1であるときに使用される第1テーブルと、ステージ2であるときに使用される第2テーブルと、ステージ3であるときに使用される第3テーブルとでは、変動パターンの割り振り(選択率)が異なる。特に、スーパーリーチと特殊変動の割り振りが異なる。

【0131】

なお、この実施の形態では、保留記憶数に関わらず、演出モードに応じて、第1テーブル、第2テーブルおよび第3テーブルが使用されるが、すなわち、保留記憶数に関わらず、変動パターンの振り分け方が同じであるが、保留記憶数が多い場合(例えば、3以上)には、変動時間が短縮された変動パターンが選択されるようにしてもよい。

【0132】

図13(B)は、突確後使用テーブル決定用テーブルを示す説明図である。突確後使用テーブル決定用テーブルは、突確大当り遊技終了後において使用する変動パターン決定テーブルを決定するために使用される。

【0133】

なお、この実施の形態では、大当りにすることに決定された場合には、第1テーブル、第2テーブルおよび第3テーブルは使用されないが、大当りにすることに決定された場合にも、第1テーブル、第2テーブルおよび第3テーブル(図13(A)参照)を使用可能であるようにしてもよい。

【0134】

図14~図16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14~図16に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図10に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0135】

コマンド8C01(H)~8C07(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、大当たり種別および小当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C07(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C07(H)を表示結果指定コマンドという。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

10

20

30

40

50

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

【0139】

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。

10

【0140】

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0141】

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。

20

【0142】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了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、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【0143】

コマンドA501(H)は、突確大当たり後にステージ1に移行することを指定する演出制御コマンド(ステージ1指定コマンド)である。コマンドA502(H)は、突確大当たり後にステージ2に移行することを指定する演出制御コマンド(ステージ2指定コマンド)である。コマンドA503(H)は、突確大当たり後にステージ3に移行することを指定する演出制御コマンド(ステージ3指定コマンド)である。以下、ステージ1指定コマンド、ステージ2指定コマンドおよびステージ3指定コマンドをステージ指定コマンドと総称する。

40

【0144】

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(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。なお、コマンドB000(H)~B002(H)を背景指定コマンドという。

50

【0145】

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

10

【0146】

コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果(始動入賞が生じたときに実行される判定処理の結果)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、後述する入賞時判定処理(図21参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14において始動入賞が生じたときに、その始動入賞にもとづいて大当たりとなるか否かを判定するとともに、その始動入賞にもとづく可変表示の変動パターンを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに判定結果を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。

【0147】

20

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図14～図16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。

【0148】

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

30

【0149】

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

40

【0150】

図17は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS321)。また、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0151】

50

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0152】

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。10
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。

【0153】

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

【0154】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に対応した値（この例では3）に更新する。20

【0155】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄が停止されるように制御する。30

【0156】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。特別図柄の表示結果が導出表示された後、大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ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）をステップ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）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。40

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

10

【0160】

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

20

【0161】

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

【0162】

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

30

【0163】

図18は、ステップS321の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1始動口スイッチ13aがオンしたか否かを確認する（ステップS1211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が上限値である4であるか否かを確認する（ステップS1212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、ステップS1222に移行する。

40

【0164】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やすとともに（ステップS1213）、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1214）。

【0165】

また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS1215）。

【0166】

50

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

【0167】

10

図19は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図19に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図19には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図19に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保され、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

【0168】

20

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図20参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1216）。なお、ステップS1216の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、小当たり種別判定用乱数（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。

【0169】

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

30

【0170】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を行う（ステップS1217）。また、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220）。

40

【0171】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS29）において演出制御コマンドを送信する。

【0172】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（ステップS1222）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保

50

留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が上限値である4であるか否かを確認する（ステップS1223）。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。

【0173】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やすとともに（ステップS1224）、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1225）。

【0174】

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

10

【0175】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図20参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1227）。なお、ステップS1227の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、小当り種別判定用乱数（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。

【0176】

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

20

【0177】

図21は、ステップS1217、S1228の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、CPU56は、ステップS1216、S1227の処理で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図9（A）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、小当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターンになるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動が実行されるより前にあらかじめ変動パターンを予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によってスーパーリーチや特殊変動になることを予告する連続予告演出（先読み予告演出）を実行する。

30

【0178】

大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして大当り変動パターン決定テーブル（図12（A）参照）を選択する（ステップS221）。そして、ステップS224に移行する。

40

【0179】

大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致しない場合には、CPU56は、ステップS1216、S1227の処理で抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図9（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（始動口スイッチ通過処理におけるS1216で入賞時判定処理を実行する場合）には、図9（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった

50

場合（始動口スイッチ通過処理におけるステップS 1 2 2 7で入賞時判定処理を実行する場合）には、図9（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0180】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致する場合には、ステップS 2 2 5に移行する。

【0181】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致しない場合には、CPU 56は、変動パターン決定テーブルとしてはずれ変動パターン決定テーブル（図11参照）を選択する（ステップS 2 2 3）。そして、ステップS 2 2 4に移行する。

10

【0182】

ステップS 2 2 4では、CPU 56は、ステップS 1 2 1 6、S 1 2 2 7の処理で抽出して保存領域に保存された変動パターン判定用乱数と、ステップS 2 2 1またはステップS 2 2 3の処理で選択した変動パターン決定テーブルとを用いて、変動パターンを判定する。具体的には、変動パターン判定用乱数と一致する判定値に対応する変動パターンであると判定する。

【0183】

また、CPU 56は、ステップS 2 2 4の処理で判定した変動パターンを入賞時判定結果指定コマンドとして送信する制御を行う（ステップS 2 2 5）。

【0184】

20

なお、CPU 56は、ステップS 2 2 2の処理で小当りになると判定した場合には、入賞時判定結果5指定コマンドを送信する送信する制御を行う。

【0185】

図22および図23は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ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 56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ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。

【0186】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域（図19参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS 5 2）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合、CPU 56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS 5 3）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合、CPU 56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS 5 4）。

30

【0187】

ステップS 5 2～S 5 4の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動または第2特別図柄の変動が実行される。

40

【0188】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動または第2特別図柄の変動が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動を優先して実行するように構成してもよい。その場合、例えば、高ベース状態（時短状態）に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動を優先して実行する。

【0189】

次いで、CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数

50

= 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 R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 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 R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 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 R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【0190】

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

【0191】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 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、R A M 5 5 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。

【0192】

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。

【0193】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 7）。

【0194】

次いで、C P U 5 6 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。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図 9 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。

【0195】

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）である場合は、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（R O M 5 4 における図 9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）を使用し、非確変状態である場合には、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（R O M 5 4 における図 9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）を使用する。そして、C P U 5 6 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ S 6 1）、ステップ S 7 1 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。

【0196】

現在の遊技状態が確変状態であるか否かは、確変フラグがセットされているか否かによって確認される。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

10

20

30

40

50

状態を終了するときリセットされる。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ときセットされる。

【0197】

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い場合には、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う（ステップS62）。すなわち、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9（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9（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。

10

【0198】

ランダムRの値が小当たり判定値に一致しない場合には、すなわち、はずれである場合には、ステップS76に移行する。

【0199】

ランダムRの値がいずれかの小当たり判定値に一致する場合には、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する（ステップS63）。そして、CPU56は、小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小当たり種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した種別（「小当たりA」、「小当たりB」または「小当たりC」）を小当たりの種別に決定する（ステップS64）。また、CPU56は、決定した小当たりの種別を示すデータをRAM55における小当たり種別バッファに設定する（ステップS65）。そして、ステップS76に移行する。

20

【0200】

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

【0201】

30

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」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。

【0202】

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

40

【0203】

また、CPU56は、突確後フラグおよび小当たり後フラグをリセットする（ステップS75）。なお、突確後フラグと小当たり後フラグのそれぞれは、第1～第3テーブル（図13（A）参照）を使用するか否か決定するためのフラグである。突確後フラグおよび小当たり後フラグがリセットされると、CPU56が、変動パターン決定テーブルとして、通常テーブルを使用する状態になる。

【0204】

そして、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS76）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合

50

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

【0205】

その後、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS77）。 10

【0206】

図24は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当たりの種別が突然確変大当たりであるか否か確認する（ステップS92）。突然確変大当たりでない場合には、変動パターン決定テーブルとして大当たり変動パターン決定テーブルを選択する（ステップS93）。そして、ステップS105に移行する。突然確変大当たりである場合には、変動パターン決定テーブルとして突確／小当たり変動パターン決定テーブルを選択する（ステップS94）。そして、ステップS105に移行する。 20

【0207】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS95）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして突確／小当たり変動パターン決定テーブルを選択する（ステップS96）。そして、ステップS105に移行する。

【0208】

小当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、突確後フラグがセットされているか否か確認する（ステップS97）。突確後フラグがセットされている場合には、ステップS105に移行する。突確後フラグがセットされていない場合には、CPU56は、突確後初回フラグがセットされているか否か確認する（ステップS98）。突確後初回フラグがセットされている場合には、CPU56は、突確後使用テーブル判定用乱数を抽出し、突確後使用テーブル判定用乱数を用いて使用テーブル（第1テーブル、第2テーブルまたは第3テーブル）を決定する（ステップS99）。そして、決定されたテーブルに応じたステージ指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS100）。また、CPU56は、突確後初回フラグをリセットし、突確後フラグをセットする（ステップS101）。そして、ステップS105に移行する。 30

【0209】

なお、ステップS99の処理では、突確後使用テーブル判定用乱数に一致する突確後使用テーブル決定用テーブル（図13（B）参照）に設定されている判定値に対応するテーブルが、使用テーブルとして決定される。 40

【0210】

また、ステップS100の処理では、CPU56は、第1テーブルに決定された場合にはステージ1指定コマンドを送信し、第2テーブルに決定された場合にはステージ2指定コマンドを送信し、第3テーブルに決定された場合にはステージ3指定コマンドを送信する。

【0211】

また、この実施の形態では、突然確変大当たり遊技が終了した後、遊技制御用マイクロコンピュータ560が使用テーブルを決定したことにもとづいて、移行後の演出モード（ステージ）を指定するステージ指定コマンドを送信するが、演出制御用マイクロコンピュー 50

タ 1 0 0 が、移行後の演出モードを決定するようにしてもよい。

【0 2 1 2】

また、小当り後フラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、RAM 5 5 に保存されている小当りの種類（小当り種別）に応じて第 1 ～第 3 テーブル（図 1 3（A）参照）のいずれかを選択する（ステップ S 1 0 2，S 1 0 3）。そして、ステップ S 1 0 5 に移行する。ステップ S 1 0 3 の処理において、CPU 5 6 は、保存されている小当り種別が小当り A である場合（小当り後フラグがセットされたときの小当り種別が小当り A である場合に相当）には第 1 テーブルを選択し、保存されている小当り種別が小当り B である場合（小当り後フラグがセットされたときの小当り種別が小当り B である場合に相当）には第 2 テーブルを選択し、保存されている小当りの種類が小当り C である場合（小当り後フラグがセットされたときの小当り種別が小当り C である場合に相当）には第 3 テーブルを選択する。

10

【0 2 1 3】

突確後フラグも小当り後フラグもセットされていない場合には、CPU 5 6 は、遊技状態（高ベース状態／低ベース状態）と合算保留記憶数とに応じて、いずれかのはずれ変動パターン決定テーブル（図 1 1 参照）を選択する（ステップ S 1 0 4）。そして、ステップ S 1 0 5 に移行する。なお、ステップ S 1 0 4 の処理において、遊技状態は、時短フラグのセット／リセットによって確認される。

【0 2 1 4】

ステップ S 1 0 5 では、CPU 5 6 は、ステップ S 9 3，S 9 4，S 9 6，S 9 9，S 1 0 3，S 1 0 4 の処理で選択された変動パターン決定テーブルと変動パターン判定用乱数の値とに応じて変動パターンを決定する。具体的には、使用する変動パターンを、変動パターン決定テーブルにおいて変動パターン判定用乱数の値に一致する判定値に対応する変動パターンに決定する。

20

【0 2 1 5】

次いで、CPU 5 6 は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6）。

【0 2 1 6】

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

30

【0 2 1 7】

図 2 5 は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップ 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、CPU 5 6 は、決定されている大当りの種類、小当りの種類、はずれに応じて、表示結果 1 指定～表示結果 7 指定のいずれかの演出制御コマンド（図 1 4 参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 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（ステップ S 1 1 0）。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 2 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（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を確認し、大当りの種別に応じた表示結果 2 ～4 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 1）。なお、CPU 5 6 は、大当りの種別を、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 の処理で大当り種別バッファに設定したデータにもとづいて確認する。

40

【0 2 1 8】

大当りフラグがセットされていないときには、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 1 2）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6 は、小当りの種別（小当り A ～C）を確認し、小当りの種別に応じた表示結果

50

5～7指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113）。なお、CPU56は、小当りの種別を、小当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。小当りフラグがセットされていない場合には、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS114）。

【0219】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS115）。

【0220】

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

10

【0221】

図27および図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップS141に移行する（ステップS133）。

20

【0222】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS135）。具体的には、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【0223】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS136）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には15回。突然確変大当りの場合には2回。）をセットする（ステップS137）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS138）。

40

【0224】

ステップS141では、CPU56は、確変フラグがセットされているか否か確認する。確変フラグがセットされている場合には、ステップS146に移行する。確変フラグがセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップS142）。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS143）。

50

【0225】

時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS144）、CPU56は、時短フラグをリセットする（ステップS145）。

【0226】

また、CPU56は、変動回数カウンタの値が0でない場合には、変動回数カウンタの値を-1する（ステップS146）。そして、変動回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS147）、突確後フラグおよび小当り後フラグをリセットする（ステップS148）。ステップS146～S148の処理によって、確変大当りまたは小当りの発生にもとづいて演出モードがステージ1、ステージ2またはステージ3（変動パターン決定テーブルとして第1テーブル、第2テーブルまたは第3テーブルが使用され状態）になった後、所定回の変動が実行されたときに通常テーブルが使用される状態に移行する（図24におけるステップS97、S98、S102、S104参照）。

10

【0227】

また、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS151）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS152）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS153）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップS154）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS155）。

20

【0228】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS156）。

【0229】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

30

【0230】

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

40

【0231】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU56は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータによって判定される。確変大当りと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（ステップ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100回をセットする（ステップ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

50

ピュータ100に送信する制御を行う（ステップS169）。そして、ステップS179に移行する。

【0232】

確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば、CPU56は、大当たり種別が15ラウンド確変大当たりであるか否かを確認する（ステップS170）。確変大当たりであれば、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させるとともに（ステップS171）、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS172）。また、CPU56は、確変状態指定コマンドと時短状態指定コマンドとを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS173）。そして、ステップS179に移行する。

10

【0233】

確変大当たりでなければ（突然確変大当たりであれば）、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（ステップS174）。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う（ステップS175）。

【0234】

また、CPU56は、大当たり遊技が開始される前の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であった場合には、時短フラグをセットするとともに、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う（ステップS176）。また、CPU56は、突確後初回フラグをセットする（ステップS177）。また、CPU56は、変動回数カウンタ（値が0になると変動パターン決定テーブルとして通常テーブルが使用される状態になる。）に20を設定する（ステップS178）。そして、ステップS179に移行する。ステップS176の処理で、大当たり遊技が開始される前の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であった否か判定するために、例えば、CPU56は、図27におけるステップS134の処理を実行するときに、時短フラグがセットされていた場合にはその旨を示すフラグをセットし、ステップS176の処理で、当該フラグがセットされているか否か確認すればよい。

20

【0235】

なお、この実施の形態では、ステップS167、S172、S176でセットされた時短フラグは、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が、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。具体的には、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。

30

【0236】

また、突確後初回フラグがセットされている場合（突然確変大当たり遊技が終了した後に相当：具体的には、突然確変大当たり遊技が終了した後の最初の変動時）には、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして第1テーブル、第2テーブルまたは第3テーブル（図4参照）を使用する（図24におけるステップS98、S99参照）が、高い割合で第1テーブルを選択する（図13（B）参照）。

40

【0237】

ステップS179では、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する。

【0238】

図30は、特別図柄プロセス処理における小当たり終了処理（ステップS310）を示すフローチャートである。小当たり終了処理において、CPU56は、小当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS180）、小当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS184に移行する。小当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、小当たりフラグをリセットし（ステップS181）、小当たり終了指定コマンド

50

を送信する制御を行う（ステップS182）。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置9において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS183）、処理を終了する。

【0239】

ステップS184では、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU56は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS185）。経過していなければ処理を終了する。

【0240】

小当り終了表示時間を経過している場合には、CPU56は、小当り後フラグをセットする（ステップS190）。また、小当り種別をRAM55に保存する（ステップS191）。また、CPU56は、変動回数カウンタに小当り種別に応じた値（一例として、小当りAの場合20、小当りBの場合15、小当りCの場合10）を設定する（ステップS192）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS193）。

【0241】

なお、小当り後フラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして、RAM55に保存されている小当り種別に応じて第1～第3テーブルのいずれかを（図4参照）を使用する（図24におけるステップS102、S103参照）。

【0242】

次に、潜伏モードの演出例を説明する。図31は、演出モード（ステージ）の表示態様を示す説明図である。

【0243】

図31に示す例では、潜伏モード（潜伏状態）中のステージ3では、演出表示装置9の背景画像が山の背景になる。ステージ2では、演出表示装置9の背景画像が森の背景になる。ステージ1では、演出表示装置9の背景画像が街の背景になる。高確ステージでは、演出表示装置9の背景画像が海の背景になる。通常ステージでは、演出表示装置9の背景画像が浜（浜辺）の背景になる。

【0244】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図32は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0245】

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

【0246】

また、演出制御用CPU101は、最終停止図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS706）。その

10

20

30

40

50

後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【0 2 4 7】

図 3 3 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ～ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するの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 ～ 1 1 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。

【0 2 4 8】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 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 1 4 ～ 図 1 6 参照）であるのか解析する。

【0 2 4 9】

図 3 4 ～ 図 3 7 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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 C P U 1 0 1 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。

【0 2 5 0】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S 6 1 1）。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 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ S 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ S 6 1 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【0 2 5 1】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6）。

【0 2 5 2】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 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 7 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 A）。

【0 2 5 3】

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

【0 2 5 4】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始 1 指定コマンドまたは大当たり開始 2 指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2）。

【0 2 5 5】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 4）。

10

20

30

40

50

【0256】

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

【0257】

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

10

【0258】

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

【0259】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば（ステップS641）、演出制御用CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS642）。受信した演出制御コマンドが大当たり終了2指定コマンドであれば（ステップS643）、演出制御用CPU101は、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセ

20

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

【0260】

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

30

出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS662）。

【0261】

受信した演出制御コマンドがステージ指定コマンドであれば（ステップS663）、演出制御用CPU101は、演出モードを、ステージ指定コマンドで指定されたステージ（ステージ1、ステージ2またはステージ3）に変更する（ステップS664）。受信したステージ指定コマンドがステージ1指定コマンドである場合には、演出制御用CPU101は、突確後ステージ1フラグをセットする（ステップS665）。

【0262】

受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップS671）、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドを、RAMに形成

40

【0263】

されている入賞時判定結果記憶バッファの空いている最初の保存領域に格納する（ステップS672）。

図38は、入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。図38に示すように、入賞時判定結果記憶バッファには、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（保存領域1～8）が確保されている。

【0264】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS673）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を更新する（ステップS674）具体的には、保留表示の数を1つ増やす

50

【0265】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS675）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS676）。具体的には、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトする。

【0266】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS679）。そして、ステップS611に移行する。

【0267】

図39は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図39に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、先読み予告演出決定用乱数SR2、および突確後演出決定用乱数SR3を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0268】

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

【0269】

先読み予告演出決定用乱数SR2は、先読み予告（連続予告）を実行するか否かを決定するために用いられる乱数である。

【0270】

突確後演出決定用乱数SR3は、突然確変大当りの発生にもとづいてステージ1に移行した後、小当りが発生したときに演出モードを移行させるか否かを決定するために用いられる乱数である。

【0271】

図40は、図32に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み予告演出決定処理を実行した後（ステップS800A）、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

10

【0276】

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

【0277】

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

20

【0278】

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

【0279】

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

30

【0280】

図41は、先読み予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、大当り遊技中または小当り遊技中であるか否かを確認する（ステップS6000）。なお、大当り遊技中または小当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り／小当り表示処理～大当り／小当り終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）になっているか否かを確認することによって判定できる。大当り遊技中または小当り遊技中であれば、処理を終了する。

【0281】

大当り遊技中または小当り遊技中でなければ、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドを新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、図38に示す入賞時判定結果記憶バッファに入賞時判定結果指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定することによって確認される。新たな入賞時判定結果指定コマンドを受信していなければ、処理を終了する。

40

【0282】

新たな入賞時判定結果指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、既に予告演出（先読み予告演出：連続予告演出）の実行中であることを示す予告実行中フラグがセットされているか否か確認する（ステップS6002）。なお、予告実行中フラグは、ステップS6008の処理でセットされる。

【0283】

50

予告実行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、入賞時判定結果記憶バッファに格納されている入賞時判定結果指定コマンドを全て抽出し、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果が全てスーパーリーチ（スーパーリーチαまたはスーパーリーチβ）および特殊変動以外であるか否か確認する（ステップS6004）。スーパーリーチまたは特殊変動を示す入賞時判定結果指定コマンドが1つでも含まれていれば、処理を終了する。

【0284】

スーパーリーチおよび特殊変動を示す入賞時判定結果指定コマンドが含まれていない場合には、入賞時判定結果記憶バッファに格納されている入賞時判定結果指定コマンドの中に、小当りを示す入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果5指定コマンド）が格納されているか否か確認する（ステップS6005）。小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されている場合には、処理を終了する。

10

【0285】

小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されていない場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告演出決定用乱数を抽出し、入賞時判定結果記憶バッファに格納されている最新の入賞時判定結果指定コマンドが示す入賞時判定結果と先読み予告演出決定用乱数とを用いて、予告演出（先読み予告演出すなわち連続予告演出）を実行するか否かを決定する（ステップS6006）。

【0286】

図42は、ステップS6006の処理で使用される先読み予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、予告しない、予告するのそれぞれに対応する判定値が、入賞時判定結果に応じて設定されている。

20

【0287】

演出制御用CPU101は、予告すると決定した場合には（ステップS6007）、予告実行中フラグをセットし（ステップS6008）、現在の合算保留記憶数を変動数カウンタにセットする（ステップS6009）。変動数カウンタは、連続予告演出の判定対象となった変動（可変表示）が開始されるまでに実行される変動の回数をカウントするためのカウンタであって、連続予告演出の実行回数（予告演出を実行する変動回数）をカウントするためのカウンタである。

【0288】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出（連続予告演出）の態様は1種類であるが、2種類以上のうちから態様を選択するようにしてもよい。

30

【0289】

また、入賞時判定結果記憶バッファに小当りを示す入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果5指定コマンド）が格納されている場合には、先読み予告演出を実行しない。この実施の形態では、小当り種別に応じて変動パターン決定テーブルが切り替えられ、小当りが生ずると、変動パターンの選択割合が変わって、例えば、連続予告演出の対象がスーパーリーチ演出を伴う変動（スーパーリーチ変動）であった場合に実際にはスーパーリーチ変動が実行されないという事態が生ずるおそれがある。

【0290】

しかし、この実施の形態では、小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されている場合に先読み予告演出を開始しないので、そのようなおそれはない。

40

【0291】

なお、この実施の形態では、小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されている場合に先読み予告演出を開始しないが、小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されている場合でも、変動パターン決定テーブルが切り替えられられないような小当り種別の小当りである場合には、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、小当りCが発生して遊技制御用マイクロコンピュータ560が第1テーブル（図4および図13（A）参照）を使用しているときに、再度小当りCとすることに決定されたときには、使用する変動パターン決定テーブルは変更されないので、先読み予告演出を実行するよ

50

うにしてもよい。

【0292】

以上のように、この実施の形態では、小当り遊技状態に制御することに対応する数値データが遊技制御用マイクロコンピュータ560における保留記憶バッファ（図20）に記憶されているときには（演出制御手段の制御としては、入賞時判定結果記憶バッファに小当りを示す入賞時判定結果指定コマンドが格納されているときということであるが、そのような状況は、遊技制御用マイクロコンピュータ560における保留記憶バッファに、小当り遊技状態に制御することに対応する数値データが記憶されているときに起こる。）、先読み予告演出の実行が制限（全く実行しない、または上記のような所定の条件では実行する。）されることになるので、予告演出を実行したにもかかわらず予告演出と整合しない変動態様（可変表示態様）の変動（可変表示）が実行されることが防止される。

10

【0293】

図43は、図40に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。

20

【0294】

図44は、図40に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS802）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、予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS820A）。予告実行中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、変動数カウンタの値にもとづく連続予告演出（先読み予告演出）を実行する（ステップS820B）。

【0295】

変動数カウンタの値にもとづく連続予告演出は、予告対象の可変表示までの可変表示残り回数を文字列によって報知するいわゆるカウントダウン予告である。なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、連続予告演出としてカウントダウン予告を実行するが、複数回の可変表示に亘って一連のストーリーを形成する演出等の、カウントダウン予告以外の態様の演出を連続予告演出として実行してもよい。一連のストーリーを形成する演出は、各々の回の可変表示中に実行される演出の内容とそれに続く可変表示中に実行される演出の内容とが関連している（内容に関連性がある）一連の演出である。

30

【0296】

また、複数種類の連続予告演出を用意し、演出制御用CPU101が、使用する連続予告演出を、例えば乱数を用いた抽選によって複数種類のうちから選択するようにしてもよい。

【0297】

次いで、演出制御用CPU101は、RAMの変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出す（ステップS821）。また、RAMの表示結果指定コマンド格納領域から、受信した表示結果指定コマンドを読み出す（ステップS822）。

40

【0298】

次に、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示特定指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS823）。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。

【0299】

図45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

50

図である。図45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。そして、いずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンド～表示結果7指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄（飾り図柄）の「停止図柄」である。

10

【0300】

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

20

【0301】

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、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0302】

大当り図柄を決定する際に、具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS823の処理で、SR1-1を抽出し、SR1-1を用いて左中右の停止図柄（左中右の図柄が揃った演出図柄の組合せ）を決定する。

【0303】

いずれの場合には、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。

30

【0304】

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

40

【0305】

なお、変動パターンが特殊変動（例えば、擬似連）である場合には、演出制御用CPU101は、例えば所定の乱数を用いて仮停止図柄を決定する。

【0306】

演出制御用CPU101は、変動パターン、および連続予告演出を実行する場合にはその態様に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS831）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS832）。

【0307】

50

図46は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

10

【0308】

図46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。

【0309】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L）の制御を実行する（ステップS833）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0310】

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

【0311】

また、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、特殊変動（例えば、擬似連）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。

30

【0312】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS834）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS835）。

40

【0313】

図47は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS840A）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS840B）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS841）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS842）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS843）。

【0314】

50

また、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS851）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS853）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS852）、ステップS853に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0315】

10

図48は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS804）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、変動数カウンタの値が0であるか否かを確認し（ステップS860）、0でなければ変動回数カウンタの値を1減算する（-1する）（ステップS861）。変動数カウンタの値が0になったら、予告実行中フラグをリセットする（ステップS863, S864）。

【0316】

また、演出制御用CPU101は、そのときの演出モードがステージ1、ステージ2またはステージ3である場合には（ステップS866）、モード変更カウンタ（値が0になると通常ステージに変更される。）の値を-1する（ステップS867）。そして、モード変更カウンタの値が0になった場合には、演出モードを通常ステージに変更する（ステップS868, S869）。

20

【0317】

そして、演出制御用CPU101は、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行い（ステップS871）、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する（ステップS872）。次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認する（ステップS873）。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

30

【0318】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり／小当たり表示処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS874）。

【0319】

大当たりにも小当たりにもしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS875）。

40

【0320】

図49～図51は、演出制御プロセス処理における大当たり／小当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり／小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラ

50

グ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ、または小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間（または、小当たり終了表示時間）に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当たり遊技の終了を報知する画面である大当たり終了画面（または、小当たり／突然確変終了画面（小当たり遊技、突確大当たり遊技の終了を報知する画面））を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面（または、小当たり／突確終了画面）を表示させるための指示を与える。

【0321】

ステップS885では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していない場合には、処理を終了する。

10

【0322】

大当たり終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU101は、15R確変大当たりであった場合には、演出モードを高確ステージに移行させる（ステップS887、S888）。具体的には、演出表示装置9の表示画面を高確ステージの画面（図31参照）に変更する。そして、ステップS892に移行する。また、演出制御用CPU101は、15R通常大当たりであった場合には、演出モードを通常ステージに移行させる（ステップS890、S891）。具体的には、演出表示装置9の表示画面を通常ステージの画面（図31参照）に変更する。そして、ステップS892に移行する。

20

【0323】

ステップS892では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する。

【0324】

15R確変大当たりおよび15R通常大当たりでなかった場合には、演出制御用CPU101は、そのときの演出モード（ステージ）が高確ステージであるか否か確認する（ステップS900）。高確ステージである場合には、ステップS892に移行する。高確ステージでない場合には、演出制御用CPU101は、ステップS901以降の処理を行う。なお、演出制御用CPU101は、例えば、ステップS888、S906、S915、S926の処理（図49～図51参照）で高確ステージである旨を示すフラグをセットし、高確ステージであるか否かを、当該フラグがセットされているか否かによって判定できる。

30

【0325】

小当たりCであった場合には（ステップS901）、演出制御用CPU101は、ステージ1指定コマンドを受信したことにもとづく突確後ステージ1フラグ（図36参照）がセットされていないときには（ステップS902）、モード変更カウンタに10を設定し（ステップS907）、演出モードをステージ3に移行させる（ステップS908）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ3の画面（図31参照）に変更する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たり遊技が終了した後、演出モードをステージ1にすることに決定したときにステージ1指定コマンドを送信する（図14および図24におけるステップS100参照）。

40

【0326】

突確後ステージ1フラグがセットされているときには、突確後ステージ1フラグをリセットし（ステップS903）、突確後演出モード決定用乱数を抽出し、突確後演出モード決定用乱数を用いて演出モード（ステージ）を決定する（ステップS904）。具体的には、演出モードを、図52に示す突確後演出モード決定テーブル（この場合には、図52（A）に示すテーブル）において、突確後演出モード決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出モードにする。

【0327】

すなわち、突確後演出モード決定用乱数の値が「高確ステージに移行する」に対応する

50

判定値である場合には（ステップS905）、演出制御用CPU101は、演出モードを高確ステージに移行させる（ステップS906）。具体的には、演出表示装置9の表示画面を高確ステージの画面（図31参照）に変更する。突確後演出モード決定用乱数の値が「高確ステージに移行しない」に対応する判定値である場合には、演出制御用CPU101は、演出モードをステージ3（図5参照）に移行させる（ステップS908）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ3の画面（図31参照）に変更する。そして、ステップS892に移行する。

【0328】

小当りBであった場合には（ステップS911）、演出制御用CPU101は、突確後ステージ1フラグがセットされていないときには（ステップS912）、モード変更カウンタに15を設定し（ステップS917）、演出モードをステージ2に移行させる（ステップS918）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ2の画面（図31参照）に変更する。

10

【0329】

突確後ステージ1フラグがセットされているときには、突確後ステージ1フラグをリセットし（ステップS913）、突確後演出モード決定用乱数を抽出し、突確後演出モード決定用乱数を用いて演出モード（ステージ）を決定する（ステップS914）。具体的には、演出モードを、図52に示す突確後演出モード決定テーブル（この場合には、図52（B）に示すテーブル）において、突確後演出モード決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出モードにする。

20

【0330】

すなわち、突確後演出モード決定用乱数の値が「高確ステージに移行する」に対応する判定値である場合には（ステップS915）、演出制御用CPU101は、演出モードを高確ステージに移行させる（ステップS916）。具体的には、演出表示装置9の表示画面を高確ステージの画面（図31参照）に変更する。突確後演出モード決定用乱数の値が「高確ステージに移行しない」に対応する判定値である場合には、演出制御用CPU101は、演出モードをステージ2（図5参照）に移行させる（ステップS918）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ3の画面（図31参照）に変更する。そして、ステップS892に移行する。

【0331】

30

小当りAであった場合には（ステップS921）、演出制御用CPU101は、突確後ステージ1フラグがセットされていないときには（ステップS922）、モード変更カウンタに20を設定し（ステップS927）、演出モードをステージ1に移行させる（ステップS928）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ1の画面（図31参照）に変更する。

【0332】

突確後ステージ1フラグがセットされているときには、突確後ステージ1フラグをリセットし（ステップS923）、突確後演出モード決定用乱数を抽出し、突確後演出モード決定用乱数を用いて演出モード（ステージ）を決定する（ステップS924）。具体的には、演出モードを、図52に示す突確後演出モード決定テーブル（この場合には、図52（C）に示すテーブル）において、突確後演出モード決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出モードにする。なお、演出制御用CPU101は、ステップS923の処理を実行せず、ステップS926の処理で突確後ステージ1フラグをリセットするようにしてもよい。すなわち、ステージ1にする場合には（ステップS928参照）、突確後ステージ1フラグをリセットしないようにしてもよい。

40

【0333】

すなわち、突確後演出モード決定用乱数の値が「高確ステージに移行する」に対応する判定値である場合には（ステップS925）、演出制御用CPU101は、演出モードを高確ステージに移行させる（ステップS926）。具体的には、演出表示装置9の表示画面を高確ステージの画面（図31参照）に変更する。突確後演出モード決定用乱数の値が

50

「高確ステージに移行しない」に対応する判定値である場合には、演出制御用CPU101は、演出モードをステージ1（図5参照）に移行させる（ステップS928）。具体的には、演出表示装置9の表示画面をステージ3の画面（図31参照）に変更する。そして、ステップS892に移行する。

【0334】

小当たりA、B、Cでなかった場合（突確大当たりであった場合）には、モード変更カウンタに20を設定し（ステップS931）ステップS892に移行する。

【0335】

図50および図51に示されたような制御によって、突然確変大当たりが発生した後、小当たりが発生した場合には、小当たり遊技終了後に高確ステージに移行することがあるが、小当たり種別に応じて高確ステージに移行する割合を変えることができる。

10

【0336】

以上に説明したように、この実施の形態では、遊技制御手段（具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560）は、小当たり遊技状態に制御された後に、第1テーブル、第2テーブルまたは第3テーブルを使用し、突確大当たり遊技状態に制御された後に、第1テーブルを高い割合で使用し、演出制御手段（具体的には、演出制御用マイクロコンピュータ100）は、突確大当たり遊技状態に制御された後、第1テーブルが使用されている状態において第1共通演出（例えば、ステージ1の演出）を実行し、第2テーブルまたは第3テーブルが使用されている状態において第2共通演出（例えば、ステージ2またはステージ3の演出）を実行し、突確大当たり遊技状態に制御された後に、第1共通演出を第2共通演出よりも高い割合で実行するので、共通演出実行中における遊技者の期待感を低減させることができる。

20

【0337】

上記の実施の形態では、遊技制御手段と演出制御手段の双方が、ステージ1、ステージ2またはステージ3に移行した後の可変表示回数（変動回数）をカウントしたが、遊技制御手段のみが可変表示回数をカウントし、カウント値が所定回数になったら、遊技制御手段は、演出制御手段に対して、通常ステージに移行することを特定可能な演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。

【0338】

なお、上記の実施の形態では、遊技制御手段は、突確大当たり遊技状態に制御された後に第1テーブルを高い割合で使用するが、第1テーブルの構成とは異なるが、ほぼ同様の構成と見なせる類似テーブルを高い割合で使用するようにしてもよい。類似テーブルは、例えば、特定の変動パターン（スーパーリーチや特殊変動）の選択割合やリーチ発生率が異なるが、遊技者にとって、第1テーブルから変動パターンが選択されても類似テーブルから変動パターンが選択されても、変動パターンの選択割合が同じであると把握する程度に、第1テーブルとは異なるテーブルである。

30

【0339】

また、上記の実施の形態では、小当たりが発生すると、共通演出（いずれかの演出モード（ステージ）の演出）が実行されるが、変形例1として、演出制御用CPU101は、ステージが変更されるときに、ステージが変更されることを報知するための演出を実行した後、変更後（移行後）のステージの演出を開始するようにしてもよい。

40

【0340】

そのように構成する場合には、図50および図51に示すステップS908、S918、S928の処理を実行するときに、変更前のステージと変更後のステージとが同じであるか否か判定し、同じでない場合に、ステージが変更されることを報知するための演出を実行する。同じである場合に、ステージが変更されることを報知するための演出を実行しない。

【0341】

そのような制御が行われることによって、遊技履歴（具体的には、その時点より前の演出モード）に応じて、ステージが変更されることを報知するための演出の実行割合が変わ

50

ることになる。つまり、変更前のステージと変更後のステージとが同じでない場合には100%の割合で演出が実行され、変更前のステージと変更後のステージとが同じである場合には実行割合は0%である。なお、演出制御用CPU101は、変更前のステージと変更後のステージとが同じでない場合に、100%ではないが高い割合で演出を実行するようにしてもよい。

【0342】

また、上記の実施の形態では、突確大当りの種類は1種類であったが、他種類の突確大当りがあってもよい。複数種類の突確大当り（例えば、突確大当りA、突確大当りB、突確大当りC）がある場合、例えば、ステージ1に移行するとともに第1テーブルが使用されることになる突確大当りAが高い割合で選択され、ステージ2に移行するとともに第2テーブルが使用されることになる突確大当りBが中程度の割合で選択され、ステージ3に移行するとともに第3テーブルが使用されることになる突確大当りAが低い割合で選択されるように構成される。そして、ステージ3に移行するとともに第3テーブルが使用されることになる小当りAが高い割合で選択され、ステージ2に移行するとともに第2テーブルが使用されることになる小当りBが中程度の割合で選択され、ステージ1に移行するとともに第1テーブルが使用されることになる小当りCが低い割合で選択されるように構成される。

10

【0343】

そのように構成されている場合でも、遊技者がステージにもとづいて遊技状態（確変状態であるか否か）を予測することは難しいが、ステージにもとづいて遊技状態を予想するという遊技の興趣を遊技者に提供することができる。

20

【0344】

また、上記の実施の形態では、突然確変大当り遊技が終了した後所定回の可変表示（変動）が実行されると潜伏状態（潜伏モード）を終了するようにしたが（図51におけるステップS931、および図48におけるステップS868、S869参照）、突然確変大当りになった後、次に大当りが発生するまで潜伏状態を継続するようにしてもよい。その場合、一例として、突然確変大当りの後、所定回（例えば、20回）の可変表示が実行されると高確ステージに移行するようにしてもよい。

【0345】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当り遊技が終了した後、小当りが発生したときに、使用する変動パターン決定テーブルを小当りの種類に応じた変動パターン決定テーブル（第1テーブル、第2テーブルまたは第3テーブル）に切り替えず、突然確変大当り後に使用する変動パターン決定テーブルを継続して使用するようにしてもよい。

30

【0346】

また、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27R、27Lなど）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

40

【0347】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ラ

50

ンプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0348】

本発明の遊技機は、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、遊技球を封入して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。

10

【産業上の利用可能性】

【0349】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

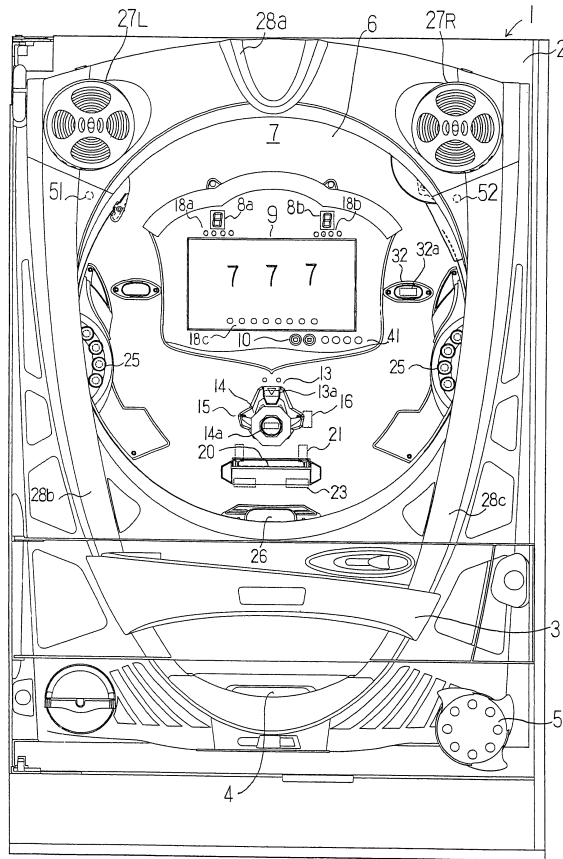
【0350】

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

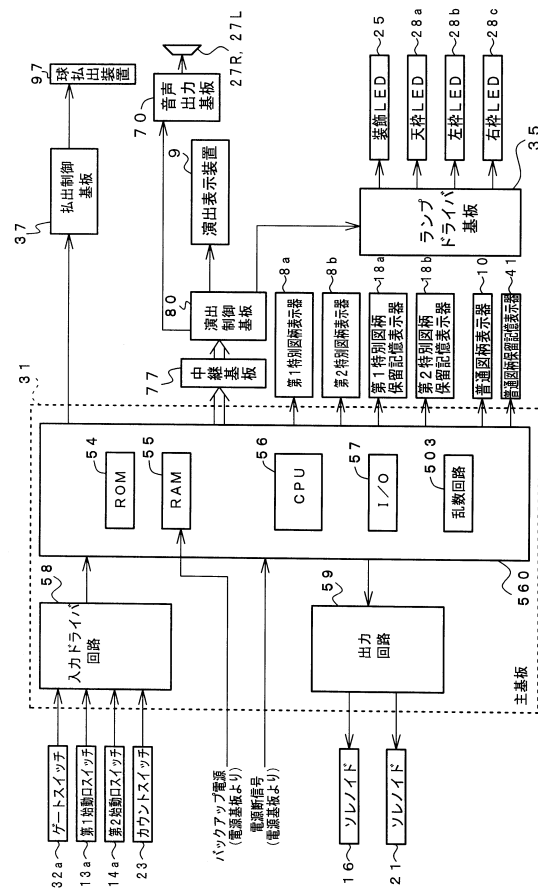
20

30

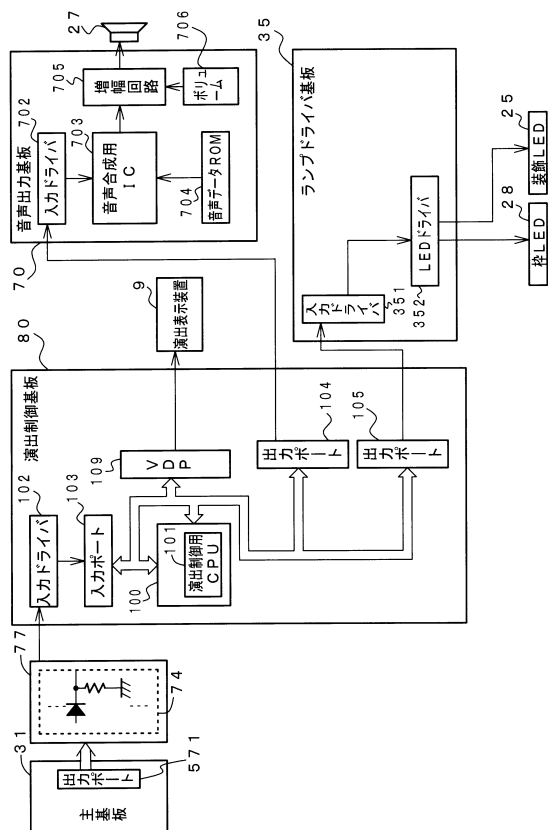
【図 1】



【図 2】



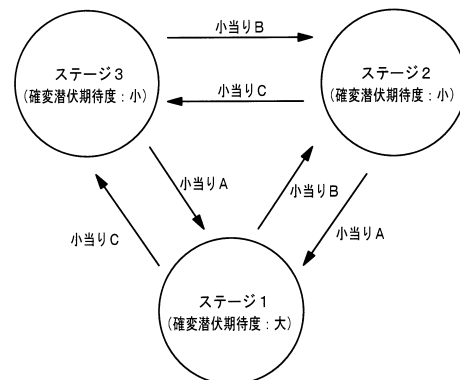
【図 3】



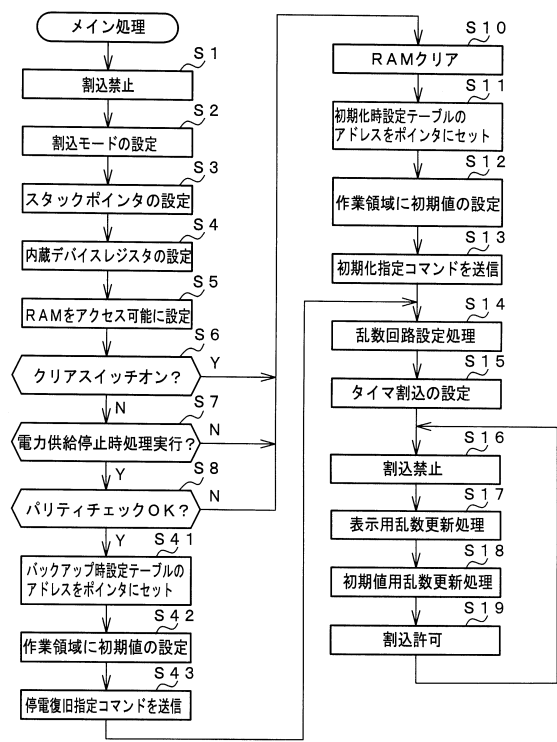
【図 4】

当り種別	時短	演出モード（ステージ）	移行後の変動パターン決定テーブル
15R確変	次回大当りまで	高確ステージ	通常テーブル
15R通常	100回	通常ステージ	通常テーブル
突確	高ベース中：次回大当りまで 低ベース中：なし	ステージ1、2又は3	第1、第2又は第3テーブル
小当りA	引き継ぐ （そのときの状態のまま）	ステージ1	第1テーブル
小当りB	引き継ぐ （そのときの状態のまま）	ステージ2	第2テーブル
小当りC	引き継ぐ （そのときの状態のまま）	ステージ3	第3テーブル

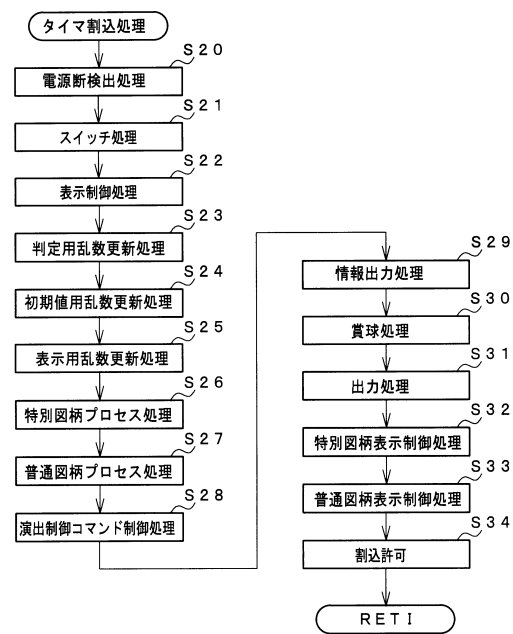
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	0～9	小当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	1～30	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
6	3～13	ランダム5初期値判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
7	1～17	突確後使用テーブル判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9】

大当り判定テーブル

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

小当り判定テーブル（第1特別図柄用）

小当り判定値（ランダムR [0～65535]と比較される）	
(B)	54000～54217（確率：1／3000）

小当り判定テーブル（第2特別図柄用）

小当り判定値（ランダムR [0～65535]と比較される）	
(C)	54000～54022（確率：1／30000）

大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム1と比較される）							
(D)	<table> <tr> <th>通常大当り</th> <th>確変大当り</th> <th>突然確変大当り</th> </tr> <tr> <td>0～14</td> <td>15～30</td> <td>31～39</td> </tr> </table>	通常大当り	確変大当り	突然確変大当り	0～14	15～30	31～39
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り					
0～14	15～30	31～39					

大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム1と比較される）							
(E)	<table> <tr> <th>通常大当り</th> <th>確変大当り</th> <th>突然確変大当り</th> </tr> <tr> <td>0～14</td> <td>15～36</td> <td>37～39</td> </tr> </table>	通常大当り	確変大当り	突然確変大当り	0～14	15～36	37～39
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り					
0～14	15～36	37～39					

小当り種別判定テーブル

小当り種別判定値（ランダム2と比較される）							
(F)	<table> <tr> <th>小当りA</th> <th>小当りB</th> <th>小当りC</th> </tr> <tr> <td>0～3</td> <td>4～6</td> <td>7～9</td> </tr> </table>	小当りA	小当りB	小当りC	0～3	4～6	7～9
小当りA	小当りB	小当りC					
0～3	4～6	7～9					

【図 10】

変動パターン	変動時間 (ms)	内容
1	12000	非リーチはずれ (短縮なし)
2	4000	非リーチはずれ (短縮あり)
3	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
4	20000	ノーマルリーチ (大当たり)
5	30000	スーパーリーチ α (はずれ)
6	30000	スーパーリーチ α (大当たり)
7	35000	スーパーリーチ β (はずれ)
8	35000	スーパーリーチ β (大当たり)
9	40000	特殊変動 (はずれ)
10	45000	特殊変動 (大当たり)
11	25000	小当たり／突確時変動

【図 11】

(通常テーブル [はずれ])

変動パターン	内容	判定値数
1	非リーチはずれ (短縮なし)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	6
5	スーパーリーチ α (はずれ)	2
7	スーパーリーチ β (はずれ)	1
9	特殊変動 (はずれ)	1

(A) はずれ変動パターン決定テーブル (低ベース状態で保留記憶数 0~4)

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ (短縮あり)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	7
5	スーパーリーチ α (はずれ)	2
7	スーパーリーチ β (はずれ)	1

(B) はずれ変動パターン決定テーブル (低ベース状態で保留記憶数 5~8)

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ (短縮あり)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	8
5	スーパーリーチ α (はずれ)	1
7	スーパーリーチ β (はずれ)	1

(C) はずれ変動パターン決定テーブル (高ベース状態で保留記憶数 0~2)

変動パターン	内容	判定値数
2	非リーチはずれ (短縮あり)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	9
5	スーパーリーチ α (はずれ)	1

(D) はずれ変動パターン決定テーブル (高ベース状態で保留記憶数 3~8)

【図 12】

(通常テーブル [大当たり時])

変動パターン	内容	判定値数
4	ノーマルリーチ (大当たり)	6
6	スーパーリーチ α (大当たり)	8
8	スーパーリーチ β (大当たり)	12
10	特殊変動 (大当たり)	4

(A) 大当たり変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	判定値数
11	突確／小当たり時変動	30

(B) 小当たり／突確変動パターン決定テーブル

【図 13】

(第 1 テーブル)

変動パターン	内容	判定値数
1	非リーチはずれ (短縮なし)	18
3	ノーマルリーチ (はずれ)	8
5	スーパーリーチ α (はずれ)	2
7	スーパーリーチ β (はずれ)	2

(第 2 テーブル)

変動パターン	内容	判定値数
1	非リーチはずれ (短縮なし)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	7
5	スーパーリーチ α (はずれ)	2
9	特殊変動 (はずれ)	1

(第 3 テーブル)

変動パターン	内容	判定値数
1	非リーチはずれ (短縮なし)	20
3	ノーマルリーチ (はずれ)	6
5	スーパーリーチ α (はずれ)	2
7	スーパーリーチ β (はずれ)	1
9	特殊変動 (はずれ)	1

(A)

使用テーブル	判定値数
第 1 テーブル	12
第 2 テーブル	3
第 3 テーブル	2

(B) 突確後使用テーブル決定用テーブル

【図 19】

(保留特定領域)

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

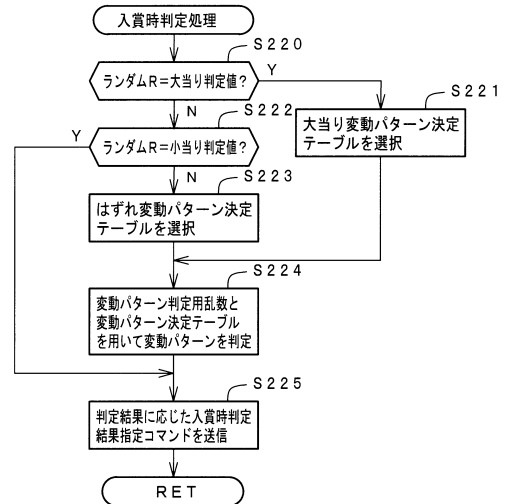
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

【図 20】

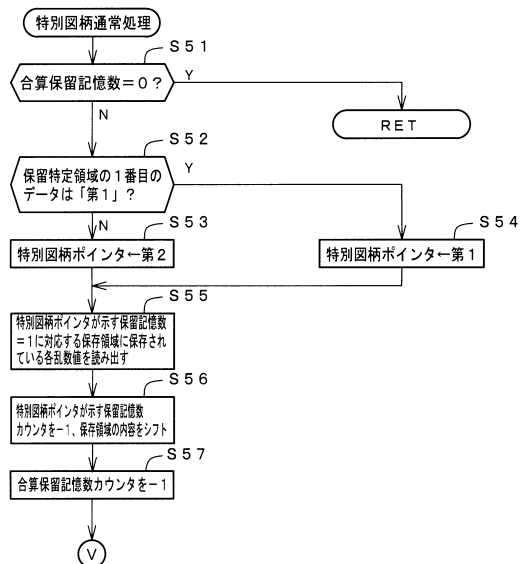
(保存領域)

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

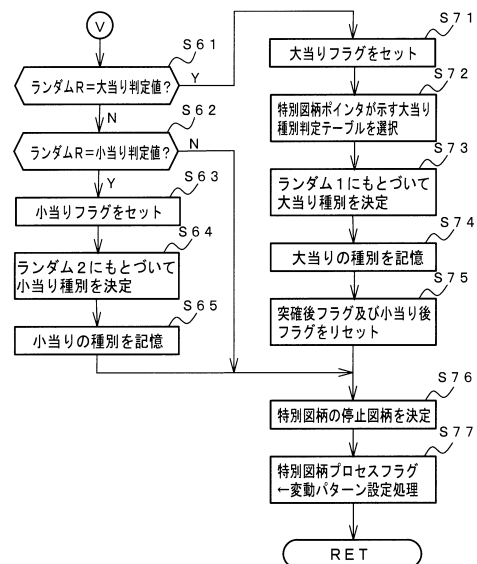
【図 21】



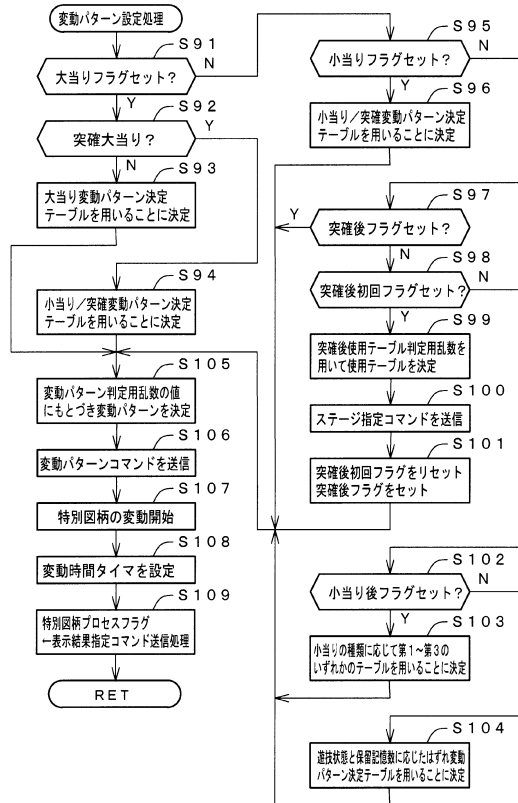
【図 22】



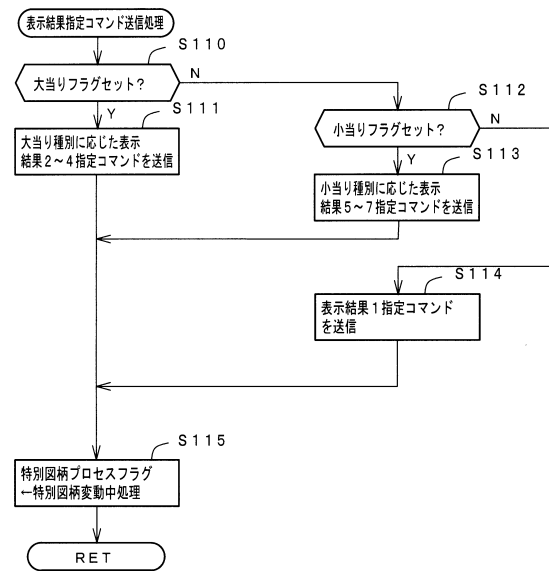
【図 23】



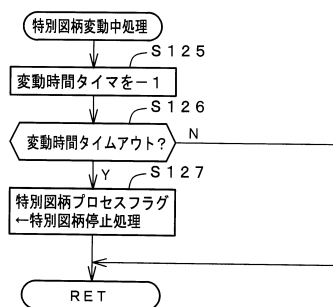
【図 24】



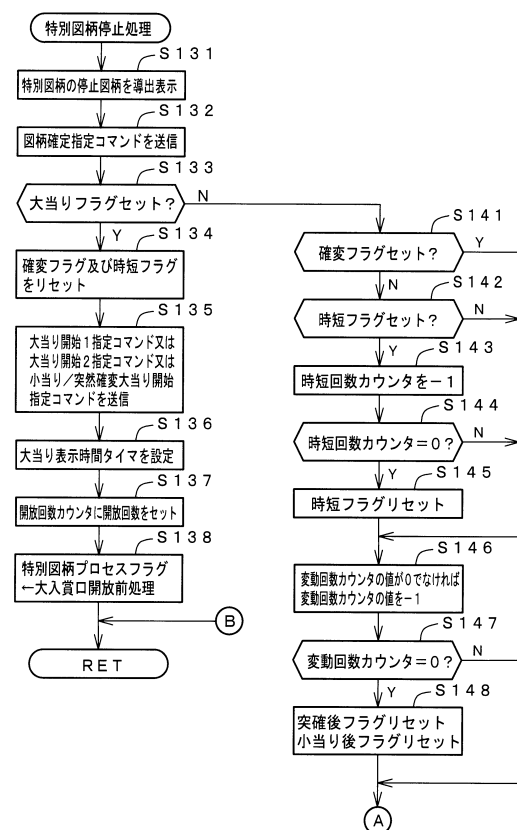
【図 25】



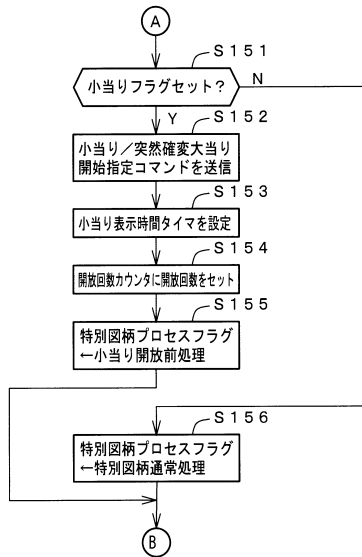
【図 26】



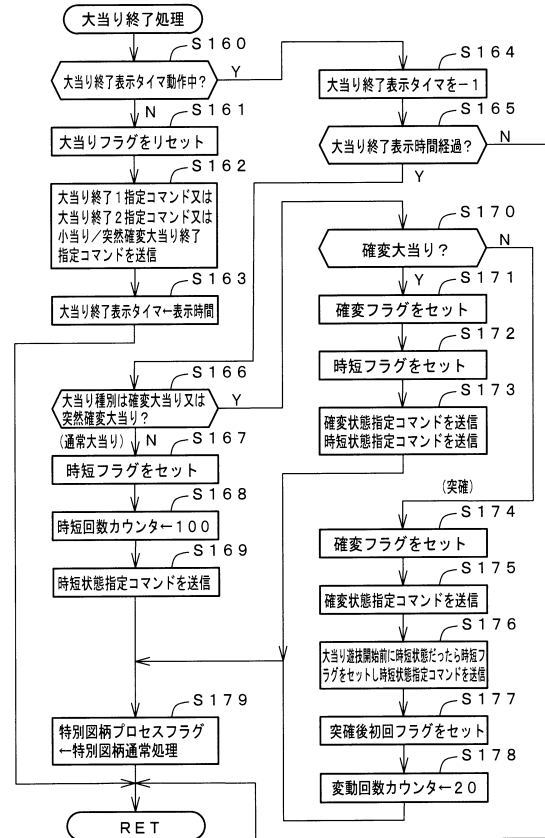
【図 27】



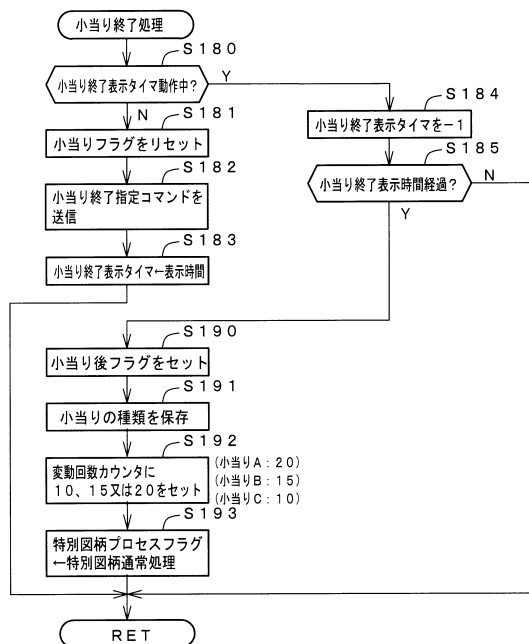
【図 28】



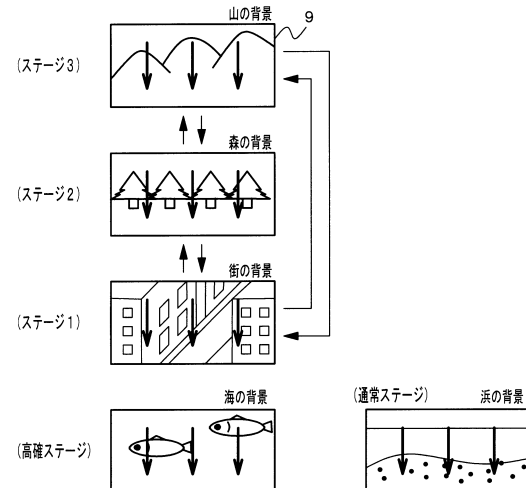
【図 29】



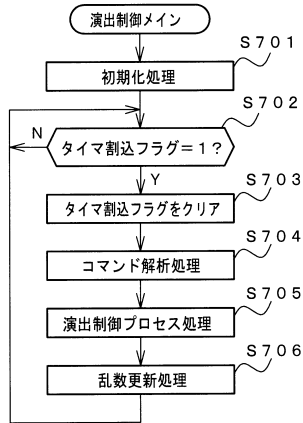
【図 30】



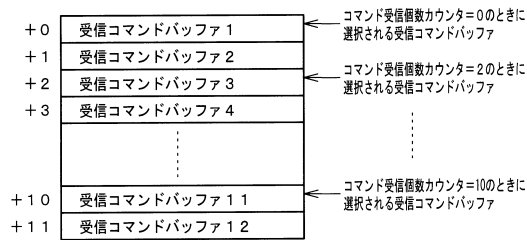
【図 31】



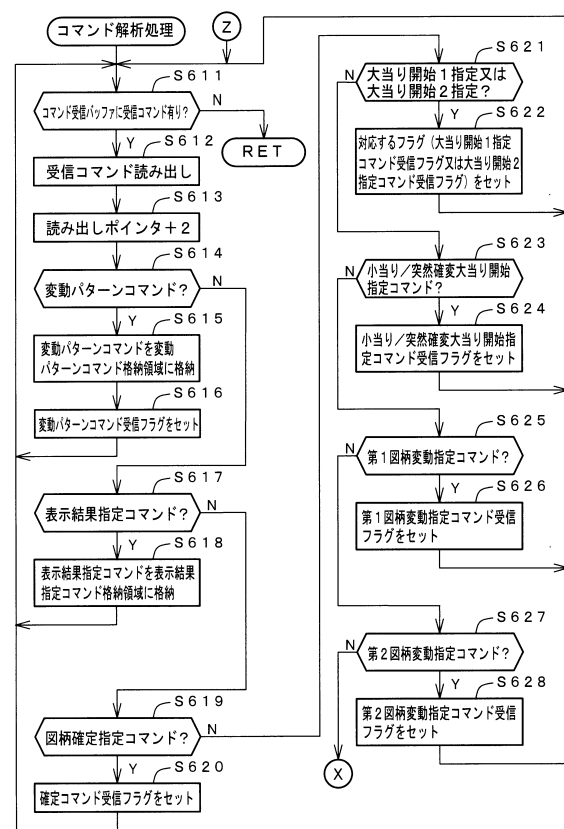
【図 3 2】



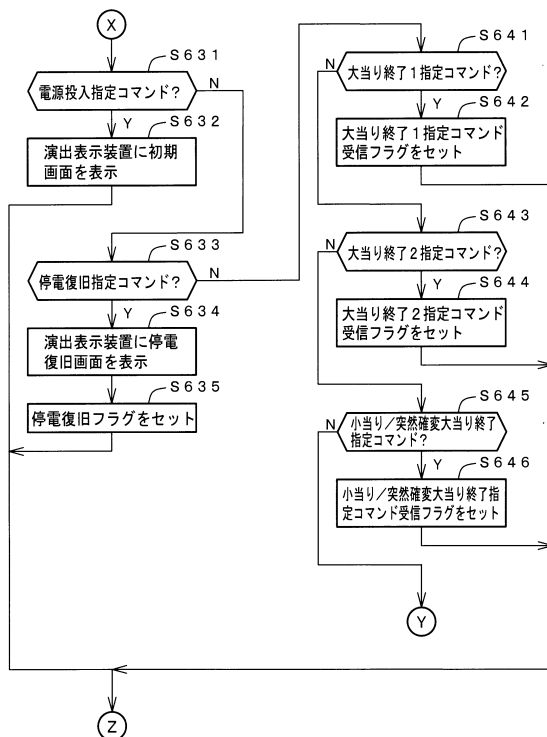
【図 3 3】



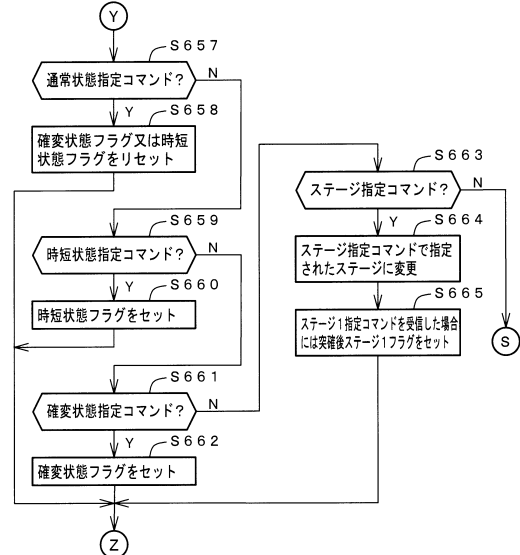
【図 3 4】



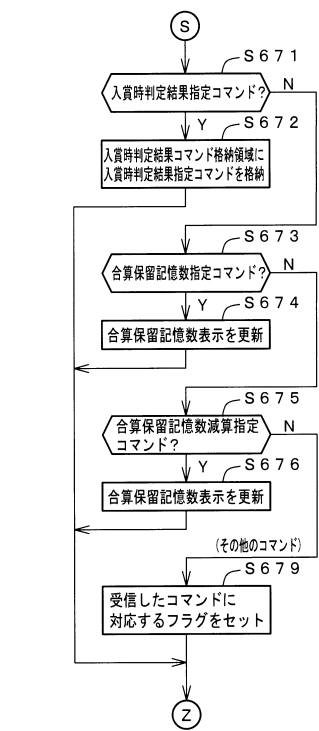
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 37】



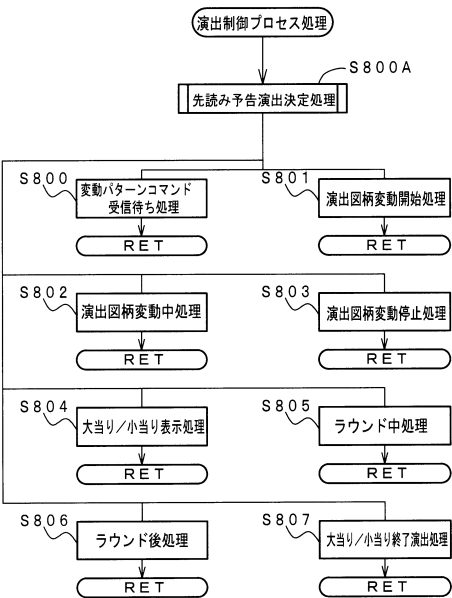
【図 38】

入賞時判定結果 記憶バッファ	入賞時判定結果#1に応じた保存領域
	入賞時判定結果#2に応じた保存領域
	入賞時判定結果#3に応じた保存領域
	入賞時判定結果#4に応じた保存領域
	入賞時判定結果#5に応じた保存領域
	入賞時判定結果#6に応じた保存領域
	入賞時判定結果#7に応じた保存領域
	入賞時判定結果#8に応じた保存領域

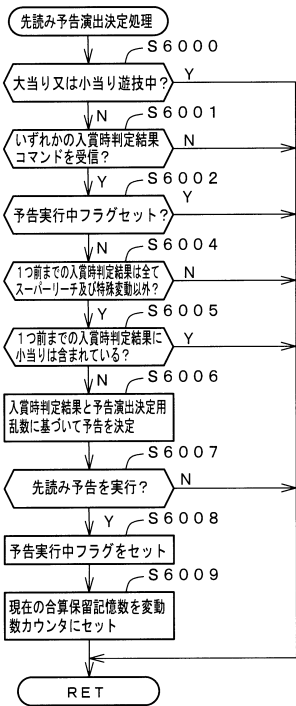
【図 39】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	先読み予告演出決定用
SR3	1~9	突確後演出モード決定用

【図 40】



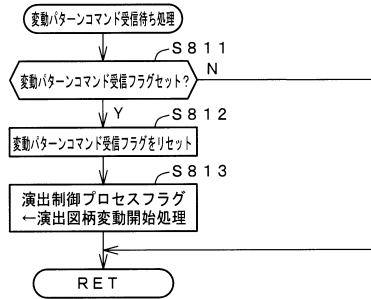
【図 41】



【図 4 2】

入賞時判定結果	予告の有無	
	予告する	予告しない
スーパーリーチ (大当たり)	1 ~ 40	41 ~ 100
特殊変動 (大当たり)	1 ~ 50	51 ~ 100
スーパーリーチ (はずれ)	1 ~ 8	9 ~ 100
特殊変動 (はずれ)	1 ~ 10	11 ~ 100

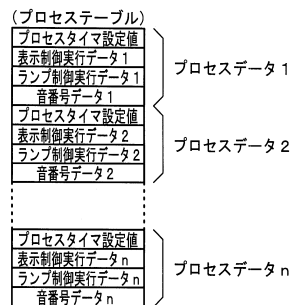
【図 4 3】



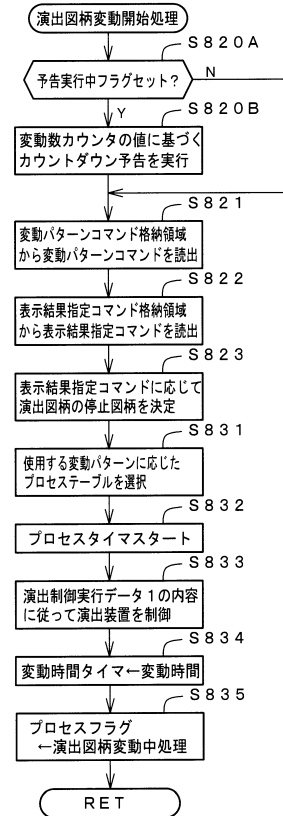
【図 4 5】

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 (「1」「3」「5」を除く)
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
15R通常大当たり ／15R確変大当たり	大当たり図柄	左中右一致
突確大当たり／小当たり	チャンス目	「1」「3」「5」

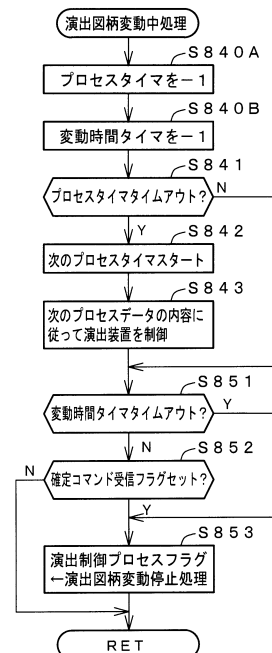
【図 4 6】



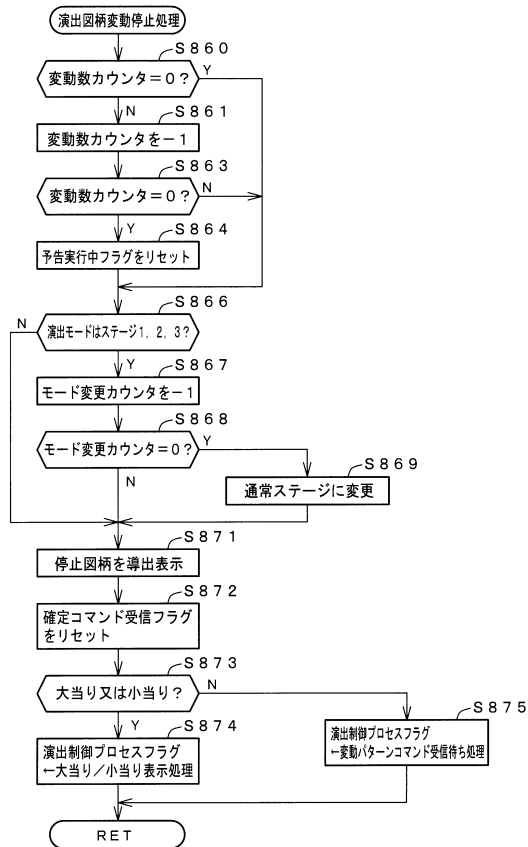
【図 4 4】



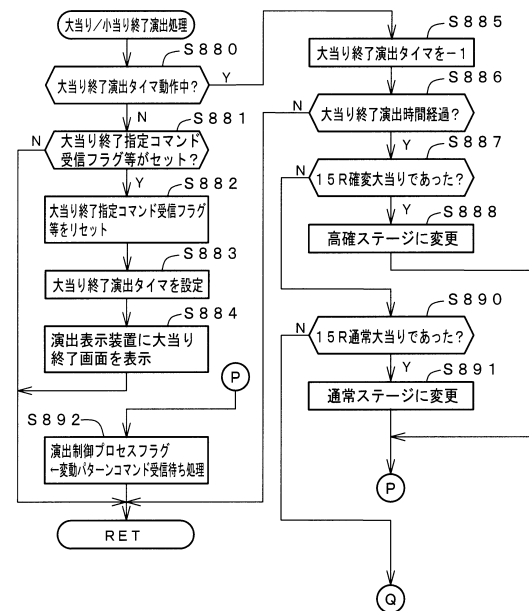
【図 4 7】



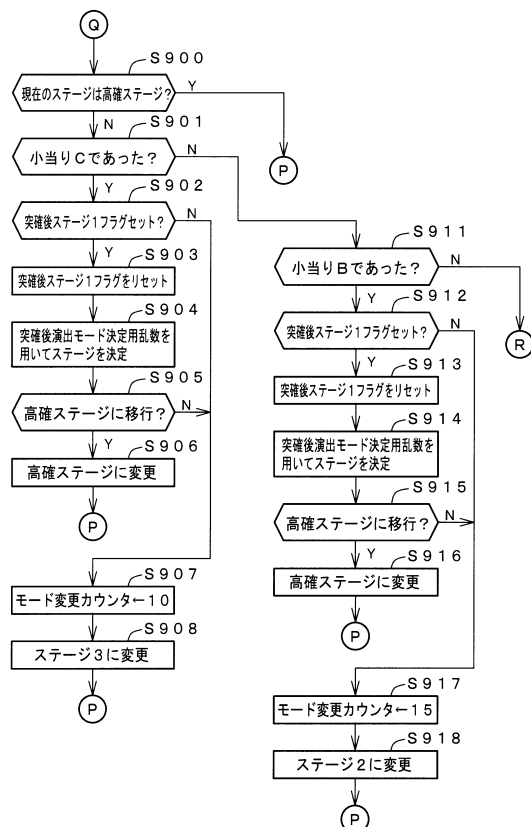
【図 48】



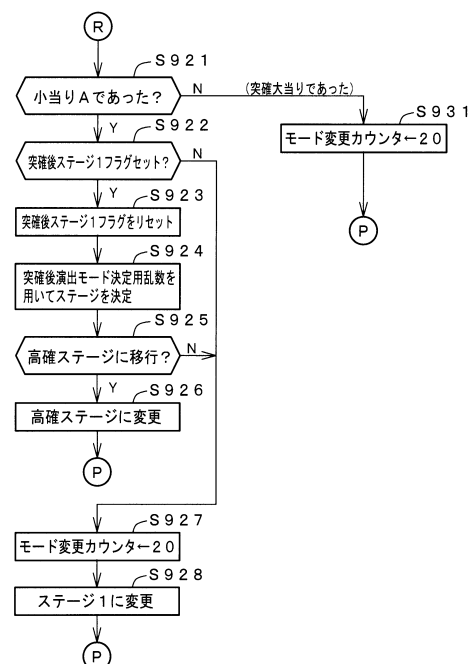
【図 49】



【図 50】



【図 51】



【図 5 2】

(突確後演出モード決定テーブル)

内容	判定値数
高確ステージに移行する	3
高確ステージに移行しない	6

(A) 小当りAの小当り遊技終了時

内容	判定値数
高確ステージに移行する	2
高確ステージに移行しない	7

(B) 小当りBの小当り遊技終了時

内容	判定値数
高確ステージに移行する	1
高確ステージに移行しない	8

(C) 小当りCの小当り遊技終了時

フロントページの続き

審査官 尾崎 俊彦

- (56)参考文献 特開2011-240037 (JP, A)
特開2011-103961 (JP, A)
特開2007-301162 (JP, A)
特開2004-337366 (JP, A)
特開2007-130285 (JP, A)
特開2012-110389 (JP, A)
特開2014-004240 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02