(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6193903号
(P6193903)
(45)発行日　平成29年9月6日(2017.9.6)　(24)登録日　平成29年8月18日(2017.8.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 150 頁)

(21)出願番号　特願2015-45421(P2015-45421)
(22)出願日　平成27年3月9日(2015.3.9)
(62)分割の表示　特願2013-208147(P2013-208147)の分割
原出願日　平成22年1月26日(2010.1.26)
(65)公開番号　特開2015-107383(P2015-107383A)
(43)公開日　平成27年6月11日(2015.6.11)
審査請求日　平成27年3月9日(2015.3.9)
審判番号　不服2017-1042(P2017-1042/J1)
審判請求日　平成29年1月25日(2017.1.25)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１識別情報および第２識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、
可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が停止される前の状態に復旧したときに、その旨を報知可能な報知手段とを備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、
有利条件が成立したときに、可変表示を所定回数実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第２識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態に制御する有利状態制御手段とを含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により可変表示パターンを決定し、

前記決定手段の決定より前に前記特定状態に制御されるか否か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、特定予告を実行する特定予告実行手段とを備え、
前記特定予告実行手段は、
前記有利状態が終了した後の前記非有利状態において実行された可変表示の実行回数が前記保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間、および前記有利状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合の所定期間において、前記特定予告の実行を制限可能であり、
複数種類の前記特定予告を実行可能であり、
前記有利状態中において、第１識別情報の可変表示に対する前記特定予告を実行しないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、第１識別情報および第２識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能なパチンコ機やスロット機、パ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、所定個の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。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、所定数の景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。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、所定数の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【０００３】

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

【０００４】

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

【０００５】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動した

り、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２００４－１２９９８４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

本発明は、遊技者の期待感を損なうことなく予告を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明による遊技機は、第１識別情報および第２識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が停止される前の状態に復旧したときに、その旨を報知可能な報知手段とを備え、遊技制御手段は、特定状態に制御するか否かを決定する決定手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、有利条件が成立したときに、可変表示を所定回数実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第２識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態に制御する有利状態制御手段とを含み、可変表示パターン決定手段は、有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により可変表示パターンを決定し、決定手段の決定より前に特定状態に制御されるか否か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、特定予告を実行する特定予告実行手段とを備え、特定予告実行手段は、有利状態が終了した後の非有利状態において実行された可変表示の実行回数が保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間、および有利状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合の所定期間において、特定予告の実行を制限可能であり、複数種類の特定予告を実行可能であり、有利状態中において、第１識別情報の可変表示に対する特定予告を実行しないことを特徴とする。そのような構成により、遊技者の期待感を損なうことなく予告を行うことができる。

【００１１】

操作手段は、スティック形状であり、複数方向に操作可能であり（例えば、図２に示すように、スティック形状（棒形状）に構成され、複数方向（前後左右）に傾倒操作可能に構成されている）、予告演出実行手段は、複数方向のうちの所定方向（例えば、遊技者に対して手前方向）への操作がなされたときに、特定予告演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８１１８でＹのとき、ステップＳ８１１９のプロセスデータの切り替えを行わず、ステップＳ８０１７で選択したプロセスデータをそのまま用いてステップＳ８１０７を実行することによって、操作予告演出の残りの演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１２】

遊技機は、操作手段を振動動作させている所定の振動期間以外の期間に操作手段に対する操作がなされたときに、特定予告演出とは異なる非特定予告演出（例えば、（１２）に示すような「おしい！」などの文字列を表示する演出）を実行する非特定予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８１１８でＮのときにステップＳ８１１９を実行して操作失敗時用のプロセスデータに切り替え、切り替え後のプロセスデータを用いてステップＳ８１０７を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の振動期間以外の期間に操作手段に対する操作がなされたときに、特定予告演出とは異なる非特定予告演出が実行されるので、操作手段を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、操作手段を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１３】

遊技機は、所定の振動期間と特定予告演出との組み合わせを、複数種類の振動期間と予告演出との組み合わせの中から決定する組み合わせ決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１５１０を実行する部分）を備え、組み合わせ決定手段は、所定の遊技状態となるか否かに応じて異なる割合で、所定の振動期間と特定予告演出との組み合わせを決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５４に示すように、大当り用とリーチはずれ用とで判定値の割り振りが異なる振動時間／予告種類決定テーブルを用いてステップＳ１５１０を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の振動時間と特定予告演出との組み合わせによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、操作手段を用いた演出により注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１４】

遊技機は、操作手段を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定するタイミング決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１５１５を実行する部分）を備え、タイミング決定手段は、所定の遊技状態となるか否かに応じて異なる割合で、操作手段を振動動作させるタイミングを決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５５に示すように、大当り用とリーチはずれ用とで判定値の割り振りが異なる振動タイミング決定テーブルを用いてステップＳ１５１５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段を振動動作させるタイミングによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、操作手段を用いた演出により注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】スティックコントローラの構成例を示す説明図である。
【図３】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４】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図５】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６】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７】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および大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１１】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１２】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図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】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１７】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１８】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１９】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２０】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図２１】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図２２】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２３】保留バッファの構成例を示す説明図である。
【図２４】入賞時演出処理を示すフローチャートである。
【図２５】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２６】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２７】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３０】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３１】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図３２】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図３３】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３４】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【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】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３９】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４０】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４１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４２】連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４３】連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４４】連続予告決定用テーブルの例を示す説明図である。
【図４５】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
【図４６】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
【図４７】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４８】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５０】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図５１】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
【図５２】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】操作予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図５４】振動時間／予告種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図５５】振動タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図５６】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５７】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図５８】操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５９】操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図６０】操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図６１】第１始動入賞口への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。

【図６２】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６３】選択演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６４】選択演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図６５】振動時間の決定方法の具体例を示す説明図である。
【図６６】振動タイミング決定テーブル（選択演出用）の具体例を示す説明図である。
【図６７】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図６８】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図６９】選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７０】選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７１】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図７２】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７３】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７４】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７５】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７６】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図７７】連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【図７８】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図７９】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図８０】連続予告抽選禁止期間を説明するための説明図である。
【図８１】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図８２】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。
【図８３】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
【図８４】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図８５】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図８６】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】
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。

【００１９】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。図２は、スティックコントローラ１２２の構成例を示している。スティックコントローラ１２２は、遊技者が把持する操作桿１２２Ａを含み、操作桿１２２Ａの所定位置（例えば遊技者が操作桿１２２Ａを把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン１２１が設けられている。トリガボタン１２１は、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿１２２Ａの内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図４を参照）が内蔵されていればよい。スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部などには、操作桿１２２Ａに対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニット１２３は、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿１２２Ａの中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿１２２Ａの中心位置よりも右側で遊技盤６の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ１２２の取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【００２０】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ１２２の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図４を参照）が設けられていればよい。図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００２１】

スティックコントローラ１２２に設けられたトリガボタン１２１は、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作がてきるように構成されている。その一方で、プッシュボタン１２０は、スティックコントローラ１２２とは別個に上皿を形成するガラス扉枠２の所定位置に設けられており、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを把持しない状態などにおいて、操作手で押下操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。したがって、トリガボタン１２１は、プッシュボタン１２０に比べて、連続的な指示操作となる連打操作が困難である。

【００２２】

また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６が内蔵されている。この実施の形態では、例え

ば、バイブレータ用モータ１２６の軸の重心を偏らせたり重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ１００によりバイブレータ用モータ１２６を回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ１２２を振動動作させるように制御される。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置９を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示

を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置９上の表示画面を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置９の表示画面の一部でさらに第４図柄の変動表示を行うことによって、第４図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第４図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【００２８】

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

【００２９】

第４図柄の変動（可変表示）は、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおける第１特別図柄用の第４図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおける第２特別図柄用の第４図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２特別図柄用の第４図柄表示領域９ｄにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。なお、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【００３０】

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

【００３１】

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

ンプやＬＥＤなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときと、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第４図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第１特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第２特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器８ａ，８ｂを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。

【００３６】

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１３または第２始動入賞口１４を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００３７】

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

【００３８】
　また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。従って、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、第２始動入賞口１４よりも、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。
【００３９】
　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。
【００４０】
　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。
【００４１】
　なお、この実施の形態では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。
【００４２】
　第２特別図柄表示器８ｂの上方には、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。
【００４３】
　また、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂのさらに上方には、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。
【００４４】
　また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【００４５】
演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａ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８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａ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８ｂ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。

【００４６】
なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ１００側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【００４７】
また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００４８】
演出表示装置９の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器１０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、普通図柄表示器１０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。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器１０は、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。また、普通図柄表示器１０は、７セグメントＬＥＤなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【００４９】
遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。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。例えば、図柄「７」。）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯

するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。

【００５０】

遊技盤６の下部には、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の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００５１】

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って遊技領域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。

【００５２】

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。

【００５３】

この実施の形態では、確変大当りとなった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器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、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

図３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３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。

【００５９】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板９１０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。

【００６０】

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

【００６１】

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）時であることにもとづいて、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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３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。

【００６５】

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

【００６６】

なお、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。

【００６７】

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

【００６８】
また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。
【００６９】
図４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４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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。
【００７４】
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４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３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。

【００７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、トリガボタン１２１に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ１２５から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ１２４から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット１２３から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してバイブレータ用モータ１２６に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ１２２を振動動作させる。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

次に、遊技機の動作について説明する。図５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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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ータが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。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。

【００８５】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド（図１４参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第４図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【００８６】

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

さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップＲＡＭ領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【００８７】

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

【００８８】

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

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば４ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている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４ｍｓ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、４ｍｓ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Ｓ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当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、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【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を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならずに突然確変大当り図柄（例えば「１３５」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【００９７】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６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）。

【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。

【００９９】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するため

の各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ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】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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

【０１１０】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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に大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならずに突然確変大当り図柄（例えば「１３５」）が停止表示される場合もある）。
【０１１３】
第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当りである「５」が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「１３５」）が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である「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。
【０１１４】
ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１１５】
図７は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図７に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図７に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が１回行われる。

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

【０１１６】

また、図７に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－３～ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３～ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－３～スーパーＰＢ３－４、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンが用意されている。なお、図７において、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図７に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が１回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３の変動パターンについては、再変動が１回行われる。

【０１１７】

なお、この実施の形態では、図７に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が３２．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第２特別図柄の変動表示を行う場合には、第２保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数０～２用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数３，４用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第１保留記憶数または第２保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【０１１８】

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

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

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

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

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

）
【０１１９】
なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。
【０１２０】
なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＡを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＢを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動１回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動２回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動３回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。
【０１２１】
なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－４と、ノーマルリーチおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチおよび再変動１回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－６と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７とに種別分けされている。
【０１２２】
図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（４）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２、ランダム３）または初期値用乱数（ランダム５）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。
【０１２３】

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、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）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。

【０１２４】

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、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当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特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）と、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）には、図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。

【０１２５】

なお、第１特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当りと決定するようにし、第２特別図柄の変動表示を行う場合には小当りを設けないようにしてもよい。この場合、図９（Ｃ）に示す第２特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第２特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第２特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【０１２６】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図９（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、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８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１２７】

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

が高い。

【０１２８】

図９（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂを示す説明図である。このうち、図９（Ｄ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａである。また、図９（Ｅ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂである。

【０１２９】

大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図９（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別判定テーブル１３１ａには「突然確変大当り」に対して１０個の判定値が割り当てられている（４０分の１０の割合で突然確変大当りと決定される）のに対して、大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」に対して３個の判定値が割り当てられている（４０分の３の割合で突然確変大当りと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ａにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第１特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【０１３０】

なお、この実施の形態では、図９（Ｄ），（Ｅ）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態として２ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態として１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）と決定する場合を説明するが、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第１特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第１特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第２特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第２特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第１特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第２特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第１特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第２特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１３１】

この実施の形態では、図９（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別として、「通常大

当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。

【０１３２】

「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップＳ１７０，Ｓ１７１参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３４参照）。

【０１３３】

また、「通常大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当りである（後述するステップＳ１６７参照）。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、１００回）終了するまで時短状態が維持される（後述するステップＳ１４２～Ｓ１４５参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップＳ１３４参照）。

【０１３４】

また、「突然確変大当り」とは、「確変大当り」や「通常大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、２ラウンドの大当り遊技状態に制御される。そして、この実施の形態では、その２ラウンドの大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップＳ１７０，Ｓ１７１参照。ただし、突然確変大当りであるか小当りであるかをより認識しにくくするために、確変状態中に突然確変大当りになった場合にのみ確変状態（高確率状態）に移行するとともに時短状態（高ベース状態）にも移行するようにし、通常状態中に突然確変大当りとなった場合には高確率状態に移行するのみで時短状態（高ベース状態）には移行しないようにしてもよい。）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３４参照）。

【０１３５】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が０．１秒間ずつ２回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の２回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される（後述するステップＳ１４７～Ｓ１５１参照）。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【０１３６】

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

【０１３７】

図１０（Ａ）～（Ｃ）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃは、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、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１３８】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルＣＡ３

－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【０１３９】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図１０（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図１０（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂとで、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

また、図１０（Ｄ）は、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図１０（Ｄ）に示すように、小当りとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊ＣＡ４－１が決定される場合が示されている。

【０１４３】

図１１（Ａ）～（Ｃ）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃを示す説明図である。このうち、図１１（Ａ）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａを示している。また、図１１（Ｂ）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂを示している。また、図１１（Ｃ）は、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１４４】

なお、図１１に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ，１３５Ｃを用いる場合を示しているが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図１１（Ｃ）に示す例では、１つの確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いる場合を示しているが、確変／時短状態用

のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

なお、「特定の可変表示パターン」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の可変表示パターンによる可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。

【０１４８】

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

【０１４９】

なお、図１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の

値が２３０～２５１であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１５０】

また、図１１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～７９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１１（Ａ），（Ｂ）に示す例では１～７９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当りとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

【０１５１】

なお、この実施の形態では、図１０に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に、図１１（Ｂ）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない１や２の場合でも（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数がより少ない０や１の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【０１５２】

図１２（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１５３】

なお、図１２（Ａ）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴

う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている場合が示されている。また、図１２（Ｂ）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている場合が示されている。なお、図１２（Ｂ）において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊ＣＡ４－１は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１と特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出を伴う特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成してもよい。

【０１５４】

図１３は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【０１５５】

図１４および図１５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および図１５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７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。

【０１５６】

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

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】
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。
【０１６０】
コマンド９５ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図２４参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できるとともに、表示結果が大当りとなるか否かも認識できる。
【０１６１】
図１６～図１９は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１６～図１９に示すように、この実施の形態では、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、ＥＸＴデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。
【０１６２】
例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となる場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値１～７９の範囲には非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果１指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となることを認識することができる。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～８９となる場合には、ＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果２指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が９０～９９となる場合には、ＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１００～１６９となる場合には、ＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１７０～１９９となる場合には、ＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果５指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２００～２１４となる場合には、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果６指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２１５～２２９となる場合には、ＥＸＴデータに「０６（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果７指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２３０～２５１となる場合には、ＥＸＴデータに「０７（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果８指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場

合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値２３０～２５１の範囲にはスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果８指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となることを認識することができる。

【０１６３】

また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、遊技状態が確変状態／時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となる場合（すなわち、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０８（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果９指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２２０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０９（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１０指定コマンドを送信する。

【０１６４】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値２３０～２５１の範囲にスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップＳ２２９の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップＳ２２４の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【０１６５】

また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、通常大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～７４となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～７４となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０Ａ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１１指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が７５～１４９となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０Ｂ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１２指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１５０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０Ｃ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１３指定コマンドを送信する。

【０１６６】

また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～３８となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～３８となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０Ｄ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１４指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が３９～７９となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０Ｅ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１５指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０Ｆ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１６指定コマンドを送信する。

【０１６７】

また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～１００となるか否かを判定する。変動パターン種別

判定用乱数の値が１～１００となる場合（すなわち、特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「１０（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１７指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１０１～２５１となる場合（すなわち、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「１１（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１８指定コマンドを送信する。

【０１６８】

また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「１２（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１９指定コマンドを送信する。

【０１６９】

また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～７９となる場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「２０（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３１指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値１～７９の範囲には非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果３１指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となることを認識することができる。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～８９となる場合には、ＥＸＴデータに「２１（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３２指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が９０～９９となる場合には、ＥＸＴデータに「２２（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３３指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１００～１６９となる場合には、ＥＸＴデータに「２３（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３４指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１７０～１９９となる場合には、ＥＸＴデータに「２４（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３５指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２００～２１４となる場合には、ＥＸＴデータに「２５（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３６指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２１５～２２９となる場合には、ＥＸＴデータに「２６（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３７指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２３０～２５１となる場合には、ＥＸＴデータに「２７（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３８指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値２３０～２５１の範囲にはスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果３８指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となることを認識することができる。

【０１７０】

また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、遊技状態が確変状態／時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～２１９となる場合（すなわち、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「２８（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３９指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が２２０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「２９（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４０指定コマンドを送信する。

【０１７１】
また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、通常大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～７４となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～７４となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「２Ａ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４１指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が７５～１４９となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「２Ｂ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４２指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１５０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「２Ｃ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４３指定コマンドを送信する。
【０１７２】
また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～３８となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～３８となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「２Ｄ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４４指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が３９～７９となる場合（すなわち、ノーマルＣＡ３－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「２Ｅ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４５指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「２Ｆ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４６指定コマンドを送信する。
【０１７３】
また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップＳ２２９において、ＣＰＵ５６は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が１～１００となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が１～１００となる場合（すなわち、特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「３０（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４７指定コマンドを送信する。次いで、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が１０１～２５１となる場合（すなわち、特殊ＣＡ４－２の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「３１（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４８指定コマンドを送信する。
【０１７４】
また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「３２（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４９指定コマンドを送信する。
【０１７５】
なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとでは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチＣＡ２－１およびスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図１１参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチＣＡ２－１またはスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示と、スーパーリーチ大当りとなるスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示とに対して後述する連続予告演出が実行される。なお、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３の変動パタ

ーン種別となると判定した場合にのみ、図１６～図１９に示す入賞時判定結果指定コマンド（具体的には、入賞時判定結果１指定、入賞時判定結果８指定、入賞時判定結果１３指定、入賞時判定結果１６指定、入賞時判定結果３１指定、入賞時判定結果３８指定、入賞時判定結果４３指定、および入賞時判定結果４６指定コマンドのみ）を送信し、それ以外の入賞時判定結果の場合には入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１７６】

なお、「連続予告演出」とは、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される予告演出のことである。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の１回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、１回おきまたは２回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

【０１７７】

なお、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞時と第２始動入賞口１４への始動入賞時とで共通のＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」を含む入賞時判定結果指定コマンドを送信する場合を示しているが、第１始動入賞口１３への始動入賞時と第２始動入賞口１４への始動入賞時とで入賞時判定結果指定コマンドのＭＯＤＥデータを異ならせてもよい。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」を含む入賞時結果指定コマンドを送信するようにし、第２始動入賞口１４への始動入賞時には、ＭＯＤＥデータ「９６（Ｈ）」を含む入賞時結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合、第１始動入賞口１３への始動入賞時であるか第２始動入賞口１４への始動入賞時であるかにかかわらず、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、共通のＥＸＴデータを含む入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１７８】

なお、入賞時判定結果指定コマンドのコマンド形式は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、入賞時の判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果のうちのいずれの判定結果であるかに応じて異なるコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否かおよび大当り種別の判定結果を指定する図柄指定コマンドを送信するとともに、それとは別に変動パターン種別の判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを送信するように構成してもよい。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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

小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。
【０１８１】
コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（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で示す回数目（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。
【０１８２】
コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。
【０１８３】
コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態（確変状態を含まない）であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。
【０１８４】
コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ２００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ３００（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。
【０１８５】
なお、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第１保留記憶数と第２保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。
【０１８６】
また、例えば、第１保留記憶数を指定する場合と第２保留記憶数を指定する場合とで別々の演出制御コマンド（保留記憶数指定コマンド）を送信するようにしてもよい。この場合、例えば、保留記憶数指定コマンドとして、ＭＯＤＥデータとして第１保留記憶数または第２保留記憶数を特定可能な値（例えば、第１保留記憶数を指定する場合には「Ｃ０（Ｈ）」、第２保留記憶数を指定する場合には「Ｃ１（Ｈ）」）を含むとともに、ＥＸＴデータとして保留記憶数の値を設定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。
【０１８７】
また、例えば、同じ第１保留記憶数を指定する場合であれば、ＭＯＤＥデータを共通と

して、ＥＸＴデータを異ならせることによって、第１保留記憶数の加算または減算を指定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、共通のＭＯＤＥデータ「Ｃ０（Ｈ）」を用い、第１保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドＣ０００（Ｈ）を送信するようにし、第１保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドＣ００１（Ｈ）を送信するようにしてもよい。さらに、第２保留記憶数を指定する場合にはＭＯＤＥデータを異ならせて、第２保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドＣ１００（Ｈ）を送信するようにし、第２保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドＣ１０１（Ｈ）を送信するようにしてもよい。

【０１８８】

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および図１５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。

【０１８９】

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

【０１９０】

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。

【０１９１】

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

【０１９２】

図１４および図１５に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０１９３】

図２０および図２１は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら

、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１９４】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１９５】

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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当りフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０１に応じた値（この例では１）に更新する。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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において第４図柄が停止されるように制御する。

【０１９９】

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。大当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。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理

において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図３２参照）、ステップＳ２２の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【０２００】

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り遊技を開始する処理でもある。

【０２０１】

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。

【０２０２】

大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。また、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。

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

図２２は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャー

トである。このうち、図２２（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図２２（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０２０７】

まず、図２２（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０２０８】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ａ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図２３参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２０９】

図２３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２３に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】
なお、ステップＳ２１５ＡまたはステップＳ２１６ＡでＹと判定したことによりステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１８Ａにおいて、第１保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞時判定を行わなかったことを示すコマンドを送信したり、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「ＦＦ（Ｈ）」）をＥＸＴデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。
【０２１３】
なお、この実施の形態では、ステップＳ２１５Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合（確変状態でも時短状態でもない場合）にのみステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップＳ２１６Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップＳ２１７Ａに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップＳ２１７Ａに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。
【０２１４】
なお、この実施の形態では、確変状態である場合には、後述する確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。また、時短状態である場合には時短フラグのみがセットされる（図３１のステップＳ１６７，Ｓ１７０，Ｓ１７１参照）。従って、この実施の形態では、時短フラグがセットされているか否かを確認すれば、確変状態または時短状態のうちの少なくともいずれかであることを判定することができる。従って、ステップＳ２１５Ａに示す処理では、ＣＰＵ５６は、時短フラグがセットされているか否かを判定することによって、確変状態または時短状態のうちの少なくともいずれかであるか否かを判定する。
【０２１５】
なお、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、１５ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。
【０２１６】
次に、図２２（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。
【０２１７】
第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、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２３参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ラ

ンダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２１８】

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

【０２１９】

なお、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ２１５Ａと同様の処理を行い、時短状態であればステップＳ２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ２１６Ａと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップＳ２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第２始動口スイッチ通過処理において、ステップＳ２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第２特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、連続予告演出がある程度の期間実行される場合に、変動時間が短くて連続予告演出が途中で途切れてしまうことを確実に防止することができる。

【０２２０】

図２４は、ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図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、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

【０２２１】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２２１）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（Ａ）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２２）。なお、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【０２２２】
なお、入賞時演出処理において、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値を、低確率状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップＳ２２０の処理のみを実行し、ステップＳ２２１，Ｓ２２２の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。
【０２２３】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図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Ｓ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図２２（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、図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場合（図２２（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、図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。
【０２２４】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２３のＮ）、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップＳ２２４）。この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップＳ２２４で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２４で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２４で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。
【０２２５】
そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップＳ２２５）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲にとなるかが判定され、図１６～図１９に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定するＥＸＴデータの値が決定される。
【０２２６】
例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には閾値２１９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値２１９以下であるか否かを判定し、閾値２１９以下である場合（すなわち、１～２１９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０８（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値２１９以下でない場合（すなわち、２２０～２５１である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０９（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２９（Ｈ）」を設定すると判定

する（図１６、図１８参照）。
【０２２７】
また、例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値７９以下であるか否かを判定し、閾値７９以下である場合（すなわち、１～７９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「００（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２０（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値８９以下である場合（すなわち、８０～８９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０１（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値９９以下である場合（すなわち、９０～９９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０２（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値１６９以下である場合（すなわち、１００～１６９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０３（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２３（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値１９９以下である場合（すなわち、１７０～１９９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０４（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２４（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値２１４以下である場合（すなわち、２００～２１４である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０５（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２５（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値２２９以下である場合（すなわち、２１５～２２９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０６（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２６（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。また、閾値２２９以下でない場合（すなわち、２３０～２５１である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０７（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２７（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６、図１８参照）。
【０２２８】
なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値７９以下であるか否かを判定した後に、閾値８９以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の１～７９の範囲内となることはなく、８０～８９の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に２２９、２１４、１９９、１６９、９９、８９および７９と判定していってもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【０２２９】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、小当り用の閾値を設定する（ステップＳ２２６）。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、閾値２５１を設定するものとし、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値２５１以下である（１～２５１である）と判定して、第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「１２（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「３２（Ｈ）」を設定すると判定するものとする（図１７、図１９参照）。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままＥＸＴデータ「１２（Ｈ）」または「３２（Ｈ）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【０２３０】
ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２７）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図２２（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、図９（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図２２（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、図９（Ｅ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０２３１】
そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２７で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する（ステップＳ２２８）。

【０２３２】
例えば、ＣＰＵ５６は、通常大当りと判定した場合には、閾値７４および１４９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値７４以下であるか否かを判定し、閾値７４以下である場合（すなわち、１～７４である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ａ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ａ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。また、閾値１４９以下である場合（すなわち、７５～１４９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ｂ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ｂ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。また、閾値１４９以下でない場合（すなわち、１５０～２５１である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ｃ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ｃ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。

【０２３３】
また、例えば、ＣＰＵ５６は、確変大当りと判定した場合には、閾値３８および７９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値３８以下であるか否かを判定し、閾値３８以下である場合（すなわち、１～３８である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ｄ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２

始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ｄ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。また、閾値７９以下である場合（すなわち、３９～７９である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ｅ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ｅ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。また、閾値７９以下でない場合（すなわち、８０～２５１である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「０Ｆ（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「２Ｆ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。

【０２３４】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、突然確変大当りと判定した場合には、閾値１００を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２２９において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値１００以下であるか否かを判定し、閾値１００以下である場合（すなわち、１～１００である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「１０（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「３０（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。また、閾値１００以下でない場合（すなわち、１０１～２５１である場合）には第１始動入賞口１３に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「１１（Ｈ）」を設定すると判定し、第２始動入賞口１４に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータとして「３１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７、図１９参照）。

【０２３５】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５，Ｓ２２６，Ｓ２２８で設定した閾値と、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップＳ２２９）。

【０２３６】

なお、ステップＳ２２５，Ｓ２２６，Ｓ２２８において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図１０、図１１参照）を設定するようにし、ステップＳ２２９において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【０２３７】

そして、ＣＰＵ５６は、判定結果に応じたＥＸＴデータを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。具体的には、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、ステップＳ２２９でいずれの変動パターン種別になると判定したとかに応じて、図１６～図１８に示すような「００（Ｈ）」～「１２（Ｈ）」、「２０（Ｈ）」～「３２（Ｈ）」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。なお、ステップＳ２３０でＥＸＴデータが設定されると、第１始動口スイッチ通過処理または第２始動口スイッチ通過処理におけるステップＳ２１８Ａ，Ｓ２１８で入賞時判定結果指定コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスがポインタにセットされ、ステップＳ２８の演出制御コマンド制御処理で入賞時判定結果指定コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【０２３８】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場

合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当りとなると入賞時判定したことを示す入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、後述する連続予告演出を実行するようにしてもよい。

【０２３９】

図２５および図２６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップＳ５１Ａ）、処理を終了する。なお、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ５１Ａで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【０２４０】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ６６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）。

【０２４１】

この実施の形態では、ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０２４２】

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

【０２４３】

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

容をシフトする。

【０２４４】

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

【０２４５】

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。

【０２４６】

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

【０２４７】

また、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ６０）。この場合、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、確変フラグがセットされておらず、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場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ５６は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２４８】

なお、この実施の形態では、変動ごとに背景指定コマンドを毎回送信する場合を示しているが、例えば、変動開始時に前回の変動時から遊技状態が変化したか否かを判定するようにし、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。そのように構成すれば、背景指定コマンドの送信回数を低減することができ、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の処理負担を軽減することができる。

【０２４９】

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

【０２５０】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを

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

【０２５１】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図９参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当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、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２５２】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４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）と、大当り判定値の数が確変大当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り判定テーブル（ＲＯＭ５４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）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りと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、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２５３】

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

【０２５４】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図９（Ｂ），（Ｃ）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図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とすることに決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図９（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて小当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）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６２）、ＣＰＵ５６は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップＳ６３）、ステップＳ７５に移行する。

【０２５５】

なお、ランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップＳ６２のＮ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。

【０２５６】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当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特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１ａを選択する。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、図９（Ｅ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１ｂを選択する。

【０２５７】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当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（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図９（Ｄ），（Ｅ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

図２７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）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃ（図１０（Ａ）～（Ｃ）参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２６３】

大当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９３）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄ（図１０（Ｄ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２６４】

小当りフラグもセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９５）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップＳ９５のＹ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９９に移行する。

【０２６５】

時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１１（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２６６】

合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ９６のＹ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ（図１１（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ９８）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２６７】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃ（図１１（Ｃ）参照）を選択する（ステップＳ９９）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２６８】

この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９９の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１１（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図１１（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが選択される。この場合、後述するステップＳ１０２の処理で変動パターン種別として非リーチＣＡ２－３が決定される場合があり、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０５の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチＰＡ１－２が決定される（図１３参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が３以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図１１（Ｃ）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図１１（Ｂ）参照）とが異なる

テーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【０２６９】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ０である場合（例えば、０であるか、０または１である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９５でＹと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ０であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ０であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１１（Ａ）参照）を選択するようにしてもよい。

【０２７０】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９７，Ｓ９８またはＳ９９の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２７１】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ、１３７Ｂ（図１２参照）、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ（図１３参照）のうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０３）。また、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム３（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップＳ１０３の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０５）。なお、始動入賞のタイミングでランダム３（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ９９，Ｓ１０２の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１１に示す非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１１に示すノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【０２７５】
また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、ＣＰＵ５６は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。
【０２７６】
図２８は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制御コマンド（図１４参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、ＣＰＵ５６は、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。
【０２７７】
一方、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップＳ１１０のＮ）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１６）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１６のＮ）、すなわち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。
【０２７８】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１９）。
【０２７９】
図２９は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、まず、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップＳ１２１）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップＳ１２２で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップＳ１２１では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０２８０】
次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２８１】
次いで、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）、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Ｓ１２７）。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２８）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。
【０２８２】
図３０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、大当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Ｓ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（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。
【０２８３】
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Ｓ１３７）。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Ｓ１３８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。
【０２８４】
また、ステップＳ１３３で大当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４０）。確変フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４２）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４５）。
【０２８５】
次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ１４８）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、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Ｓ１４９

）。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Ｓ１５０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１５１）。

【０２８６】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ１４７のＮ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１５２）。

【０２８７】

図３１は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１６１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１６５のＹ）、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が「０２」～「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、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所定回数（例えば１００回）をセットする（ステップＳ１６８）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２９０】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、ＣＰＵ５６は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップＳ１７０）。また、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットする（ステップＳ１７１）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２９１】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１６７，Ｓ１７１でセットした時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、ステップＳ１６７，Ｓ１７１でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。なお、この実施の形態では、時短フラグは、図２２に示した第１始動口スイッチ通過処理において遊技状態が確変状態や時短状態であるか否かを判定する際にも用いられる（ステップＳ２１５Ａ参照）。

【０２９２】

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Ｓ

３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７３）。

【０２９３】

図３２は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が３であるか否かを確認する（ステップＳ３２０１）。特別図柄プロセスフラグの値が３であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、ＣＰＵ５６は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップＳ３２０２）。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を＋１する。そして、その後、表示制御処理（ステップＳ２２参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器８ａ，８ｂに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器８ａ，８ｂにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【０２９４】

特別図柄プロセスフラグの値が３でなければ、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ３２０３）。特別図柄プロセスフラグの値が４であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、ＣＰＵ５６は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップＳ３２０４）。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップＳ２２参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器８ａ，８ｂに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器８ａ，８ｂにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップＳ３２０４の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップＳ２２の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップＳ３２０１において特別図柄プロセスフラグの値が２または３のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ１００側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを１減算するように構成すればよい。

【０２９５】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップＳ３２）において、ＣＰＵ５６は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【０２９６】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図３３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、Ｒ

ＡＭ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、４ｍｓ）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。

【０２９７】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。

【０２９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０２９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第４図柄プロセス処理を行う（ステップＳ７０６）。第４図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第４図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の第４図柄表示領域９ｃ，９ｄにおいて第４図柄の表示制御を実行する。

【０３００】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０３０１】

図３４は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０３０２】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１４および図１５参照）であるのか解析する。

【０３０３】

図３５～図３９は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０３０４】

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

出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）ずつ読み出すからである。

【０３０５】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ６１４Ａ）。演出制御プロセスフラグの値が０であれば、そのままステップＳ６１５に移行する。演出制御プロセスフラグの値が０でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理に遷移している場合であれば）、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Ｓ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ６１４Ｂ）。この実施の形態では、後述する演出制御プロセス処理において、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間を計測して演出表示装置９において演出図柄の変動表示が実行される。この場合、変動時間を誤って認識してしまうと、変動パターンコマンドで指定される変動時間が終了したにもかかわらず、演出図柄の変動表示が継続して実行されるような事態が生じてしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに次の変動パターンコマンドを受信した場合には、強制的に変動パターンコマンド受信待ち処理に移行するように制御することによって、演出表示装置９を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。従って、既に特別図柄の変動表示が終了しているにもかかわらず演出図柄の変動表示が継続して実行されるような演出がずれた状態が継続してしまうような事態が生じないようにすることができる。なお、このことは、コマンド解析処理におけるプロセスを強制的に移行させる他の処理（ステップＳ６２１Ａ，Ｓ６２１Ｂ，Ｓ６２３Ａ，Ｓ６２３Ｂ，Ｓ６６３Ｂ，Ｓ６６３Ｃ参照）についても同様である。また、このようにプロセスを強制的に移行させるように制御する場合には、既に決定されている演出図柄の停止図柄をプロセスの移行のタイミングで停止表示させるように制御する。ただし、ステップＳ６２１Ａ，Ｓ６２１Ｂ，Ｓ６２３Ａ，Ｓ６２３Ｂの場合（大当り表示処理以外の処理のときに大当り開始指定コマンドを受信した場合）には、大当り遊技状態に移行するときであるから、演出図柄の停止図柄を停止表示させることなく、そのまま大当り表示処理に移行してファンファーレ演出を直ちに開始するようにしてもよい。

【０３０６】

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

【０３０７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、後述する連続予告演出の決定処理の実行を禁止する旨の連続予告禁止フラグをセットするとともに、その禁止期間を計測するための連続予告禁止期間計測タイマに所定時間（例えば、３２ｍｓ）をセットする（ステップＳ６１６Ａ）。すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信して演出図柄の変動表示を開始しても所定期間（例えば、３２ｍｓ）が経過するまでは、連続予告演出の決定が禁止され連続予告演出が開始されない。そのように制御することによって、変動パターンコマンドを受信してから少なくとも保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでは連続予告演出の決定を行わないようにし、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じて不自然な演出を行ってしまう事態を防止している。

【０３０８】

すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから４ｍｓ経過後に表示結果指定コマンドを受信し、さらに４ｍｓ経過後に保留記憶数減算指定コマンドを受信するのであるが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの８ｍｓの間に始動入賞があり保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合には、誤って１個多い保留記憶数にもとづいて連続予告演出の実行回数が決定されてしまうおそれがある。例えば、保留記憶数が２個ある状態で変動表示を開始した後に、保留記

憶数減算指定コマンドを受信する前に始動入賞した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数が３個ある状態であると認識することになる。この状態で連続予告演出の決定を行ってしまうと、内部的に保留記憶数を３個と認識していることにより、３回の変動表示にわたって連続予告演出を実行すると決定する事態が生じてしまう。しかしながら、その後、保留記憶数減算指定コマンドを受信して保留記憶数が２個の状態に戻るのであるから、実際には２回の変動表示しか実行されないにもかかわらず３回分の連続予告演出を行うこととなってしまい、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じてしまう。そこで、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信しても所定期間（例えば、３２ｍｓ）が経過するまでは連続予告演出の決定を禁止することによって、そのような不都合が生じることを防止している。

【０３０９】

なお、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの時間に少し余裕をもたせて３２ｍｓ（例えば、演出図柄の変動を開始してから１コマ分の図柄を変動させるのに要する時間）を連続予告禁止期間計測タイマにセットする場合を示しているが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでに要する時間（８ｍｓ）を連続予告禁止期間計測タイマにセットするようにしてもよい。

【０３１０】

また、この実施の形態では、連続予告禁止期間計測タイマをセットし、後述するように連続予告禁止期間計測タイマがタイムアウトしたことにもとづいて連続予告禁止フラグをリセットして連続予告演出の決定の禁止状態を解除する場合を示しているが、連続予告禁止期間計測タイマを用いずに、保留記憶数減算指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告禁止フラグをリセットして連続予告演出の決定の禁止状態を解除するようにしてもよい。

【０３１１】

また、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過するまで単に連続予告演出の決定の実行を禁止するように制御する場合を示しているが、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過するまでに受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果に対しては、連続予告演出の実行を禁止するように制御してもよい。

【０３１２】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６１８Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８Ｂ）。

【０３１３】

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

【０３１４】

受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ６２１Ａ）。演出制御プロセスフラグの値が４であれば、そのままステップＳ６２２に移行する。演出制御プロセスフラグの値が４でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の大当り表示処理以外の処理に遷移している場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に対応した値に更新する（ステップＳ６２１Ｂ）。すなわち、この実施の形態では、大当り表示処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに大当り開始指定コマンドを受信した場合には、強制的に大

当り表示処理に移行するように制御することによって、演出表示装置９を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０３１５】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が４であるか否かを確認する（ステップＳ６２３Ａ）。演出制御プロセスフラグの値が４であれば、そのままステップＳ６２４に移行する。演出制御プロセスフラグの値が４でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の大当り表示処理以外の処理に遷移している場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に対応した値に更新する（ステップＳ６２３Ｂ）。すなわち、この実施の形態では、大当り表示処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに大当り開始指定コマンドを受信した場合には、強制的に大当り表示処理に移行するように制御することによって、演出表示装置９を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３１６】

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）。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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）。

【０３１９】

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

【０３２０】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、更新後の第１保留記憶数に従って、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５３）。

【０３２１】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１加算する（ステップＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、更新後の第

２保留記憶数に従って、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５６）。

【０３２２】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６５８）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、更新後の第１保留記憶数に従って、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５９）。

【０３２３】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップＳ６６０）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、更新後の第２保留記憶数に従って、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６６２）。

【０３２４】

なお、ステップＳ６５２，Ｓ６５３，Ｓ６５５，Ｓ６５６，Ｓ６５８，Ｓ６５９，Ｓ６６１，Ｓ６６２において、コマンドを受信したことにもとづいて直ちに保留記憶数や保留記憶表示を更新するのではなく、まず、保留記憶数加算指定コマンドを受信したときに、連続予告禁止フラグがセットされているか否かを確認するようにしてもよい。そして、連続予告禁止フラグがセットされていれば、保留記憶数の加算や保留記憶表示を行わないようにしてもよい。この場合、その後、保留記憶減算指定コマンドを受信したときにも、保留記憶数の減算や保留記憶表示を行わないようにし、保留記憶数の整合がとれるようすればよい。そのようにすれば、保留記憶数が一瞬点灯および消灯するような煩わしい表示を低減することができる。

【０３２５】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップＳ６６３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６６３Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ６６３Ｂ）。演出制御プロセスフラグの値が０であれば、そのままステップＳ６６４に移行する。演出制御プロセスフラグの値が０でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理に遷移している場合であれば）、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）に対応した値に更新する（ステップＳ６６３Ｃ）。すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、強制的に変動パターンコマンド受信待ち処理に移行するように制御することによって、演出表示装置９を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、コマンドを受信したことにもとづいて演出が大きく変化することはない（例えば、変動表示が開始されたり大当りの演出に切り替わったりすることがない）。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、強制的にプロセスを移行させて演出を終了させないようにしてもよい（具体的には、ステップＳ６６３Ａ，Ｓ６６３Ｃを行わないようにしてもよい）。

【０３２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップＳ６６４）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、１０秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数および第２留記憶数保存領域に格納する第２留記憶数をクリアする（ステップＳ６６５）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ち

デモ画面が表示される場合には、第１保留記憶数および第２保留記憶数のいずれもが０となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する保留記憶数をリセットする。ステップＳ６６５の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００で保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。

【０３２７】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップＳ６６６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６６７）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、遊技状態が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Ｓ６６８）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態や時短状態である期間内において大当りが発生した回数をカウントするための大当り回数カウンタをリセットする（ステップＳ６６８Ａ）。なお、通常状態背景指定コマンドを受信するごとにステップＳ６６８Ａの処理を実行して大当り回数カウンタをリセットするのではなく、確変状態や時短状態を終了して通常状態に移行した後、最初に通常状態背景指定コマンドを受信した場合にのみステップＳ６６８Ａの処理を実行して大当り回数カウンタをリセットするようにしてもよい。

【０３２８】

また、受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップＳ６６９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６７１）。

【０３２９】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップＳ６７３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップＳ６７４）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６７５）。

【０３３０】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップＳ６７６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップＳ６７７）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６７８）。

【０３３１】

図４０は、入賞時判定結果を保存する領域（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４０に示すように、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第１入賞時判定結果記憶バッファと、第２始動入賞口１４への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第２入賞時判定結果記憶バッファとが用意されている。図４０に示すように、第１入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータが記憶される。なお、第１入賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭに形成されている。

【０３３２】

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。

【０３３３】

図４１は、図３３に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、連続予告禁止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００Ａ）。セットされていなければ、そのままステップＳ８００Ｅに移行し、連続予告演出の有無や演出態様を決定するための連続予告演出決定処理を実行する。連続予告禁止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告禁止期間計測タイマの値を１減算する（ステップＳ８００Ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告禁止期間計測タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８００Ｃ）、連続予告禁止フラグをリセットし（ステップＳ８００Ｄ）、連続予告演出決定処理を実行する（ステップＳ８００Ｅ）。一方、タイムアウトしていなければ、連続予告演出決定処理を実行しないように制御する。

【０３３４】

ステップＳ８００Ａ～Ｓ８００Ｅの処理が実行されることによって、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過したときに連続予告禁止フラグがリセットされ、連続予告演出の決定の禁止状態が解除される。また、連続予告決定の禁止期間でない場合にのみ（連続予告禁止フラグがセットされていない場合）、連続予告演出決定処理が実行される。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、例えば、３３ｍｓごとにタイマ割込がかかって演出制御プロセス処理が実行される場合には、連続予告禁止期間計測タイマの計測を行わずに、変動パターンコマンドを受信した割込内（この場合、変動パターンコマンドを受信してから３３ｍｓ以内であり、まだ保留記憶数減算指定コマンドを受信していない状態である）であれば、演出制御プロセス処理を一度抜けて次の３３ｍｓ後のタイマ割込時に実行する演出制御プロセス処理で連続予告演出の決定を行うようにしてもよい。そのようにすれば、タイマの計測処理を不要とし、演出制御用マイクロコンピュータ１００の処理負担を軽減することができる。

【０３３５】

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

【０３３６】

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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

【０３３９】

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

【０３４０】

大当り表示処理（ステップＳ８０４）：大当りである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。また、小当りである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置９に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。例えば、大当りの開始を指定するファンファーレコマンドを受信したら、ファンファーレ演出を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。

【０３４１】

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。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【０３４２】

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。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【０３４３】

大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディングコマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。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。

【０３４４】

図４２および図４３は、連続予告演出決定処理（ステップＳ８００Ｅ）を示すフローチャートである。連続予告演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００１）。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。セットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドをリセットし（ステップＳ６００２）、ステップＳ６００３以降の連続予告演出の決定のための処理を実行する。従って、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生し入賞時判定結果指定コマンドを受信したタイミングで、ステップＳ６００１で入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていることにもとづいて、連続予告演出の決定が行われる。ただし、新たな始動入賞が発生し入賞時判定結果指定コマンドを受信したタイミングが連続予告演出決定の禁止期間であった場合には、禁止期間が終了するまで待ってから（ステップＳ８００Ａ～Ｓ８００Ｅ参照）、ステップＳ６００１で入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていることにもとづいて、連続予告演出の決定が行われる。

【０３４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００３）。なお、連続予告実行中フラグは、後述するステップＳ６０２０においてセットされる。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。すなわち、既に連続予告演出を実行中である場合には、連続予告演出の決定処理を重ねて実行しないように制御する。

【０３４６】
いずれの連続予告実行中フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する（ステップＳ６００４）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態（低ベース状態）であれば）、第１入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態（高ベース状態）であれば）、第２入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する。なお、この実施の形態では、ステップＳ６００４で入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出し、判定対象となった変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に連続予告演出を実行可能に構成している。そのように構成することによって、連続予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより連続予告演出の連続性が損なわれる事態を防止することができる。すなわち、連続予告演出の実行中においてリーチ演出が実行されてしまったのでは、連続予告演出の連続性が損なわれて、連続予告演出による演出効果を十分に高めることができない可能性がある。そこで、判定対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチも実行されないことを条件に連続予告演出を実行する場合があるように制御すれば、そのような事態を防止することができる。

【０３４７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」を示す判定結果であるか否かを確認する（ステップＳ６００５）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされてすおらず通常状態である場合には、ステップＳ６００４で第１入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」を示す判定結果であるか否かを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされ確変状態または時短状態である場合には、ステップＳ６００４で第２入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」を示す判定結果であるか否かを確認する。

【０３４８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」を示す判定結果であると判定したことを条件に（ステップＳ６００５のＹ）、ステップＳ６００６に移行する。すなわち、この実施の形態では、ステップＳ６００４，Ｓ６００５の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」となる変動表示が存在する場合に、ステップＳ６００６以降の処理で連続予告演出を実行するか否かが決定され、複数の変動表示にわたって連続予告演出が実行される場合がある。なお、「スーパーリーチ大当り」にかぎらず、大当りの判定結果が存在すれば、ステップＳ６００６に移行して連続予告演出の判定を行うようにしてもよい。また、最新の入賞時判定結果にかぎらず、抽出した入賞時判定結果のうち未判定の入賞時判定結果が複数ある場合にはそれら全てについて判定を行い、１つでも「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」となる変動表示が存在する場合に、ステップＳ６００６以降の処理で連続予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０３４９】
なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００５において、抽出した最新の入賞時判定結果について変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１になる

ことを示す値（具体的には、「００（Ｈ）」または「２０（Ｈ）」。図１６、図１８参照）、スーパーＣＡ２－７になることを示す値（具体的には、「０７（Ｈ）」または「２７（Ｈ）」。図１６、図１８参照）、またはスーパーＣＡ３－３になることを示す値（具体的には、「０Ｃ（Ｈ）」、「０Ｆ（Ｈ）」、「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」。図１７、図１９参照）であるか否かを判定する（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わないはずれ変動、スーパーリーチを伴うはずれ変動、またはスーパーリーチを伴う大当り変動となるか否かを確認する）。

【０３５０】

入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」のいずれかである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００６）。確変状態フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＢを選択する（ステップＳ６００７）。なお、連続予告振分テーブルについては後述する（図４５および図４６参照）。

【０３５１】

確変状態フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００８）。時短状態フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値が９２～１００になっているか（すなわち、時短状態移行後９２～１００回目の変動表示が実行される間に始動入賞し変動表示が実行される場合であるか）を確認する（ステップＳ６００９）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、具体的には、時短状態である場合には時短後回数カウンタの値が１００以上となる場合はないはずであるので、時短後回数カウンタの値が９２以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が９２～１００でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停電復旧フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６０１０）。ステップＳ６００９で時短後回数カウンタの値が９２～１００であった場合またはステップＳ６０１０で停電復旧フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＤを選択する（ステップＳ６０１１）。停電復旧フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＣを選択する（ステップＳ６０１２）。

【０３５２】

時短状態フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値が１０１～１０８になっているか（すなわち、時短状態移行後１０１～１０８回目の変動表示が実行される間に始動入賞し変動表示が実行される場合であるか）を確認する（ステップＳ６０１３）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、具体的には、時短後回数カウンタの値が１０１以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が１０１～１０８でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＡを選択する（ステップＳ６０１４）。時短後回数カウンタの値が１０１～１０８であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＥを選択する（ステップＳ６０１５）。

【０３５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出を実行するか否かを決定するための連続予告決定用テーブルを用いて、連続予告演出の実行の有無を決定する（ステップＳ６０１６）。

【０３５４】

なお、ステップＳ６０１６の連続予告決定処理は、ステップＳ６００３でいずれの連続

予告実行中フラグもセットされていないことを条件に実行される。すなわち、この実施の形態では、連続予告演出を現在実行中でないことを条件に演出予告決定処理が実行される。そして、連続予告演出を開始した後には、既に連続予告実行中フラグがセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

【０３５５】

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

【０３５６】

図４４は、連続予告決定用テーブルの例を示す説明図である。図４４に示すように、この実施の形態では、保留記憶数および遊技状態に応じて、異なる連続予告決定用テーブルが用意されている。このうち、図４４（Ａ）には、通常状態に用いられる保留記憶数４用の連続予告決定用テーブルが示されている。また、図４４（Ｂ）には、通常状態に用いられる保留記憶数３用の連続予告決定用テーブルが示されている。また、図４４（Ｃ）には、通常状態に用いられる保留記憶数２用の連続予告決定用テーブルが示されている。さらに、図４４（Ｄ）には、確変状態または時短状態に用いられる確変・時短用の連続予告決定用テーブルが示されている。

【０３５７】

ステップＳ６０１６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には（例えば、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされておらず通常状態である場合には）、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数（ステップＳ６５２，Ｓ６５８参照）を特定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には（例えば、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされ確変状態または時短状態である場合には）、第２保留記憶数保存領域に格納されている第２保留記憶数（ステップＳ６５５，Ｓ６６１参照）を特定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定した保留記憶数が４であれば、図４４（Ａ）に示す保留記憶数４用の連続予告決定用テーブルを選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定した保留記憶数が３であれば、図４４（Ｂ）に示す保留記憶数３用の連続予告決定用テーブルを選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定した保留記憶数が２であれば、図４４（Ｃ）に示す保留記憶数２用の連続予告決定用テーブルを選択する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば、図４４（Ｄ）に示す確変・時短用の連続予告決定用テーブルを選択する。

【０３５８】

なお、この実施の形態では、保留記憶数が２未満である場合には、複数変動にわたって連続した予告演出を実行できないのであるから、連続予告演出を実行すると決定しないように制御する。なお、この実施の形態では、連続予告演出の対象となる変動表示の１つ前までの変動表示において連続予告演出を終了するのであるが、連続予告演出の対象となる変動表示においても連続予告演出を実行するように構成した場合には、少なくとも２回の変動にわたって連続した予告演出を実行できるのであるから、保留記憶数が１だけであっても連続予告演出を実行すると決定してもよい。このように、少なくとも２回以上の複数の変動にわたって連続した予告演出を実行できるものであればよい。また、連続予告演出の対象となる変動表示においても連続予告演出を実行するように構成した場合、保留記憶数が０であっても連続予告演出を実行すると決定し、実質的に連続した演出は実行できないものの、その予告対象となる変動表示において連続予告演出（ただし、この場合は１回だけの演出となる）を実行してもよい。

【０３５９】

ステップＳ６０１６では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、連続予告を実行するか否かを決定するための連続予告決定用乱数を抽出する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は

、抽出した連続予告決定用乱数の値が、選択した連続予告決定用テーブルに含まれる判定値と合致するか否かを判定することによって、連続予告演出を実行するか否かを決定する。なお、図４４に示すように、この実施の形態では、保留記憶数が多くなるに従って判定値の割合が多くなるように設定されており、保留記憶数が多くなるに従って高い確率で連続予告演出を実行することに決定する。

【０３６０】

また、この実施の形態では、図４４（Ｄ）に示すように、確変状態または時短状態である場合には判定値の割合が少なくなるように設定されており、確変状態または時短状態である場合には連続予告演出を実行することに決定する割合が低い。なお、確変状態または時短状態である場合には、連続予告演出を実行すると決定しないように制御してもよい。

【０３６１】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態であるか否かに応じて連続予告演出の実行有無を決定する場合を示したが、遊技状態に応じた連続予告演出の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大当りとなる確率が高められていない低確率状態であるものの始動入賞しやすい低確率高ベース状態に制御されているか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。また、逆に、例えば、大当りとなる確率が高められた高確率状態であるものの始動入賞しにくい高確率低ベース状態に制御されているか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。この場合、例えば、低確率高ベース状態や高確率低ベース状態に制御されている場合には、連続予告演出を実行しないと決定するようにしてもよい。また、例えば、大入賞口エラーのエラー報知中であるか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。なお、大入賞口エラーにかぎらず、満タンエラーなど他のエラー報知中であるか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。

【０３６２】

また、遊技状態にもとづく連続予告演出の判定方法として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から新たなコマンドを受信したか否かにもとづいて、連続予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０３６３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１６で連続予告演出を実行すると決定したか否かを確認する（ステップＳ６０１７）。連続予告演出を実行しないことに決定した場合には、そのまま処理を終了する。

【０３６４】

連続予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の演出態様を決定するための連続予告演出態様決定用乱数を抽出する（ステップＳ６０１８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した連続予告演出態様決定用乱数の値が、ステップＳ６００７，Ｓ６０１１，Ｓ６０１２，Ｓ６０１４，Ｓ６０１５で選択した連続予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、連続予告演出の演出態様を決定する（ステップＳ６０１９）。

【０３６５】

図４５および図４６は、連続予告演出の振り分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が１０１～１０８でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１４で選択した図４５（Ａ）に示す通常状態時の連続予告振分テーブルＡを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＡを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示す

ように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ｃ（Ｈ）」または「０Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３６６】

また、連続予告振分テーブルＡを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２０（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３６７】

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

【０３６８】

また、現在の遊技状態が確変状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６００７で選択した図４５（Ｂ）に示す確変状態時の連続予告振分テーブルＢを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＢを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対

しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ｃ（Ｈ）」または「０Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３６９】

また、連続予告振分テーブルＢを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２０（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３７０】

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が９２～１００でなければ（すなわち、時短状態移行後１～９１回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１２で選択した図４５（Ｃ）に示す連続予告振分テーブルＣを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＣを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ｃ（Ｈ）」または「０Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３７１】

また、連続予告振分テーブルＣを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２０（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２７（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４５（Ｃ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３７２】

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が９２～１００であれば（すなわち、時短状態移行後９２～１００回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１１で選択した図４６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。また、現在の遊技状態が時短状態であり停電復旧フラグがセットされている場合（すなわち、遊技状態が時短状態に制御されているときに停電が発生し、その後、遊技機への電力供給が再開された場合）にも、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１１で選択した図４６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。

【０３７３】

この実施の形態では、連続予告振分テーブルＤを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ｃ（Ｈ）」または「０Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３７４】

また、連続予告振分テーブルＤを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ

２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２０（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２７（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３７５】

図４６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤが用いられるのは、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である（あと８回の変動表示が実行されるまでの間に時短状態が終了する）場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大８個記憶可能（すなわち、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４への合計の始動入賞を最大８個まで保留可能）なのであるから、時短状態の残り回数が８回以内となった場合には、入賞時判定を行うときには遊技状態が時短状態であるものの、その入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるときには既に時短状態が終了している可能性がある。そのため、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、変動パターン種別判定用乱数として「２２０～２２９」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１１（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いてスーパーリーチはずれ（スーパーＣＡ２－７）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることからスーパーリーチとならず（図１１（Ａ），（Ｂ）に示すようにノーマルＣＡ２－５やノーマルＣＡ２－６と決定されてしまう）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。また、変動パターン種別判定用乱数として「９０～２１９」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１１（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いて非リーチはずれ（非リーチＣＡ２－３）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合があり（図１１（Ａ），（Ｂ）に示すように非リーチＣＡ２－２やノーマルＣＡ２－４～ＣＡ２－６と決定されてしまうことがある）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。すると、入賞時判定の対象となった変動表示が大当りやスーパーリーチとならない割合が高くなり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図４６（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０３７６】

また、図４６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤは、遊技状態が時短状態であって停電復旧フラグがセットされている場合にも用いられる。この実施の形態では、既に説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭはバックアップ電源によってバックアップされておらず、時短後回数カウンタの値はバックアップＲＡＭ領域には保存されない。従って、遊技機への電源供給が停止した後に電源供給が再開された後には、いずれかの入賞時判定結果コマンドを受信した場合に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、

時短状態に移行した後に変動表示が何回実行されたかを正しく判定することはできない。従って、時短状態の残り回数が８回以内であるときに停電復旧が行われた場合には、やはり入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない事態が生じる可能性があり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図４６（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合にも、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０３７７】

また、現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が１０１～１０８であれば（すなわち、時短状態移行後１０１～１０８回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１５で選択した図４６（Ｅ）に示す連続予告振分テーブルＥを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。

【０３７８】

この実施の形態では、連続予告振分テーブルＥを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０７（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ｃ（Ｈ）」または「０Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０３７９】

また、連続予告振分テーブルＥを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２０（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２７（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「２Ｃ（Ｈ）」または「２Ｆ（Ｈ）」である場合）には、図４６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０３８０】

図４６（Ｅ）に示す連続予告振分テーブルＥが用いられるのは、時短状態を終了して遊技状態が通常状態に移行された後に実行された変動表示の回数がまだ８回以内である場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大８個記憶可能（すなわち、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４への合計の始動入賞を最大８個まで保留可能）なのであるから、時短状態を終了しても変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、それ以前に始動入賞して保留されている保留記憶については、変動表示が開始されるときには遊技状態が通常状態であるものの、その入賞時判定が行われたときには遊技状態がまだ時短状態であった可能性がある。そのため、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について、変動パターン種別判定用乱数として「９０～２１９」の値を抽出して入賞時判定を行なった場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１１（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いて非リーチはずれ（非リーチＣＡ２－３）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合がある（図１１（Ａ），（Ｂ）に示すように非リーチＣＡ２－２やノーマルＣＡ２－４～ＣＡ２－６と決定されてしまうことがある）。すると、例えば、判定対象（連続予告演出の対象）の変動表示となるまでに各変動表示が全て「非リーチはずれ」であることを条件に連続予告演出を実行するように構成する場合には、時短終了直後であるときには、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」であると判定して連続予告演出を開始したにもかかわらず、連続予告演出の途中で擬似連などの特定演出やノーマルリーチの変動が割り込む事態が生じてしまい、連続予告演出の連続性が損なわれる事態が生じ、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図４６（Ｅ）に示すように、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０３８１】

また、図４５（Ａ）～（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」である場合にのみ選択される。従って、「カウントダウン」の演出態様で連続予告演出が実行される場合には、少なくとも入賞時判定の対象となった変動表示においてスーパーリーチの演出が行われることが確定し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３８２】

なお、図４６（Ｄ），（Ｅ）に示すように、連続予告振分テーブルＤ，Ｅでは、スーパーリーチが確定する演出態様である「カウントダウン」に対して振り分けがなされていない。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である場合や、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は選択されないように規制している。そのようにすることによって、スーパーリーチ確定の「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出が実行されたにもかかわらず、入賞時判定の対象となった変動表示においてスーパーリーチの演出が実行されず、遊技者の期待感を著しく損なう事態を防止している。

【０３８３】

なお、連続予告振分テーブルＡ～Ｅに振り分けがないことにより連続予告演出を実行しないことに決定された場合には、後述するステップＳ６０２０，Ｓ６０２１の処理を実行しないように制御する。

【０３８４】

また、この実施の形態では、連続予告演出の実行有無を決定するための連続予告決定用

テーブルと、連続予告演出の演出態様を決定するための連続予告振分テーブルとを別々のテーブルとして構成する場合を示したが、連続予告演出の実行有無および演出態様がともに対応付けられた１つのテーブルを用いて、連続予告演出の実行有無と演出態様とを１回の判定処理で決定するようにしてもよい。

【０３８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１９で決定した演出態様に応じて、連続予告演出を実行中であることを示す連続予告実行中フラグをセットする（ステップＳ６０２０）。この場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１６に示す入賞時判定結果１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１６に示す入賞時判定結果８指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１７に示す入賞時判定結果１３指定コマンドまたは入賞時判定結果１６指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１大当り連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１８に示す入賞時判定結果３１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１８に示す入賞時判定結果３８指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１９に示す入賞時判定結果４３指定コマンドまたは入賞時判定結果４６指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２大当り連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第１はずれ連続予告実行中フラグ、第１リーチ連続予告実行中フラグ、および第１大当り連続予告実行中フラグが、第１連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第２はずれ連続予告実行中フラグ、第２リーチ連続予告実行中フラグ、および第２大当り連続予告実行中フラグが、第２連続予告実行中フラグである。

【０３８６】

なお、ステップＳ６０２０では、連続予告実行中フラグをセットするとともに、ステップＳ６０１９で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０３８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６０２１）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０２０

で第１連続予告実行中フラグをセットした場合には、第１保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。また、ステップＳ６０２０で第２連続予告実行中フラグをセットした場合には、第２保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、連続予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に連続予告演出の実行の決定が行われてステップＳ６０２１で変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に変動回数カウンタの値が１減算されて（ステップＳ８７６参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで変動回数カウンタの値が０となり連続予告演出が終了する。なお、ステップＳ６０２１において、演出図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の保留記憶数から１減算した値を変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで連続予告演出が終了するようにすることができ、入賞時判定の対象となった変動表示において連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止することができる。

【０３８８】

なお、図４５および図４６に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当りとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当りとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当りとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当りとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

【０３８９】

なお、この実施の形態では、連続予告演出に関して、以下に示すような禁則処理が行われる。

【０３９０】

（１）遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当りであった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する。なお、保留記憶数そのものの情報をクリアするのではなく、保留記憶に関する情報（例えば、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果（始動入賞時における判定結果））をクリアするように構成してもよい。

【０３９１】

（２）大当り遊技状態中に第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への新たな始動入賞があった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような始動入賞に対しては連続予告演出の実行の処理を行わないように制御する（ステップＳ２１６Ａ参照）。また、保留記憶数の変動情報のスタックも行わないように制御する。

【０３９２】

（３）高確率状態（確変状態）、時短状態、または突然確変大当りによる高確率状態である場合には、第１始動入賞口１３に始動入賞したことに対する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する（ステップＳ２１５Ａ参照）。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信しなかった場合であっても、例えば、第１保留記憶数加算指定コマンドや、第１保留記憶数減算指定コマンド、第２保留記憶数加算指定コマンド、第２保留記憶数減算指定コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて、第１入賞時判定結果記憶バッファや第２入賞時判定結果記憶バッファ（図４０参照）のうちのどの保存領域まで保留記憶がある状態である

かを常に特定するようにすればよい。そして、新たな入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、その特定した入賞時判定結果記憶バッファの保存領域に入賞時判定結果指定コマンドで指定される入賞時判定結果を格納するようにしてもよい。また、確変状態や時短状態に、入賞時判定結果を特定不能である旨のコマンドを送信するようにし、受信したコマンドにもとづいて、入賞時判定結果が特定不能である旨の情報を第１入賞時判定結果記憶バッファや第２入賞時判定結果記憶バッファの対応する保存領域に格納するようにしてもよい。

【０３９３】

（４）時短状態の移行後に９２回目から１００回目までの変動を行う場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、９２回目から１００回目までの変動を行う場合には、１回目から９１回目までの変動を行う場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する（図４６参照）。

【０３９４】

（５）また、停電復旧時に時短状態であった場合にも、時短状態の残り回数が不確定であることから（４）と同様のことが言える。そのため、９２回目から１００回目までの変動を行う場合と同様の連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する。

【０３９５】

（６）また、変動表示を開始してから極短い所定期間（例えば３２ｍｓ）以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行わないように制御する（図３５のステップＳ６１６Ａ、および図４１のステップＳ８００Ａ～Ｓ８００Ｅ参照）。

【０３９６】

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

【０３９７】

図４７は、図３３に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、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）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップＳ４４参照）のであるが、図４７に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【０３９８】

図４８および図４９は、図４１に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００１）。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップＳ８００４でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいず

れかの第１連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００２）。なお、第１連続予告実行中フラグは、連続予告演出決定処理のステップＳ６０２０でセットされる。いずれかの第１連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップＳ８００２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００３）。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、ステップＳ８０１３に移行する。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグをセットする（ステップＳ８００４）。なお、第２始動入賞口１４に始動入賞したときに送信される入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果３１指定コマンド～入賞時判定結果４９指定コマンド。図１８および図１９参照）を受信したことにもとづいて、連続予告中断中フラグをセットするようにしてもよい。

【０３９９】

以上のように、この実施の形態では、ステップＳ８００２～Ｓ８００４の処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であるときに、第２特別図柄の変動表示の実行が割り込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

【０４００】

ステップＳ８００１で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００５）。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、第２特別図柄の変動表示を終わり、第１特別図柄の変動表示に戻った場合には）、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ８００６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていた第１連続予告実行中フラグが、第１連続予告実行中フラグのうちの第１はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する（ステップＳ８００７）。なお、第１はずれ連続予告実行中フラグは、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、連続予告演出決定処理のステップＳ６０２０において第１連続予告実行中フラグの１つとしてセットされる。第１はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１はずれ連続予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ８００８）。

【０４０１】

一方、ステップＳ８００７で第１はずれ連続予告実行中フラグがセットされていなければ（この場合、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて第１リーチ連続予告実行中フラグまたは第１大当り連続予告実行中フラグがセットされている）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０１３に移行する。

【０４０２】

以上のように、ステップＳ８００５～Ｓ８００８の処理が実行されることによって、第２特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出を中断した後に、第１特別図柄の変動表示に復帰したときに、入賞時判定の対象となった変動が「非リーチはずれ」となる場合には、連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出が終了される。また、入賞時判定の対象となった変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」となる場合には、第１特別図柄の変動表示に復帰した後、残りの連続予告演出が継続して実行される。そのように構成することによって、第２特別図柄の変動表示が割り込んだ後に連続予告演出に復帰した場合には、少なくともスーパーリーチが確定することになり、遊技者に対してスーパーリーチ後に大当りとなる期待感を高めさせることができる。

【０４０３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８０１３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０１３で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領

域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８０１４）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ８０１４の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行すると決定されている場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【０４０４】

図５０は、演出表示装置９における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図５０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、はずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果１指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った演出図柄の組み合わせ（リーチ図柄）を決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果４指定コマンドや表示結果５指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として「１３５」などの演出図柄の組合せを決定する。なお、突然確変大当りの場合に、リーチを伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信している場合には、停止図柄「１３５」を決定するとともにリーチ図柄も決定する。また、演出表示装置９に導出表示される３図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンドではなく、変動パターンコマンドにもとづいて、大当りや、はずれ、突然確変大当り、小当りであることを特定して、演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。例えば、演出制御ＣＰＵ１０１は、大当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には、左右中が同じ図柄で揃った大当り図柄を決定し、突然確変大当り／小当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には「１３５」などの停止図柄を決定し、はずれ用の変動パターンコマンドを受信した場合には、これら以外のはずれ図柄を決定するようにしてもよい。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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

【０４０７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８０１５）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置９において予告演出（連続予告演出以外の予告演出。例えば、後述する操作予告演出（スティックコントローラ１２２による遊技者の操作を伴う予告演出）。または、ステップアップ予告演出や、モチーフ表示予告演出、群予告演出、ボタン予告演出、ミニキャラ予告演出などでもよい。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ８０１６）。連続予告中断中フラグがセットされていれば（ステップＳ８０１５のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０１６を実行することなく、ステップＳ８０１７に移行する。

【０４０８】

この実施の形態では、連続予告中断中フラグがセットされているのは、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづく連続予告演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出が中断されたときである。従って、ステップＳ８０１５の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中に割り込んで第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、その第２特別図柄の変動表示中に演出表示装置９において予告演出（連続予告演出以外の予告演出。例えば、操作予告演出や、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出。）が実行されないように制御される。従って、連続予告演出の途中に割り込んで第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、結果として、連続予告演出も、連続予告演出以外の予告演出も、双方とも実行されない。

【０４０９】

なお、連続予告演出が始動入賞時の判定結果にもとづいて設定されるものであるのに対して、ステップＳ８０１６の予告演出設定処理では今回開始される変動に対する予告演出を設定するものであり、連続予告演出とともに実行されても必ずしも演出が重複して煩わしくなるとは限らない。そのため、連続予告演出の実行中であるか否かや、連続予告演出の中断中であるか否かにかかわらず、必ずステップＳ８０１６の予告演出設定処理を実行するようにし、ステップＳ８０１５の判定処理は不要としてもよい。従って、例えば、第１特別図柄の変動表示を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合であっても、その第２特別図柄の変動表示中に予告演出を実行するようにしてもよい。

【０４１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターン、および予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８０１７）。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Ｓ８０１８）。

【０４１１】

図５１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（ステップＳ８０１９）。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置９の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）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、その演出態様での演出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態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピ

ーカ２７からの音出力を制御する。
【０４１２】
図５１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、各変動パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、ステップＳ８０１６の処理で予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出を実行することに決定され、連続予告実行中フラグがセットされている場合には、ステップＳ８０１７において連続予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。
【０４１３】
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、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。
【０４１４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップＳ８０２０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果（今回実行する変動表示に対応する入賞時判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする（ステップＳ８０２１）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第１入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第１入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第２入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第２入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。
【０４１５】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８０２２）。
【０４１６】
図５２は、ステップＳ８０１６の予告演出設定処理を示すフローチャートである。なお、図５２では、演出図柄の変動表示中に実行される各種予告演出のうち操作予告演出を設定する処理の流れが示されている。なお、演出図柄の変動表示中に他の予告演出（例えば、ステップアップ予告演出や、モチーフ表示予告演出、群予告演出、ボタン予告演出、ミニキャラ予告演出など）も実行可能である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出設定処理において、それらの予告演出を設定する処理も行う。
【０４１７】
なお、「操作予告演出」とは、演出図柄の変動表示中に実行され、所定の遊技状態となることを所定の演出装置を用いて予告する予告演出であって、遊技者によるスティックコントローラ１２２の操作を伴う予告演出である。また、操作予告演出は、「所定の遊技状態」として、例えば、大当りとなることや、スーパーリーチとなること（ノーマルリーチでもよい）を予告する。また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する場合、「所定の演出装置」として演出表示装置９を用いて演出を実行する場合を示しているが、「所定の演出装置」として枠ＬＥＤ２８やスピーカ２７を用いて操作予告演出を実行してもよい。
【０４１８】

また、この実施の形態では、操作予告演出が実行される場合、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間振動動作される。この「所定の振動時間」とは、操作予告演出の実行期間中にスティックコントローラ１２２を振動動作させる時間であって、遊技者によるスティックコントローラ１２２の所定方向への操作（この実施の形態では、手前方向に傾斜させる操作）を有効な操作として受け付ける時間である。従って、この実施の形態では、操作予告演出実行中の所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２の所定方向への操作が検出されたことを条件として、所定の遊技状態（大当りやスーパーリーチ）となる可能性を予告する演出が実行される。一方で、スティックコントローラ１２２の所定方向への操作が行われても、所定の振動時間内でなければ、所定の遊技状態（大当りやスーパーリーチ）となる可能性を予告する演出は行われず、代わりに、例えば、「おしい！」などの文字列を表示する演出が行われる。なお、この実施の形態では、所定の振動時間として５秒、３秒または１秒が決定される場合がある。

【０４１９】

予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターンコマンドとして、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ１５０１）。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１５０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出の実行有無を決定するためのテーブルとして、大当り用の操作予告決定テーブルを選択する（ステップＳ１５０２）。そして、ステップＳ１５０５に移行する。

【０４２０】

大当りの変動パターンでなかった場合には（ステップＳ１５０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ１５０３）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１５０３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出の実行有無を決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の操作予告決定テーブルを選択する（ステップＳ１５０４）。そして、ステップＳ１５０５に移行する。スーパーリーチはずれの変動パターンでもなかった場合（ステップＳ１５０３のＮ）には、ステップＳ１５０５以降の処理を実行することなく、そのまま処理を終了する。

【０４２１】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１５０１～Ｓ１５０４の処理が実行されることによって、少なくとも、スーパーリーチが発生する場合にのみ、ステップＳ１５０５以降の処理が実行されて操作予告演出を実行することに決定される場合があるようにしている。このように構成するのは、演出図柄の変動表示中に操作予告演出の実行期間が十分確保されるようにするためである。すなわち、例えば、短縮変動や通常変動など変動時間が短い変動表示中に操作予告演出を実行してしまったのでは、操作予告演出が途中で途切れてしまうなど演出が不自然になる虞がある。そこで、この実施の形態では、変動表示時間が比較的長い（この実施の形態では２０秒以上）スーパーリーチを伴う変動表示を行う場合にのみ操作予告演出を実行可能とすることによって、操作予告演出の実行期間が十分確保できるようにしている。

【０４２２】

なお、操作予告演出の実行期間の確保の仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、操作予告演出を実行するするために必要な時間以上の変動時間を有していれば、ノーマルリーチの変動パターンを用いる場合や通常変動の変動パターンを用いる場合であっても、操作予告演出を実行可能に構成してもよい。また、この実施の形態では、後述するように、操作予告演出としてクレーンゲームを行う場合を説明するが、操作予告演

出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。また、操作予告演出として、例えば、それほど長い実行期間を必要としない隠しコマンド的な予告演出を実行する場合には、ステップＳ１５０１～Ｓ１５０４のような禁則処理を行う必要はなく、短縮変動や通常変動など変動時間が短い変動表示中においても操作予告演出を実行可能に構成してもよい。

【０４２３】

ステップＳ１５０５では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１５０２，Ｓ１５０４で選択した操作予告決定テーブルを用いて、操作予告演出の実行有無を決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、操作予告演出を実行するか否かを決定する。図５３は、操作予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図５３（Ａ）は、ステップＳ１５０２で選択される大当り用の操作予告決定テーブルである。また、図５３（Ｂ）は、ステップＳ１５０４で選択されるリーチはずれ用の操作予告決定テーブルである。図５３に示すように、この実施の形態では、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で操作予告演出が実行されるように、各操作予告決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、各操作予告決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当りとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで操作予告演出が実行される割合が同じとなるように、判定値を割り振ってもよい。

【０４２４】

次いで、操作予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ１５０６のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ１５０７）。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１５０７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するためのテーブルとして、大当り用の振動時間／予告種類決定テーブルを選択する（ステップＳ１５０８）。そして、ステップＳ１５１０に移行する。

【０４２５】

一方、大当りの変動パターンでなかった場合（すなわち、スーパーリーチはずれである場合）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の振動時間／予告種類決定テーブルを選択する（ステップＳ１５０９）。そして、ステップＳ１５１０に移行する。

【０４２６】

ステップＳ１５１０では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１５０８，Ｓ１５０９で選択した振動時間／予告種類決定テーブルを用いて、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類とを決定する。図５４は、振動時間／予告種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図５４（Ａ）は、ステップＳ１５０８で選択される大当り用の振動時間／予告種類決定テーブルである。また、図５４（Ｂ）は、ステップＳ１５０９で選択されるリーチはずれ用の振動時間／予告種類決定テーブルである。図５４に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の振動時間として５秒、３秒または１秒のいずれかが決定され、操作予告演出の種類として予告Ａ、予告Ｂまたは予告Ｃのいずれかが決定される。

【０４２７】

なお、この実施の形態では、操作予告演出の種類として、予告Ａが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ１２２が所定方向に操作されたことを条件として「激アツ！」などの文字列を表示する演出が行われる。また、操作予告演出の種類として

、予告Ｂが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ１２２が所定方向に操作されたことを条件として「大チャンス！」などの文字列を表示する演出が行われる。また、操作予告演出の種類として、予告Ｃが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ１２２が所定方向に操作されたことを条件として「チャンス！」などの文字列を表示する演出が行われる。

【０４２８】

この実施の形態では、図５４に示すように、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「５秒」および操作予告演出の種類「予告Ａ」が決定される場合に、大当りとなる割合が最も高くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。また、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「３秒」および操作予告演出の種類「予告Ｂ」が決定される場合に、大当りとなる割合が次に高くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。さらに、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「１秒」および操作予告演出の種類「予告Ｃ」が決定される場合に、大当りとなる割合が最も低くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。

【０４２９】

なお、各振動時間／予告種類決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定することによって、振動時間と操作予告演出の種類とを一括して決定する場合を示しているが、スティックコントローラ１２２の振動時間と操作予告演出の種類との決定の仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、まず、スティックコントローラ１２２の振動時間を決定してから、振動時間とは独立に、または決定した振動時間に応じた操作予告演出の種類を決定するようにしてもよい。また、例えば、逆に、まず、操作予告演出の種類を決定してから、操作予告演出の種類とは独立に、または決定した操作予告演出の種類に応じた振動時間を決定するようにしてもよい。

【０４３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１５１０で決定した操作予告演出の種類に応じて、操作予告演出を実行することを示す操作予告実行フラグをセットする（ステップＳ１５１１）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、決定した操作予告演出の種類に応じて、操作予告実行フラグとして、異なるフラグをセットしてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、操作予告実行フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、操作予告実行フラグの所定ビットにいずれの操作予告演出の種類であるかを指定する値を設定することによって、いずれの操作予告演出の種類に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０４３１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１５１０で決定した振動時間を、例えば、ＲＡＭに設けられた所定の振動時間格納領域に一旦格納する。

【０４３２】

なお、この実施の形態では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）が実行された後に、演出図柄変動開始処理のステップＳ８０１７において、ステップＳ１５１１でセットされた操作予告実行フラグに応じて、操作予告演出の種類を特定し、特定した操作予告演出の種類に応じたプロセステーブルが選択される。例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Ａと特定した場合には、ステップＳ８０１７において予告Ａに応じたプロセステーブルが選択される。また、例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Ｂと特定した場合には、ステップＳ８０１７において予告Ｂに応じたプロセステーブルが選択される。また、例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Ｃと特定した場合には、ステップＳ８０１７において

予告Ｃに応じたプロセステーブルが選択される。

【０４３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドとして、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ１５１２）。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１５１２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定するためのテーブルとして、大当り用の振動タイミング決定テーブルを選択する（ステップＳ１５１３）。そして、ステップＳ１５１５に移行する。

【０４３４】

一方、大当りの変動パターンでなかった場合（すなわち、スーパーリーチはずれである場合）には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の振動タイミング決定テーブルを選択する（ステップＳ１５１４）。そして、ステップＳ１５１５に移行する。

【０４３５】

ステップＳ１５１５では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１５１３，Ｓ１５１４で選択した振動タイミング決定テーブルを用いて、操作予告演出中のスティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定する。図５５は、振動タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図５５（Ａ）は、ステップＳ１５１３で選択される大当り用の振動タイミング決定テーブルである。また、図５５（Ｂ）は、ステップＳ１５１４で選択されるリーチはずれ用の振動タイミング決定テーブルである。図５５に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の操作タイミングとして、演出図柄の変動表示を開始してから５秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始される場合と、演出図柄の変動表示を開始してから２秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始される場合とがある。

【０４３６】

この実施の形態では、図５５に示すように、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で、演出図柄の変動表示を開始してから５秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始されるように、各振動タイミング決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、各振動タイミング決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で、演出図柄の変動表示を開始してから２秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始されるように、各振動タイミング決定テーブルにおいて判定値が割り振られてもよい。

【０４３７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の振動を開始するタイミングを計測するための振動開始時間計測タイマ１に、ステップＳ１５１５で決定した振動タイミング（本例では、５秒または２秒）をセットする（ステップＳ１５１６）。

【０４３８】

図５６および図５７は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８１０１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８１０２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、振動開始時間計測タイマ１の値を１減算する（ステップＳ８１０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、後述する振動時間計測タイマ１の値を１減算する（ステップＳ８１０４）。

【０４３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８１０５）、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Ｓ８１０６）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８１０７）。この場合、ステップＳ８０１６の予告演出設定処理において操作予告演出を実行することに決定されている場合には、例えば、演出表示装置９の表示画面においてクレーンを操作して景品を獲得するような態様のクレーンゲームを表示する演出を行う。なお、この場合、例えば、遊技者によるスティックコントローラ１２２の操作に応じて演出表示装置９の表示画面においてクレーンを移動表示するようにすることが望ましい。

【０４４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２が振動動作中であることを示す振動中フラグ１がセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１０８）。なお、振動中フラグ１は、後述するステップＳ８１１５でセットされる。

【０４４１】

振動中フラグ１がセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作予告実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１０９）。操作予告実行フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動開始時間計測タイマ１がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ８１１０）。振動開始時間計測タイマ１がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動タイミングとなっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、バイブレータ用モータ１２６を駆動してスティックコントローラ１２２の振動動作を開始する（ステップＳ８１１１）とともに、振動中フラグ１をセットする（ステップＳ８１１２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の振動動作を開始した後の振動時間を計測するための振動時間計測タイマ１に、予告演出設定処理のステップＳ１５１０で決定した振動時間をセットする（ステップＳ８１１３）。

【０４４２】

ステップＳ８１０８で振動中フラグ１がセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動時間計測タイマ１がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ８１１４）。振動時間計測タイマ１がタイムアウトしていなければ（すなわち、まだスティックコントローラ１２２の振動時間内であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出したか否かを確認する（ステップＳ８１１５）。この実施の形態では、ステップＳ８１１５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技者から見て手前方向にスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａが傾倒操作されたことを示す検出信号を、スティックコントローラ１２２に設けられている傾倒方向センサユニット１２から入力したか否かを判定する。スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出したことを示す操作検出フラグ１をセットする（ステップＳ８１１６）。

【０４４３】

ステップＳ８１１４で振動時間計測タイマ１がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作を開始した後、振動時間を経過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、バイブレータ用モータ１２６の駆動を停止してスティックコントローラ１２２の振動動作を停止する（ステップＳ８１１７）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動中フラグ１もリセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグ１がセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１１８）。操作検出フラグ１がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作失敗時用のプロセスデータへの切替を行い（ステップＳ８１１９）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップＳ８１２０）。この

後、ステップＳ８１１９で切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップＳ８１０７が実行されることによって、スティックコントローラ１２２の操作に失敗したことに対応する演出（例えば、演出表示装置９の表示画面において「おしい！」などの文字列を表示する演出）が実行される。

【０４４４】

一方、ステップＳ８１１８で操作検出フラグ１がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８１１９，Ｓ８１２０の処理を実行することなく、そのままステップＳ８１２１に移行する。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動開始処理のステップＳ８０１７で選択されたプロセスデータをそのまま用いて、次のタイマ割込以降でステップＳ８１０７が実行されることによって、操作予告演出の残りの演出を実行することになる。この場合、例えば、予告Ａの操作予告演出に応じたプロセスデータがセットされている場合には、演出表示装置９の表示画面において「激アツ！」などの文字列を表示する演出が実行される。また、例えば、予告Ｂの操作予告演出に応じたプロセスデータがセットされている場合には、演出表示装置９の表示画面において「大チャンス！」などの文字列を表示する演出が実行される。また、例えば、予告Ｃの操作予告演出に応じたプロセスデータがセットされている場合には、演出表示装置９の表示画面において「チャンス！」などの文字列を表示する演出が実行される。

【０４４５】

なお、ステップＳ８１１８で操作検出フラグ１がセットされていた場合にも（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出された場合にも）、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことに対応する演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップＳ８１０７を実行することによって、操作予告演出の残りの演出を実行するようにしてもよい。

【０４４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１２１）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８１２２）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１９の連続予告演出態様決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップＳ８１２３）。なお、連続予告演出を実行することに決定されている場合、具体的には、演出図柄の変動開始後、あらかじめ定められた時間が経過したタイミングで、対応する演出態様で連続予告演出が実行される。また、連続予告演出を実行する場合、その連続予告演出を実行するタイミングでステップＳ８１２１においてＹと判定され、連続予告中断中フラグがセットされていないことを条件として、ステップＳ８１２３の処理が実行される。そして、連続予告演出を終了するまでステップＳ８１２１で繰り返しＹと判定され、ステップＳ８１２３の処理が実行される。一方、ステップＳ８１２２で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップＳ８１２３を実行することなく、そのままステップＳ８１２４に移行する。

【０４４７】

そして、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Ｓ８１２４）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８１２５）。

【０４４８】

図５８～図６０は、操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図５

８～図６０に示す例では、説明をしやすくするために、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄや保留記憶表示部１８ｃ，１８ｄの図示を省略している。また、図５８～図６０において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【０４４９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図５８（１）に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）において操作予告演出を実行することに決定し、操作予告演出に応じたプロセスデータを選択して（ステップＳ８０１７参照）、演出図柄の変動表示を開始したものとする。

【０４５０】

次いで、図５８（２）に示すように、演出表示装置９の表示画面において、例えば、スティックコントローラ１２２の絵が表示されるとともに、「チャンスゲーム！！　Ｖトリガーを倒して賞品ゲットせよ！」などの文字列が表示され、操作予告演出が開始される。なお、操作予告演出が開始されると、例えば、図５８（２）以降に示すように、演出表示装置９の表示画面の右上隅で演出図柄の変動表示が縮小表示されて継続される。

【０４５１】

次いで、操作予告演出が開始されると、図５８（３）に示すように、演出表示装置９の表示画面において賞品郡２０１が表示されるとともに、クレーン２００が表示される。そして、図５８（３）（４）に示すように、クレーン２００が表示画面の左方から中央に移動するような態様の演出が実行される。なお、この場合、図５８（４）に示すように、遊技者によってスティックコントローラ１２２を右方向に傾斜させるような操作が行われたことにもとづいて、図５８（３）（４）に示すように、クレーン２００が右方向に移動するような演出を実行するようにすることが望ましい。

【０４５２】

次いで、スティックコントローラ１２２の振動動作開始のタイミングが到来すると、図５９（５）に示すように、スティックコントローラ１２２の振動動作が開始される（ステップＳ８１１０，Ｓ８１１１参照）。なお、図５９に示す例では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）の振動時間の決定結果にもとづいて（ステップＳ１５１０参照）、１秒間にわたってスティックコントローラ１２２が振動動作されるものとする。また、図５９に示す例では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）の振動タイミングの決定結果にもとづいて（ステップＳ１５１５参照）、振動タイミングとして、変動表示開始後の２秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始されるものとする。そして、図５９（５）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ１２２を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図５９（６）（７）に示すように、クレーン２００によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図５９（８）に示すように、所定の遊技状態（大当りやスーパーリーチ）となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図５９（８）に示す例では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）において操作予告演出の種類として「予告Ｃ」が決定されたことにもとづいて（ステップＳ１５１０参照）、「チャンス！」などの文字列が表示される場合が示されている。なお、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に操作された場合には、演出図柄変動開始処理のステップＳ８０１７で選択されたプロセスデータに従って、そのまま図５９（６）～図５９（８）に示すような演出が実行される。その後、図５９（１３）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「７」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

【０４５３】

一方、図５９（９）に示すように、スティックコントローラ１２２の振動動作が開始されても（ステップＳ８１１０，Ｓ８１１１参照）、所定の振動時間内に操作することができず、図５９（１０）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作を終了し

てから（所定の振動時間を終了してから）スティックコントローラ１２２が操作された場合には、図５９（１０）（１１）に示すように、クレーン２００によって賞品を掴み取ることに失敗する態様の演出が実行され、図５９（１２）に示すように、演出表示装置９の表示画面において「おしい！」などの文字列が表示される演出が実行される。なお、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、演出図柄変動開始処理のステップＳ８０１７で選択されたプロセスデータから、操作失敗時用のプロセスデータに切り替えられ（ステップＳ８１１９参照）、切り替え後のプロセスデータに従って図５９（１０）～図５９（１２）に示すような演出が実行される。その後、図５９（１３）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「７」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

【０４５４】

なお、図５９（９）～図５９（１２）に示す例では、スティックコントローラ１２２が操作されても所定の振動時間の後に操作された場合に、操作失敗時用の演出に切り替えて実行する場合が示されているが、所定の振動時間の後に操作された場合にかぎらず、例えば、所定の振動時間の前にしかスティックコントローラ１２２の操作が行われなかった場合や、スティックコントローラ１２２の操作が全く行われなかった場合にも、図５９（９）～図５９（１２）と同様の演出が実行される。また、所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２の操作が行われた場合であっても、所定の方向（本例では、手前）以外の方向に操作された場合にも、図５９（９）～図５９（１２）と同様の演出が実行される。

【０４５５】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の振動時間として、１秒以外に３秒や５秒などより長い時間が決定される場合がある（ステップＳ１５１０参照）。図６０（１４）～図６０（１７）に示す例では、スティックコントローラ１２２の振動時間としてより長い時間が決定された場合が示されている。なお、本例では、スティックコントローラ１２２の振動時間として３秒が決定されたものとする。この場合、図６０（１４）に示すように、スティックコントローラ１２２の振動動作が開始されると（ステップＳ８１１０，Ｓ８１１１参照）、図６０（１４）（１５）に示すように、スティックコントローラ１２２がより長い時間（３秒間）にわたって振動動作される。そして、図６０（１５）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ１２２を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図６０（１５）（１６）に示すように、クレーン２００によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図６０（１７）に示すように、所定の遊技状態（大当りやスーパーリーチ）となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図６０（１７）に示す例では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）において操作予告演出の種類として「予告Ｂ」が決定されたことにもとづいて（ステップＳ１５１０参照）、「大チャンス！」などの文字列が表示される場合が示されている。その後、図６０（２２）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「７」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

【０４５６】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の振動タイミングとして、変動表示開始後の２秒後よりも遅い５秒後が決定される場合がある（ステップＳ１５１５参照）。図６０（１８）～図６０（２１）に示す例では、スティックコントローラ１２２の振動タイミングとしてより遅い５秒後が決定された場合が示されている。この場合、図６０（１８）に示すように、演出図柄の変動表示開始後の２秒後を経過してもスティックコントローラ１２２の振動動作は開始されず、図６０（１９）に示すように、変動表示開始後の５秒後になったことにもとづいてスティックコントローラ１２２の振動動作が開始される（ステップＳ８１１０，Ｓ８１１１参照）。そして、図６０（１９）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ１２２を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合に

は、図６０（１９）（２０）に示すように、クレーン２００によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図６０（２１）に示すように、所定の遊技状態（大当りやスーパーリーチ）となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図６０（２１）に示す例では、予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）において操作予告演出の種類として「予告Ｃ」が決定されたことにもとづいて（ステップＳ１５１０参照）、「激アツ！」などの文字列が表示される場合が示されている。その後、図６０（２２）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「７」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

【０４５７】

図６１は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。このうち、図６１（Ａ）は、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。また、図６１（Ｂ）は、「カウントダウン」または「保留球変化」の連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。

【０４５８】

この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される（ステップＳ８００４参照）。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第１特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰しても、図６１に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（ステップＳ８００７のＹ，Ｓ８００８参照）。また、第１特別図柄の変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰すると、図６１に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する（ステップＳ８００７のＮ参照）。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第２特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる場合には、図６１に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（後述するステップＳ９７８参照）。

【０４５９】

なお、図４５および図４６に示すように、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」と入賞時判定された場合には、「カウントダウン」および「保留球変化」の連続予告演出が実行される場合はない。そのため、この場合には、図６１（Ｂ）に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第１特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことにより連続予告演出が実行される場合はないのであるから、第２特別図柄の変動表示が割り込んで実行されるという問題は生じない。

【０４６０】

また、この実施の形態では、図６１に示すように、連続予告演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が割り込む場合には、その第２特別図柄の変動表示中には予告演出（当該第２特別図柄の変動表示に対する予告を行う演出）を実行しないように制御される（ステップＳ８０１５のＹ参照）。

【０４６１】

なお、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合に、連続予告演出を一旦中断し第２特別図柄の変動表示の終了後に再開または終了する場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合に連続予告演出の設定をクリアして連続予告演出を一律に終了するように構成してもよい。

【０４６２】
図６２は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７１）。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８８３に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８８２で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップＳ８８４で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップＳ８７１で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８７２～Ｓ８７３の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップＳ８８３に移行する。

【０４６３】
停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、記憶されている停止図柄（はずれ図柄、または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップＳ８７２）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【０４６４】
そして、ステップＳ８７２で大当り図柄を表示しない場合（すなわち、はずれ図柄を表示する場合：ステップＳ８７３のＮ）は、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７４）。セットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８７５）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８７６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、減算後の変動回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ８７７）。そして、変動回数カウンタの値が０になっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている連続予告実行中フラグ（第１連続予告実行中フラグまたは第２連続予告実行中フラグ）をリセットする（ステップＳ８７８）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される１つ前の変動表示まで連続予告演出が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に連続予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には連続予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、連続予告演出を実行するようにしてもよい。

【０４６５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ８７９）。なお、ステップＳ８７９の時短後回数カウンタの計測処理は、遊技状態が時短状態に移行されている場合にのみ実行するようにしてもよい。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ８８０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第４図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図４７のステップＳ８１１に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８８１）。

【０４６６】
ステップＳ８７２で大当り図柄を表示する場合には（ステップＳ８７３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ８８２）、ファンファ

ーレフラグがセットされたか否か確認する（ステップＳ８８３）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップＳ８８３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップＳ８８４）とともに、確変大当りまたは通常大当りであるか否かを確認する（ステップＳ８８５）。なお、確変大当りまたは通常大当りであるか否かは、具体的には、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。確変大当りまたは通常大当りでなければ（すなわち、突然確変大当りまたは小当りであれば）、ステップＳ８８８に移行する。

【０４６７】

ステップＳ８８５で確変大当りまたは通常大当りであれば（すなわち、１５ラウンドの大当りであれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り回数カウンタの値を１加算し（ステップＳ８８６）。後述する選択演出（この実施の形態では、大当り遊技中に実行する演出を選択する演出）を設定する選択演出設定処理を実行する（ステップＳ８８７）。

【０４６８】

なお、この実施の形態では、ステップＳ８８６で大当り回数カウンタが１ずつ加算されるとともに、コマンド解析処理のステップＳ６６８Ａが実行されることによって通常状態となれば大当り回数カウンタがリセットされることによって、確変状態や時短状態である期間内において大当りが発生した回数がカウントされる。なお、この実施の形態では、通常状態である状態から最初に確変大当りや通常大当りが発生して確変状態や時短状態に移行されるときに、その最初に発生した確変大当りや通常大当りも１回と数えて大当り回数カウンタをカウントアップしていく場合を示しているが、正確にはその最初に発生した確変大当りや通常大当りによる大当り遊技状態が終了した後に確変状態や時短状態に移行されるのであるから、その最初に発生した確変大当りや通常大当りは１回とは数えず、その後、大当り遊技状態が終了して確変状態や時短状態に制御されてから以降に発生した大当りの回数をカウントするようにしてもよい。

【０４６９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ８８８）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８８７の選択演出設定処理で選択演出を実行することに設定された場合には、その選択演出に応じたプロセスデータを選択する。そして、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８８９）。

【０４７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り（突然確変大当りを含む）であるか否かを確認する（ステップＳ８９０）。なお、大当りであるか否かは、具体的には、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を確認することにより判定できる。大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタをクリアする（ステップＳ８９１）。すなわち、大当り（確変大当り、通常大当りまたは突然確変大当り）となっていれば、大当り遊技終了後に時短状態に移行される可能性があるのであるから、時短後回数カウンタをリセットする。従って、この実施の形態では、ステップＳ８７９，Ｓ８９０，Ｓ８９１の処理が実行されることによって、時短状態移行後の変動表示の実行回数をカウントすることができる。

【０４７１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に対応した値に設定する（ステップＳ８９２）。

【０４７２】

図６３は、ステップＳ８８７の選択演出設定処理を示すフローチャートである。なお、「選択演出」とは、ある演出期間中に実行される演出を選択する演出であって、この実施の形態では、大当り遊技の開始前（具体的には、ファンファーレ演出中）に、大当り遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）をスペシャルラウンド対応の演出（例えば、通常ラウンドとは異なるキャラクタや背景色を用いた演出。また、通常ラウンドとは異なる音出力を行う（例えば、通常ラウンドとは異なる曲の音声を出力する）

演出。）とするか通常ラウンド対応の演出とするかを選択する演出が実行される。

【０４７３】

また、この実施の形態では、選択演出が実行される場合、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間振動動作される。この「所定の振動時間」とは、選択演出の実行期間中にスティックコントローラ１２２を振動動作させる時間であって、遊技者によるスティックコントローラ１２２の所定方向への操作（この実施の形態では、手前方向に傾斜させる操作）を有効な操作として受け付ける時間である。従って、この実施の形態では、選択演出実行中の所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２の所定方向への操作が検出されたことを条件として、大当り遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）としてスペシャルラウンド対応の演出が選択される。一方で、スティックコントローラ１２２の所定方向への操作が行われても、所定の振動時間内でなければ、大当り遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）として通常ラウンド対応の演出が選択される。なお、この実施の形態では、所定の振動時間として５秒、３秒または１秒が決定される場合がある。

【０４７４】

なお、選択演出が実行される場合、その選択演出の実行中に、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件に特定の演出が選択されるのであるが、この実施の形態では、大当り遊技の開始前に、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」としてスペシャルラウンド対応の演出が選択され、大当り遊技中に実行される。なお、選択演出の実行タイミングや特定の演出として選択される演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、演出図柄の変動開始時や変動表示中に選択演出を実行し、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」として、通常とは異なる演出態様で演出図柄の変動表示を実行してもよい。また、例えば、大当り遊技の開始時前はなく、大当り開始時（例えば、第１ラウンド）や大当り遊技中の所定ラウンド（例えば、第７ラウンドや第１０ラウンド）で選択演出を実行し、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」として、所定ラウンドより後のラウンドにおいてスペシャルラウンド対応の演出を実行してもよい。

【０４７５】

選択演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、選択演出を実行するか否かを決定するための選択演出決定テーブルを用いて、選択演出の実行有無を決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、選択演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ１６０１）。図６４は、選択演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図６４に示すように、この実施の形態では、確変大当りまたは通常大当りとなった場合には、５０パーセントの割合で選択演出が実行されるように、選択演出決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、選択演出決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当り回数カウンタの値にもとづいて、大当りが発生した回数によって選択演出が実行される割合が異なるように、判定値を割り振ってもよい。

【０４７６】

次いで、選択演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ１６０２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り回数カウンタの値にもとづいて大当りとなった回数を特定し、特定した大当り回数にもとづいてスティックコントローラ１２２の振動時間を決定する（ステップＳ１６０３）。図６５は、振動時間の決定方法の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図６５に示すように、大当り回数が３回以上であればスティックコントローラ１２２の振動時間を５秒に決定し、大当り回数が２回であればスティックコントローラ１２２の振動時間を３秒に決定し、大当り回数が１回であればスティックコントローラ１２２の振動時間を１秒に決定する。

【０４７７】

なお、大当り回数に応じて一義的に振動時間が決定されるのではなく、振動時間を決定するための振動時間決定テーブルをあらかじめ用意し、乱数を用いた抽選処理を行うことによって、スティックコントローラ１２２の振動時間を決定するようにしてもよい。この場合、大当り回数が多くなるに従って振動時間が長くなるように、振動時間決定テーブルの判定値を割り振るようにしてもよい。

【０４７８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１６０３で決定した振動時間を、例えば、ＲＡＭに設けられた所定の振動時間格納領域に一旦格納する。

【０４７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択演出を実行することを示す選択演出実行フラグをセットする（ステップＳ１６０４）。

【０４８０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択演出中のスティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定するための振動タイミング決定テーブル（選択演出用）を用いて、選択演出中のスティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ１２２の振動タイミングを決定する（ステップＳ１６０５）。図６６は、振動タイミング決定テーブル（選択演出用）の具体例を示す説明図である。図６６に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の操作タイミングとして、ファンファーレ演出を開始してから５秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始される場合と、ファンファーレ演出を開始してから２秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始される場合とがある。なお、振動タイミング決定テーブル（選択演出用）における判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当り回数カウンタの値にもとづいて、大当りが発生した回数によって振動タイミングが異なるように、判定値を割り振ってもよい。

【０４８１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の振動を開始するタイミングを計測するための振動開始時間計測タイマ２に、ステップＳ１６０５で決定した振動タイミング（本例では、５秒または２秒）をセットする（ステップＳ１６０６）。

【０４８２】

図６７および図６８は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド１開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップＳ９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ９０２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、振動開始時間計測タイマ２の値を１減算する（ステップＳ９０２Ａ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、後述する振動時間計測タイマ２の値を１減算する（ステップＳ９０２Ｂ）。

【０４８３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、枠ＬＥＤ２８等）の制御を実行する（ステップＳ９０３）。例えば、演出表示装置９において大当り図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。この場合、ステップＳ８８７の選択演出設定処理において選択演出を実行することに決定されている場合には、例えば、演出表示装置９の表示画面において、遊技者によるスティックコントローラ１２２の操作に応じて、大当り遊技中のラウンドをスペシャルラウンドとするか通常ラウンドとするかを選択する態様の演出が実行される。

【０４８４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどう

かを確認し（ステップＳ９０４）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ９０５）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ９０６）。

【０４８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２が振動動作中であることを示す振動中フラグ２がセットされているか否かを確認する（ステップＳ９０７）。なお、振動中フラグ２は、後述するステップＳ９１１でセットされる。

【０４８６】

振動中フラグ２がセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択演出実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９０８）。選択演出実行フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動開始時間計測タイマ２がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ９０９）。振動開始時間計測タイマ２がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動タイミングとなっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、バイブレータ用モータ１２６を駆動してスティックコントローラ１２２の振動動作を開始する（ステップＳ９１０）とともに、振動中フラグ２をセットする（ステップＳ９１１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の振動動作を開始した後の振動時間を計測するための振動時間計測タイマ２に、選択演出設定処理のステップＳ１６０３で決定した振動時間をセットする（ステップＳ９１２）。

【０４８７】

ステップＳ９０７で振動中フラグ２がセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動時間計測タイマ２がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ９１３）。振動時間計測タイマ２がタイムアウトしていなければ（すなわち、まだスティックコントローラ１２２の振動時間内であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出したか否かを確認する（ステップＳ９１４）。この実施の形態では、ステップＳ９１４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技者から見て右方向にスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａが傾倒操作されたことを示す検出信号を、スティックコントローラ１２２に設けられている傾倒方向センサユニット１２から入力したか否かを判定する。スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２による所定方向の操作を検出したことを示す操作検出フラグ２をセットする（ステップＳ９１５）。

【０４８８】

ステップＳ９１３で振動時間計測タイマ２がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作を開始した後、振動時間を経過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、バイブレータ用モータ１２６の駆動を停止してスティックコントローラ１２２の振動動作を停止する（ステップＳ９１６）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、振動中フラグ２もリセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグ２がセットされているか否かを確認する（ステップＳ９１７）。操作検出フラグ２がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作失敗時用のプロセスデータへの切替を行い（ステップＳ９１８）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップＳ９１９）。この後、ステップＳ９１８で切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップＳ９０３が実行されることによって、スティックコントローラ１２２の操作に失敗したことに対応する演出（例えば、通常ラウンドに決定されたことを表示する演出）が実行される。

【０４８９】

一方、ステップＳ９１７で操作検出フラグ２がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９１８，Ｓ９１９の処理を実行することなく、そのまま処理を終了する。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動停止処理のステップＳ８８８で選択されたプロセスデータをそのまま用いて、次のタイマ割込以降でステップＳ９０３が実行されることによって、選択演出の残りの演出を実行することになる。この場合、例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを表示する演出が実行される。

【０４９０】

なお、ステップＳ９１７で操作検出フラグ２がセットされていた場合にも（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出された場合にも）、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことに対応する演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップＳ９０３を実行することによって、選択演出の残りの演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを表示する演出）を実行するようにしてもよい。

【０４９１】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作検出フラグ２がセットされているか否かを確認する（ステップＳ９２０）。操作検出フラグ２がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、スペシャルラウンド用のラウンド中演出（例えば、通常ラウンドとは異なるキャラクタや背景色を用いた演出。また、通常ラウンドとは異なる音出力を行う（例えば、通常ラウンドとは異なる曲の音声を出力する）演出。）を選択する（ステップＳ９２１）。一方、操作検出フラグ２がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ１２２の振動動作中にスティックコントローラ１２２による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、通常ラウンド用のラウンド中演出を選択する（ステップＳ９２２）。

【０４９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップＳ９２３）、ステップＳ９２１，Ｓ９２２で選択したラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ９２４）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ９２５）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に設定する（ステップＳ９２６）。

【０４９３】

その後、スペシャルラウンドが選択されている場合には、大当り遊技中の各ラウンドやラウンド間において、スペシャルラウンドに応じたラウンド中演出やインターバル演出が実行されることになる。一方、通常ラウンドが選択されている場合には、大当り遊技中の各ラウンドやラウンド間において、通常ラウンドに応じたラウンド中演出やインターバル演出が実行されることになる。

【０４９４】

図６９および図７０は、選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図６９および図７０に示す例では、説明をしやすくするために、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄや保留記憶表示部１８ｃ，１８ｄの図示を省略している。また、図６９および図７０において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【０４９５】

図６９（１）～図６９（３）に示すように、演出図柄の変動表示においてリーチ状態が発生し、最終的に大当り図柄が導出表示されて大当りとなり、選択演出設定処理（ステップＳ８８７参照）において選択演出を実行することに決定された場合には、ファンファー

レ演出において、図６９（４）に示すように、例えば、演出表示装置９の表示画面において「振動中のタイミングで操作したらいいことあるかも！」などの文字列が表示され、選択演出が開始される。

【０４９６】

次いで、スティックコントローラ１２２の振動動作開始のタイミングが到来すると、図７０（５）に示すように、スティックコントローラ１２２の振動動作が開始される（ステップＳ９０９，Ｓ９１０参照）。なお、図７０に示す例では、選択演出設定処理（ステップＳ８８７参照）の振動時間の決定結果にもとづいて（ステップＳ１６０３参照）、１秒間にわたってスティックコントローラ１２２が振動動作されるものとする。また、図７０に示す例では、選択演出設定処理（ステップＳ８８７参照）の振動タイミングの決定結果にもとづいて（ステップＳ１６０５参照）、振動タイミングとして、ファンファーレ演出開始後の２秒後にスティックコントローラ１２２の振動動作が開始されるものとする。そして、図７０（５）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ１２２を右方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図７０（６）（７）に示すように、所定の振動時間を経過した後にスペシャルラウンドが選択されたことを示す表示（例えば、「スペシャルラウンド決定！」などの文字列）が表示される。そして、その後、図７０（８）に示すように、演出表示装置９の表示画面において「大当り！」などの文字列が表示され、大当り遊技が開始される。なお、スティックコントローラ１２２が所定の振動時間内に操作された場合には、演出図柄変動停止処理のステップＳ８８８で選択されたプロセスデータに従って、そのまま図７０（６）～図７０（８）に示すような演出が実行される。

【０４９７】

一方、図７０（９）に示すように、スティックコントローラ１２２の振動動作が開始されても（ステップＳ９０９，Ｓ９１０参照）、所定の振動時間内に操作することができず、図７０（１０）に示すように、スティックコントローラ１２２が振動動作を終了してから（所定の振動時間を終了してから）スティックコントローラ１２２が操作された場合には、図７０（１１）に示すように、所定の振動時間を経過した後に通常ラウンドが選択されたことを示す表示（例えば、「おしいけど　通常ラウンド決定！」などの文字列）が表示される。そして、その後、図７０（１２）に示すように、演出表示装置９の表示画面において「大当り！」などの文字列が表示され、大当り遊技が開始される。なお、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、演出図柄変動停止処理のステップＳ８８８で選択されたプロセスデータから、操作失敗時用のプロセスデータに切り替えられ（ステップＳ９１８参照）、切り替え後のプロセスデータに従って図７０（１０）～図７０（１２）に示すような演出が実行される。

【０４９８】

なお、図７０（９）～図７０（１２）に示す例では、スティックコントローラ１２２が操作されても所定の振動時間の後に操作された場合に、操作失敗時用の演出に切り替えて実行する場合が示されているが、所定の振動時間の後に操作された場合にかぎらず、例えば、、所定の振動時間の前にしかスティックコントローラ１２２の操作が行われなかった場合や、スティックコントローラ１２２の操作が全く行われなかった場合にも、図７０（９）～図７０（１２）と同様の演出が実行される。また、所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２の操作が行われた場合であっても、所定の方向（本例では、右方向）以外の方向に操作された場合にも、図７０（９）～図７０（１２）と同様の演出が実行される。

【０４９９】

なお、操作予告演出の場合と同様に、この実施の形態では、選択演出を実行する場合においても、スティックコントローラ１２２の振動時間として、１秒以外に３秒や５秒などより長い時間が決定される場合がある（ステップＳ１６０３参照）。また、操作予告演出の場合と同様に、この実施の形態では、選択演出を実行する場合においても、スティックコントローラ１２２の振動タイミングとして、ファンファーレ演出開始後の２秒後よりも

遅い５秒後が決定される場合がある（ステップＳ１６０５参照）。

【０５００】

また、この実施の形態では、選択演出における演出の選択態様として、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことにもとづいて、スペシャルラウンドが選択される態様の演出が実行される場合を示したが、選択演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、複数の選択肢を表示するようにし、スティックコントローラ１２２を操作して、いずれかの選択肢を選択操作するような態様で選択演出を実行してもよい。

【０５０１】

図７１は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマの値を１減算する（ステップＳ９７１）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中演出（ステップＳ８０５参照）またはラウンド後処理（ステップＳ８０６参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ９７２）。

【０５０２】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップＳ９７２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ９７３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７等）を制御する処理を実行する（ステップＳ９７４）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【０５０３】

なお、エンディング演出を実行する場合にも、操作検出フラグ２がセットされているか否かにもとづいて（すなわち、選択演出中にスティックコントローラ１２２の操作に成功したか否かにもとづいて）、異なる演出態様のエンディング演出を選択して実行するようにしてもよい。

【０５０４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ９７５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ９７６）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ９７７）。

【０５０５】

演出期間計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップＳ９７２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第１はずれ連続予告実行中フラグ、第１リーチ連続予告実行中フラグ、または第１大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ９７８）。ステップＳ９７８の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第２特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第２特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

【０５０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする（ステップＳ９７９）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ９８０）。

【０５０７】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図７２～図７５は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図７２は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図７３は、「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図７４は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図７５は、「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図７２～図７５において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図７２～図７５に示す例では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合を示しているが、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合も同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【０５０８】

まず、図７２を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図７２に示す例では、まず、図７２（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図７２（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７２（２）に示すように、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする（ステップＳ８００Ｅ参照）。そして、図７２（３）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７２（１）（２）に示すように、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７２（３）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５０９】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７２（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図７２（５）に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７２（４）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７２（５）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７２（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュ

ータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図７２（６）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図７２に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置９の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図７２（５）において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

【０５１１】

そして、図７２（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ８１０７参照）、図７２（８）に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７２（６）（７）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７２（８）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７２（９）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図７２（９）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）。なお、図７２（９）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。

【０５１３】

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

【０５１４】

また、図７２に示すように、演出図柄の変動表示の実行中には、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいても第４図柄の変動表示が実行され、演出図柄の停止図柄が停止表示されると、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいても第４図柄の停止図柄が停止表示される。そして、次の変動表示が開始されるまで第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいても第４図柄の停止図柄が継続して表示されたままの状態となる。従って、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃには、常に第４図柄の変動表示がされているか、もしくは第４図柄の停止図柄が停止表示されている。なお、このことは、以下に示す図７３～図７５の演出態様で連続予告演出を実行する場合も同様である。また、大当り遊技状態に移行している場合には、第４図柄表示領域における表示を行わないようにしてもよい。

【０５１５】
次に、図７３を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図７３に示す例では、まず、図７３（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図７３（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７３（２）に示すように、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする（ステップＳ８００Ｅ参照）。そして、図７３（３）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７３（１）（２）に示すように、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７３（３）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１６】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７３（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図７３（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７３（５）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ８１２３参照）、最終停止図柄（図７３（５）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７３（４）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７３（５）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１７】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７３（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図７３（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７３（７）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ８１２３参照）、最終停止図柄（図７３（７）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７３（６）に示す場合も、演出図柄の変動

表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７３（７）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７３（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図７３（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７３（９）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ８１２３参照）、最終停止図柄（図７３（９）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７３（８）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７３（９）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５１９】

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

【０５２０】

次に、図７４を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図７４に示す例では、まず、図７４（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図７４（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７４（２）に示すように、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする（ステップＳ８００Ｅ参照）。そして、図７４（３）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７４（１）（２）に示すように、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示も実行される。そし

て、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７４（３）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２１】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７４（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図７４（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント３！」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７４（５）に示すように、最終停止図柄（図７４（５）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７４（４）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７４（５）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７４（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図７４（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント２！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７４（７）に示すように、最終停止図柄（図７４（７）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７４（６）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７４（７）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７４（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図７４（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント１！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７４（９）に示すように、最終停止図柄（図７４（９）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７４（８）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７４（９）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２４】

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

【０５２５】

次に、図７５を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する

。図７５に示す例では、まず、図７５（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図７５（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７５（２）に示すように、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする（ステップＳ８００Ｅ参照）。そして、図７５（３）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７５（１）（２）に示すように、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７５（３）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２６】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７５（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図７５（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図７５（４）に示す例では星形表示）に変更する（ステップＳ８１２３参照）。なお、図７５に示す例では、入賞時判定を行った後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに（始動入賞が発生したタイミングで）、入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して、図７５（５）に示すように、最終停止図柄（図７５（５）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７５（５）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図７５（５）に示す例では星形表示）とする。なお、図７５（４）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７５（５）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２７】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７５（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図７５（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図７５（６）に示す例では星形表示）を継続する（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７５（７）に示すように、最終停止図柄（図７５（７）でははずれ図柄）を停止

表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７５（７）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図７５（７）に示す例では星形表示）とする。なお、図７５（６）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７５（７）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７５（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図７５（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図７５（８）に示す例では星形表示）を継続する（ステップＳ８１２３参照）。そして、変動時間が終了して、図７５（９）に示すように、最終停止図柄（図７５（９）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７５（９）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図７５（９）に示す例では星形表示）とする。なお、図７５（８）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７５（９）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５２９】

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

【０５３０】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン（図７に示す非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１、スーパーＰＡ３－２、ノーマルＰＢ２－３、ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－４、特殊ＰＧ１－３）が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図７６は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図７６において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図７６に示す例では、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

【０５３１】

図７６に示す例では、まず、図７６（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図７６（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、第１保留記憶数加算指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７６（２）に示すように、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図７６（３）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８３０１参照）。なお、図７６（１）（２）に示すように、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図７６

（３）に示すように、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の停止図柄が停止表示される。

【０５３２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図７６（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５６参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図７６（５）に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。なお、図７６（４）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて第４図柄の変動表示が実行される。また、図７６（５）では、変動を停止する場合ではないので、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて、停止図柄を停止表示することなく、継続して第４図柄の変動表示が実行される。

【０５３３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７６（６）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図７６（６）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図７６に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置９の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図７６（５）において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図７６（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示は変化しない。

【０５３４】

そして、図７６（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ８１０７参照）、図７６（８）に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。また、変動を停止する場合ではないので、第１特別図柄用の第４図柄表示領域９ｃにおいて、停止図柄を停止表示することなく、継続して第４図柄の変動表示が実行される。

【０５３５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７６（９）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図７６（９）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。

【０５３６】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰り返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図７２に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図７６に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。従って、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対

する興趣を向上させることができる。

【０５３７】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図７７は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図７７に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図７７に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

【０５３８】

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

【０５３９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数（第１保留記憶数または第２保留記憶数）を１加算する（ステップＳ６５１，Ｓ６５２，Ｓ６５４，Ｓ６５５参照）。図７７に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶数加算指定コマンドの受信前の保留記憶数が３であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数保存領域（第１保留記憶数保存領域または第２保留記憶数保存領域）に格納する保留記憶数を１加算して４とする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて連続予告演出決定処理を実行し（ステップＳ８００Ｅ参照）、連続予告演出態様決定処理（ステップＳ６０１９参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の保留記憶数（図７７に示す例では「４」）を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６０２１参照）。その後、変動時間が終了すると、変動回数カウンタの値を１減算して３とする（ステップＳ８７６参照）。

【０５４０】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数増加指定コマンド（第１保留記憶数増加指定コマンドまたは第２保留記憶数増加指定コマンド）を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図７７に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８７６参照）。

【０５４１】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値が２であることにもとづいて、図７７に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図７７に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８７６参照）。

【０５４２】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変

動回数カウンタの値が１であることにもとづいて、図７７に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図７７に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８７６参照）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値が０になったことにもとづいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ８７７，Ｓ８７８参照）、連続予告演出を終了する。

【０５４３】

なお、この実施の形態では、図７７に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中に連続予告演出を行う場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示においては連続予告演出を実行しないようにしているので、１つの変動表示中に連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している（特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している）。なお、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に連続予告演出を実行し、連続予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

【０５４４】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合には可変入賞球装置１５が開放状態となる頻度が極めて低く、遊技状態が確変状態や時短状態（高ベース状態）である場合には可変入賞球装置が開放状態となる頻度が高められる。そのため、遊技状態が通常状態である場合には、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞することは希であり、主として第１特別図柄の変動表示が連続して実行される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞する頻度が高くなるとともに、第２特別図柄の変動表示が優先実行されることから、主として第２特別図柄の変動表示が連続して実行される。しかし、遊技状態が通常状態である場合であっても、低い頻度であるものの第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞し、第２特別図柄の変動表示が実行される場合がある。この場合、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行している途中に第２始動入賞口１４への始動入賞があると、連続予告演出の途中で第２特別図柄の変動表示が割り込んでくることになる。そこで、この実施の形態では、連続予告演出の途中で第２特別図柄の変動表示が割り込む場合には連続予告演出を中断するように制御する。

【０５４５】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図７８および図７９は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図７８は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図７９は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

【０５４６】

なお、図７８および図７９に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図７８および図７９に示す例において、連続予告演出の実行中における第２始動入賞口１４への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【０５４７】

まず、図７８を参照して、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【０５４８】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１参照）、入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出態様決定処理（ステップＳ６０１９参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。

【０５４９】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数増加指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図７８に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。

【０５５０】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７８に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図７８に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。

【０５５１】

ここで、図７８に示すように、連続予告演出の実行中に第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図７８に示すように、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の実行中であっても第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、図７８に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップＳ８００３，Ｓ８００４参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の中断中に、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップＳ８０１５のＹ参照）。

【０５５２】

そして、第２特別図柄の変動表示を終了して、第１特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし（ステップＳ８００６参照）、図７８に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図７８に示すように、次の第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するときに、演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して、図７８に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。

【０５５３】

次に、図７９を参照して、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【０５５４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１参照）、入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実

行し入賞時判定を行う。そして、「非リーチはずれ」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出態様決定処理（ステップＳ６０１９参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。

【０５５５】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数増加指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図７９に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。

【０５５６】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７９に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ８１２３参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図７９に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８３０１参照）。

【０５５７】

ここで、図７９に示すように、連続予告演出の実行中に第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図７９に示すように、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の実行中であっても第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、図７９に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップＳ８００３，Ｓ８００４参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の中断中に、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップＳ８０１５のＹ参照）。

【０５５８】

そして、第２特別図柄の変動表示を終了して、第１特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ８００６参照）とともに、第１はずれ連続予告実行中フラグをリセットし（ステップＳ８００７，Ｓ８００８参照）、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由となった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図７９に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第２特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

【０５５９】

次に、連続予告抽選禁止期間について説明する。図８０は、連続予告抽選禁止期間を説明するための説明図である。特別図柄の変動表示が開始されるときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数増加指定コマンドを受信して、変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告禁止フラグおよび連続予告禁止期間計測タイマをセットして（ステップＳ６１６Ａ参照）、図８０に示すように、所定期間（例えば、３２ｍｓ）が経過するまで、連続予告演出の決定の処理の実行を禁止する。

【０５６０】

すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから４ｍｓ経過後に表示結果指定コマンドを受信し、さらに４ｍｓ経過後に保留記憶数減算指定コマンドを受信するのであるが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの８ｍｓの間に始動入賞があり保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合には、誤って１個多い保留記憶数にもとづいて連続予告演出の実行回数が決定されてしまうおそれがある。例えば、図８０に示すように、保留記憶数が２個ある状態で変動表示を

開始した後に、保留記憶数減算指定コマンドを受信する前に始動入賞した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数が３個ある状態であると認識することになる。この状態で連続予告演出の決定を行ってしまうと、内部的に保留記憶数を３個と認識していることにより、３回の変動表示にわたって連続予告演出を実行すると決定する事態が生じてしまう。しかしながら、その後、保留記憶数減算指定コマンドを受信して保留記憶数が２個の状態に戻るのであるから、実際には２回の変動表示しか実行されないにもかかわらず３回分の連続予告演出を行うこととなってしまい、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じてしまう。そこで、この実施の形態では、図８０に示すように、変動パターンコマンドを受信しても所定期間（例えば、３２ｍｓ）が経過するまでは連続予告演出の決定を禁止することによって、そのような不都合が生じることを防止している。

【０５６１】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の遊技状態（例えば、大当りやスーパーリーチとなること）に制御される可能性を所定の演出装置（本例では、演出表示装置９）を用いて予告する予告演出（例えば、操作予告演出や、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出など）を実行する。また、振動動作可能なスティックコントローラ１２２を備え、スティックコントローラ１２２を所定の振動時間にわたって振動動作させる制御を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００により実行される予告演出は、スティックコントローラ１２２を振動動作させている所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２に対する操作がなされたときに実行される操作予告演出を含む。そのため、スティックコントローラ１２２が振動動作することによって遊技者に対して意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者に対してスティックコントローラ１２２を操作すべきタイミングを報知することができる。従って、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５６２】

なお、この実施の形態では、操作予告演出や選択演出において、スティックコントローラ１２２を遊技者に握らせることによって、スティックコントローラ１２２が振動動作していることを遊技者に認識させることができるので、スティックコントローラ１２２の操作タイミングであることを遊技者に認識させることができ、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができる。

【０５６３】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２を振動動作させることによって、遊技者に対してスティックコントローラ１２２の操作を促す場合を示したが、遊技者への操作の促し方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ１２２の前面から風を噴射可能に構成し、操作予告演出や選択演出において、スティックコントローラ１２２の前面から風を噴射することによって、遊技者に対してスティックコントローラ１２２の操作を促すようにしてもよい。また、例えば、スティックコントローラ１２２を振動動作させるとともに、スティックコントローラ１２２の前面から風も噴射することによって、遊技者に対してスティックコントローラ１２２の操作を促すようにしてもよい。

【０５６４】

また、スティックコントローラ１２２の振動タイミングは、操作予告演出や選択演出が開始されてから直ちにスティックコントローラ１２２の振動を開始するようにしてもよく、操作予告演出や選択演出が開始されてから何秒か経過してからスティックコントローラ１２２の振動を開始するようにしてもよい。

【０５６５】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として、操作予告演出が実行されたり、選択演出において特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）が実行される場合を示したが、スティックコ

ントローラ１２２の操作に成功したことに加えて、所定のコマンド入力などがなされたことを条件として、操作予告演出が実行されたり、選択演出において特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）が実行されるようにしてもよい。

【０５６６】

なお、この実施の形態では、変動表示の開始時に決定される予告演出の１種として操作予告演出が実行される場合を示したが、他の予告演出として操作予告演出が実行されるようにしてもよい。例えば、連続予告演出（先読み予告）の１態様として操作予告演出を実行してもよく、変動表示中に大当りとなることが確定したことを予告する大当り確定予告演出の１態様として操作予告演出を実行するようにしてもよい。

【０５６７】

連続予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、連続予告演出の演出態様として「モード移行」が選択された場合に操作予告演出を実行するように構成してもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、連続予告演出決定処理のステップＳ６０１９で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定した場合には、図５２に示したステップＳ１５０７～Ｓ１５１６と同様の処理（ただし、操作予告演出の種類を決定する処理の部分を除く）を実行し、スティックコントローラ１２２の所定の振動時間と振動タイミングとを決定する。そして、演出図柄変動中処理のステップＳ８１２３の処理において、例えば、図７３（４）（６）（８）に示すような海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出を実行する際にスティックコントローラ１２２を振動させ、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、背景画面が元の背景画面とは異なる背景画面に切り替わる（例えば、海の背景画面から山の背景画面に切り替わる）態様の演出を実行してもよい。

【０５６８】

また、連続予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として連続予告演出を実行するようにし、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、連続予告演出自体を実行しないように構成してもよい。また、この場合、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に１回成功したことを条件として、予告対象の変動表示の直前までの全ての変動表示において連続予告演出を実行するようにしてもよいし、予告対象の変動表示の直前までの変動表示を実行するごとにスティックコントローラ１２２を毎回振動動作させて、変動表示ごとにスティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として連続予告演出を実行してもよい。

【０５６９】

また、大当り確定予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出図柄変動開始処理の予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）で大当り確定予告演出を実行することに決定すると、操作予告演出を実行することに決定し、図５２に示したステップＳ１５０７～Ｓ１５１６と同様の処理（ただし、操作予告演出の種類を決定する処理の部分を除く）を実行し、スティックコントローラ１２２の所定の振動時間と振動タイミングとを決定する。そして、演出図柄変動中処理のステップＳ８１０７で大当り確定予告演出に移行したときに、スティックコントローラ１２２を振動させ、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、大当りが確定する旨の文字列などを表示する演出を実行してもよい。

【０５７０】

また、この実施の形態では、操作予告演出の演出態様として、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、演出表示装置９（液晶表示装置）の表示画面上の演出を変化させるような態様の演出を実行する場合を示したが、操作予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、枠ＬＥＤ２８の点灯パターンを異ならせたり、スピーカ２７から所定の効果音を出力したりすることによって、操作予告演出を実行してもよい。また、遊技機が可動部材や役物を備える場合には、スティックコントローラ１２２の操

作に成功したことを条件に、可動部材や役物を可動させることによって、操作予告演出を実行してもよい。

【０５７１】

また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する際に、スティックコントローラ１２２を振動動作させる場合を示しているが、スティックコントローラ１２２を振動動作させる場合にかぎらず、操作予告演出においてプッシュボタン１２０を振動動作させるように構成してもよい。また、例えば、複数方向への操作が可能な操作手段として十字キーなどの操作手段を遊技機が備える場合には、操作予告演出において十字キーなどの操作手段を振動動作させるように構成してもよい。

【０５７２】

また、この実施の形態によれば、スティックコントローラ１２２は、スティック形状であり、複数方向に操作可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、複数方向のうちの所定方向（本例では、手前方向）への操作が検出されたことを条件として、操作予告演出を実行する。そのため、スティックコントローラ１２２を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５７３】

なお、この実施の形態では、操作手段が傾倒操作可能なスティックコントローラ１２２である場合を示しているが、複数方向への操作が可能な操作手段であれば、スティックコントローラ１２２以外の操作手段を用いてもよい。例えば、操作手段として複数方向にスライド操作可能なスイッチやボタン、コントローラを用いて操作予告演出や選択演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、操作手段として十字キーなどを備えていてもよい。

【０５７４】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スティックコントローラ１２２を振動動作させている所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ１２２の操作が検出されたことを条件として、操作予告演出とは異なる演出（本例では、図５９（１２）に示すような「おしい！」などの文字列を表示する演出）を実行する。そのため、所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ１２２の操作が検出されたことを条件として、操作予告演出とは異なる演出が実行されるので、スティックコントローラ１２２を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、スティックコントローラ１２２を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５７５】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを、複数種類の振動時間と予告演出との組み合わせの中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の遊技状態となるか否か（本例では、大当りとなるか否か）に応じて異なる割合で、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定する。そのため、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、スティックコントローラ１２２を用いた演出により注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５７６】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作予告演出を実行する場合に、スティックコントローラ１２２を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の遊技状態となるか否か（本例では、大当りとなるか否か）に応じて異なる割合で、スティックコントローラ１２２を振動動作させるタイミングを決定する。そのため、スティックコントローラ１２２を振動動作させるタイミングによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、スティックコントローラ１２２を用いた演出により注目させること

ができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５７７】

なお、この実施の形態では、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定する一方で、スティックコントローラ１２２の振動タイミングを単独で決定する場合を示したが、これら所定の振動時間、操作予告演出の種類、振動タイミングを決定する態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングの組み合わせを決定することによって、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングを一括して決定するようにしてもよい。また、例えば、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングをそれぞれ個別の抽選処理により別々に決定するようにしてもよい。

【０５７８】

また、この実施の形態では、操作予告演出や選択演出においてスティックコントローラ１２２を操作することによって演出内容が変化する場合を示したが、操作予告演出や選択演出において操作が行われ場合の態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ１２２の振動動作中に所定方向への操作が行われたことにもとづいて、スティックコントローラ１２２の振動の態様が変化（例えば、振動が大きくなったり、振動のリズム（例えば、振動が大きくなったり小さくなったりを繰り返す）が変化したり）するようにしてもよい。

【０５７９】

また、大当りの期待度（信頼度）の大小に応じて、スティックコントローラ１２２の振動の態様を異ならせてもよい。例えば、大当りの期待度が大きい場合には、大当りの期待度が小さい場合と比較して、スティックコントローラ１２２の振動を大きくしたり、振動のリズム（例えば、振動が大きくなったり小さくなったりを繰り返す）を異ならせたりしてもよい。

【０５８０】

また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する場合に、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、無条件に、操作予告演出とは異なる演出（本例では、図５９（１２）に示すような「おしい！」などの文字列を表示する演出）を実行する場合を示しているが、操作に失敗した場合の演出の変化のさせ方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合には、予告種類として予告Ａや予告Ｂの操作予告演出が選択されやいようにし、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、予告種類として予告Ｃの操作予告演出が選択されやすいように構成してもよい。

【０５８１】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の所定の振動時間として５秒、３秒または１秒に決定される場合を示したが、所定の振動時間として決定される時間は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定の振動時間として極端に短い時間（例えば、０．５秒または１秒）に決定されるように構成してもよい。

【０５８２】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の演出装置（本例では、演出表示装置９）を用いて演出（本例では、選択演出）を実行する。また、振動動作可能なスティックコントローラ１２２を備え、スティックコントローラ１２２を所定の振動時間にわたって振動動作させる制御を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００により実行される演出（本例では、選択演出）は、スティックコントローラ１２２を振動動作させている所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２に対する操作がなされたときに選択される特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を含む。そのため、スティックコントローラ１２２が振動動作することによって遊技者に対して意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者に対してスティックコントローラ１２２を操作すべきタイミングを報知することができる。従って、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができ、遊技に対する興

趣を向上させることができる。

【０５８３】

なお、この実施の形態では、大当り遊技の開始前（具体的には、ファンファーレ演出中）に選択演出を実行して、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行するように構成しているが、選択演出の実行タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大当り遊技の開始時（例えば、大当り遊技中の第１ラウンド）や大当り遊技中（例えば、大当り遊技中の第７ラウンドや第１０ラウンド）で選択演出を実行し、スティックコントローラ１２２の操作にもとづいて、大当り遊技中の以降の演出を切り替えてもよい。

【０５８４】

また、例えば、変動表示の開始時や変動表示中に選択演出を実行するようにし、所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２を所定方向に操作したことを条件として、予告演出を変化させたり、変動表示中に実行される予告演出を増加させたりしてもよい。この場合、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として、ステップアップ予告演出におけるキャラクタを登場させたり、スティックコントローラ１２２などの操作手段を操作したタイミングで画面上のキャラクタを他のキャラクタに変化させたりしてもよい。また、例えば、所定の振動時間内にスティックコントローラ１２２を所定方向に操作したことを条件として、リーチ演出を変化させたり（例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに移行したり）、リーチ中に登場するキャラクタの数を増加させたりしてもよい。

【０５８５】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合に、無条件に特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行するように構成する場合を示しているが、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合に、スペシャルラウンドとするか否かを決定するための抽選処理を行うようにしてもよい。そして、スペシャルラウンドとすると決定したことを条件に、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行し、大当り遊技中にスペシャルラウンドに対応した演出を実行してもよい。そのように構成すれば、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合であっても、スペシャルラウンドとなる場合とならない場合とを設けることができ、演出を多様化させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５８６】

また、スティックコントローラ１２２の操作の成功の有無にかかわらず、スペシャルラウンドとするか否かを決定するための抽選処理を必ず行うようにしてもよい。この場合に実行する抽選処理において、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合には、スティックコントローラ１２２の操作に失敗したときと比較して、高い割合でスペシャルラウンドとすることに決定するようにしてもよい。そして、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合でも、低い割合でスペシャルラウンドとすることに決定される場合があるようにしてもよい。

【０５８７】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２を操作した方向が所定方向（例えば、右方向）に操作されたことを条件として、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する場合を示したが、例えば、スティックコントローラ１２２を操作した方向に応じて、大当り遊技中に実行されるスペシャルラウンドの演出の演出態様が異なるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ１２２を操作した方向が手前方向、後方、左方向または右方向のうちのいずれであるかに応じて、ラウンド中演出やインターバル演出において登場させるキャラクタや、背景色、効果音などを異ならせてもよい。

【０５８８】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として大当り遊技中に実行されるスペシャルラウンドに対応した演出が１種類である場合を説明したが、スペシャルラウンドに対応した演出として複数種類の演出が存在してもよい。そして、選択演出においてスティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として、乱数を用いた抽選処理を実行し、複数種類のいずれのスペシャルラウンドに対応した演出を実行するかを決定して大当り遊技中に実行するようにしてもよい。

【０５８９】

また、この実施の形態によれば、スティックコントローラ１２２は、スティック形状であり、複数方向に操作可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、複数方向のうちの所定方向（本例では、右方向）への操作が検出されたことを条件として、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する。そのため、スティックコントローラ１２２を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５９０】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スティックコントローラ１２２を振動動作させている所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ１２２の操作が検出されたことを条件として、特定の演出とは異なる演出（例えば、通常ラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する。そのため、所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ１２２の操作が検出されたことを条件として、特定の演出とは異なる演出が実行されるので、スティックコントローラ１２２を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、スティックコントローラ１２２を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５９１】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択演出を実行する場合にも、スティックコントローラ１２２を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定する。そのため、スティックコントローラ１２２を振動動作させるタイミングを様々に異ならせることができ、スティックコントローラ１２２を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５９２】

また、この実施の形態によれば、特別図柄の可変表示にもとづいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御し、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択演出を実行する場合にも、所定の振動時間を、複数種類の振動時間の中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の条件が成立（例えば、確変状態や時短状態が終了）するまでの大当り遊技状態に制御された回数が多くなるに従って、所定の振動時間として長い振動時間を決定する。そのため、大当り遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間が長くなり、振動を遊技者に認識させやすくすることができるので、スティックコントローラ１２２による操作をする機会が増えるようになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５９３】

なお、この実施の形態では、確変状態中や時短状態中に大当り遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間として長い振動時間を決定する場合を示しているが、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当り遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間として短い振動時間を決定するなど、様々な態様で大当り遊技状態に制御された回数に応じて所定の振動時間を異ならせてもよい。

【０５９４】

なお、この実施の形態では、大当り遊技の開始時に選択演出を実行するときに、大当りと決定されているか否かの決定結果に関係なく、選択演出を実行することに決定し、スティックコントローラ１２２の操作に成功した場合には特定の演出が実行される場合を示しているが、大当りと決定されているか否かに関係付けて選択演出を実行するようにしても

よい。例えば、大当りと決定されている場合には、大当りと決定されていない場合と比較して、高い割合で選択演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、大当りと決定されている場合には、大当りと決定されていない場合と比較して、スティックコントローラ１２２の操作難易度を低くして（例えば、振動時間を長くして）、特定の演出が実行されやすくしてもよい。

【０５９５】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技状態が時短状態に制御されているときに、ＲＡＭ（電源バックアップなし）に記憶する変動表示の実行回数にもとづいて、入賞時判定の判定対象となった権利（保留記憶）により行われる変動表示が、時短状態が終了するまでに実行される変動表示の残り回数が保留記憶の上限数（例えば「８」）以下となる期間に始動入賞した権利（保留記憶）にもとづいて実行される変動表示であると判断した場合には、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＤを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、時短状態の残り回数が少ない場合に、入賞時判定の判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

【０５９６】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態を終了した後に、ＲＡＭ（電源バックアップなし）に記憶する変動表示の実行回数にもとづいて、入賞時判定の判定対象となった権利（保留記憶）により行われる変動表示が、時短状態が終了した後に実行された変動表示の実行回数が保留記憶の上限数（例えば「８」）となるまでの期間に始動入賞した権利（保留記憶）にもとづいて実行される変動表示であると判断した場合には、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＥを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、時短状態の終了直後である場合に、先読み予告の連続性が損なわれる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

【０５９７】

さらに、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技状態が時短状態に制御されているときに、遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合には、時短状態が終了するまで先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＤを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、停電復旧時に入賞時判定の判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

【０５９８】

従って、この実施の形態によれば、時短状態の残り回数が少ない場合や、時短状態の終了直後である場合、停電復旧が行われた場合であっても、遊技者の期待感を損なうことなく先読み予告を行うことができる。

【０５９９】

また、この実施の形態によれば、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＤ，Ｅ以外の連続予告振分テーブルＡ～Ｃは、入賞時判定によってスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定された場合に、先読み予告の演出態様として「カウントダウン」の演出態様を決定可能に割り振られている。そのため、スーパーリーチとなることが確定する「カウントダウン」の演出態様の先読み予告を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＤ，Ｅは、入賞時判定によってスーパーリーチの変動パターンとなると判定された場合であっても、先読み予告の演出態様として「カウントダウン」の演出態様を決定不能に割り振られている。そのため、時短状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合に、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告が実行されたにもかかわらずスーパーリーチを伴う変動表示が実行されない不整合が生じることを防止することができる。さらに、時短状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合であっても、先読み予告が全く実行されなくなるのではなく。「カウントダウン」の演出態様以外の演出態様（例えば

、「保留球変化」の演出態様）で先読み予告が実行される場合がある。そのため、遊技者の期待感を必要以上に損ねることを防止することができる。

【０６００】

また、この実施の形態によれば、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞したときに、第１保留記憶に対して行われる第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなるか否かを判定し、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞したときに、第２保留記憶に対して行われる第２特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなるか否かを判定する。また、第１保留記憶または第２保留記憶として１の保留記憶が記憶された後、該１の保留記憶に対して行われる可変表示が開始されるまでに、該１の保留記憶についての入賞時判定の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置９）を用いて該１の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当り遊技状態である場合には、第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、大当りとなると判定された第１特別図柄の可変表示をストックした状態で第２特別図柄の可変表示を連続して実行されることを防止し、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。

【０６０１】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第２特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、その第１特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第２始動入賞口１４への始動入賞がしやすくなるとともに第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第１特別図柄について大当りとなる保留記憶を残したままの状態で、第２始動入賞口１４への始動入賞が途切れないようにして第２特別図柄の変動表示を連続して実行することができる。すなわち、先読み予告が実行されることにより認識できた大当りをストックしたまま遊技を継続することが可能となってしまい、先読み予告が大当りをストックしている状態を示すストック的な演出として作用してしまう。すると、第２特別図柄の変動表示を途切れさせないようにして第２特別図柄についてさらに大当りが発生した場合には、ストック状態としている第１特別図柄についての大当りとあわせて連続大当りとなることが確定してしまう。このように、第２特別図柄についての保留記憶を途切れさせないようにすれば、遊技状態が高ベース状態であれば常に大当りを確保した状態で遊技を継続できてしまうのであるから、遊技者の射幸心を必要以上に煽る事態が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の射幸心を必要以上に煽ることを防止している。

【０６０２】

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

予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーＣＡ２－７）に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。また、遊技状態が通常状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別テーブル１３５Ａ，１３５Ｂは、非リーチの変動パターン種別（非リーチＣＡ２－１）に対して、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（１～７９）が割り当てられている。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられているように構成されているので、より信頼度の高い連続予告演出を確実に実行することができ、遊技者に対して不信感を与えることなく、予告演出の効果を高めることができる。

【０６０８】

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

【０６０９】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）１３５Ｂ（図１１（Ｂ）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチＰＡ１－２）を含む変動パターン種別（非リーチＣＡ２－３）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無効とされる始動入賞が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶数が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶数が少ないときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

【０６１０】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を１回または複数回実行する複数種類の擬似連用の変動パターン（非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１、スーパーＰＡ３－２、ノーマルＰＢ２－３、ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－４、特殊ＰＧ１－３）を含む。そして、擬似連の演出が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、擬似連の演出が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６１１】

また、この実施の形態によれば、第１保留記憶または第２保留記憶として１の保留記憶が記憶された後、該１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのた

め、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例えば、上記と同様の演出を行うためには、１回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図７２と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図７２に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定して変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、合算保留記憶数が多くなるに従って可変表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定

値の割合が多くなるように割り当てを行うことによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【０６１６】

図８１は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１１（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが用いられ、合算保留記憶数が０～２（３以下）である場合には、図１１（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａが用いられる（ステップＳ９６～Ｓ９８参照）。図８１に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合には、合算保留記憶数が０～２である場合に比較して、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１１（Ｂ）に示すように、非リーチＣＡ２－２の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－２が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【０６１７】

また、この実施の形態では、図８１に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６１８】

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

【０６１９】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図８２は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

【０６２０】

図８２に示す変形例では、合算保留記憶数３以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２５１が割り当てられているのに対して、合算保

留記憶数０～２の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２５１が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６２１】

具体的には、図８２に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値０～１９９のうち、判定値１００～１９９の範囲については、合算保留記憶数が０～２である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲０～９９には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が３以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２３０～２５１は、合算保留記憶数が０～２である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２００～２５１にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

【０６２２】

なお、図８２に示す変形例では、合算保留記憶数０～２の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１００～１９９が割り当てられ、合算保留記憶数３以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２２９が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数０～２の場合と３以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数０～２の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１００～１９９が割り当てられ、合算保留記憶数３以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１８０～２２９が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が３以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値１８０～２２９のうちの一部の判定値１８０～１９９の範囲のみが、合算保留記憶数が０～２である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲１００～１９９に含まれていることになる。

【０６２３】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢ）に変動パターン種別を分けてもよい。図８３は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【０６２４】

図８３に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチＡを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２３７が割り当てられているとともに、スーパーリーチＢを伴う変動パターン種別に対して判定値２３７～２５１が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６２５】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図８３に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの判定値の振り分けはテーブルごとに異

なるようにしてもよく、図８２に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチＡとスーパーリーチＢに対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

図８４は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１１（Ｂ）参照）。そして、図８４に示すように、再変動回数１回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１の変動パターンが選択される（図１３、図７参照）。一方、合算保留記憶数が０～２である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１１（Ａ）参照）。そして、図８４に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－２の変動パターンが選択される（図１３、図７参照）。

【０６２９】

図８４に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図８４に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が０～２と少ないときには、再変動２回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が３以上と多い場合には、再変動回数が１回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【０６３０】

なお、この実施の形態では、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図７および図１３のスーパーＣＡ２－７参照）、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない

変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値２３０～２５１の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パターン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値２３０～２５１以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

【０６３１】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数以上（この実施の形態では３回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数未満（この実施の形態では１回または２回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そのため、再変動回数が所定回数（例えば３回）以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６３２】

図８５は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が２３０～２５１の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチを伴うスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別が選択される（図１１参照）。そして、図８４に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２が選択されることがある（図１３、図７参照）。一方、合算保留記憶数が３以上である場合には、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１１（Ｂ）参照）。そして、図８５に示すように、再変動回数１回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－１が選択されることがある（図１３、図７参照）。また、合算保留記憶数が０～２である場合には、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１１（Ａ）参照）。そして、図８５に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－２が選択されることがある（図１３、図７参照）。

【０６３３】

図８５に示すように、再変動回数が３回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６３４】

なお、この実施の形態では、図８５に示すように、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動３回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動１回または２回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動３回～５回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動１回～３回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

【０６３５】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値２３０～２５１が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーパーリーチを伴う変動パターンを割り当てるようにするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てるようにするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図８６は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

【０６３６】

例えば、図８６（Ａ）に示すように、全ての種類のリーチを割り当てるのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチＡ～Ｃの中のスーパーリーチＣ）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば４回）を、まとめて判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。また、例えば、図８６（Ｂ）に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣ）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。さらに、例えば、図８６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチＡで擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の変動パターンとして判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。

【０６３７】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチＡとスーパーリーチＢの２種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は２種類にかぎらず、３種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図８６に示すようにスーパーリーチＡ，Ｂに加えてスーパーリーチＣを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図１０（Ａ），（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図１１（Ａ），（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７にそれぞれスーパーリーチＡ～Ｃを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチＡ～Ｃのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

【０６３８】

また、この実施の形態によれば、大当りとすることに決定した場合には、大当りとしないことに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする。例えば、図１１に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して２３０～２５１の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、大当りと決定した場合には、スーパーリーチに対して１５０～２５１または８０～２５１の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当り遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【０６３９】

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

【０６４０】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、変動パターン種別として、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別、またはスーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とすることに決定する。そ

して、演出図柄の可変表示パターン種別がスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別となると判定したときに、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定する。そのため、変動パターン種別の振り分けを変更するだけで、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【０６４１】

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

【０６４２】

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４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０６４３】

また、上記の実施の形態では、以下に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

【０６４４】

所定の始動領域（例えば、第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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）に移行させる遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば、大当り判定用乱数（ランダムＲ））と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、変動パターン判定用乱数（ランダム３））とを抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂを実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば、４）を限度として保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ、第２保留記憶バッファ）と、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを

表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果と、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ９１～Ｓ１０５を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０８，Ｓ１０９，Ｓ１２５～Ｓ１２８，Ｓ３２を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する始動判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂを実行する部分）と、始動判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出（例えば、図７２～図７５に示す演出態様の連続予告演出）を実行可能である特定演出実行手段とを備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（例えば、図１１（Ａ），（Ｂ）および図８１に示すように、合算保留記憶数が０～２であるか３以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して２３０～２５１の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が０～２であるか３以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み（例えば、図７に示す非リーチＰＡ１－２の変動パターン）、可変表示パターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ９６でＹのときステップＳ９８を実行することによって、図１１（Ｂ）に示すように、短縮変動用の非リーチＰＡ１－２の変動パターンが設定された非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別を選択して、非リーチＰＡ１－２の変動パターンを決定可能である）、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂにおいて、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチを伴う変動パターン種別（スーパーＣＡ２－７）になると判定する）ことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止しつつ、識別情報の可変表示が開始される前にその可変表示結果や可変表示態様をあらかじめ報知（先読み予告）することを可能とすることができる。

【産業上の利用可能性】

【０６４５】

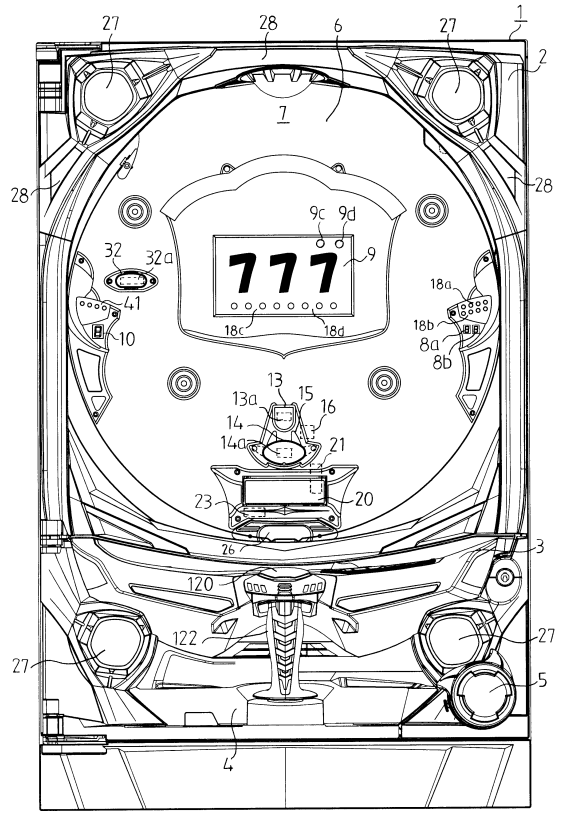
本発明は、識別情報の可変表示にもとづいて所定の遊技状態に制御するパチンコ機やスロット機、パロット機などの遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

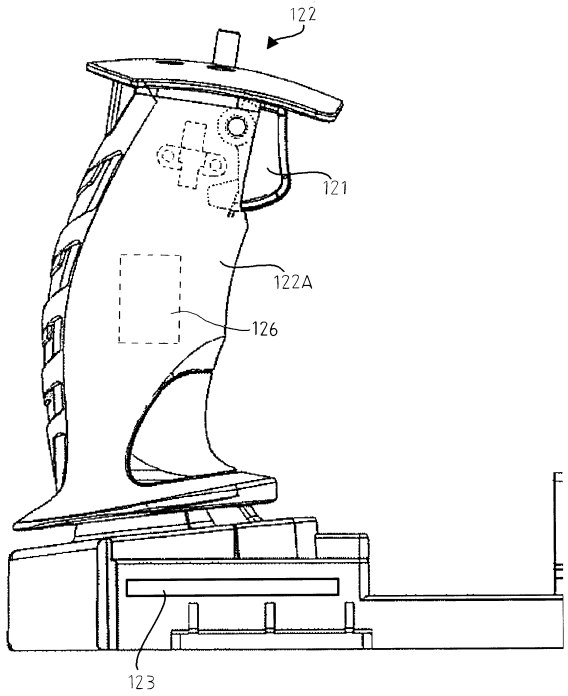
【０６４６】

１　　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ
１２０　プッシュボタン
１２１　トリガボタン
１２２　スティックコントローラ
１２３　傾倒方向センサユニット
１２４　プッシュセンサ
１２５　トリガセンサ
１２６　バイブレータ用モータ

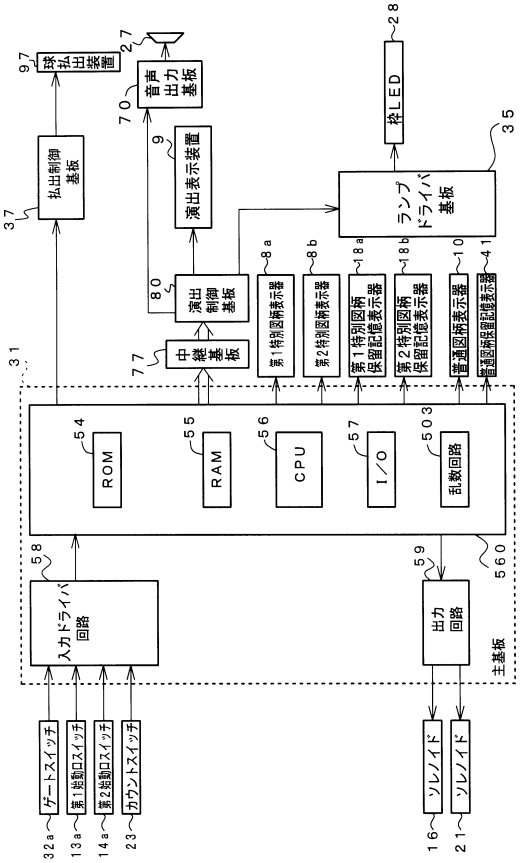
【図１】



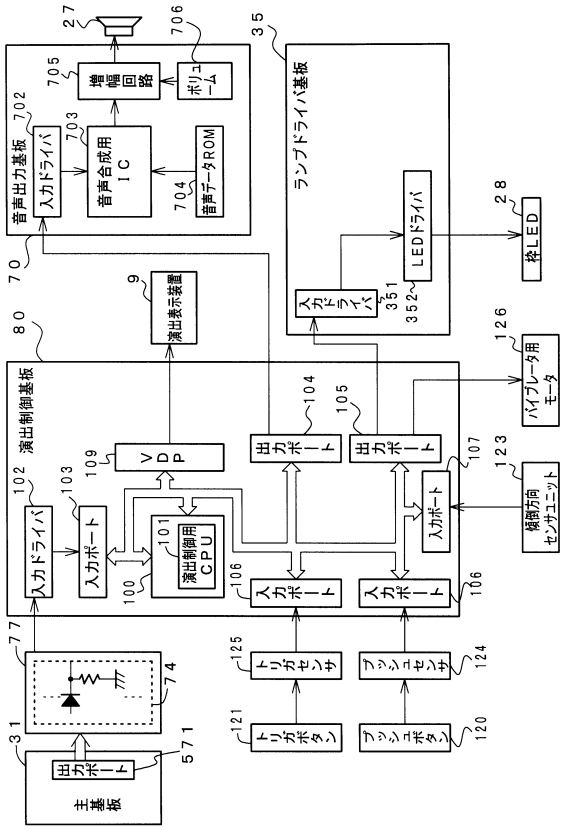
【図２】



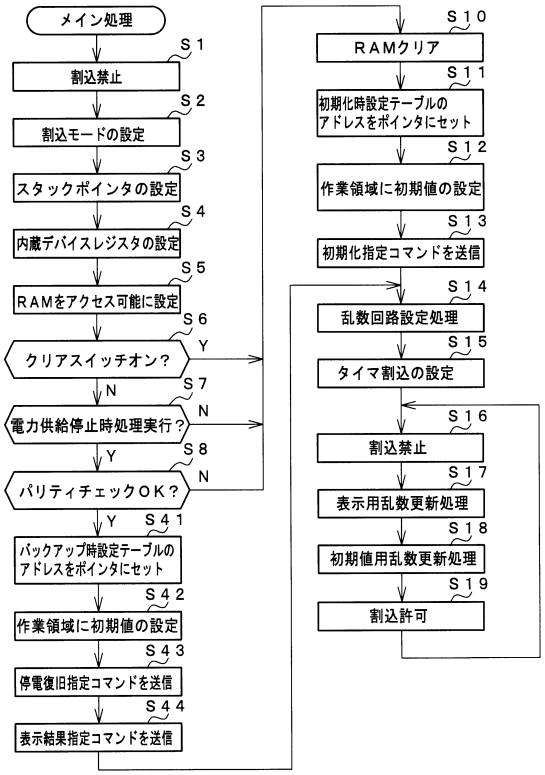
【図３】


払出制御基板
演出制御基板
中継基板
ROM
RAM
CPU
I／O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
主基板
ランプドライバ基板
枠LED
音声出力基板
演出表示装置
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド

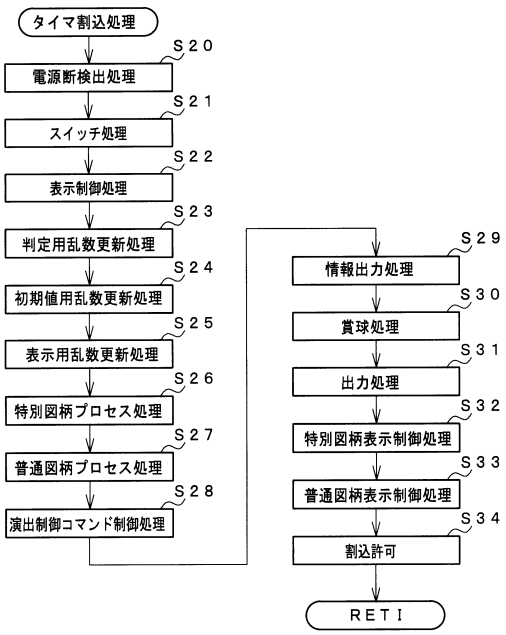
【図４】


音声出力基板
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
ランプドライバ基板
LEDドライバ
枠LED
演出制御基板
演出表示装置
VDP
演出制御用CPU
入力ポート
出力ポート
バイブレータ用モータ
傾動方向センサユニット
プッシュセンサ
プッシュボタン
主基板

【図５】


メイン処理
割込禁止
割込モードの設定
スタックポインタの設定
内蔵デバイスレジスタの設定
RAMをアクセス可能に設定
クリアスイッチオン？
電力供給停止時処理実行？
パリティチェックOK？
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
停電復旧指定コマンドを送信
表示結果指定コマンドを送信
RAMクリア
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
初期化指定コマンドを送信
乱数回路設定処理
タイマ割込の設定
割込禁止
表示用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
割込許可

【図６】


タイマ割込処理
電源断検出処理
スイッチ処理
表示制御処理
判定用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
表示用乱数更新処理
特別図柄プロセス処理
普通図柄プロセス処理
演出制御コマンド制御処理
情報出力処理
賞球処理
出力処理
特別図柄表示制御処理
普通図柄表示制御処理
割込許可
RETI

【図７】

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

【図８】

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

【図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）	
通常時（非確変時）	確変時
1020～1079，13320～13477（確率：1/300）	1020～1519，13320～15004（確率：1/30）

（A）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

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

（B）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

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

（C）

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

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

131a

（D）

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

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

131b

（E）

【図１０】

（A）

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1～74	75～149	150～251

132A

（B）

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

132B

（C）

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1～100	101～251

132C

（D）

小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

132D

【図１１】

（Ａ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用） 135A

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

（Ｂ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用） 135B

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

（Ｃ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（確変／時短用）

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

135C

【図１２】

（A）
当り変動パターン判定テーブル 137A

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

（B）
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図１３】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

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

【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX=変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（小当り指定）	小当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９５	ＸＸ	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（Ｈ）～0Ｆ（Ｈ））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（Ｈ）～0Ｆ（Ｈ））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突然確変大当り終了画面と兼用）を表示することの指定

【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
Ｂ０	０１	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
Ｂ０	０２	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ２	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ３	００	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定

【図１６】

MODE	EXT	名称	内容
９５	００	入賞時判定結果１指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
９５	０１	入賞時判定結果２指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が８０～８９になると判定したことの指定
９５	０２	入賞時判定結果３指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が９０～９９になると判定したことの指定
９５	０３	入賞時判定結果４指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１００～１６９になると判定したことの指定
９５	０４	入賞時判定結果５指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が１７０～１９９になると判定したことの指定
９５	０５	入賞時判定結果６指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２００～２１４になると判定したことの指定
９５	０６	入賞時判定結果７指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２１５～２２９になると判定したことの指定
９５	０７	入賞時判定結果８指定	第１始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が２３０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
９５	０８	入賞時判定結果９指定	第１始動入賞口への入賞時に確変／時短状態でハズレ且つ乱数値が１～２１９（非リーチCA2-3）になると判定したことの指定
９５	０９	入賞時判定結果10指定	第１始動入賞口への入賞時に確変／時短状態でハズレ且つ乱数値が２２０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

【図１７】

MODE	EXT	名称	内容
９５	０Ａ	入賞時判定結果11指定	第１始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が １～７４（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
９５	０Ｂ	入賞時判定結果12指定	第１始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が ７５～１４９（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
９５	０Ｃ	入賞時判定結果13指定	第１始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が １５０～２５１（スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
９５	０Ｄ	入賞時判定結果14指定	第１始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が １～３８（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
９５	０Ｅ	入賞時判定結果15指定	第１始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が ３９～７９（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
９５	０Ｆ	入賞時判定結果16指定	第１始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が ８０～２５１（スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
９５	１０	入賞時判定結果17指定	第１始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が １～１００（特殊CA4-1)になると判定したことの指定
９５	１１	入賞時判定結果18指定	第１始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が １０１～２５１（特殊CA4-2)になると判定したことの指定
９５	１２	入賞時判定結果19指定	第１始動入賞口への入賞時に小当り且つ乱数値が １～２５１（特殊CA4-1)になると判定したことの指定

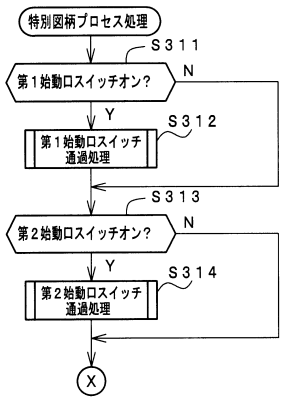
【図１８】

MODE	EXT	名称	内容
９５	２０	入賞時判定結果31指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が １～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
９５	２１	入賞時判定結果32指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が ８０～８９になると判定したことの指定
９５	２２	入賞時判定結果33指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が ９０～９９になると判定したことの指定
９５	２３	入賞時判定結果34指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が １００～１６９になると判定したことの指定
９５	２４	入賞時判定結果35指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が １７０～１９９になると判定したことの指定
９５	２５	入賞時判定結果36指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が ２００～２１４になると判定したことの指定
９５	２６	入賞時判定結果37指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が ２１５～２２９になると判定したことの指定
９５	２７	入賞時判定結果38指定	第２始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が ２３０～２５１（スーパーCA2-7)になると判定したことの指定
９５	２８	入賞時判定結果39指定	第２始動入賞口への入賞時に確変／時短状態でハズレ且つ乱数値が １～２１９（非リーチCA2-3)になると判定したことの指定
９５	２９	入賞時判定結果40指定	第２始動入賞口への入賞時に確変／時短状態でハズレ且つ乱数値が ２２０～２５１（スーパーCA2-7)になると判定したことの指定

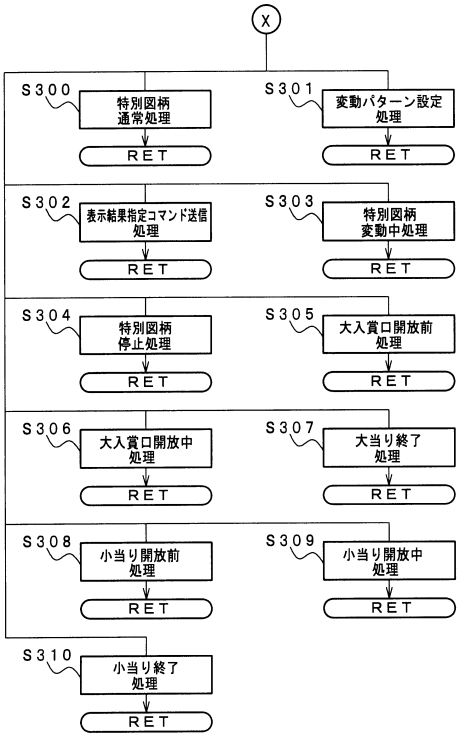
【図１９】

MODE	EXT	名称	内容
９５	２Ａ	入賞時判定結果41指定	第２始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が １～７４（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
９５	２Ｂ	入賞時判定結果42指定	第２始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が ７５～１４９（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
９５	２Ｃ	入賞時判定結果43指定	第２始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が １５０～２５１（スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
９５	２Ｄ	入賞時判定結果44指定	第２始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が １～３８（ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
９５	２Ｅ	入賞時判定結果45指定	第２始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が ３９～７９（ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
９５	２Ｆ	入賞時判定結果46指定	第２始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が ８０～２５１(スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
９５	３０	入賞時判定結果47指定	第２始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が １～１００（特殊CA4-1)になると判定したことの指定
９５	３１	入賞時判定結果48指定	第２始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が １０１～２５１（特殊CA4-2)になると判定したことの指定
９５	３２	入賞時判定結果49指定	第２始動入賞口への入賞時に小当り且つ乱数値が １～２５１（特殊CA4-1)になると判定したことの指定

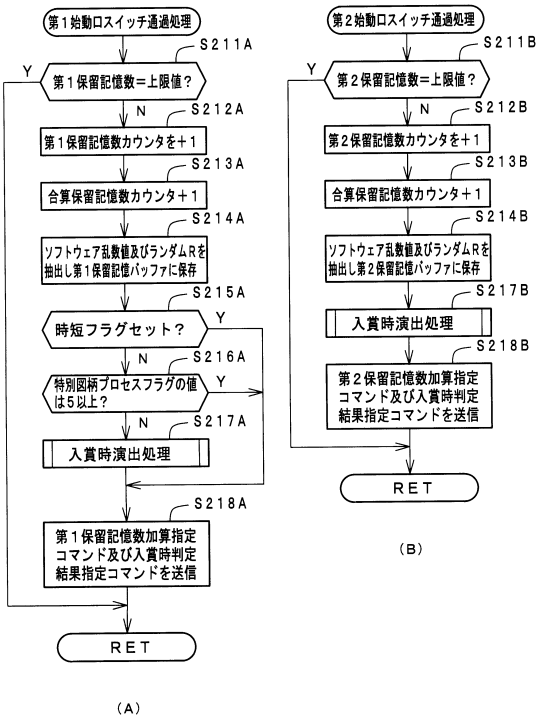
【図２０】



【図２１】



【図２２】

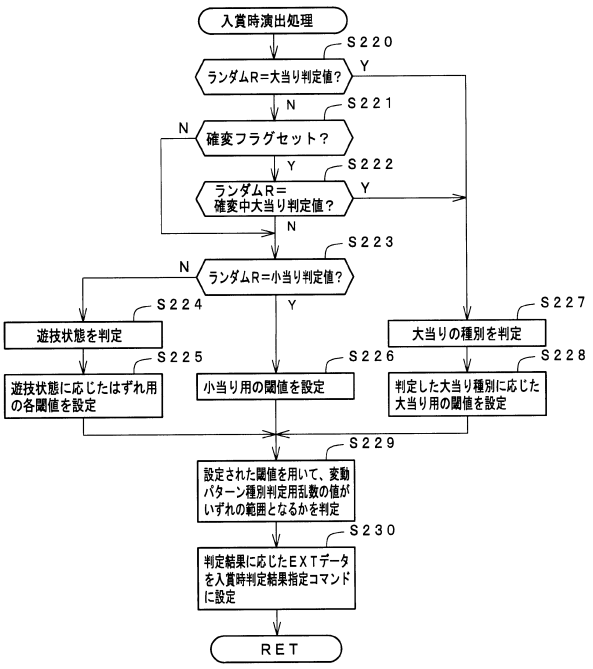


【図２３】

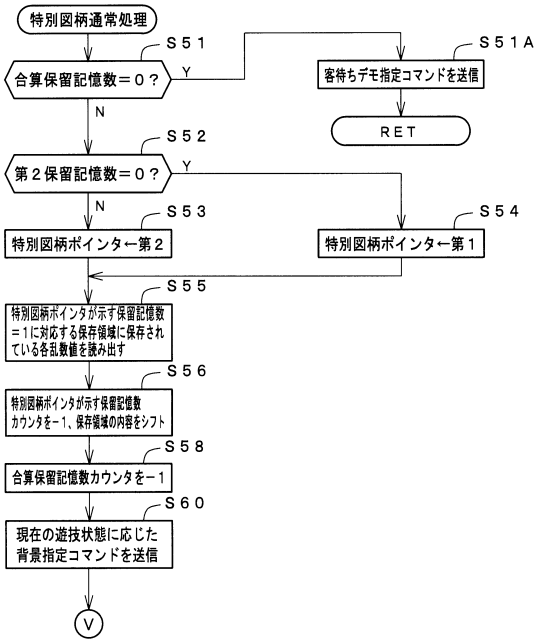
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

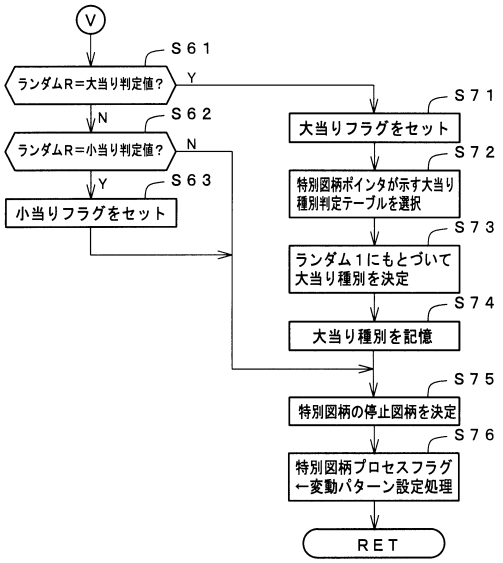
【図２４】



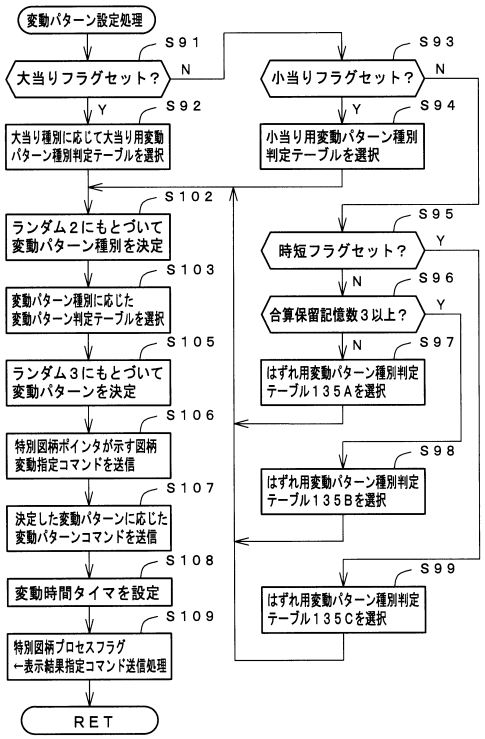
【図２５】



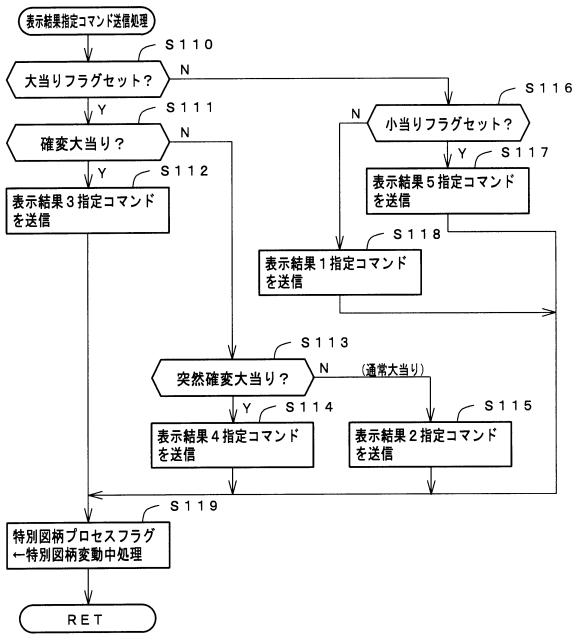
【図２６】



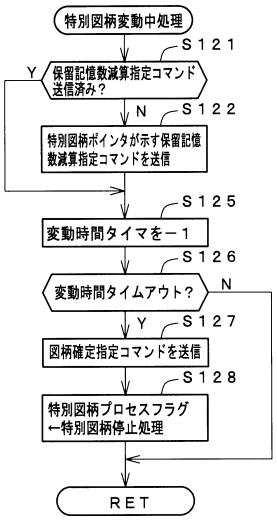
【図２７】



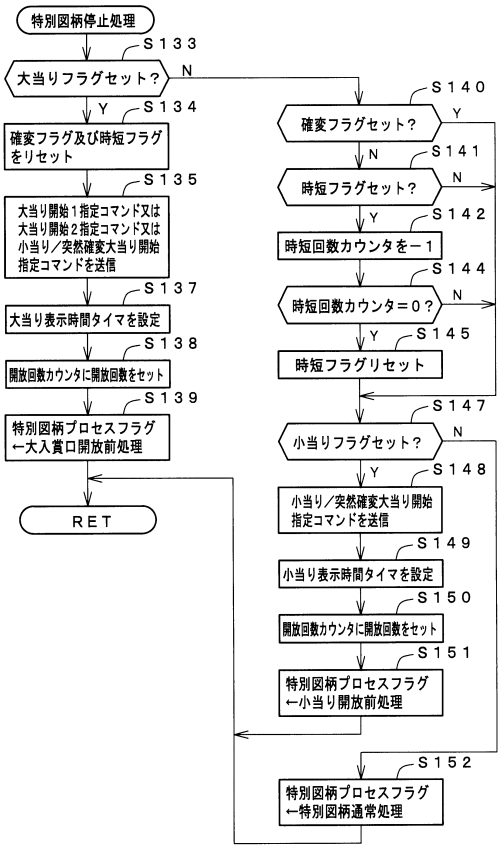
【図２８】



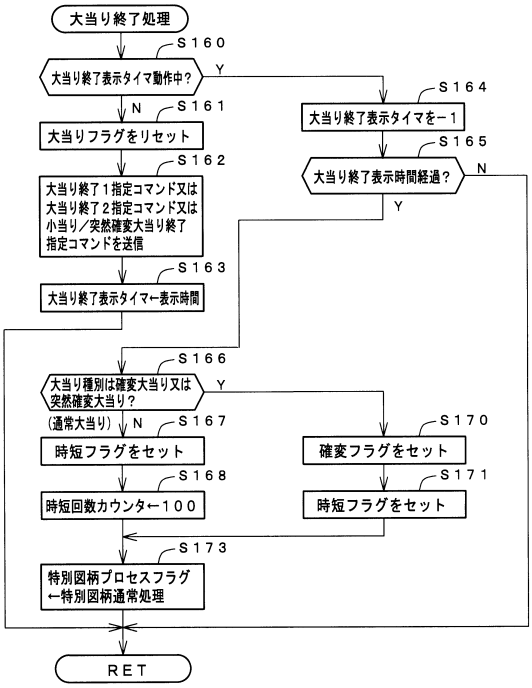
【図２９】



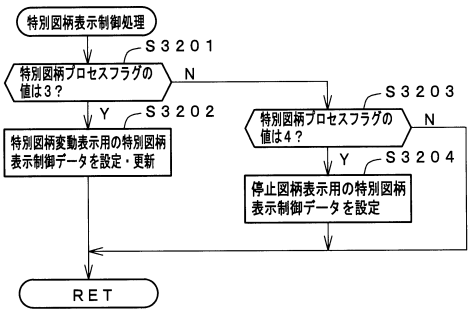
【図３０】



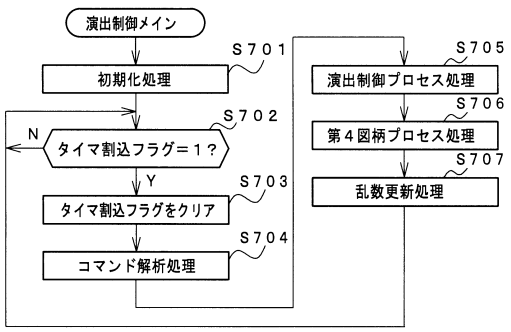
【図３１】



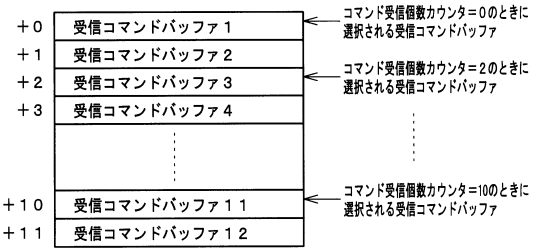
【図３２】



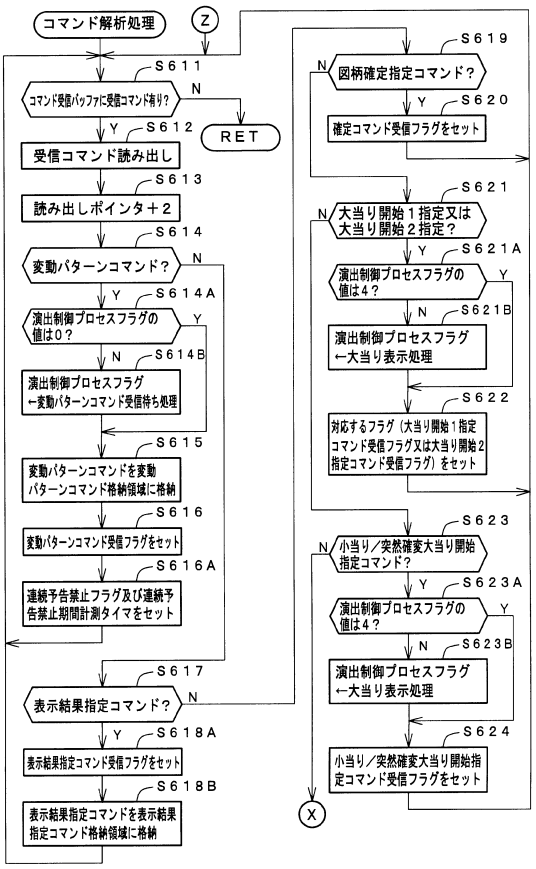
【図３３】



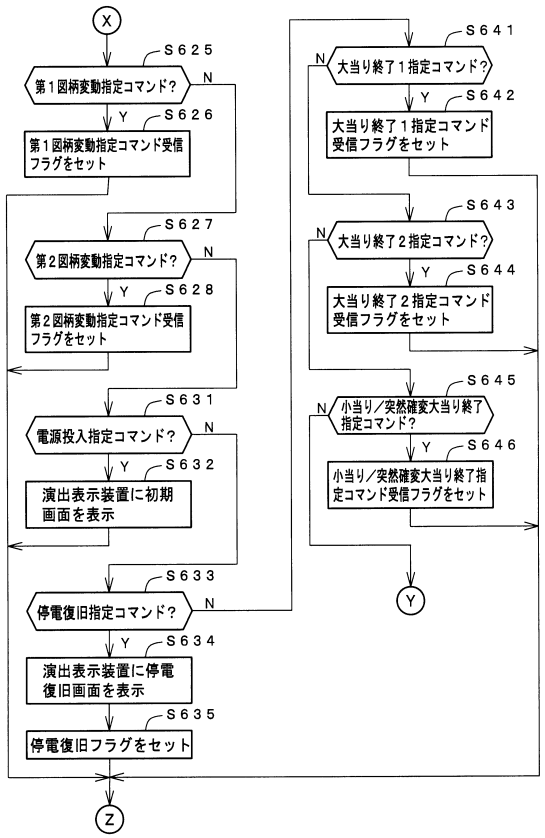
【図３４】



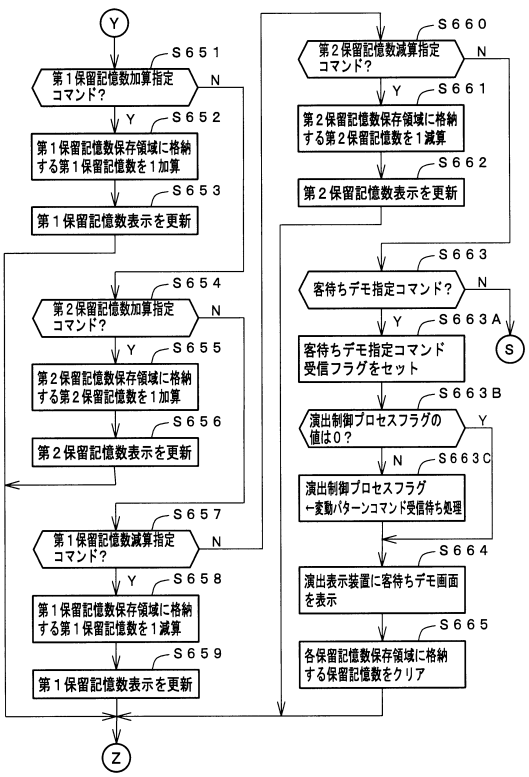
【図３５】



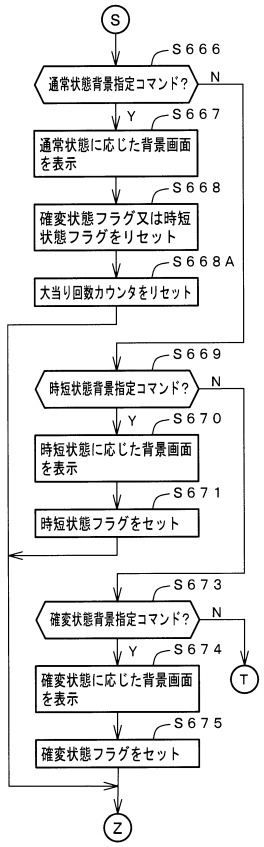
【図３６】



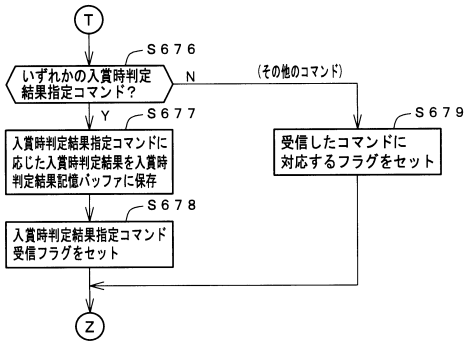
【図３７】



【図３８】



【図３９】

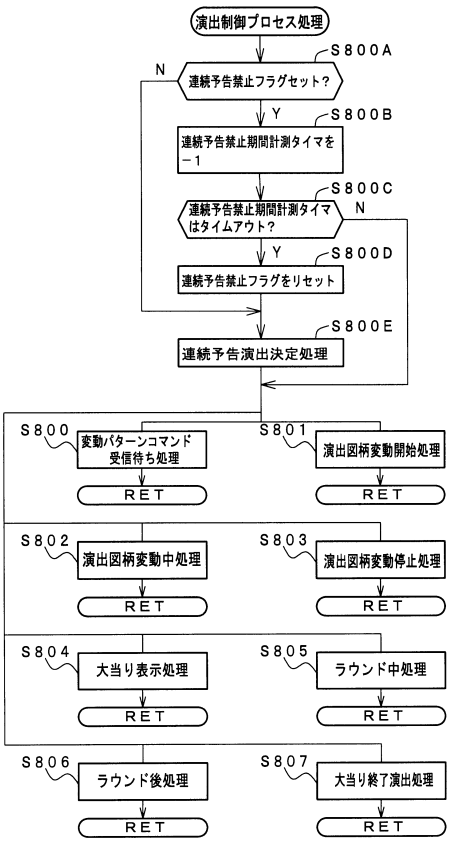


【図４０】

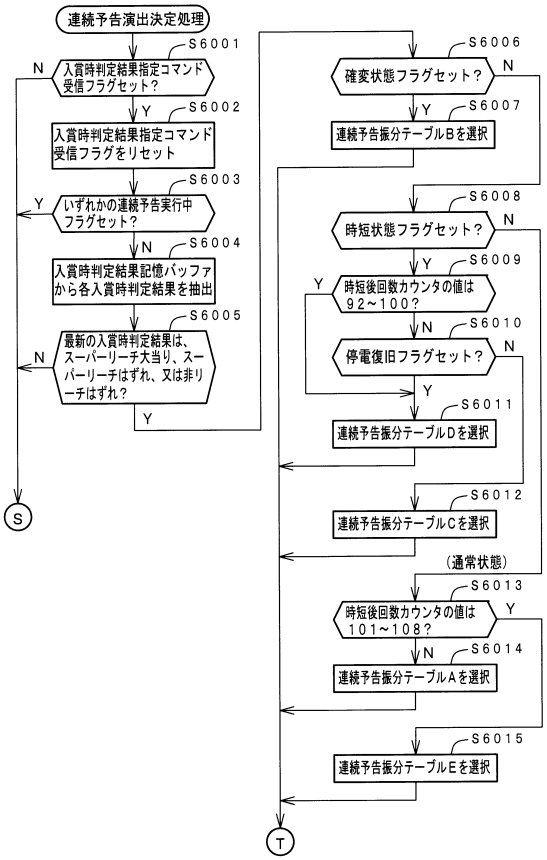
第１入賞時判定結果記憶バッファ	第１入賞時判定結果＃１に応じた保存領域
	第１入賞時判定結果＃２に応じた保存領域
	第１入賞時判定結果＃３に応じた保存領域
	第１入賞時判定結果＃４に応じた保存領域

第２入賞時判定結果記憶バッファ	第２入賞時判定結果＃１に応じた保存領域
	第２入賞時判定結果＃２に応じた保存領域
	第２入賞時判定結果＃３に応じた保存領域
	第２入賞時判定結果＃４に応じた保存領域

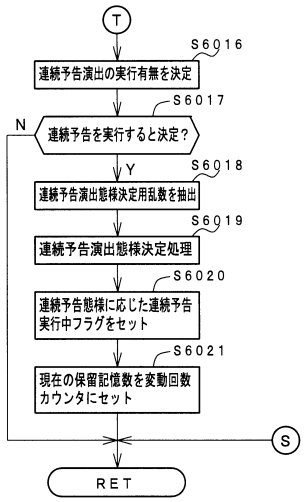
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

（A）連続予告決定用テーブル（保留記憶数４用）

入賞時判定結果	連続予告演出	
	実行する	実行しない
スーパーリーチ大当り	１～８０	８１～１００
スーパーリーチはずれ	１～６０	６１～１００
非リーチはずれ	１～３０	３１～１００

（B）連続予告決定用テーブル（保留記憶数３用）

入賞時判定結果	連続予告演出	
	実行する	実行しない
スーパーリーチ大当り	１～７０	７１～１００
スーパーリーチはずれ	１～５０	５１～１００
非リーチはずれ	１～２０	２１～１００

（C）連続予告決定用テーブル（保留記憶数２用）

入賞時判定結果	連続予告演出	
	実行する	実行しない
スーパーリーチ大当り	１～５０	５１～１００
スーパーリーチはずれ	１～３０	３１～１００
非リーチはずれ	１～１０	１１～１００

（D）連続予告決定用テーブル（確変・時短用）

入賞時判定結果	連続予告演出	
	実行する	実行しない
スーパーリーチ大当り	１～５０	５１～１００
スーパーリーチはずれ	１～３０	３１～１００
非リーチはずれ	１～１０	１１～１００

【図４５】

（A）連続予告振分テーブルA（通常状態時）

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

（B）連続予告振分テーブルB（確変状態時）

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

（C）連続予告振分テーブルC（時短移行後１回目～９１回目まで））

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

【図４６】

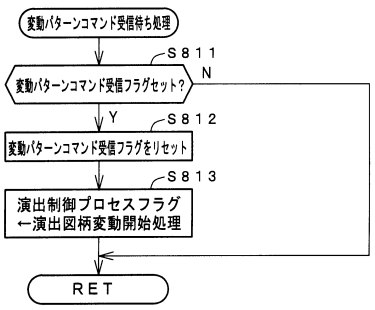
（D）連続予告振分テーブルD（時短移行後９２回目～１００回目まで）

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

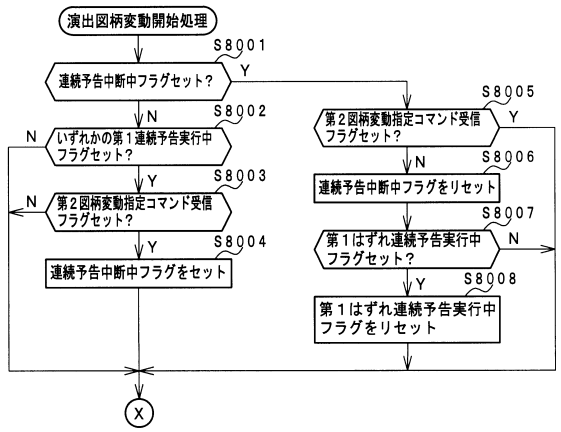
（E）連続予告振分テーブルE（時短移行後１０１回目～１０８回目まで）

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

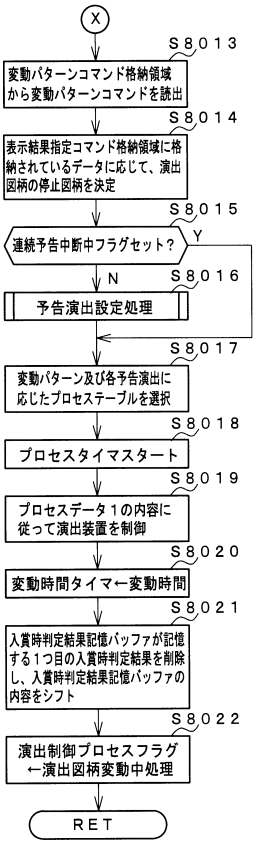
【図４７】



【図４８】



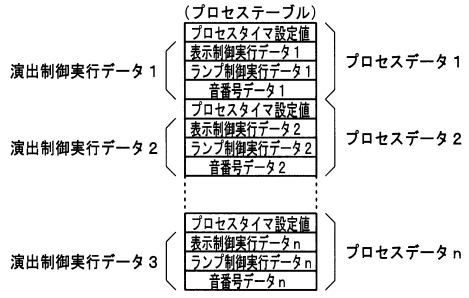
【図４９】



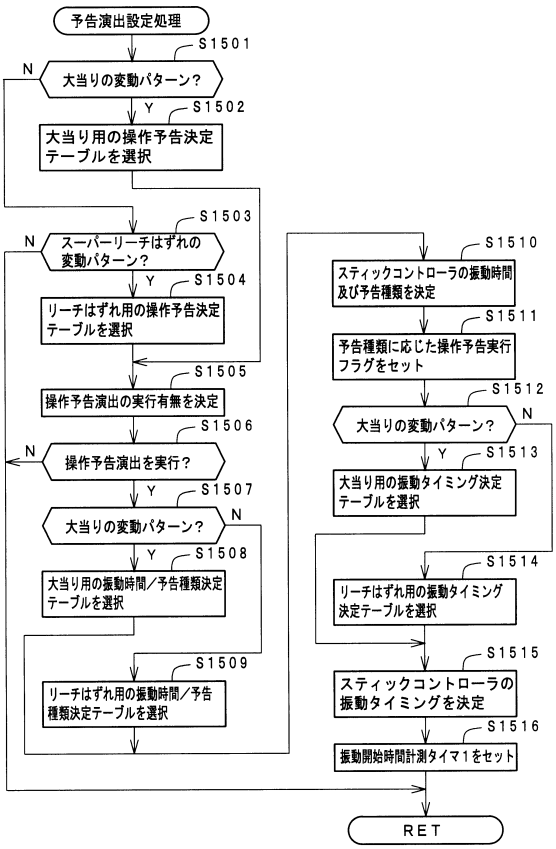
【図５０】

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

【図５１】



【図５２】



【図５３】

（Ａ）操作予告決定テーブル（大当り用）

操作予告演出の実行有無	判定値の割振数
実行する	８０
実行しない	２０

（Ｂ）操作予告決定テーブル（リーチはずれ用）

操作予告演出の実行有無	判定値の割振数
実行する	３０
実行しない	７０

【図５４】

（Ａ）振動時間／予告種類決定テーブル（大当り用）

振動時間	操作予告種類	判定値の割振数
５秒	予告Ａ	５０
３秒	予告Ｂ	３０
１秒	予告Ｃ	２０

（Ｂ）振動時間／予告種類決定テーブル（リーチはずれ用）

振動時間	操作予告種類	判定値の割振数
５秒	予告Ａ	１０
３秒	予告Ｂ	３０
１秒	予告Ｃ	６０

【図５５】

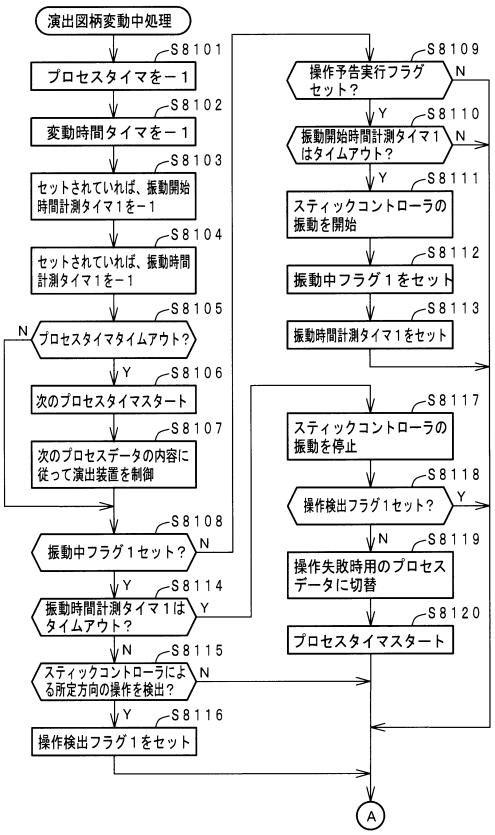
（Ａ）振動タイミング決定テーブル（大当り用）

振動タイミング	判定値の割振数
変動開始後５秒	８０
変動開始後２秒	２０

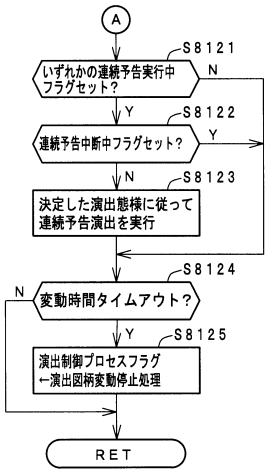
（Ｂ）振動タイミング決定テーブル（リーチはずれ用）

振動タイミング	判定値の割振数
変動開始後５秒	３０
変動開始後２秒	７０

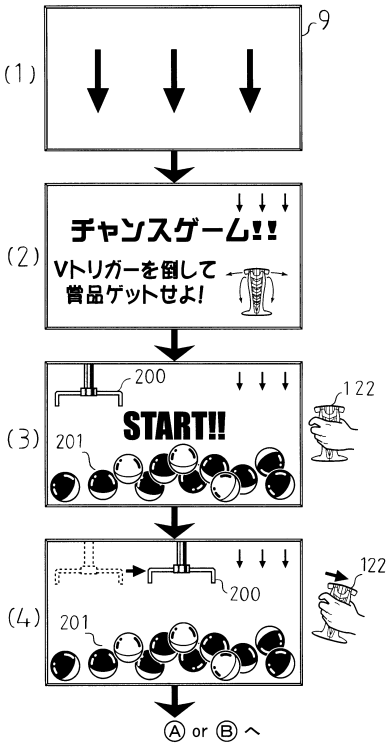
【図５６】



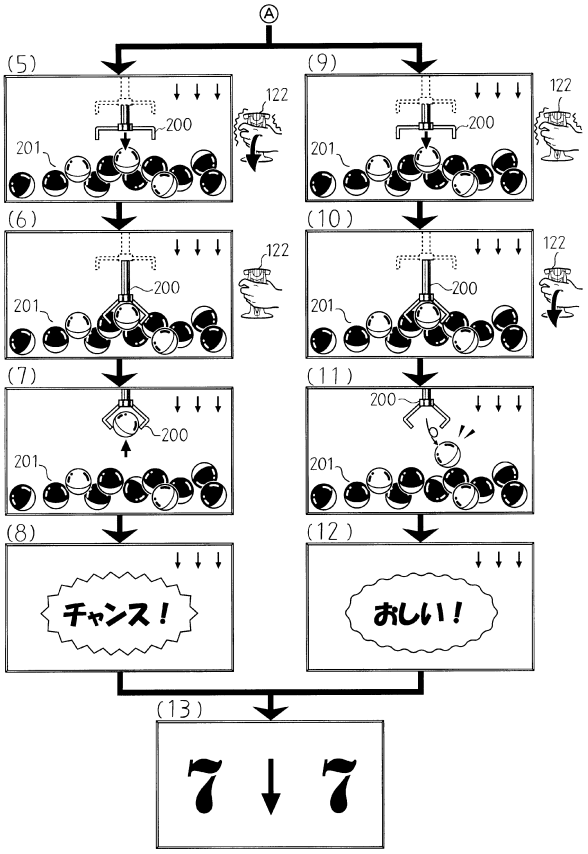
【図５７】



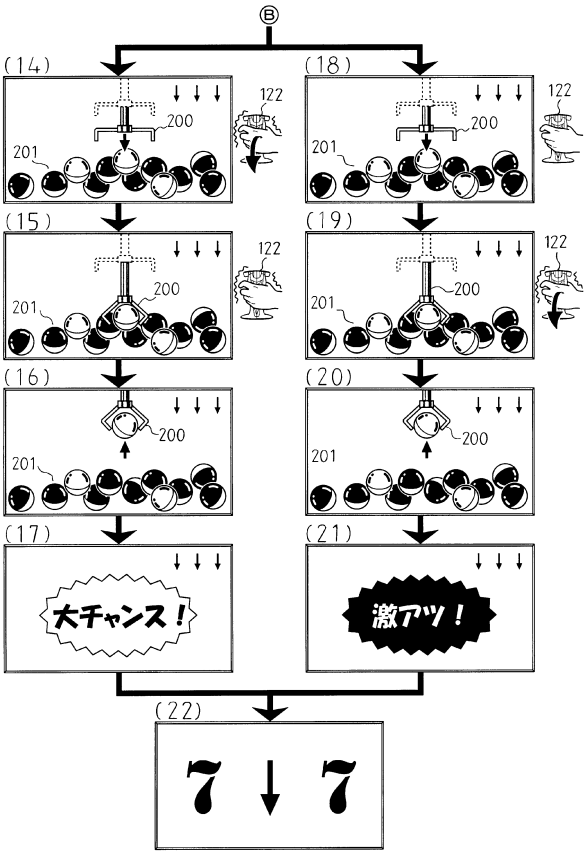
【図５８】



【図５９】



【図６０】



【図６１】

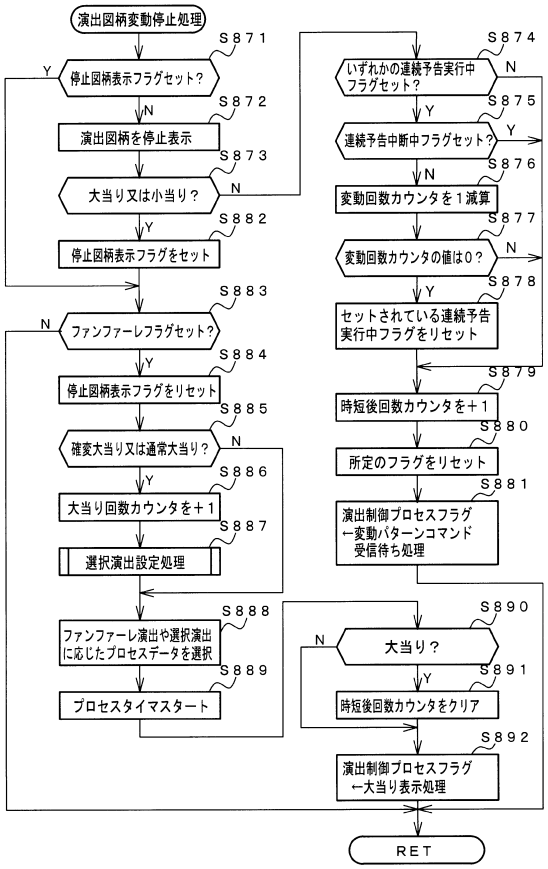
（Ａ）変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

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

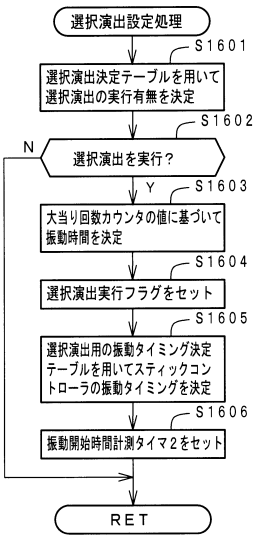
（Ｂ）カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

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

【図６２】



【図６３】



【図６４】

選択演出決定テーブル

選択演出の実行有無	判定値の割振数
実行する	５０
実行しない	５０

【図６５】

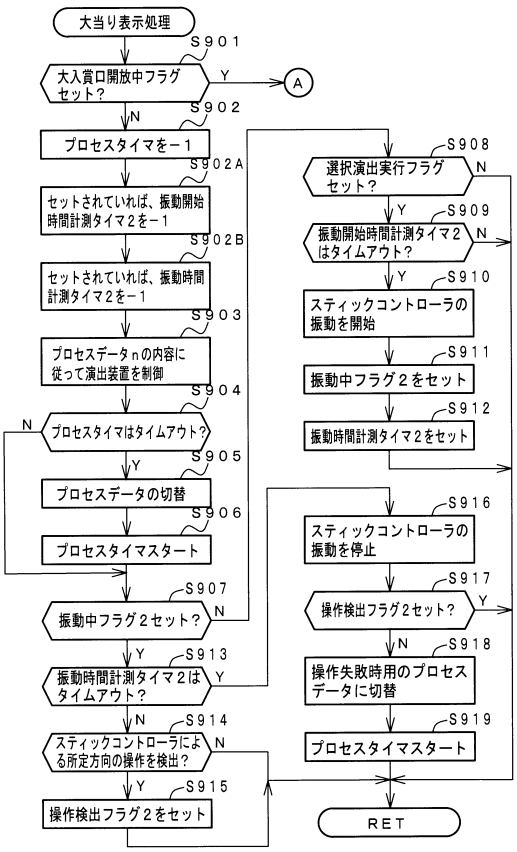
大当り回数	振動時間
３回以上	５秒
２回	３秒
１回	１秒

【図６６】

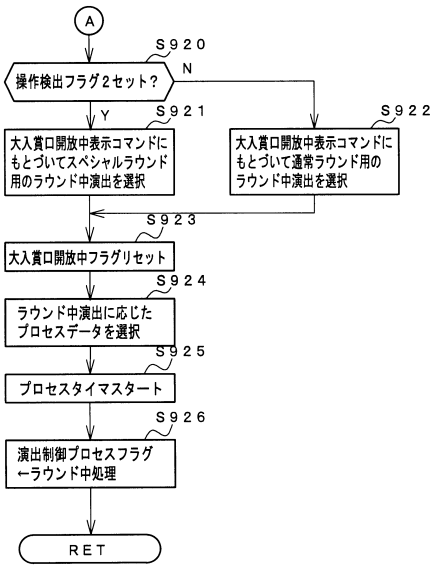
振動タイミング決定テーブル（選択演出用）

振動タイミング	判定値の割振数
変動開始後５秒	５０
変動開始後２秒	５０

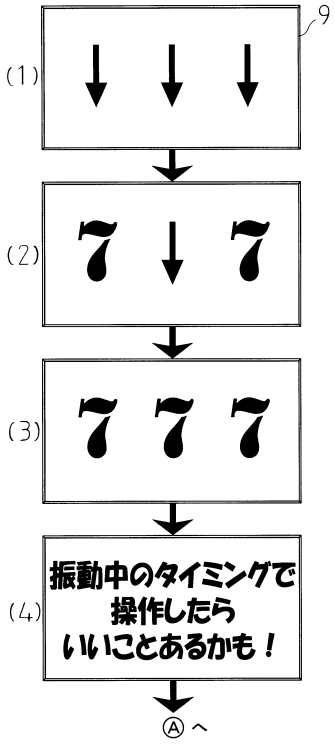
【図６７】



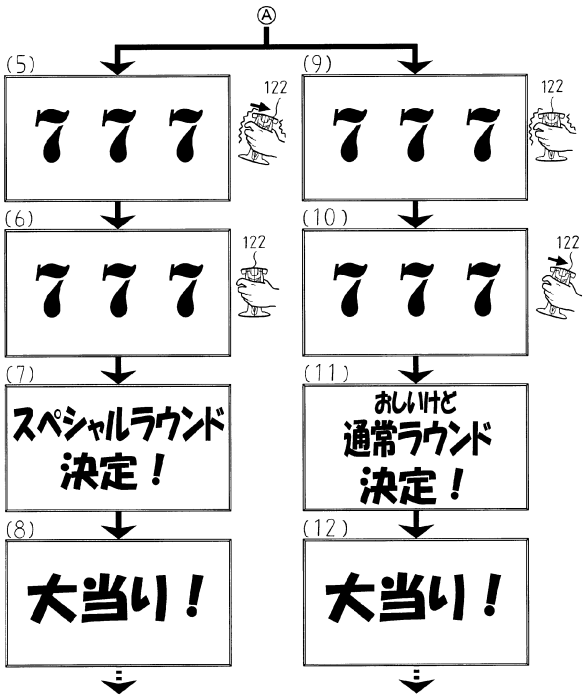
【図６８】



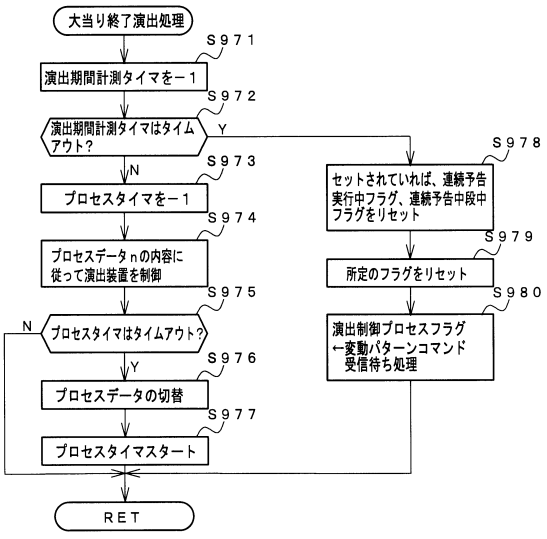
【図６９】



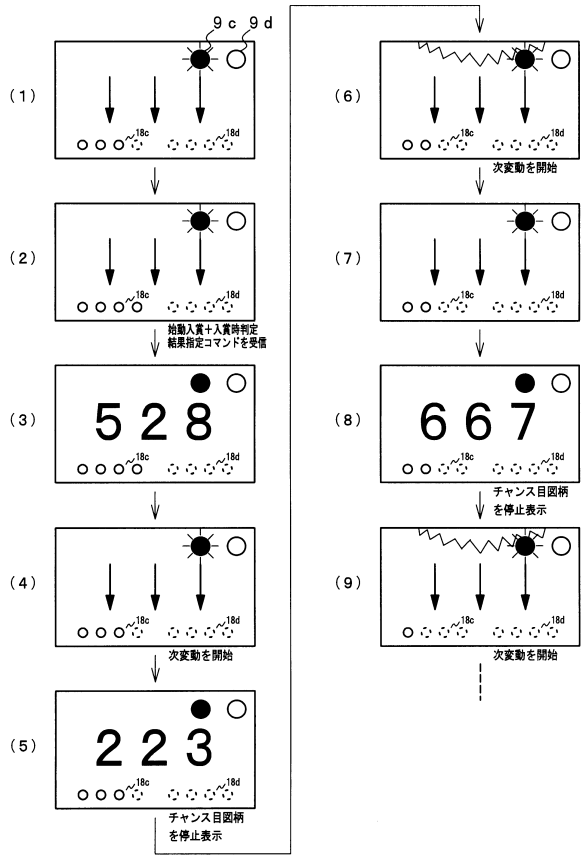
【図７０】



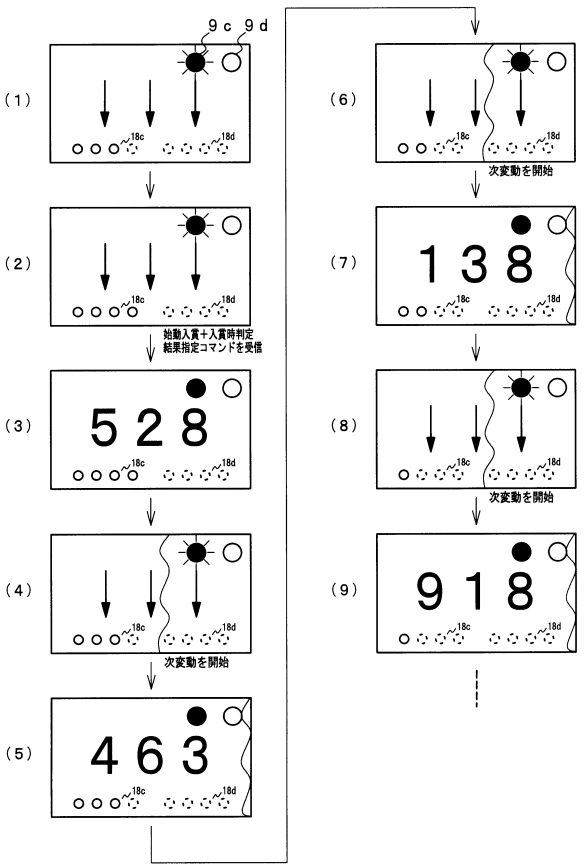
【図７１】



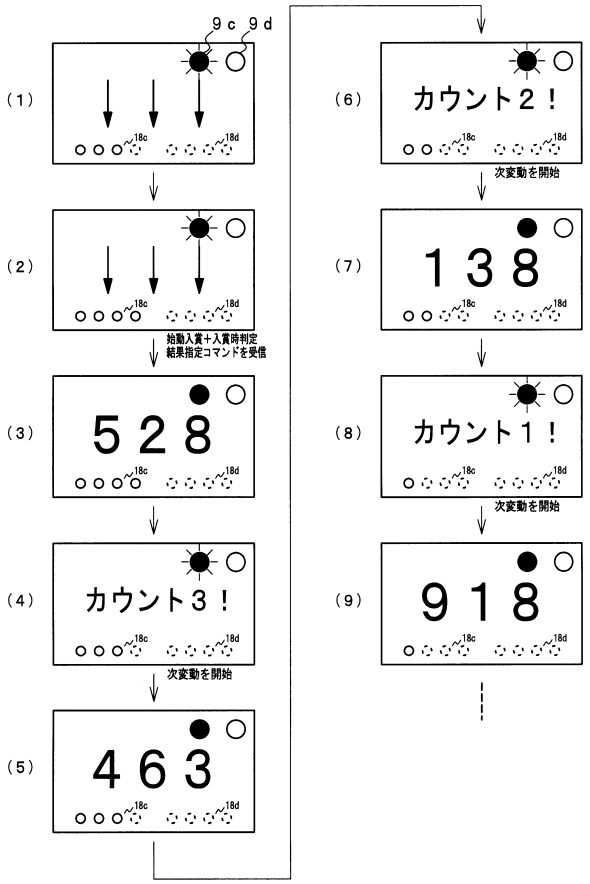
【図７２】



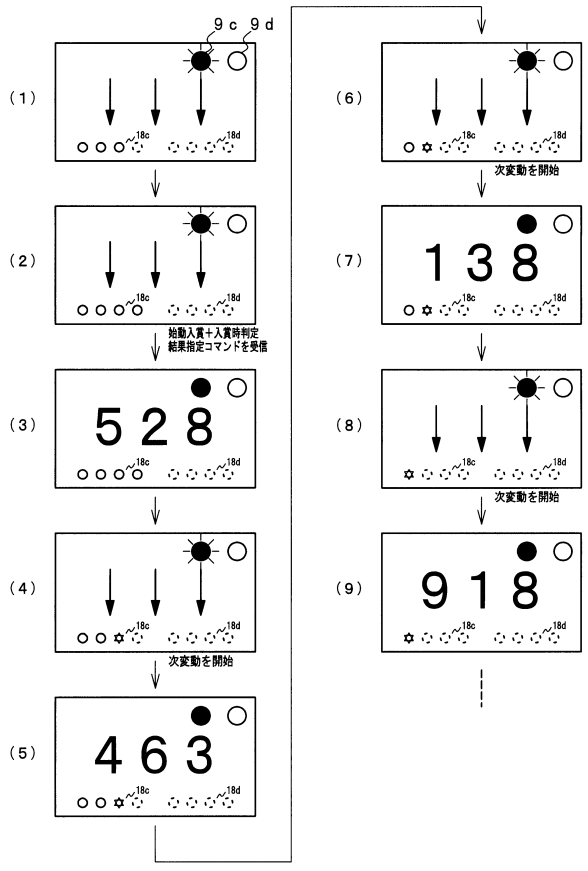
【図７３】



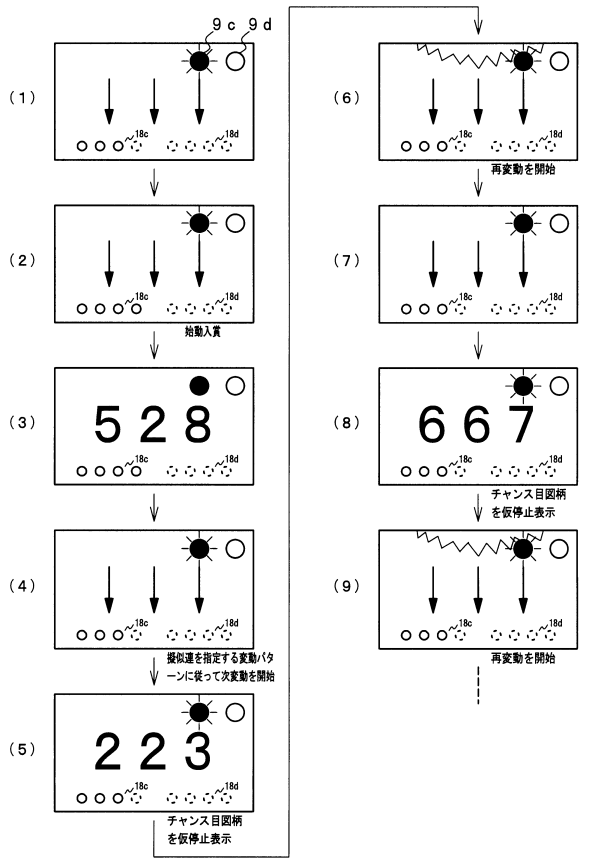
【図７４】



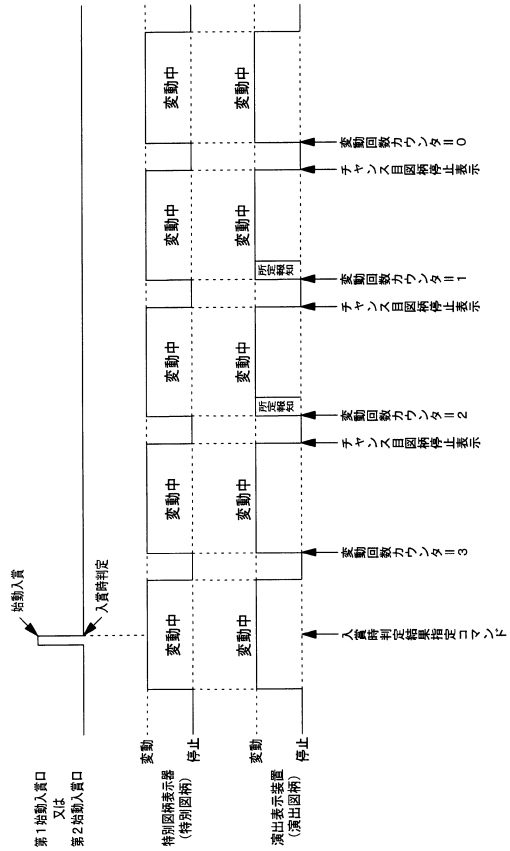
【図７５】



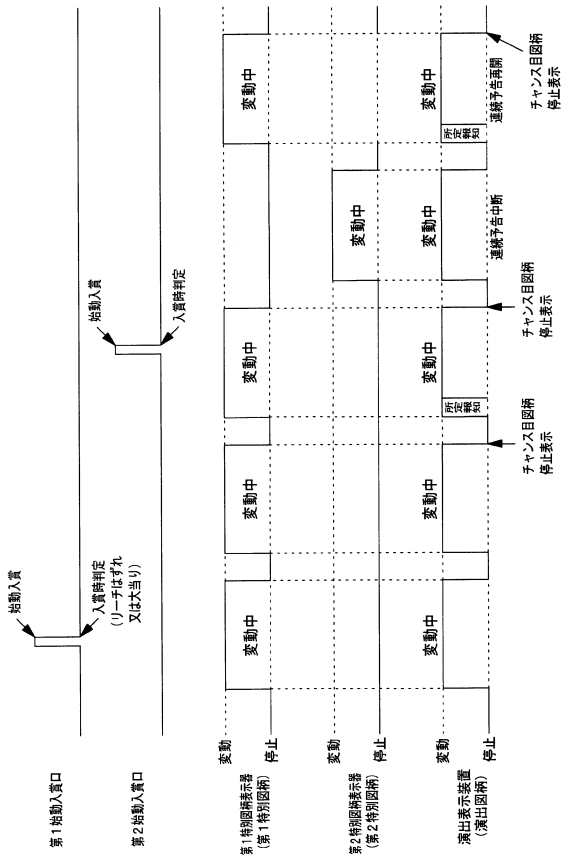
【図７６】



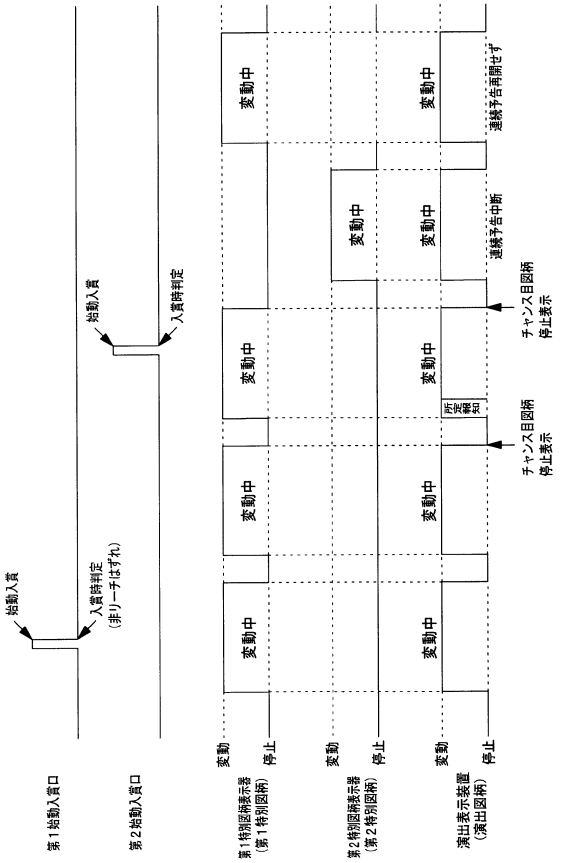
【図７７】



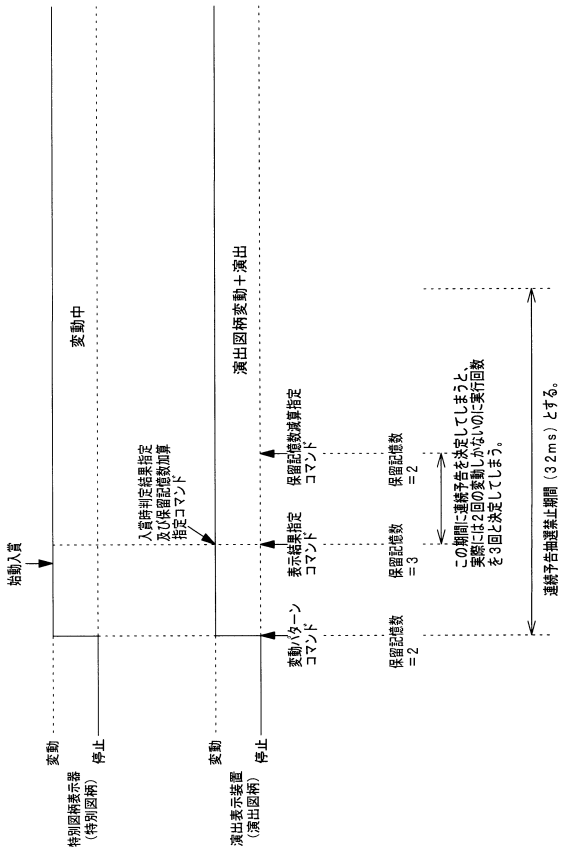
【図７８】



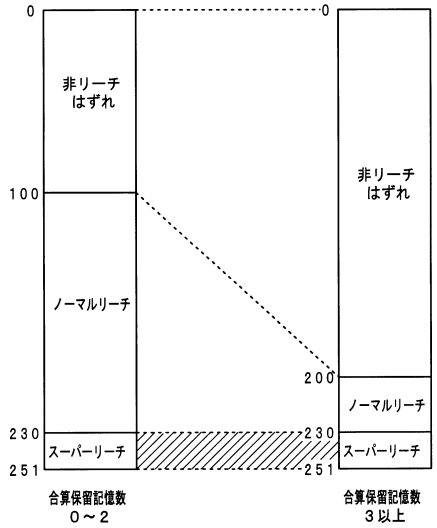
【図７９】



【図８０】

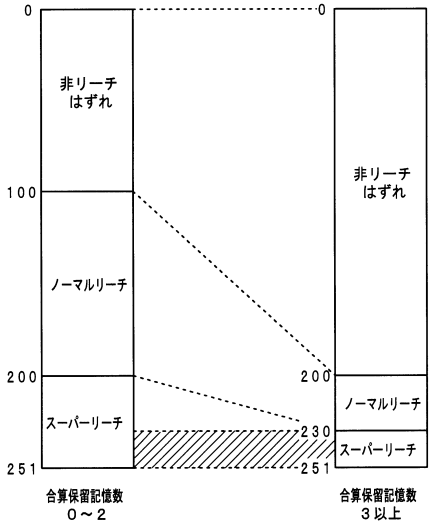


【図８１】



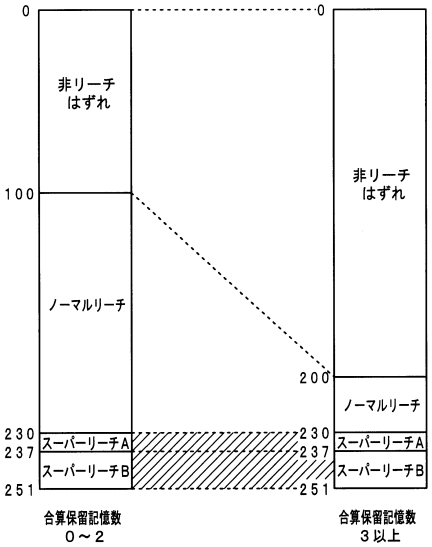
【図８２】

（変形例１）

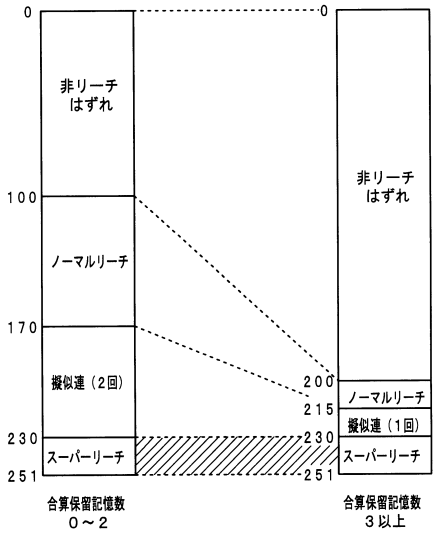


【図８３】

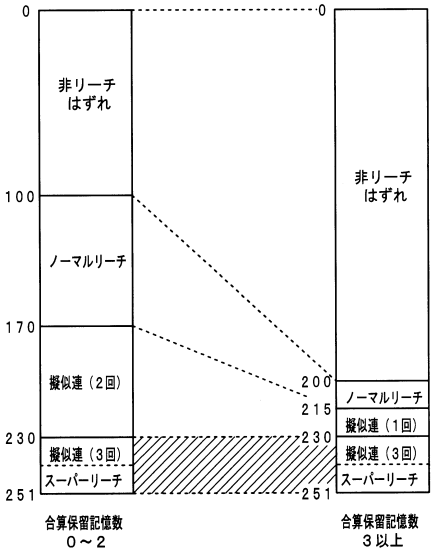
（変形例２）



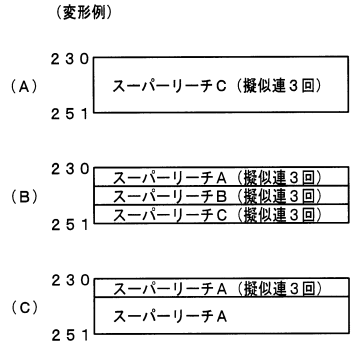
【図８４】


0
非リーチ
はずれ
100
ノーマルリーチ
170
擬似連（2回）
230
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
０～２
0
非リーチ
はずれ
200
ノーマルリーチ
215
擬似連（1回）
230
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
３以上

【図８５】


0
非リーチ
はずれ
100
ノーマルリーチ
170
擬似連（2回）
230
擬似連（3回）
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
０～２
0
非リーチ
はずれ
200
ノーマルリーチ
215
擬似連（1回）
230
擬似連（3回）
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
３以上

【図８６】


（変形例）
（A）
230
スーパーリーチＣ（擬似連３回）
251
（B）
230
スーパーリーチＡ（擬似連３回）
スーパーリーチＢ（擬似連３回）
スーパーリーチＣ（擬似連３回）
251
（C）
230
スーパーリーチＡ（擬似連３回）
スーパーリーチＡ
251

フロントページの続き

合議体
審判長　長崎　洋一
審判官　青木　洋平
審判官　樋口　宗彦

(56)参考文献　特開２０１５－１０７３８２（ＪＰ，Ａ）
特許第４３８３４９１（ＪＰ，Ｂ１）
特開２００４－３４４５２６（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－３４０６０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２４５９８２（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１１０１５１（ＪＰ，Ａ）
ＰＯＫＫＡ吉田のネタは手補給・手回収　パチマガｖｅｒ．，パチンコ攻略マガジン２００８年８月１０日号，株式会社双葉社，２００８年　８月１０日，ｐ．４８、ｐ．１３７

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02