

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-88804

(P2010-88804A)

(43) 公開日 平成22年4月22日(2010.4.22)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 O 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 110 頁)

(21) 出願番号	特願2008-264307 (P2008-264307)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成20年10月10日 (2008.10.10)		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	100134692
			弁理士 川村 武
		(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) 【要約】

【課題】複数の可変表示手段を備えた遊技機において確変昇格演出を行なう場合に、遊技に対する興趣を一層向上させることができるようにする。

【解決手段】確変大当たりと決定したときに、演出表示装置9に演出図柄の可変表示の表示結果として確変図柄の大当たり図柄を導出表示させる第1演出表示と、演出表示装置9に演出図柄の可変表示の表示結果として非確変図柄の大当たり図柄を導出表示させ大当たり遊技状態を開始した後に演出表示装置9に確変に昇格する旨を報知する確変昇格演出を実行する第2演出表示とのいずれを実行するかを決定する。この場合、第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第1特別図柄の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2演出表示を実行することを決定する。

【選択図】図9

131

大当たり特別図柄		大当たり特別図柄(大当たり特別図柄)	
特別図柄 ポイント	第1通常 大当たり(00)	第1確変 大当たり(02)	第2確変 大当たり(03)
1	1~30(30%)	31~35(5%)	36~65(30%)
2	1~5(5%)	6~35(30%)	66~70(5%)
		36~37(2%)	71~100(30%)
			98~100(3%)

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第 1 の識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段と、所定の第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第 2 の識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、前記第 1 の識別情報または前記第 2 の識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、前記第 1 の識別情報または前記第 2 の識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果のうちあらかじめ定められた特別表示結果となったときには、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御する遊技機であって、

10

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記第 1 可変表示手段および前記第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を実行する演出表示装置と、

前記遊技制御手段からの制御信号にもとづいて前記演出表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否か、および前記特定遊技状態が終了した後に前記特別遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

20

前記事前決定手段によって表示結果を前記特定表示結果とする旨の決定、および前記特定遊技状態が終了した後に前記特別遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、前記演出表示装置に前記演出識別情報の可変表示の表示結果として前記特別表示結果に対応する表示結果を導出表示させる第 1 演出表示と、前記演出表示装置に前記演出識別情報の可変表示の表示結果として前記特別表示結果以外の前記特定表示結果に対応する表示結果を導出表示させ前記特定遊技状態を開始した後に前記演出表示装置に前記特別遊技状態となることを表示させる第 2 演出表示とのいずれを実行するかを決定する演出表示実行決定手段と、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記所定の第 1 始動領域の遊技媒体の通過と前記所定の第 2 始動領域の遊技媒体の通過との通過順に従って、前記第 1 の識別情報の可変表示および前記第 2 の識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段とを含み、

30

前記表示制御手段は、

前記演出表示実行決定手段によって前記第 1 演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、前記第 1 演出表示を実行する第 1 演出表示実行手段と、

前記演出表示実行決定手段によって前記第 2 演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、前記第 2 演出表示を実行する第 2 演出表示実行手段と、を含み、

前記演出表示実行決定手段は、前記第 2 の識別情報の可変表示が実行される場合には、前記第 1 の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で前記第 2 演出表示を実行することを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

40

表示制御手段は、遊技状態が特定遊技状態に移行されているときに、該特定遊技状態に対応した特定遊技状態中演出を実行する特定遊技状態中演出実行手段を含み、

前記特定遊技状態中演出実行手段は、第 1 可変表示手段における第 1 の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて前記特定遊技状態に移行されているときと、第 2 可変表示手段における第 2 の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて前記特定遊技状態に移行されているときとで、異なる演出態様で前記特定遊技状態中演出を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

事前決定手段は、特定表示結果として、短期特定遊技状態に移行されることとなる第 1

50

特定表示結果、または該短期特定遊技状態より特定遊技状態の期間が長い長期特定遊技状態に移行されることとなる第2特定表示結果のいずれとするかを決定し、

演出表示実行決定手段は、前記事前決定手段によって前記第2特定表示結果とする旨の決定がなされたときにのみ、第2演出表示を実行すると決定可能であり、

前記事前決定手段は、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合には、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で前記第1特定表示結果とする旨を決定する

請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】

事前決定手段は、特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御する旨を決定するときに、該特別遊技状態として第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とのいずれに制御するかを決定し、

第1演出表示実行手段は、前記事前決定手段によって前記第1特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第1演出表示を実行し、

第2演出表示実行決定手段は、前記事前決定手段によって前記第2特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第2演出表示を実行し、

前記事前決定手段は、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で前記第2特別遊技状態に制御する旨を決定する

請求項1から請求項3のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項5】

第2演出表示実行手段は、演出表示実行決定手段によって第2演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、前記特別遊技状態に制御されるか否かを決定するような決定演出を実行した後に、前記第2演出表示を実行し、

前記演出表示実行決定手段は、事前決定手段によって表示結果を特定表示結果とする旨の決定、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御しない旨の決定がなされたとき、前記特定遊技状態を開始した後に、前記演出表示装置に前記特別遊技状態としないことを表示させる第3演出表示を実行するか否かを決定し、

表示制御手段は、前記演出表示実行決定手段によって前記第3演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、前記第2演出表示実行手段と同様の前記決定演出を実行した後に、前記第3演出表示を実行する第3演出表示実行手段を含み、

前記演出表示実行決定手段は、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で前記第3演出表示を実行すると決定する

請求項1から請求項4のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】

事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果または前記リーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、前記識別情報の変動パターンが属する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変動パターン種別決定手段と、

前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンのうちから前記識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも前記識別情報の変動表示を含む変動演出を実行する変動演出実行手段とを備えた

請求項1から請求項5のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項7】

事前決定手段の決定結果にもとづいて、予告演出を実行するか否かと、該予告演出における演出の態様とを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段により決定された前記予告演出を実行する予告演出実行手段とを

備え、

前記予告演出決定手段は、

予告演出が属する予告演出種別を複数種類のうちのいずれかに決定する予告種別決定手段と、

前記予告種別決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出のうちから、実行する予告演出を決定する予告決定手段とを含む

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

可変表示制御手段は、第 1 可変表示手段における第 1 の識別情報の可変表示よりも、第 2 可変表示手段における第 2 の識別情報の可変表示を優先して実行し、

所定の普通始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

前記普通識別情報の可変表示結果が所定表示結果となったときに、所定の第 2 の始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたはしない第 1 状態から前記所定の第 2 の始動領域を遊技媒体が通過しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変装置制御手段と、

特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記所定の第 2 の始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段とを備え、

可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第 1 可変表示手段における第 1 の識別情報の可変表示時間を、第 2 可変表示手段における第 2 の識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する

請求項 1 から請求項 7 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第 1 の識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段と、所定の第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第 2 の識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、第 1 の識別情報または第 2 の識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、第 1 の識別情報または第 2 の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果のうちであらかじめ定められた特別表示結果となったときには、特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【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

10

20

30

40

50

た特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

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

【0006】

そのような遊技機において、特別図柄を可変表示する2つの可変表示器を備えるとともに、遊技領域に第1始動入賞口と第2始動入賞口とを設けたものがある（例えば、特許文献1参照）。また、特許文献1には、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく大当たりとして、15ラウンド大当たりの確率変動大当たりと2ラウンド大当たりの無喚起大当たりとを有する一方で、第2始動口に遊技球が入賞したことに基づく大当たりとして、15ラウンド大当たりの通常大当たりと確率変動大当たりとを有することによって、大当たりのラウンド振り分けを異ならせることが記載されている。

【0007】

【特許文献1】特開2007-75216号公報（段落0153-0168、図16-18、図20-21）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

遊技機において、確変大当たり（大当たり遊技後に確変状態に移行させる大当たり）と決定した場合に、確変大当たりであるか否か認識不能な変動表示結果を一旦停止表示し、大当たり遊技中に確変に昇格したように見せる確変昇格演出を実行するように構成する場合がある。特許文献1に記載された遊技機によれば、第1特別図柄の変動表示を行う場合と第2特別図柄の変動表示を行う場合とで大当たりとなったときの大当たり遊技のラウンド数の振り分けを異ならせることによって、第1特別図柄の変動表示が行われる場合と第2特別図柄の変動表示が行われる場合との遊技性を異ならせることができる。しかし、特許文献1では、そのような複数の可変表示器を備えた遊技機において確変昇格演出を実行する場合の遊技性については何ら考慮されておらず、確変昇格演出を行うように構成した場合には遊技性の改善の余地がある。

【0009】

そこで、本発明は、複数の可変表示手段を備えた遊技機において確変昇格演出を行なう場合に、遊技に対する興趣を一層向上させることができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、所定の第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第1の識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行う第1可変表示手段（たとえば、第1特別図柄表示

10

20

30

40

50

器 8 a) と、所定の第 2 始動領域 (例えば、第 2 始動入賞口 1 4) を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第 2 の識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) の可変表示を行う第 2 可変表示手段 (たとえば、第 2 特別図柄表示器 8 b) とを備え、第 1 の識別情報または第 2 の識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果 (例えば、大当り図柄) となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御し、さらに、第 1 の識別情報または第 2 の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果のうちであらかじめ定められた特別表示結果 (例えば、確変大当り図柄) となったときには、特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態 (例えば、確変状態) に制御する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0) と、第 1 可変表示手段および第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報 (例えば、演出図柄) の可変表示を実行する演出表示装置 (例えば、演出表示装置 9) と、遊技制御手段からの制御信号にもとづいて演出表示装置の表示制御を行う表示制御手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、を備え、遊技制御手段は、識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否か、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 1 5 1 3 , S 1 5 1 6 を実行する部分) と、事前決定手段によって表示結果を特定表示結果とする旨の決定、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、演出表示装置に演出識別情報の可変表示の表示結果として特別表示結果に対応する表示結果を導出表示させる第 1 演出表示 (例えば、演出図柄の最終停止図柄として確変図柄の大当り図柄を停止表示させる表示) と、演出表示装置に演出識別情報の可変表示の表示結果として特別表示結果以外の特定表示結果に対応する表示結果を導出表示させ特定遊技状態を開始した後に演出表示装置に特別遊技状態となることを表示させる第 2 演出表示 (例えば、演出図柄の最終停止図柄として非確変図柄の大当り図柄を停止表示させた後に、確変昇格演出を実行して確変に昇格する旨を報知する表示) とのいずれを実行するかを決定する演出表示実行決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 1 5 1 6 を実行する部分) と、識別情報の可変表示を開始するときに、所定の第 1 始動領域の遊技媒体の通過と所定の第 2 始動領域の遊技媒体の通過との通過順に従って、第 1 の識別情報の可変表示および第 2 の識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 1 5 0 3 ~ S 1 5 0 5 , S 3 3 4 ~ S 3 3 7 , S 3 5 1 ~ S 3 5 3 , S 1 3 0 1 を実行する部分) とを含み、表示制御手段は、演出表示実行決定手段によって第 1 演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第 1 演出表示を実行する第 1 演出表示実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 7 2 を実行して確変図柄の大当り図柄を導出表示する部分) と、演出表示実行決定手段によって第 2 演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第 2 演出表示を実行する第 2 演出表示実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 7 2 を実行して非確変図柄の大当り図柄を導出表示し、ステップ S 1 9 2 0 ~ S 1 9 2 8 を実行して確変昇格演出を実行する部分) と、を含み、演出表示実行決定手段は、第 2 の識別情報の可変表示が実行される場合には、第 1 の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第 2 演出表示を実行することを決定する (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、図 9 に示すように、確変昇格演出を伴う第 2 確変大当りを、第 1 特別図柄の可変表示を実行するときには 5 % の割合で決定するのに対して、第 2 特別図柄の可変表示を実行するときには 6 0 % の割合で決定する) ことを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

表示制御手段は、遊技状態が特定遊技状態に移行されているときに、該特定遊技状態に対応した特定遊技状態中演出 (例えば、ラウンド中演出やインターバル演出) を実行する特定遊技状態中演出実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 0 5 , S 8 0 6 を実行する部分) を含み、特定遊技状態中演出実行手段は、第 1 可変表示手段における第 1 の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことに

もとづいて特定遊技状態に移行されているときと、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて特定遊技状態に移行されているときとで、異なる演出態様で特定遊技状態中演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第2変動開始フラグがセットされていないとき(第1特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき)には、ステップS908、S1910B、S1980、S1986、S1994で通常モードのラウンド中演出やインターバル演出を選択して実行し、第2変動開始フラグがセットされているとき(第2特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき)には、ステップS909、S1910C、S1981、S1987、S1995でバトルモードのラウンド中演出やインターバル演出を選択して実行する)ように構成されていてもよい。

10

【0012】

事前決定手段は、特定表示結果として、短期特定遊技状態(例えば、2ラウンド大当たり)に移行されることとなる第1特定表示結果(例えば、突然確変大当たり図柄)、または該短期特定遊技状態より特定遊技状態の期間が長い長期特定遊技状態(例えば、15ラウンド大当たり)に移行されることとなる第2特定表示結果(例えば、確変大当たり図柄や通常大当たり図柄)のいずれとするかを決定し、演出表示実行決定手段は、事前決定手段によって第2特定表示結果とする旨の決定がなされたときにのみ、第2演出表示を実行すると決定可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図9に示すように、15ラウンド大当たりの場合にのみ確変昇格演出を伴う第2確変大当たりを決定可能である)、事前決定手段は、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合には、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第1特定表示結果とする旨を決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図9に示すように、突然確変大当たりを、第1特別図柄の可変表示を実行するときには30%の割合で決定するのに対して、第2特別図柄の可変表示を実行するときには3%の割合で決定する)ように構成されていてもよい。

20

【0013】

事前決定手段は、特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御する旨を決定するときに、該特別遊技状態として第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とのいずれに制御するかを決定し(例えば、図9に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1516で第1確変大当たりまたは第2確変大当たりと決定する場合がある)、第1演出表示実行手段は、事前決定手段によって第1特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第1演出表示を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1確変大当たりと決定された場合に、ステップS872を実行して確変図柄の大当たり図柄を導出表示する)、第2演出表示実行決定手段は、事前決定手段によって第2特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第2演出表示を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第2確変大当たりと決定された場合に、ステップS872を実行して非確変図柄の大当たり図柄を導出表示し、ステップS1920~S1928を実行して確変昇格演出を実行する)、事前決定手段は、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2特別遊技状態に制御する旨を決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図9に示すように、確変昇格演出を伴う第2確変大当たりを、第1特別図柄の可変表示を実行するときには5%の割合で決定するのに対して、第2特別図柄の可変表示を実行するときには60%の割合で決定する)ように構成されていてもよい。

30

40

【0014】

第2演出表示実行手段は、演出表示実行決定手段によって第2演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、特別遊技状態に制御されるか否かを決定するような決定演出を実行した後に、第2演出表示を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図70に示すように所定のキャラクタを登場させて確変への昇格を示唆する演出の後に最終的に確変に昇格した旨を報知したり、図71に示すように味方と敵のキャラクタ

50

がバトルを行うことによって確変への昇格を示唆する演出の後に最終的に確変に昇格した旨を報知したりする)、演出表示実行決定手段は、事前決定手段によって表示結果を特定表示結果とする旨の決定、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御しない旨の決定がなされたとき、特定遊技状態を開始した後に、演出表示装置に特別遊技状態としないことを表示させる第3演出表示(例えば、演出図柄の最終停止図柄として非確変図柄の大当たり図柄を停止表示させた後に、確変昇格失敗演出を実行して確変昇格に失敗した旨を報知する表示)を実行するか否かを決定し、表示制御手段は、演出表示実行決定手段によって第3演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第2演出表示実行手段と同様の決定演出を実行した後に、第3演出表示を実行する第3演出表示実行手段(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S872を実行して非確変図柄の大当たり図柄を導出表示し、ステップS1930~S1936を実行して確変昇格失敗演出を実行する部分)を含み、演出表示実行決定手段は、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第3演出表示を実行すると決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、図9に示すように、確変昇格失敗演出を伴う第2通常大当たりを、第1特別図柄の可変表示を実行するときには5%の割合で決定するのに対して、第2特別図柄の可変表示を実行するときには30%の割合で決定する)ように構成されていてもよい。

【0015】

遊技機は、事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段(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S325~S327を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターンが属する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変動パターン種別決定手段(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S322, S329, S330, S331を実行する部分)と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンのうちから識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段(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S332, S333を実行する部分)と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の変動表示を含む変動演出を実行する変動演出実行手段(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S835~S839, S1831~S1847, S872を実行する部分)とを備えるように構成されていてもよい。

【0016】

遊技機は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、予告演出(例えば、第1ステップアップ予告演出、ボタン予告演出)を実行するか否かと、該予告演出における演出の態様とを決定する予告演出決定手段(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S834を実行する部分)と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1835~S1844を実行する部分)とを備え、予告演出決定手段は、予告演出が属する予告演出種別を複数種類のうちのいずれかに決定する予告種別決定手段(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S570を実行する部分)と、予告種別決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出のうちから、実行する予告演出を決定する予告決定手段(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S573, S576, S579, S581, S583を実行する部分)とを含むように構成されていてもよい。

【0017】

可変表示制御手段は、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示よりも、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示を優先して実行し(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S1503A~S1505A, S334

～S337, S351～S353, S1301を実行する部分)、所定の普通始動領域(例えば、ゲート32)を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、普通図柄表示器10)と、普通識別情報の可変表示結果が所定表示結果(例えば、当り図柄)となったときに、所定の第2始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたはしない第1状態(例えば、可変入賞球装置15の閉鎖状態)から所定の第2の始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態(例えば、可変入賞球装置15の開放状態)に変化させた後、第2状態から第1状態に戻す可変装置制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS103を実行する部分)と、特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間(例えば、高ベース状態)において、所定の第2の始動領域が第2状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS145でYのときにステップS146, S148を実行する部分)とを備え、可変表示制御手段は、高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示時間を、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS301において、図72(C), (E)に示すように、確変状態または時短状態であるときに、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、非リーチHB1-2や非リーチHC1-2を選択しないようにすることによって、図6に示す非リーチPA1-2や非リーチPA1-3、非リーチPB1-2、非リーチPC1-2の短縮変動の変動パターンを決定しないようにし、第1特別図柄の平均的な可変表示時間が第2特別図柄の平均的な可変表示時間より長くなるようにする)ように構成されていてもよい。

10

20

【発明の効果】

【0018】

請求項1に記載された遊技機では、遊技制御手段が、事前決定手段によって表示結果を特定表示結果とする旨の決定、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御する旨の決定がなされたとき、演出表示装置に演出識別情報の可変表示の表示結果として特別表示結果に対応する表示結果を導出表示させる第1演出表示と、演出表示装置に演出識別情報の可変表示の表示結果として特別表示結果以外の特定表示結果に対応する表示結果を導出表示させ特定遊技状態を開始した後に演出表示装置に特別遊技状態となることを表示させる第2演出表示とのいずれを実行するかを決定する演出表示実行決定手段を含み、表示制御手段が、演出表示実行決定手段によって第1演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第1演出表示を実行する第1演出表示実行手段と、演出表示実行決定手段によって第2演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第2演出表示を実行する第2演出表示実行手段と、を含み、演出表示実行決定手段が、第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2演出表示を実行することを決定するように構成されているので、第1の識別情報の可変表示が実行されるときと第2の識別情報の可変表示が実行されるときとで、第2演出表示が実行される割合を異ならせることができる。そのため、第1の識別情報の可変表示が実行されるときと第2の識別情報の可変表示が実行されるときとで特定遊技状態中における遊技性を異ならせることができ、遊技に対する興味を一層向上させることができる。特に、第2の識別情報の可変表示が実行された場合には、特別表示結果以外の特定表示結果に対応する表示結果が導出表示された場合であっても、第2演出表示が行われて特別遊技状態となる期待感をもたせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

【0019】

請求項2に記載された遊技機では、表示制御手段が、遊技状態が特定遊技状態に移行されているときに、該特定遊技状態に対応した特定遊技状態中演出を実行する特定遊技状態中演出実行手段を含み、特定遊技状態中演出実行手段は、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて特定遊技状態に移行

50

されているときと、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて特定遊技状態に移行されているときとで、異なる演出態様で特定遊技状態中演出を実行するように構成されているので、遊技者に対して特定遊技状態中の遊技性が異なることを容易に認識させることができる。

【0020】

請求項3に記載された遊技機では、事前決定手段が、特定表示結果として、短期特定遊技状態に移行されることとなる第1特定表示結果、または該短期特定遊技状態より特定遊技状態の期間が長い長期特定遊技状態に移行されることとなる第2特定表示結果のいずれとするかを決定し、演出表示実行決定手段が、事前決定手段によって第2特定表示結果とする旨の決定がなされたときにのみ、第2演出表示を実行すると決定可能であり、事前決定手段が、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合には、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第1特定表示結果とする旨を決定するように構成されているので、第2の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったときには長期特定遊技状態と決定される割合を高くすることによって、特定遊技状態が開始された後における第2演出表示が実行される割合を高めることができ、遊技に対する興趣を一層向上させることができる。

【0021】

請求項4に記載された遊技機では、事前決定手段が、特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御する旨を決定するときに、該特別遊技状態として第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とのいずれに制御するかを決定し、第1演出表示実行手段が、事前決定手段によって第1特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第1演出表示を実行し、第2演出表示実行決定手段が、事前決定手段によって第2特別遊技状態に制御する旨が決定されたことにもとづいて、第2演出表示を実行し、事前決定手段が、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2特別遊技状態に制御する旨を決定するように構成されているので、第2の識別情報の可変表示結果が特定表示結果となったことにもとづいて特別遊技状態に遊技状態が制御される場合に、容易に第2演出表示を行う割合が高くなるように構成することができる。

【0022】

請求項5に記載された遊技機では、演出表示実行決定手段が、事前決定手段によって表示結果を特定表示結果とする旨の決定、および特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御しない旨の決定がなされたとき、特定遊技状態を開始した後に、演出表示装置に特別遊技状態としないことを表示させる第3演出表示を実行するか否かを決定し、表示制御手段が、演出表示実行決定手段によって第3演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、第2演出表示実行手段と同様の決定演出を実行した後に、第3演出表示を実行する第3演出表示実行手段を含み、演出表示実行決定手段が、第2可変表示手段における第2の識別情報の可変表示が実行される場合には、第1可変表示手段における第1の識別情報の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第3演出表示を実行すると決定するように構成されているので、特別遊技状態に制御しない旨の決定がなされたときであっても、第2演出表示を行うときと同様の態様の演出が行われるとともに、第1の識別情報の可変表示が実行されるときと第2の識別情報の可変表示が実行されるときとで、第3演出表示が行われる割合も異ならせることができる。従って、第1の識別情報の可変表示が実行されるときと第2の識別情報の可変表示が実行されるときとで、より一層遊技性の違いを明確にすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0023】

請求項6に記載された遊技機では、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターンが属する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変動パターン種別決定手段と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンのうちから識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段とを備えるように構成されているの

で、可変表示パターン決定の設計変更を容易化できるとともに、プログラム容量を削減することができる。

【 0 0 2 4 】

請求項 7 に記載された遊技機では、予告演出決定手段が、予告演出が属する予告演出種別を複数種類のうちのいずれかに決定する予告種別決定手段と、予告種別決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出のうちから、実行する予告演出を決定する予告決定手段とを含むように構成されているので、予告演出決定の設計変更を容易化できるとともに、プログラム容量の増加を招くことなく、多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 5 】

請求項 8 に記載された遊技機では、可変表示制御手段が、高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第 1 可変表示手段における第 1 の識別情報の可変表示時間を、第 2 可変表示手段における第 2 の識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定するように構成されているので、第 1 の識別情報の可変表示の実行回数を抑制することができ、高開放制御期間であるときに生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。すなわち、高開放制御期間であるときには、第 2 の識別情報の可変表示の実行頻度が高められるのであるから、遊技者は、第 2 の識別情報の可変表示が実行されて高い割合で長期特定遊技状態（例えば、15 ラウンド大当り）となることを期待できる。しかし、所定の第 2 の始動領域に遊技媒体が進入する前に第 1 の識別情報の可変表示が立て続けに実行されてしまうと、高開放制御期間であるにもかかわらず、遊技者にとって不利な短期特定遊技状態（例えば、2 ラウンド大当り）に決定される割合が高い状態が生じてしまうことになる。そこで、高開放制御期間中には第 1 の識別情報の可変表示時間を長くすることにより第 1 の識別情報の可変表示の実行回数を抑制することによって、第 2 の識別情報の可変表示が実行されやすくするようにし、高開放制御期間であるときに生じる不利益を低減している。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 6 】

以下、本発明の第 1 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。

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

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。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置 9 は、識別情報としての演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マ

10

20

30

40

50

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。

【0030】

なお、演出表示装置9とは別に、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に、第1特別図柄に対応した第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aと、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、第2特別図柄に対応した第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bとを備えるようにしてもよい。この場合、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bは、演出制御用マイクロコンピュータ100によって制御され、例えば、2つのLEDや7セグメントのLEDによって構成される。

【0031】

遊技盤6における演出表示装置9の上部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器(第1可変表示手段)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、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって制御され、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。遊技盤6における演出表示装置9の上部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器(第2可変表示手段)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって制御され、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。

【0032】

なお、特別図柄表示器が1つの表示器として構成され、そのうちの一部の表示領域が第1特別図柄の可変表示を行う第1可変表示部を形成し、他の一部の表示領域が第2特別図柄の可変表示を行う第2可変表示部を形成していてもよい。この場合、例えば、特別図柄表示器が4つの7セグメントLEDを含む1つの表示器として構成され、そのうちの2つの7セグメントLEDが第1可変表示部を形成し、他の2つの7セグメントLEDが第2可変表示部を形成していてもよい。

【0033】

この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ(例えば、ともに0~9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器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と総称することがある。

【0035】

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に入賞したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞と第2始動

入賞口 1 4 への入賞のうち第 2 始動入賞口 1 4 への入賞を優先させて可変表示の開始条件を成立させる。すなわち、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であれば、第 1 保留記憶数が 0 でない場合でも、第 2 保留記憶数が 0 になるまで、第 2 特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【 0 0 3 9 】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 4 0 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【 0 0 4 1 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、表示器の点灯数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、表示器の点灯数を 1 減らす。

【 0 0 4 2 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（例えば、L E D）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、有効始動入賞がある毎に、表示器の点灯数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での可変表示が開始される毎に、表示器の点灯数を 1 減らす。

【 0 0 4 3 】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合計保留記憶数）を表示する領域（以下、合計保留記憶表示部 1 8 c という。）が設けられている。合計数を表示する合計保留記憶表示部 1 8 c が設けられているので、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。なお、合計保留記憶表示部 1 8 c が設けられているので、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a および第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、設けられていなくてもよい。

10

【 0 0 4 4 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 8 b 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 2 1 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 2 3 で検出される。

20

【 0 0 4 5 】

遊技盤 6 の右側方下部には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【 0 0 4 6 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 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 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（例えば、L E D）を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a 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 4 1 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される（高ベース状態に移行される）。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置 1 5 の開放時間が長くなり、または、開放回数が増加される（高ベース状態に移行される）。

30

40

【 0 0 4 7 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 L E D 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 R , 2 7 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部に

50

は、前面枠に設けられた天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。また、左枠ＬＥＤ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右枠ＬＥＤ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２が設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤ２５は、パチンコ遊技機１に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種ＬＥＤの他にも演出のためのＬＥＤやランプが設置されている。

【００４８】

この実施の形態では、打球供給皿（上皿）３に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン１２０が設けられている。この操作ボタン１２０は、後述する確変昇格演出の実行中に遊技者によって操作される。操作ボタン１２０が遊技者によって押されると、電極が接触することによりオン状態になって、オン信号（検出信号）が基板上に搭載されているマイクロコンピュータ（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用マイクロコンピュータ１００：図３参照）に出力される。なお、図１に示す例では、操作ボタン１２０は打球供給皿（上皿）３に設けられているが、他の箇所（例えば打球操作ハンドル５の真上）に設けられていてもよい。

【００４９】

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

【００５０】

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。

【００５１】

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

ている。

【 0 0 5 2 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において CPU 5 6 が ROM 5 4 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (または CPU 5 6) が実行する (または、処理を行う) ということは、具体的には、CPU 5 6 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 3 1 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【 0 0 5 3 】

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数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 5 0 3 は、初期値 (例えば、0) と上限値 (例えば、6 5 5 3 5) とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新する。そして、ランダムなタイミングで発生する始動入賞が数値データの読出 (抽出) 時に発生す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。

10

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

20

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

【 0 0 5 6 】

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

30

【 0 0 5 7 】

また、RAM 5 5 は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、RAM 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特別図柄プロセッフラグや合計保留記憶数カウンタの値など) と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

40

【 0 0 5 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 のリセット端子には、電源基板からのリセット信号 (図示せず) が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0

50

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

【0059】

10

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

【0060】

20

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

【0061】

30

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

【0062】

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

【0063】

40

演出制御基板80は、演出制御用CPU101およびRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基板80において、演出制御用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103a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、入力ポート103bを介して、操作ボタン120からの検出信号を入力する。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。

【0064】

50

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、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データを演出表示装置9に出力する。

【0065】

VDP109は、演出制御用CPU101の指示に従って、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。VDP109は、演出制御用CPU101の指示に従って、キャラクタROMから読み出したデータにもとづいて表示制御を実行する。

10

【0066】

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

【0067】

向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板77側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

20

30

【0068】

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。

【0069】

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

40

【0070】

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

50

【 0 0 7 1 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 に進入した遊技球が第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特別図柄の可変表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことにともづいて、開始される。第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 に進入した遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特別図柄の可変表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことにともづいて、開始される。

【 0 0 7 2 】

第 1 特別図柄表示器 8 a や第 2 特別図柄表示器 8 b による特別図柄の可変表示では、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特別図柄の可変表示での可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「1」、「3」、「4」、「6」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示器 8 a による特別図柄の可変表示における大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示器 8 b による特別図柄の可変表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特別図柄の可変表示において共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【 0 0 7 3 】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「4」、「6」「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「4」、「6」「7」の数字を示す特別図柄を 1 5 ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を 2 ラウンド大当り図柄とする。特別図柄の可変表示における確定特別図柄として 1 5 ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される 1 5 ラウンド大当り状態では、特別可変入賞球装置 2 0 の開閉板が、第 1 期間となる所定期間（例えば 2 9 秒間）あるいは所定個数（例えば 1 0 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 2 0 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 2 0 を遊技者にとって不利な第 2 状態に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。1 5 ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第 1 回数（例えば「1 5」）となる。ラウンドの実行回数が「1 5」となる 1 5 ラウンド大当り状態における遊技は、1 5 回開放遊技とも称される。

【 0 0 7 4 】

特別図柄の可変表示における確定特別図柄として 2 ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される 2 ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、1 5 ラウンド大当り状態における第 1 回数よりも少ない第 2 回数（例えば「2」）となる。また、2 ラウンド大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置 2 0 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、1 5 ラウンド大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0 . 5 秒間）となる場合（後述する第 1 突然確変大当り）と、1 5 ラウンド大当り状態における第 1 期間（例えば 2 9 秒）と同じ期間となる場合（後述する第 2 突然確変大当り）とがある。

【 0 0 7 5 】

また、この実施の形態では、1 5 ラウンド大当り図柄となる「3」、「4」、「6」、「7」の数字を示す特別図柄が特別図柄の可変表示における確定特別図柄として停止表示された場合には、通常大当りと確変大当りとのいずれかの大当りとなる。1 5 ラウンド大

10

20

30

40

50

当り図柄となる「4」、「6」の数字を示す特別図柄が特別図柄の可変表示における確定特別図柄として停止表示されたことにもとづいて通常大当りとなり、15ラウンド大当り状態が終了した後は、通常状態に比べて特別図柄の可変表示における特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態、後述する確変状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。この実施の形態では、通常大当りによる大当り遊技終了後に、時短状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の可変表示が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。

10

【0076】

15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄が特別図柄の可変表示における確定特別図柄として停止表示されたことにもとづいて確変大当りとなり、15ラウンド大当り状態が終了した後や、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特別図柄の可変表示における確定特別図柄として停止表示されたことにもとづく2ラウンド大当り状態が終了した後は、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特別図柄の可変表示や演出図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。この実施の形態では、確変状態は、確変状態となった後に、次に可変表示結果が「大当り」になったときに終了する。

20

【0077】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器10による普通図柄の可変表示における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普通図柄の可変表示で普通図柄の可変表示結果が「普通図柄当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普通図柄当り」となったことにもとづく可変入賞球装置15における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口14に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。従って、この実施の形態では、確変状態および時短状態以外の通常状態においては、第2始動入賞口14と比較して第1始動入賞口13の方が始動入賞しやすいのであるが、確変状態または時短状態においては、第1始動入賞口13と比較して第2始動入賞口14の方が始動入賞しやすい。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

30

【0078】

演出図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにおける確定演出図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、演出図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置9の表示領域にて停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける一部（例えば「左」および「右」の演出図柄表示エリアなど）では予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（例えば「7」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄表示エリア（例えば「中」の演出図柄表示エリアなど）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリアにおける全部ま

40

50

たは一部で演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、演出表示装置 9 の表示領域に演出図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、演出図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【0079】

特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別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らずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が、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は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

10

【0080】

特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別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ことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄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は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0081】

20

また、この実施の形態では、通常大当りには、第 1 通常大当りと第 2 通常大当りとがある。この実施の形態では、特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる「4」の数字を示す特別図柄が停止表示され第 1 通常大当りとなる場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、通常大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

30

【0082】

また、この実施の形態では、特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる「6」の数字を示す特別図柄が停止表示され第 2 通常大当りとなる場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、最終的に通常大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。そして、その後、大当り遊技中に、後述する確変昇格演出と同様の演出態様で確変昇格失敗演出を行い、第 2 通常大当りであることにもとづいて確変の昇格に失敗したことが報知される。

40

【0083】

なお、この実施の形態では、所定の有効ラインとして、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて 1 つのライン上に演出図柄が表示される場合を示しているが、演出表示装置 9 上に 1 ラインの有効ラインが表示される場合に限らず、複数ライン（例えば 5 ライン）の有効ラインが表示されるようにしてもよい。

【0084】

また、この実施の形態では、確変大当りには、第 1 確変大当りと第 2 確変大当りとの 2 つがある。この実施の形態では、特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄が停止表示され第 1 確変大当りとなる場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリー

50

ーチ演出が実行された後に、所定の確変大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、確変大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」、「9」である演出図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」、「9」である演出図柄は、確変図柄と称される。

【0085】

また、この実施の形態では、特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄が停止表示され第 2 確変大当りとなる場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、最終的に通常大当りを想起させる組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。そして、その後、大当り遊技中に、後述する確変昇格演出を行い、第 2 確変大当りであることにもとづいて確変に昇格したことが報知される。

【0086】

なお、この実施の形態では、後述するように、第 1 特別図柄の変動表示が実行された場合と第 2 特別図柄の変動表示が実行された場合とで、異なる演出態様で、大当り遊技中に確変昇格演出や確変昇格失敗演出が実行される。例えば、この実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示が実行された場合に確変昇格演出や確変昇格失敗演出が実行される場合には、所定のキャラクタが登場し、最終的にキャラクタのセリフとして「確変に昇格しました！」や「残念！！昇格失敗」などの文字列が表示される。以下、このような態様の確変昇格演出および確変昇格失敗演出を通常モードの確変昇格演出および確変昇格失敗演出ともいう。また、例えば、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行された場合に確変昇格演出や確変昇格失敗演出が実行される場合には、味方と敵のキャラクタがバトルを行う態様のバトル演出が実行され、味方のキャラクタがバトルに勝利する態様の演出が実行されることによって確変に昇格したことを報知したり、味方のキャラクタがバトルに敗北する態様の演出が実行されることによって確変昇格に失敗したことを報知したりする。以下、このような態様の確変昇格演出および確変昇格失敗演出をバトルモードの確変昇格演出および確変昇格失敗演出ともいう。

【0087】

また、この実施の形態では、特別図柄の可変表示における確定特別図柄として、2 ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示され突然確変大当りとなる場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の突然確変大当り図柄（例えば、「135」などの図柄の組合せ）が停止表示される。そして、大当り遊技中に、特別可変入賞球装置 20 を 0.5 秒間開放する制御が 2 ラウンド実行される。

【0088】

次に、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 に送信される制御コマンドについて説明する。中継基板 15 を介して主基板 31 から演出制御基板 80 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば演出表示装置 9 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 27L, 27R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、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」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 (A) に示された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。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、

制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【００８９】

図４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１（Ｈ）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における変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２（Ｈ）は、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の可変表示における変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアで可変表示される演出図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸ（Ｈ）は不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

10

【００９０】

コマンド８ＣＸＸ（Ｈ）は、特別図柄や演出図柄などの可変表示結果を指定する表示結果コマンドである。表示結果コマンドでは、例えば図４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」または「大当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における演出図柄の可変表示態様が第１通常大当たり、第２通常大当たり、第１確変大当たり、第２確変大当たり、または突然確変大当たりのいずれとなるかの大当たり種別判定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

20

【００９１】

具体的には、コマンド８Ｃ００（Ｈ）は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の判定結果を示す第１表示結果コマンドである。コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、可変表示結果が「第１通常大当たり」となる旨の判定結果を示す第２表示結果コマンドである。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、可変表示結果が「第２通常大当たり」となる旨の判定結果を示す第３表示結果コマンドである。なお、第３表示結果コマンドは、第２通常大当たりを指定するとともに、確変昇格失敗演出の実行も指定するコマンドである。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、可変表示結果が「第１確変大当たり」となる旨の判定結果を示す第４表示結果コマンドである。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、可変表示結果が「第２確変大当たり」となる旨の判定結果を示す第５表示結果コマンドである。なお、第５表示結果コマンドは、第２確変大当たりを指定するとともに、確変昇格演出の実行も指定するコマンドである。コマンド８Ｃ０５（Ｈ）は、可変表示結果が「突然確変大当たり」となる旨の判定結果を示す第６表示結果コマンドである。

30

【００９２】

コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリアで演出図柄の可変表示の停止を指定する演出図柄停止指定コマンドである。なお、この実施の形態では、第１特別図柄の可変表示に同期して演出図柄の可変表示を行う場合と、第２特別図柄の可変表示に同期して演出図柄の可変表示を行う場合とで、共通の演出図柄停止指定コマンドを用いる。

【００９３】

コマンド９５００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であるときに送信される演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）であり、コマンド９５０１（Ｈ）は、遊技状態が高確率状態であるときに送信される演出制御コマンド（高確率状態背景指定コマンド）である。以下、コマンド９５００（Ｈ）、９５０１（Ｈ）の演出制御コマンドを背景指定コマンドという。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した背景指定コマンドに応じて、演出表示装置９に表示する背景の種類（例えば色）を選択する。なお、この実施の形態では、遊技状態が高確率状態を伴わない時短状態に制御されている場合にも、通常状態背景指定コマンド（コマンド９５００（Ｈ））が送信される。

40

【００９４】

A０ＸＸ（Ｈ）は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。大当たり開始指定コマンド

50

では、例えば表示結果コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別判定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、大当り開始指定コマンドでは、事前判定結果および大当り種別判定結果と設定される E X T データとの対応関係を、表示結果コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。例えば、図 4 (B) に示すように、表示結果コマンドでは、大当りの種類が第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、または突然確変大当りのいずれであるかに応じて E X T データとして「 0 1 」～「 0 5 」のデータが設定されるのであるが、大当りの種類にかかわらず、大当り開始指定コマンドでは E X T データとして同じデータ (例えば、「 0 1 」) が設定されるようにしてもよい。

【 0 0 9 5 】

10

コマンド A 1 X X (H) は、1 5 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 1 5 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 2 X X (H) は、1 5 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像 (例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像) の表示を指定する 1 5 ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。1 5 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 1 5 ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数 (例えば「 1 」～「 1 5 」) に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 0 9 6 】

20

コマンド A 3 X X (H) は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。大当り終了指定コマンドでは、例えば表示結果コマンドや大当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別判定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、大当り終了指定コマンドでは、事前判定結果および大当り種別判定結果と設定される E X T データとの対応関係を、表示結果コマンドや大当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。例えば、図 4 (B) に示すように、表示結果コマンドでは、大当りの種類が第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、または突然確変大当りのいずれであるかに応じて E X T データとして「 0 1 」～「 0 5 」のデータが設定されるのであるが、大当りの種類にかかわらず、大当り終了指定コマンドでは E X T データとして同じデータ (例えば、「 0 1 」) が設定されるようにしてもよい。

30

【 0 0 9 7 】

コマンド A 4 X X (H) は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が突然確変大当りであることにもとづく 2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作で大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する突然確変大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 5 X X (H) は、2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作の終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する突然確変大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。突然確変大当り用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 2 ラウンド大当り状態における可変入賞動作の実行回数 (例えば「 1 」または「 2 」) に対応して、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 0 9 8 】

コマンド B 0 0 1 (H) は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことにもとづき、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示を実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことにもとづき、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示を実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 0 9 9 】

50

コマンド C 0 X X (H) は、演出表示装置 9 の表示領域に設けられた合計保留記憶表示部 1 8 c などにて合計保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに
10 対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば、後述する合計保留記憶数カウンタの値（例えば「 1 」～「 8 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 8 0 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、主基板 3 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、合計保留記憶数を特定することができる。

【 0 1 0 0 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における遊技制御処理において用いられる各乱数について説明する。この実施の形態では、大当たり判定を行うための大当たり判定用乱数として、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が備える乱数回路 5 0 3 が発生するハードウェア乱数（ランダム R）が用いられる。また、大当たり判定用乱数以外の遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数としてソフトウェア乱数が用いられる。
図 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 においてカウントされるソフトウェア乱数の乱数値を例示する説明図である。図 5 に示すように、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、ソフトウェア乱数として、大当たり種別判定用の
20 乱数値 M R 1、リーチ判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【 0 1 0 1 】

大当たり判定用の乱数値（ランダム R）は、特別図柄の可変表示における特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲の値をとる。

【 0 1 0 2 】

大当たり種別判定用の乱数値 M R 1 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、演出図柄の可変表示態様を第 1 通常大当たり、第 2 通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、または突然確変大当たりといった複数種類の特定可変表示種別としての大当たり種別のい
30 ずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」～「 3 0 0 」の範囲の値をとる。

【 0 1 0 3 】

変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 は、演出図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」～「 2 4 1 」の範囲の値をとる。変動パターン判定用の乱数値 M R 4 は、演出図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、
40 例えば「 1 」～「 2 5 1 」の範囲の値をとる。

【 0 1 0 4 】

変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 は、リーチ状態とする場合にどの種類のリーチの変動パターン種別とするか（例えば、スーパーリーチ A とするかスーパーリーチ B とするか）に分類したり、リーチ状態としない場合に特定の演出（例えば「滑り」演出）のある変動パターン種別とするか否かに分類するための乱数値である。そして、分類したあとに、乱数値 M R 4 を用いて、分類した変動パターン種別中のどの変動パターンとするか（例えば、分類したスーパーリーチ A の変動パターン種別のうちのどのスーパーリーチ A を含む変動パターンとするか）が決定される。

【 0 1 0 5 】

図 6 は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「非

10

20

30

40

50

リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチ P A 1 - 1 ~ 非リーチ P A 1 - 7、非リーチ P B 1 - 1 および非リーチ P B 1 - 2、非リーチ P C 1 - 1 および非リーチ P C 1 - 2 の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 4、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 8、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 5、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 4 の変動パターンが用意されている。

【 0 1 0 6 】

10

図 7 は、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図 7 に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 5 ~ ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 4 - 1 ~ スーパー P A 4 - 8、スーパー P B 4 - 1 ~ スーパー P B 4 - 4、スーパー P C 4 - 1、スーパー P D 1 - 1 およびスーパー P D 1 - 2、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 4、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 3、特殊 P G 3 - 1 ~ 特殊 P G 3 - 3 の変動パターンが用意されている。

【 0 1 0 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 5 4 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 5 4 には、C P U 5 6 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 5 4 には、C P U 5 6 が主基板 3 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、演出図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

20

【 0 1 0 8 】

また、R O M 5 4 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 に示す大当たり判定テーブル 1 3 0 が含まれている。大当たり判定テーブル 1 3 0 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄表示機 8 b における第 2 特別図柄の可変表示において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、大当たり判定用の乱数値（ランダム R）にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。大当たり判定テーブル 1 3 0 は、後述する確変フラグがオフであるかオンであるか（遊技状態が確変状態であるか否か）に応じて、大当たり判定用の乱数値（ランダム R）を、大当たり判定値データやハズレ判定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。

30

【 0 1 0 9 】

また、R O M 5 4 が記憶する判定テーブルには、図 9 に示す大当たり種別判定テーブル 1 3 1 が含まれている。大当たり種別判定テーブル 1 3 1 は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 1 にもとづき、演出図柄の可変表示態様を第 1 通常大当たり、第 2 通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、または突然確変大当たりといった複数種類の大当たり種別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。大当たり種別判定テーブル 1 3 1 は、後述する特別図柄ポイントの値（特別図柄ポイント値）が 1 であるか 2 であるか（第 1 特別図柄の可変表示に対応した大当たりであるか、第 2 特別図柄の可変表示に対応した大当たりであるか）に応じて、大当たり種別判定用の乱数値 M R 1 を、第 1 通常大当たり、第 2 通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、または突然確変大当たりの大当たり種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当たり種別判定テーブル 1 3 1 は、後述する大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別判定用の乱数値 M R 1 にもとづいて決定された大当

40

50

り種別に対応した「00」～「04」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【0110】

この実施の形態では、図9に示す大当り種別判定テーブル131の設定では、特別図柄ポイント値が1であるか2であるかに応じて、確変昇格失敗演出を伴う第2通常大当りや確変昇格演出を伴う第2確変大当りに対する大当り種別用の乱数値MR1の割当てが異なっている。すなわち、特別図柄ポイント値が1である場合（第1特別図柄の変動表示が行われる場合）には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「31」～「35」の範囲（5%）の値が第2通常大当りに割り当てられている一方で、特別図柄ポイント値が2である場合（第2特別図柄の変動表示が行われる場合）には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「6」～「35」の範囲（30%）の値が第2通常大当りに割り当てられている。また、特別図柄ポイント値が1である場合（第1特別図柄の変動表示が行われる場合）には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「66」～「70」の範囲（5%）の値が第2確変大当りに割り当てられている一方で、特別図柄ポイント値が2である場合（第2特別図柄の変動表示が行われる場合）には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「38」～「97」の範囲（60%）の値が第2確変大当りに割り当てられている。すなわち、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄の変動表示が行われる場合と比較して、確変昇格失敗演出を伴う第2通常大当りや、確変昇格演出を伴う第2確変大当りとなる割合が高い。

【0111】

また、この実施の形態では、図9に示す大当り種別判定テーブル131の設定では、特別図柄ポイント値が1であるか2であるかに応じて、突然確変大当りに対する大当り種別判定用の乱数値MR1の割当てが異なっている。すなわち、特別図柄ポイント値が1である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「71」～「100」の範囲（30%）の値が突然確変大当りに割り当てられる一方で、特別図柄ポイント値が2である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR1のうち「98」～「100」の範囲（3%）の値が突然確変大当りに割り当てられる。すなわち、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄の変動表示が行われる場合と比較して、突然確変大当りとなる割合が高い。このような設定により、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示を開始するための第1開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示を開始するための第2開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を突然確変大当りに決定する割合を、異ならせることができる。

【0112】

また、ROM54が記憶する判定テーブルには、図10（A）～（E）および図11（A）、（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Gが含まれている。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Gは、可変表示結果を「大当り」と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値MR3にもとづいて複数種類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。各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Gは、例えば図11（C）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかや、大当り種別の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Gは、大当り種別の判定結果が第1通常大当り、第2通常大当り、第1確変大当り、第2確変大当り、または突然確変大当りのいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、ノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-4、スーパーCB3-1～スーパーCB3-2、特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている

。

【 0 1 1 3 】

一例として、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当り種別が第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、または第 2 確変大当りである場合に用いられる図 1 0 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が第 1 確変大当りである場合に用いられる図 1 0 (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とでは、ノーマル C A 3 - 1 やスーパー C A 3 - 2 の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ではスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B ではスーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C や (通常状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D ~ 1 3 2 F (確変状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 B、1 3 2 G (時短状態のときに選択) を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 の割当てが異なっており、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変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれと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可能となり、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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 4 】

特に、図 1 0 (C) および図 1 1 (A)、(B) に示すように、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 1 3 2 C、1 3 2 F、1 3 2 G では、例えば特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2、特殊 C B 4 - 1、特殊 C B 4 - 2、特殊 C C 4 - 1、特殊 C C 4 - 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変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられている。これにより、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、1 5 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。

【 0 1 1 5 】

また、他の一例として、大当り種別が通常大当りに決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図 1 0 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図 1 0 (D) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D とでは、ノーマル C A 3 - 1 やスーパー C A 3 - 2 の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられていない。このように、大当り種別が第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、または突然確変大当りのいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機 1 における遊技状態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 1 3 2 A、1 3 2 D (第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、または第 2 確変大当りのときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B、1 3 2 E (第 1 確変大当りのときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 F、1 3 2 G (突然確変大当りのときに選択)を互いに比較すると、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 が割り当てられることがある。これにより、図 1 0 (E) に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、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。

10

【 0 1 1 6 】

また、ROM 5 4 が記憶する判定テーブルには、図 1 2 (A)、(B)および図 1 3 (C) ~ (F) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 F が含まれている。はずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 F は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ判定用の乱数値 M R 2 にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各はずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 F は、例えば図 1 3 (G) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかと、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄のいずれの変動表示を行うか (具体的には、特別図柄ポインタ値によって判定される) に応じて、使用テーブルとして選択される。具体的には、図 1 3 (G) に示すように、遊技状態が通常状態であり第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 2 (A) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A が選択される。また、遊技状態が通常状態であり第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 2 (B) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 B が選択される。また、遊技状態が確変状態であり第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 3 (C) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 C が選択される。また、遊技状態が確変状態であり第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 3 (D) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 D が選択される。また、遊技状態が時短状態であり第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 3 (E) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 E が選択される。また、遊技状態が時短状態であり第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 3 (F) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 F が選択される。各はずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 F は、リーチ判定用の乱数値 M R 2 を、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 といったリーチ状態としない旨の判定結果や、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

30

【 0 1 1 7 】

例えば、図 1 2 (A) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A の設定では、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」 ~ 「 2 5 0 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 5 1 」 ~ 「 3 0 0 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。また、保留記憶数が「 1 」である場合や「 2 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 6 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 や非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられ、リーチ H A 2 - 1 に割り当てられている判定値の個数よりも少ない「 2 6 1 」 ~ 「 3 0 0 」の範囲の値が、リーチ H A 2 - 2 に割り当てられている。また、保留記憶数が「 3 」 ~ 「 4 」である場合や「 5 」 ~ 「 8 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 7 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 や非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられ、リーチ H A 2 - 1 やリーチ H A 2 - 2 に割り当てられている判定値の個数よりも少ない「 2 7 1 」 ~ 「 3 0 0 」の範囲の値が、リ

40

50

ーチ H A 2 - 3 に割り当てられている。

【 0 1 1 8 】

また、例えば、図 1 2 (B) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 B の設定では、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」～「 2 6 0 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 6 1 」～「 3 0 0 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。また、保留記憶数が「 1 」である場合や「 2 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」～「 2 7 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 や非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられ、リーチ H A 2 - 1 に割り当てられている判定値の個数よりも少ない「 2 7 1 」～「 3 0 0 」の範囲の値が、リーチ H A 2 - 2 に割り当てられている。また、保留記憶数が「 3 」～「 4 」である場合や「 5 」～「 8 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ～非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」～「 2 8 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 や非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられ、リーチ H A 2 - 1 やリーチ H A 2 - 2 に割り当てられている判定値の個数よりも少ない「 2 8 1 」～「 3 0 0 」の範囲の値が、リーチ H A 2 - 3 に割り当てられている。

10

【 0 1 1 9 】

上記のような設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「 1 」や「 2 」、「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

20

【 0 1 2 0 】

また、図 1 2 および図 1 3 に示すように、第 1 特別図柄の変動が行われる場合には、第 2 特別図柄の変動が行われる場合に比べて、高い割合でリーチすることに決定される。すなわち、リーチ確率が高い。また、合計保留記憶数が少ないほど、リーチ確率が高い。なお、図 1 2 および図 1 3 に示されたリーチ確率は一例であって、第 1 特別図柄の変動が行われる場合に第 2 特別図柄の変動が行われる場合に比べて全体的なリーチ確率が高く、かつ、合計保留記憶数が少ないほどリーチ確率が高ければ、他の値にしてもよい。

30

【 0 1 2 1 】

また、ROM 5 4 が記憶する判定テーブルには、図 1 4 (A) ～ (C) に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ～ 1 3 5 C が含まれている。はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ～ 1 3 5 C は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態と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値 M R 3 にもとづいて複数種類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。各はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ～ 1 3 5 C は、リーチ H A 2 - 1 ～リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態とする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチ H A 2 - 1 ～リーチ H A 2 - 3 の判定結果に応じてはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が使用テーブルとして選択され、リーチ H B 2 - 1 の判定結果に応じてはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が使用テーブルとして選択され、リーチ H C 2 - 1 の判定結果に応じてはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が使用テーブルとして選択される。各はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ～ 1 3 5 C は、リーチ状態とする旨の判定結果がリーチ H A 2 - 1 ～リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 を、ノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

40

【 0 1 2 2 】

50

ここで、例えば図 1 4 (A) に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A の設定では、リーチ H A 2 - 1 の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 1 2 8 」の範囲の値をノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパー C A 2 - 2 やスーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチ H A 2 - 2 の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 1 7 0 」の範囲の値をノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチ H A 2 - 3 の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 1 8 2 」の範囲の値をノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てる。リーチ H A 2 - 1 の判定結果は、図 1 2 (A) , (B) に示すはずれリーチ判定テーブル 1 3 4 A , 1 3 4 B の設定により、合計保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 が割り当てられている。リーチ H A 2 - 2 の判定結果は、合計保留記憶数が「 1 」である場合や「 2 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 が割り当てられている。リーチ H A 2 - 3 の判定結果は、合計保留記憶数が「 3 」, 「 4 」のいずれかである場合や「 5 」～「 8 」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 2 が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「 1 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【 0 1 2 3 】

また、ROM 5 4 が記憶する判定テーブルには、図 1 5 (A) ~ (C) に示すはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C が含まれている。はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない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値 M R 3 にもとづいて複数種類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。各はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5 の判定結果に応じてはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A が使用テーブルとして選択され、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2 の判定結果に応じてはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 B が使用テーブルとして選択され、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 の判定結果に応じてはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 C が使用テーブルとして選択される。各はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 を、非リーチ C A 1 - 1 ~ 非リーチ C A 1 - 4、非リーチ C B 1 - 1 ~ 非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【 0 1 2 4 】

また、ROM 5 4 が記憶する判定テーブルには、図 1 6 および図 1 7 に示す大当たり変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B が含まれている。大当たり変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 にもとづいて複数種類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。各大当たり変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ~ 1 3 7 B は、変動パターン

種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-4、スーパーCB3-1～スーパーCB3-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大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、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大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。各大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値MR4を、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割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0125】

また、ROM54が記憶する判定テーブルには、図18および図19に示すハズレ変動パターン138A、138Bが含まれている。ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4にもとづいて複数種類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。各ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138B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非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン判定テーブル138A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値MR4を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン判定テーブル138B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値MR4を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」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割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

30

【0126】

ここで、図18に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Aの設定では、非リーチCA1-4や非リーチCB1-3、非リーチCC1-3といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。このような設定により、演出図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、および、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

40

【0127】

図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bの設定では、ノーマルCA2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA3-1～スーパーPA3-4といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA3-5～スーパーPA3-8といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5といったリーチ演出β1を実行する変動パター

50

ンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

【0128】

加えて、例えばスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPB3-4の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-4の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーPA3-8の変動パターンは、リーチ演出α2を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーPB3-4の変動パターンは、リーチ演出β1を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

【0129】

そして、ノーマルCA2-1やスーパーCA2-2の変動パターン種別に対しては、図14(A)~(C)に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cのいずれにおいても、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。また、スーパーCA2-3の変動パターン種別に対しては、図14(A)および(C)に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Cにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。スーパーCB2-1の変動パターン種別に対しては、図14(B)に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。このように、図14(A)~(C)に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cでは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ(決定用データ)が構成されている。また、はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

【0130】

次に遊技機の動作について説明する。図20および図21は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ560へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56が実行するメイン処理を示すフローチャートである。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ると、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、プログラムの内容が正当か否かを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。

【0131】

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、マスク可能割込の割込モードを設定し(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)。なお、ステップS2では、遊技制御用マイクロコンピュータ560の特定レジスタ(イレジスタ)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)から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、CPU56は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタック

にセーブする。

【0132】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップS4）。ステップS4の処理によって、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）の設定（初期化）がなされる。

【0133】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ560は、I/Oポート（PIO）およびタイマ/カウンタ回路（CTC）504も内蔵している。

【0134】

次に、入力ポート1のビット0の状態によって電源断信号がオフ状態になっているか否かを確認する（ステップS5）。遊技機に対する電力供給が開始されたときに、+5V電源などの各種電源の出力電圧は徐々に規定値に達するのであるが、ステップS5の処理によって、すなわち、電源断信号が出力されていない（ハイレベルになっている）ことを確認することによりCPU56は電源電圧が安定したことを確認することができる。

【0135】

電源断信号がオン状態である場合には、CPU56は、所定期間（例えば、0.1秒）の遅延時間の後に（ステップS80）、再度、電源断信号がオフ状態になっているか否かを確認する。電源断信号がオフ状態になっている場合には、RAM55をアクセス可能状態に設定し（ステップS6）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【0136】

なお、電源断信号がオフ状態である場合に、遊技の進行を制御する遊技装置制御処理（遊技制御処理）の開始タイミングをソフトウェアで遅らせるためのソフトウェア遅延処理を実行するようにしてもよい。そのようなソフトウェア遅延処理によって、ソフトウェア遅延処理を実行しない場合に比べて、遊技制御処理の開始タイミングを遅延させることができる。遅延処理を実行したときには、他の制御基板（例えば、払出制御基板37）に対して、遊技制御基板（主基板31）が送信するコマンドを他の制御基板のマイクロコンピュータが受信できないという状況が発生することを防止できる。

【0137】

次いで、CPU56は、クリアスイッチがオンされているか否かを確認する（ステップS7）。なお、CPU56は、入力ポート0を介して1回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。例えば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（例えば、0.1秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1回または2回に限られず、3回以上であってもよい。また、2回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

【0138】

ステップS7でクリアスイッチがオンでない場合には、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）が行われたか否かを確認する（ステップS8）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップRAM領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような電力供給停止時処理が行われていたことを確認した場合には、CPU56は、電力供給停止時処理が行われた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行われていないことを確認した場合には、CPU56は初期化処理を実行する。

【0139】

電力供給停止時処理が行われていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行し

10

20

30

40

50

たことに応じた値（例えば2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、ステップS8において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行われたと判定してもよい。

【0140】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS9）。この実施の形態では、クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すRAM領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を1増やし、チェックサム算出回数の値を1減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が0になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が0になったら、CPU56は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

【0141】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。ステップS9では、算出したチェックサムと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可能性があることを意味する。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（ステップS10～S14の処理）を実行する。

【0142】

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S91）、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S92）。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S91およびS92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。

【0143】

また、CPU56は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS93）、その内容に従って停電復旧中であることを報知することを指定する停電復旧指定コマンドをサブ基板（演出制御基板）に送信する処理を実行する（ステップS94）。そして、ステップS15に移行する。

【0144】

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、RAM55の全領域を初期化せず、所定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）。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 1 および S 1 2 の処理によって、例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、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、賞球中フラグ、球切れ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。また、出力ポートバッファにおける接続確認信号を出力する出力ポートに対応するビットがセット（接続確認信号のオン状態に対応）される。

【 0 1 4 6 】

また、C P U 5 6 は、R O M 5 4 に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 1 3 ）、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップ S 1 4 ）。初期化コマンドとして、演出表示装置 9 に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板 3 7 への初期化コマンド等を使用することができる。

10

【 0 1 4 7 】

次いで、C P U 5 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が内蔵する乱数回路の状態を確認する乱数回路確認処理を実行する（ステップ S 9 5 ）。乱数回路確認処理では、C P U 5 6 は、乱数回路が遊技機 1 に内蔵されている場合には、乱数回路の設定（例えば、乱数回路の動作を開始させる）を行う。また、C P U 5 6 は、乱数回路が出力する乱数確認信号を所定時間監視する。乱数確認信号は、乱数回路が内蔵するクロック信号発生回路が内部クロック信号を正常に出力している場合にはオン状態であり、そうでなければ（例えば、内部クロック信号のレベルが低下した場合には）オフ状態になる。C P U 5 6 は、所定時間継続して乱数確認信号のオフ状態を検出した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が内蔵する乱数回路に異常が発生したと判定し、主基板 3 1 の乱数回路エラーを報知することを指定する主基板エラー指定コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する。所定時間継続して乱数確認信号のオフ状態を検出しなければ、C P U 5 6 は、乱数回路が正常に動作していると判定して、そのままステップ S 1 5 に移行する。

20

【 0 1 4 8 】

なお、ハードウェア乱数を生成する乱数回路 5 0 3 は、遊技機 1 に内蔵してもよいし、遊技機 1 に外付けで備えてもよい。この実施の形態では、図 2 に示したように、乱数回路 5 0 3 は、R O M 5 4 および R A M 5 5 とともに 1 チップ内（具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 ）に内蔵されている。

30

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

タイマ割込の設定が完了すると、C P U 5 6 は、表示図柄乱数更新処理（ステップ S 1 7 ）および初期値決定用乱数更新処理（ステップ S 1 8 ）を繰り返し実行する。C P U 5 6 は、表示図柄乱数更新処理および初期値決定用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして（ステップ S 1 6 ）、表示図柄乱数更新処理および初期値決定用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする（ステップ S 1 9 ）。

40

【 0 1 5 1 】

なお、表示図柄乱数とは、特別図柄表示器 8 の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示図柄乱数として、リーチ判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 などが用いられる。この実施の形態では、これらの乱数値は、例えば、リフレッシュレジスタを用いて、更新する対象や更新時の加算値を異ならせることによってランダムに更新することができる。そのようにすることによって、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に用いる変動パターンをよりランダムに決定するようにすることができ、遊技に対する興趣を向上させることが

50

できる。また、表示図柄乱数更新処理とは、表示図柄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。

【0152】

また、初期値決定用乱数更新処理とは、初期値決定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。初期値決定用乱数とは、普通図柄にもとづく当りを発生させるか否かを決定するための普通図柄当り判定用乱数（を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。また、例えば、大当り種別判定用の乱数値MR1、リーチ判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、および変動パターン判定用の乱数値MR4のうちソフトウェアによって更新する乱数がある場合には、その乱数を発生するためのカウンタのカウント値の初期値を決定するための乱数も初期値決定用乱数である。後述する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータが、遊技機に設けられている演出表示装置9、可変入賞球装置15、球払出装置97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、判定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0153】

なお、表示図柄乱数更新処理および初期値決定用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示図柄乱数更新処理および初期値決定用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のステップS25、S26でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS17、S18の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示図柄乱数や初期値決定用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS17、S18の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

20

【0154】

以上のように、遊技店員等は、クリアスイッチをオン状態してクリア信号が出力される状態にしながら遊技機に対する電力供給を開始する（例えば電源スイッチをオンする）ことによって、容易に初期化処理を実行させることができる。すなわち、RAMクリア等を行うことができる。

30

【0155】

次に、遊技制御処理について説明する。図22は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、ステップS16～S19のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理において遊技制御処理を実行する。タイマ割込処理において、CPU56は、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）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（ステップS20）。次いで、スイッチ回路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、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39a等のスイッチ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）。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を+1する。

40

【0156】

次いで、CPU56は、第1特別図柄表示器8aや、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、状態表示灯などの各種表示器へのDG信号の出力やクリアを行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。次いで、CPU56は、大入賞口への異常入賞を検出したことを報知する異常入賞報知処理を実行する（ステップS23）。具体的には、後述する特別図柄プロセス処理において大入賞口を開放する前である（具体的には、後述す

50

るステップS300～S303の処理の段階である)にもかかわらず、カウントスイッチ23のオンを検出した場合に、大入賞口への異常入賞を検出したと判定し報知する制御を行う。

【0157】

次に、遊技制御に用いられる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(乱数更新処理:ステップS24)。また、CPU56は、初期値決定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(初期値決定用乱数更新処理:ステップS25)。さらに、CPU56は、表示図柄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(表示図柄乱数更新処理:ステップS26)。

10

【0158】

乱数更新処理、初期値決定用乱数更新処理および表示図柄乱数更新処理を行うと、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップS27)。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1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が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う(ステップS28)。普通図柄プロセス処理では、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が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

20

【0159】

次いで、CPU56は、第1特別図柄および第2特別図柄の変動に同期する演出図柄に関する演出制御コマンドをRAM55の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送出する処理を行う(演出図柄コマンド制御処理:ステップS29)。なお、演出図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間(可変表示期間)が同じであることを意味する。

【0160】

次いで、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たり情報、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S30)。

【0161】

また、CPU56は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等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S31)。具体的には、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等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に賞球個数を示す賞球個数コマンド等の払出指令コマンドを出力する。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370は、賞球個数を示す賞球個数コマンドの受信に応じて球払出装置97を駆動する。

30

【0162】

また、CPU56は、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する(ステップS32)。また、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2のRAM領域におけるソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する(ステップS33:出力処理)。そして、CPU56は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する(ステップS34)。

40

【0163】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて第1特別図柄および第2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S35)。CPU56は、例えば、特別図柄プロセス処理で開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。なお、開始フラグおよび終了フラグを用

50

いずに、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値にもとづいて表示制御データの値を更新するようにしてもよい。例えば、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値が変動パターン設定処理に対応した値（この実施の形態では1）となると、特別図柄プロセスフラグの値が特別図柄停止処理に対応した値（この実施の形態では3）となるまで、0.2秒が経過する毎に表示制御データの値を+1するようにしてもよい。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。そして、CPU 56は、終了フラグがセットされ、または特別図柄プロセスフラグの値が特別図柄停止処理に対応した値となると、特別図柄プロセス処理で決定されている特別図柄の停止図柄を第1特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8bに導出表示する。

10

【0164】

次いで、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS36）。

【0165】

さらに、CPU 56は、各状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを状態表示制御データ設定用の出力バッファに設定する状態表示灯表示処理を行う（ステップS37）。この場合、遊技状態が高確率状態（例えば、確変状態）である場合には、高確率状態であることを示す状態表示灯1の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定する。また、遊技状態が時短状態である場合には、時短状態であることを示す状態表示灯2の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定する。

20

【0166】

なお、遊技機への電源投入時以外の時に状態表示灯表示処理を実行する場合には、遊技状態が時短状態である場合にのみ、時短状態であることを示す状態表示灯2の表示を行なうようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態が確変状態であることが内部的に決定されている場合であっても、遊技者に確変状態であることを認識できないようにすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0167】

この実施の形態では、遊技制御処理は定期的（例えば2msごと）に起動されることになる。なお、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、遊技制御処理はフラグがセットされたことにもとづいてメイン処理において実行されるようにしてもよい。なお、この実施の形態において、ステップS21～S37の処理（ステップS30およびS32を除く）が、遊技の進行を制御する遊技制御処理に相当する。

30

【0168】

その後、CPU 56は、割込許可状態に設定し（ステップS38）、処理を終了する。

【0169】

次に、メイン処理における特別図柄プロセス処理（ステップS27）を説明する。図23は、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU 56）が実行する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。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理において、遊技盤6に設けられている第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または第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS311）、始動口スイッチ通過処理（ステップS312）を行った後に、内部状態に応じて、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口13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～S307のうちのいずれかの処理を行う。

40

50

【0170】

なお、ステップS311では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、例えば、入力ポートから入力した入力データのうち、第1始動入賞口13または第2始動口スイッチ14aに対応するビットがオン状態であるか否かを確認してもよい。また、例えば、スイッチ処理（ステップS21参照）において、第1始動入賞口13または第2始動口スイッチ14aが2回連続してオン状態となったことにもとづいてフラグをセットするようにし、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS311において、その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。

【0171】

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（合計保留記憶数）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計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、合計保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

10

【0172】

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。特別図柄の可変表示の変動パターン（ここでは変動時間に相当）を、始動入賞発生時に抽出した変動パターン種別判定用の乱数MR3および変動パターン判定用の乱数値MR4の値に応じてあらかじめ定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して、変動パターンを指令する情報（変動パターンコマンドすなわち可変表示パターンコマンド）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S302に応じた値（この例では2）に更新する。

20

【0173】

なお、この実施の形態では、各乱数値を始動入賞発生時に抽出する場合を示すが、変動パターン種別判定用の乱数MR3や変動パターン判定用の乱数値MR4など変動パターンを決定するための乱数値については、特別図柄の変動開始時に（すなわち、変動パターン決定のタイミングで（ステップS331、S333参照））抽出するようにしてもよい。そのようにすれば、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14に偶然同じタイミングで遊技球が入賞してしまった場合であっても、変動開始のタイミングで変動パターンを決定するための乱数値を読み出すことによって、読み出す乱数値を異ならせることができ、異なる変動パターンで変動表示を行なうことができる。従って、特別図柄の可変表示の演出バリエーションを増加させることができる。

30

【0174】

特別図柄変動処理（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。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でセットされた特別図柄プロセスタイマがタイムアウトすなわち特別図柄プロセスタイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に応じた値（この例では3）に移行するように制御する。

40

【0175】

特別図柄停止処理（ステップS303）：特別図柄表示器8における特別図柄を停止させる。そして、特別図柄の停止図柄が大当たり図柄である場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS300に移行するように更新する。

【0176】

大入賞口開放前処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であると

50

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 を駆動して特別可変入賞球装置を開状態にして大入賞口を開放する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 305 に応じた値（この例では 5）に更新する。

【0177】

大入賞口開放中処理（ステップ S 305）：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 に送出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。また、大入賞口の閉成条件が成立したときには、大入賞口を閉成する制御を行う。具体的には、ソレノイド 21 を駆動して特別可変入賞球装置を閉状態にして大入賞口を閉成する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放後処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 306 に応じた値（この例では 6）に更新する。

【0178】

大入賞口開放後処理（ステップ S 306）：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。大当り遊技状態の残りラウンドがあるか否かを確認する処理等を行う。まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 304 に移行するように更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 307 に応じた値（この例では 7）に更新する。

【0179】

大当り終了処理（ステップ S 307）：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。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に応じた値（この例では 0）に更新する。

【0180】

図 24 は、ステップ S 312 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。第 1 始動口スイッチ 13a と第 2 始動口スイッチ 14a とのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、オンしたのは第 1 始動口スイッチ 13a であるか否かを確認する（ステップ S 211）。第 1 始動口スイッチ 13a がオンしていれば、CPU 56 は、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否かを確認する（ステップ S 212）。第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、ステップ S 221 に移行する。

【0181】

第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 213）。また、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする（ステップ S 214）。

【0182】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態となった場合（すなわち、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態となった場合（すなわち、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が始動入賞した場合）には「第 2」を示すデータをセットする。例えば、CPU 56 は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 01（H）をセットし、第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【 0 1 8 3 】

図 2 5 (A) は、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) の構成例を示す説明図である。図 2 5 (A) に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値 (この例では 8) に対応した領域が確保されている。なお、図 2 5 (A) には、合計保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。図 2 5 (A) に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値 (この例では 8) に対応した領域が確保されており、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞にもとづき入賞順に「第 1 」または「第 2 」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) には、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、R A M 5 5 に形成されている。

10

【 0 1 8 4 】

図 2 5 (B) は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域 (保留バッファ) の構成例を示す説明図である。図 2 5 (B) に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。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、R A M 5 5 に形成されている。

【 0 1 8 5 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、各乱数値 (大当り判定用の乱数値 (ランダム R) 、大当り種別判定用の乱数値 M R 1 、リーチ判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 、変動パターン判定用の乱数値 M R 4) を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する (ステップ S 2 1 5) 。

20

【 0 1 8 6 】

次いで、C P U 5 6 は、第 1 始動口入賞指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 2 1 6) 。また、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (ステップ S 2 1 7) 。そして、C P U 5 6 は、合計保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合計保留記憶数を示す保留記憶数通知コマンドを送信する (ステップ S 2 1 8) 。なお、保留記憶数通知コマンドを、第 1 始動口入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

30

【 0 1 8 7 】

次いで、C P U 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしたか否かを確認する (ステップ S 2 2 1) 。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否かを確認する (ステップ S 2 2 2) 。第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、処理を終了する。なお、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、再度第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしているか否かを確認する (ステップ S 2 1 1 参照) 処理を行うようにしてもよい。

【 0 1 8 8 】

第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (ステップ S 2 2 3) 。また、C P U 5 6 は、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 2 」を示すデータをセットする (ステップ S 2 2 4) 。

40

【 0 1 8 9 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、各乱数値 (大当り判定用の乱数値 (ランダム R) 、大当り種別判定用の乱数値 M R 1 、リーチ判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 、変動パターン判定用の乱数値 M R 4) を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する (ステップ S 2 2 5) 。

【 0 1 9 0 】

50

次いで、CPU 56は、第2始動口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 226）。また、CPU 56は、合計保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 227）。そして、CPU 56は、合計保留記憶数カウンタの値にもとづいて保留記憶数通知コマンドを送信する（ステップS 228）。なお、保留記憶数通知コマンドを、第2始動口入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0191】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、CPU 56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS 29）において演出制御コマンドを送信する。

10

【0192】

図26および図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS 300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 56は、まず、合計保留記憶数の値を確認する（ステップS 1501）。具体的には、合計保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。特別図柄通常処理では、CPU 56は、まず、合計保留記憶数カウンタ値などにもとづき、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS 1501）。

【0193】

合計保留記憶数が「0」であれば、CPU 56は、客待ちデモンストレーションの演出を行うためのデモ表示設定処理を実行する（ステップS 1502）。具体的には、CPU 56は、客待ちデモンストレーションの演出が実行されていることを示すデモ表示フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていれば、そのまま特別図柄通常処理を終了する。セットされていなければ、CPU 56は、デモ表示フラグをセットし、客待ちデモンストレーションの表示を指定するデモ表示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。

20

【0194】

合計保留記憶数が「0」でなければ、CPU 56は、保留特定領域（図25（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS 1503）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS 1503のY）、CPU 56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS 1504）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS 1503のN）、CPU 56は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS 1505）。

30

【0195】

ステップS 1503～S 1505の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示とのいずれか一方を実行し、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に実行されないように制御する場合を示しているが、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、一方の特別図柄（例えば、第1特別図柄）の変動表示を開始した後に、その特別図柄（例えば、第1特別図柄）の変動を終了する前に、他方の特別図柄（例えば、第2特別図柄）の変動表示を開始可能に構成してもよい。

40

【0196】

50

次いで、CPU 56は、RAM 55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS 1508)。具体的には、CPU 56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(具体的には、大当たり判定用の乱数値(ランダムR))を示す数値データと、大当たり種別判定用の乱数値MR 1を示す数値データを読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56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(具体的には、大当たり判定用の乱数値(ランダムR))を示す数値データと、大当たり種別判定用の乱数値MR 1を示す数値データを読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0197】

そして、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS 1509)。具体的には、CPU 56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、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、各保存領域の内容をシフトする。

【0198】

次いで、CPU 56は、合計保留記憶数カウンタの値を1減算し(ステップS 1510)、減算後の合計保留記憶数カウンタの値にもとづいて保留記憶数通知コマンドを送信する(ステップS 1511)。

20

【0199】

次いで、CPU 56は、大当たり判定テーブル130(図8参照)を参照することにより、ステップS 1508にて読み出した大当たり判定用の乱数値(ランダムR)を示す数値データが、大当たり判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS 1513)。なお、この場合、CPU 56は、確変フラグがオン状態であるか否かを確認し、確変フラグがオン状態であれば、図8に示す確変フラグオンに対応する大当たり判定値データと合致するか否かを判定する。また、確変フラグがオフ状態であれば、図8に示す確変フラグオフに対応する大当たり判定値データと合致するか否かを判定する。そのようにすることによって、遊技状態が確変状態である場合には、通常状態や時短状態である場合と比較して高い割合で大当たりとすることに決定する。

30

【0200】

大当たり判定用の乱数値(ランダムR)を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には(ステップS 1513のY)、CPU 56は、大当たりと決定したことを示す大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS 1514)。次いで、CPU 56は、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9に示す大当たり種別判定テーブル131を選択してセットする(ステップS 1515)。そして、CPU 56は、ステップS 1508で読み出した大当たり種別判定用の乱数値MR 1を示す数値データにもとづき、ステップS 1515にてセットした大当たり種別判定テーブル131を参照することにより、大当たり種別を、第1通常大当たり、第2通常大当たり、第1確変大当たり、第2確変大当たり、または突然確変大当たりという複数種類のいずれかに決定する(ステップS 1516)。なお、この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタの値が「1」である場合には、図9に示す特別図柄ポインタ「1」に対応する大当たり種別バッファ値にもとづいて、大当たりの種別を決定する。また、特別図柄ポインタの値が「2」である場合には、図9に示す特別図柄ポインタ「2」に対応する大当たり種別バッファ値にもとづいて、大当たりの種別を決定する。

40

【0201】

そして、CPU 56は、ステップS 1517にて決定した大当たり種別に対応して、大当たり種別バッファ値を、「00」~「04」のいずれかに設定する(ステップS 1517)

50

。

【0202】

次いで、CPU56は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS1520）。この場合、CPU56は、例えば、大当り種別が第1通常大当り、第2通常大当り、第1確変大当り、または第2確変大当りのいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。また、CPU56は、大当り種別が突然確変大当りである場合には、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。なお、CPU56は、大入賞口開放回数最大値の設定を、大当り遊技の開始前（例えば、特別図柄停止処理や大入賞口開放前処理）に行うようにしてもよい。

【0203】

次いで、CPU56は、可変表示結果の判定や大当り種別の決定を行った結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS1521）。一例として、ステップS1513で大当り判定用の乱数値（ランダムR）を示す数値データが大当り判定値データと合致しなかった場合（すなわち、ハズレと決定した場合）には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS1513で大当り判定用の乱数値（ランダムR）を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS1516における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「4」、「6」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を第1通常大当りまたは第2通常大当りのいずれかとする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「4」、「6」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を第1確変大当りまたは第2確変大当りのいずれかとする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を突然確変大当りとする決定結果に応じて、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0204】

次いで、CPU56は、遊技状態に応じた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S1522）。この場合、CPU56は、確変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、高確率状態背景指定コマンド（図4に示すコマンド9501（H））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いなければ、通常状態背景指定コマンド（図4に示すコマンド9500（H））を送信する制御を行う。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態であれば高確率状態背景指定コマンドが送信され、確変状態以外の遊技状態（通常状態または時短状態）であれば通常状態背景指定コマンドが送信される。なお、遊技状態が通常状態である場合にのみ通常状態背景指定コマンドを送信するようにし、遊技状態が時短状態であれば（例えば、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れば）、時短状態背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0205】

そして、CPU56は、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S1523）。

【0206】

図28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では、CPU56は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS321）。大当りフラグがオンであれば（ステップS321のY）、CPU56は、遊技状態が通常状態、確変状態または時短状態のいずれであるかにもとづき（具体的には、確変フラグがセットされているか、時短フラグがセットされているかにもとづき）、図11（C）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図10および図11に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Gのいずれかを選択してセットする（ステップS322）。そして、ステップS331に移行する。

【0207】

大当りフラグがオフである場合には（ステップS321のN）、すなわち、いずれである場合には、CPU56は、遊技状態が通常状態、確変状態または時短状態のいずれであるか（具体的には、確変フラグがセットされているか、時短フラグがセットされているか）と、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示を行う場合であるか（具体敵意は、特別図柄ポインタ値が1であるか2であるか）にもとづいて、図13（G）に示すテーブル選択設定に従い、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、図12および図13に示すはずれリーチ判定テーブル134A～134Fのいずれかを選択してセットする（ステップS325）。

【0208】

10

次いで、CPU56は、例えば、合計保留記憶数カウンタのカウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS326）。次いで、CPU56は、特定した合計保留記憶数およびリーチ判定用の乱数値MR2にもとづき、ステップS325でセットしたはずれリーチ判定テーブル134A～134Fのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を判定する（ステップS327）。この場合、CPU56は、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リーチ判定用の乱数値MR2を読み出して、読み出したリーチ判定用の乱数値MR2にもとづいてリーチ状態の有無を判定する。

【0209】

20

リーチ状態ありとする旨の判定結果が得られた場合には（ステップS328のY）、CPU56は、ステップS328でリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1またはリーチHC2-1のいずれのリーチ状態ありの判定結果（図12および図13参照）としたかに応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14に示すはずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cのいずれかを選択してセットする（ステップS329）。リーチ状態なしとする旨の判定結果が得られた場合には（ステップS328のN）、CPU56は、ステップS328で非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1または非リーチHC1-2のいずれのリーチ状態なしの判定結果（図12および図13参照）としたかに応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図15に示すはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cのいずれかを選択してセットする（ステップS330）。そして、ステップS331に移行する。

30

【0210】

次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用の乱数値MR3にもとづき、ステップS322、S329、S330のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS331）。この場合、CPU56は、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変動パターン種別判定用の乱数値MR3を読み出して、読み出した変動パターン種別判定用の乱数値MR3にもとづいて変動パターン種別を決定する。

【0211】

40

ステップS331の処理では、第1始動条件が成立したことにもとづき第1特別図柄表示器8aにより第1特別図柄の変動表示に対応した演出図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことにもとづき第2特別図柄表示器8bにより第2特別図柄の変動表示に対応した演出図柄の変動パターン種別を決定するに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS331の処理では、ステップS327におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS331の処理では、判定テーブルポインタにセッ

50

トされたROM54のアドレスに記憶された判定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0212】

次いで、CPU56は、変動パターン種別の決定結果にもとづき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン判定テーブル137A～137B(図16, 図17参照)やハズレ変動パターン判定テーブル138A、138B(図18, 図19)といった複数種類の変動パターン判定テーブルのいずれかを選択してセットする(ステップS332)。次いで、CPU56は、変動パターン判定用の乱数値MR4にもとづき、ステップS332でセットした変動パターン判定テーブルを参照することにより、ステップS331で決定した変動パターン種別に含まれる複数種類の変動パターンのうちのいずれかを決定する(ステップS333)。この場合、CPU56は、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変動パターン判定用の乱数値MR4を読み出して、読み出した変動パターン判定用の乱数値MR4にもとづいて変動パターンを決定する。

10

【0213】

ステップS333の処理では、第1始動条件が成立したことにともづき第1特別図柄表示器8aにより第1特別図柄の可変表示に対応した演出図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことにともづき第2特別図柄表示器8bにより第2特別図柄の可変表示に対応した演出図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン判定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、ステップS331で決定した変動パターン種別に含まれる複数種類の変動パターンのうちのいずれかを決定する。また、ステップS333の処理では、ステップS327におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン判定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS333の処理では、判定テーブルポインタにセットされたROM54のアドレスに記憶された判定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

20

【0214】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄の変動を開始する(ステップS334)。例えば、ステップS35の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセットする。なお、開始フラグや終了フラグを用いずに、ステップS35の特別図柄表示制御処理において、特別図柄プロセスフラグの値のみにともづいて特別図柄の変動を制御する場合には、ステップS334において、CPU56は、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動であるかを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、CPU56は、ステップS333の変動パターンの判定結果に応じて、特図変動時間を変動時間タイマに設定する(ステップS335)。

30

【0215】

次いで、CPU56は、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS336)。例えば、特別図柄ポインタ値が1である場合、CPU56は、主基板31から演出制御基板80に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果コマンドを順次送信する制御を行なう。また、特別図柄ポインタ値が2である場合、CPU56は、主基板31から演出制御基板80に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果コマンドを順次送信する制御を行う。なお、コマンドの送信は、具体的には、ステップS336における設定に従って、CPU56によって演出図柄コマンド制御処理(ステップS29参照)が実行されることによってなされる。

40

【0216】

ステップS336の処理を実行することによって、CPU56は、同一のタイマ割込内で変動開始コマンドおよび変動パターン指定コマンドを送信する。そして、CPU56は、変動開始コマンドおよび変動パターン指定コマンドを送信した後に、表示結果コマンド

50

および保留記憶数通知コマンドの順に、2 msecごと（または4 msecごとでもよい）に送信する。そのようにすれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、少なくとも演出表示装置9における液晶表示に関するコマンドを確実に受信することができる。

【0217】

また、この実施の形態では、CPU56がステップS336の処理を行い、ステップS336の設定に従って演出図柄コマンド制御処理（ステップS29参照）を実行することによって、少なくとも特定遊技状態（大当り遊技状態）に移行させるか否かと可変表示パターン（変動パターン）とを特定可能なコマンドを送信するコマンド送信手段が実現される。なお、コマンド送信手段は、この実施の形態に示すように、変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドと表示結果を特定可能な表示結果コマンドとを別々のコマンドとして送信するようにしてもよいし、1つのコマンド（例えば、変動パターンと表示結果との両方を特定可能な変動パターンコマンド）のみを送信するようにしてもよい。

10

【0218】

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処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS337）。

【0219】

なお、この実施の形態では、ステップS327において、合計保留記憶数にもとづいて、図12に示すはずれリーチ判定テーブル134A～134Fのいずれかを用いて判定処理を行うことによって、遊技状態が通常状態である場合には、合計保留記憶数（すなわち、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数）が多いときには、変動表示中にリーチ演出を実行する頻度を低減するように、リーチ状態の有無が決定される。

20

【0220】

また、この実施の形態では、ステップS327で合計保留記憶数にもとづいてリーチ状態の有無が判定された判定結果に従ってステップS330でセットされたはずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、ステップS331で変動パターン種別が決定され、さらにステップS333で最終的に変動パターンが決定されることによって、はずれであってリーチ演出を実行しない場合に、合計保留記憶数が多いときには短縮変動用の変動パターンが決定される（確変状態または時短状態である場合に第1特別図柄の変動表示を行う場合を除く）。具体的には、遊技状態が通常状態であって合計保留記憶数が3個または4個である場合には、短縮用の変動パターンである非リーチPA1-2に決定され、合計保留記憶数が5～8個である場合には、短縮用の変動パターンである非リーチPA1-3に決定される。また、遊技状態が確変状態であって合計保留記憶数が2～8個である場合には、短縮用の変動パターンである非リーチPB1-2に決定される。また、遊技状態が時短状態であって合計保留記憶数が2～8個である場合には、短縮用の変動パターンである非リーチPC1-2に決定される。

30

【0221】

図29は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS302）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、まず、CPU56は、特別図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップS351）。そして、特別図柄プロセスタイマがタイムアップしているかどうかを確認し（すなわち特別図柄プロセスタイマの値が0であるか否かを確認し）、タイムアップしていなければ（ステップS352のN）、そのまま特別図柄変動処理を終了する。特別図柄プロセスタイマがタイムアップしていれば（ステップS352のY）、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に応じた値に更新する（ステップS353）。

40

【0222】

図30は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動停止処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動停止処理において、CPU56は、特別図柄表示器8における特別図柄の変動を止めて、停止図柄を導出表示する（ステップS1301）。例えば、CPU56は、ステップS35の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別

50

図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う。また、CPU 56 は、演出表示装置 9 における演出図柄の変動の停止を指定する演出図柄停止指定コマンド (8 F 0 0 (H)) を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う (ステップ S 1302)。そして、大当りフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 1303)。

【0223】

大当りフラグがセットされていれば (ステップ S 1303 の Y)、CPU 56 は、大入賞口の開放 / 閉鎖を制御するための時間を計測する大入賞口制御タイマに、大当り図柄を停止表示した後に大当り遊技が開始されることを遊技者に報知する演出 (ファンファーレ演出) の実行時間 (大当り表示時間 (例えば、3 秒)) をセットする (ステップ S 1304)。そして、CPU 56 は、大当り開始指定コマンド (ファンファーレ指定コマンド) を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する (ステップ S 1305)。

10

【0224】

次いで、CPU 56 は、大当りフラグをリセットする (ステップ S 1306) とともに、セットされていれば、確変フラグや時短フラグ、時短回数カウンタをリセットする (ステップ S 1307)。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 304 に応じた値に更新する (ステップ S 1308)。

【0225】

ステップ S 1303 で大当りフラグがセットされていなければ、CPU 56 は、時短フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 1309)。セットされていなければ、そのままステップ S 1318 に移行する。セットされていれば、CPU 56 は、時短回数カウンタの値を 1 減算する (ステップ S 1310) とともに、時短回数カウンタの減算後の値が 0 であるか否かを確認する (ステップ S 1311)。なお、時短回数カウンタとは、時短状態に移行してからの特別図柄および演出図柄の変動表示の実行回数をカウントするためのカウンタである。

20

【0226】

時短回数カウンタの値が 0 でなければ、CPU 56 は、そのままステップ S 1318 に移行する。時短回数カウンタの値が 0 であれば、CPU 56 は、時短フラグをリセットする (ステップ S 1312)。すなわち、大当り終了後に時短状態に移行した後に、特別図柄および演出図柄の変動表示を所定回数 (例えば 100 回) 終了した場合であるので、時短フラグをリセットし、通常状態に移行する。

30

【0227】

そして、CPU 56 は、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をステップ S 300 に応じた値に更新する (ステップ S 1318)。

【0228】

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 S 307) を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する (ステップ S 461)。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを確認する (ステップ S 462)。大入賞口制御タイマの値が 0 でなければ (ステップ S 462 の N)、そのまま処理を終了する。

40

【0229】

大入賞口制御タイマの値が 0 であれば (ステップ S 462 の Y)、CPU 56 は、ステップ S 1516 で決定した大当り種別バッファ値を読み出す (ステップ S 463)。次いで、CPU 56 は、読み出した大当り種別バッファ値が第 1 通常大当りまたは第 2 通常大当りに対応した「00」または「01」であるか否かを判定する (ステップ S 464)。この場合、CPU 56 は、大当り種別バッファ値が「00」または「01」であれば (ステップ S 464 の Y)、時短状態への制御を開始するために、時短フラグをセットする (ステップ S 465) とともに、時短回数カウンタに所定値 (例えば「100」) をセットする (ステップ S 466)。そして、ステップ S 470 に移行する。

【0230】

50

ステップS 4 6 4で大当り種別バッファ値が「0 0」および「0 1」以外である場合には(ステップS 4 6 4のN)、確変状態への制御を開始するために、確変フラグをセットする(ステップS 4 6 7)とともに、時短フラグをセットする(ステップS 4 6 8)。そして、ステップS 4 7 0に移行する。

【0 2 3 1】

そして、CPU 5 6は、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS 3 0 0に応じた値に更新する(ステップS 4 7 0)。

【0 2 3 2】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0が実行する普通図柄プロセス処理(ステップS 2 8)について説明する。図3 2は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0(具体的には、CPU 5 6)は、ゲート3 2を遊技球が通過してゲートスイッチ3 2 aがオン状態となったことを検出すると(ステップS 1 1 1)、ゲートスイッチ通過処理(ステップS 1 1 2)を実行する。そして、CPU 5 6は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップS 1 0 0~S 1 0 3に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

10

【0 2 3 3】

ゲートスイッチ通過処理(ステップS 1 1 2): CPU 5 6は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値(ゲート通過記憶数)が最大値(この例では「4」)に達しているか否かを確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+ 1する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄保留記憶表示器4 1のLEDが点灯される。そして、CPU 5 6は、普通図柄当り判定用乱数(ランダム4)の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域(普通図柄判定用バッファ)に格納する処理を行う。

20

【0 2 3 4】

普通図柄通常処理(ステップS 1 0 0): CPU 5 6は、普通図柄の変動を開始することができる状態(例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップS 1 0 0を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器1 0において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器1 0に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置1 5の開閉動作中でもない場合)には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か(普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か)を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理(ステップS 1 0 1)を示す値(具体的には「1」)に更新する。

30

【0 2 3 5】

普通図柄変動処理(ステップS 1 0 1): CPU 5 6は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器1 0における普通図柄の変動を停止し、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理(ステップS 1 0 2)を示す値(具体的には「2」)に更新する。

40

【0 2 3 6】

普通図柄停止処理(ステップS 1 0 2): CPU 5 6は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ(はずれ図柄であれば)、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(ステップS 1 0 0)を示す値(具体的には「0」)に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせる。また、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否かを確認し、高ベース状態であれば、高ベース状態のときの普通電動役物(可変入賞球装置1 5)の開放パターンを選択し、低ベース状態であれば、低ベース状態のときの普通電動役物(可変入賞球装置1 5)の開放パターンを選択し、選択し

50

た開放パターンを設定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ S 1 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

【0237】

普通電動役物作動処理（ステップ S 1 0 3）：CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイムがタイムアウトしていないことを条件に、普通電動役物（可変入賞球装置 1 5）への遊技球の入賞個数（第 2 始動入賞口 1 4 への入賞個数）をカウントする普通電動役物入賞カウント処理を実行し、また、設定された開放パターンで普通電動役物の開放を行う（可変入賞球装置 1 5 の開閉動作を実行する）普通電動役物開放パターン処理を実行する。そして、普通図柄プロセスタイムがタイムアウトすると、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

10

【0238】

図 3 3 は、普通図柄通常処理（ステップ S 1 0 0）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU 5 6 は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 1 2 1）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ S 1 2 1 の Y）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ（ステップ S 1 2 1 の N）、CPU 5 6 は、ゲート通過記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 1 2 2）。そして、CPU 5 6 は、ゲート通過記憶数カウンタの値を 1 減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 1 2 3）。すなわち、ゲート通過記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過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普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

20

【0239】

次いで、CPU 5 6 は、乱数格納バッファから普通図柄当り判定用乱数を読み出し（ステップ S 1 2 4）、読み出した乱数値にもとづいて当りとするかはずれとするかを決定する（ステップ S 1 2 5）。具体的には、普通図柄当り判定用乱数の値が当り判定値と一致するか否かが判定され、一致する当り判定値があれば当りと決定される。例えば、時短フラグがセットされているとき、すなわち高ベース状態（時短状態、確変時短状態）のときには、当り判定値を 1 ~ 1 0 のいずれかとし、低ベース状態のときには、当り判定値を 3 または 7 としている。普通図柄当り判定用乱数が 0 ~ 1 0 の数値範囲で更新されるとすると、高ベース状態のときの当選確率は $10 / 11$ となり、低ベース状態のときの当選確率は $2 / 11$ となる。このように、高ベース状態のときは高確率で当りとなり、低ベース状態のときは低確率でしか当りとならない。

30

【0240】

次いで、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイムに普通図柄変動時間をセットし（ステップ S 1 2 6）、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動を開始させる（ステップ S 1 2 7）。なお、この実施の形態では、図 3 6 に示すように、低ベース時の普通図柄の変動時間は 5 . 0 秒とされ、高ベース時の普通図柄の変動時間は 1 . 0 秒とされている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S 1 0 1）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ S 1 2 8）。

40

【0241】

図 3 4 は、普通図柄変動処理（ステップ S 1 0 1）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイムの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイムがタイムアップしたかどうかを確認する（ステップ S 1 3 1）。普通図柄プロセスタイムがタイムアップしていなければ（ステップ S 1 3 1 の N）、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイムの値を - 1 する（ステップ S 1 3 5）。

50

【 0 2 4 2 】

普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは（ステップ S 1 3 1 の Y）、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動を停止させる（ステップ S 1 3 2）。そして、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（ステップ S 1 3 3）。そして、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ S 1 0 2）を示す値（具体的には「2」）に更新する（ステップ S 1 3 4）。

【 0 2 4 3 】

図 3 5 は、普通図柄停止処理（ステップ S 1 0 2）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたかどうかを確認する（ステップ S 1 4 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアップしていなければ（ステップ S 1 4 1 の N）、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップ S 1 4 2）。

10

【 0 2 4 4 】

普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ S 1 4 1 の Y）、CPU 5 6 は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ S 1 2 5 にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ S 1 4 3）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ S 1 2 5 にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

20

【 0 2 4 5 】

普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ S 1 4 3 の Y）、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットする（ステップ S 1 4 4）。普通電動役物作動時間は、普通電動役物（可変入賞球装置 1 5）が動作可能な最大時間である。普通電動役物作動時間は、高ベース状態のときの方が低ベース状態のときよりも長い時間に設定されている。この実施の形態では、高ベース状態のときには普通電動役物作動時間として 7 秒を設定し、低ベース状態のときには普通電動役物作動時間として 1 . 5 秒を設定するものとする。

【 0 2 4 6 】

次いで、CPU 5 6 は、遊技状態が高ベース状態であるか低ベース状態であるかを確認する（ステップ S 1 4 5）。高ベース状態であるか低ベース状態であるかは、時短フラグがセットされているかどうかによって確認することができる。時短フラグがセットされているときは高ベース状態であると判断し、時短フラグがセットされていないときは低ベース状態であると判断することができる。なお、高ベース状態のときに、高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをセットし、そのフラグがセットされているかどうかによって、高ベース状態であるか低ベース状態であるかを判断するようにしてもよい。

30

【 0 2 4 7 】

高ベース状態であるときは（ステップ S 1 4 5 の Y）、CPU 5 6 は、普通電動役物の開放パターンとして図 3 6 に示す高ベース時テーブルに設定されている開放パターンを選択する（ステップ S 1 4 6）。一方、低ベース状態であるときは（ステップ S 1 4 5 の N）、CPU 5 6 は、普通電動役物の開放パターンとして図 3 6 に示す低ベース時テーブルに設定されている開放パターンを選択する（ステップ S 1 4 7）。図 3 6 に示す例では、低ベース時テーブルには、開放時間が 0 . 5 秒で閉鎖時間が 1 . 0 秒であり、開放回数が 1 回の開放パターンのデータが設定されている。この実施の形態では、低ベース状態のときには、前述のように普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間として 1 . 5 秒が設定されており、可変入賞球装置 1 5 が 0 . 5 秒間 1 回だけ開放された後に閉鎖され、閉鎖時間 1 . 0 秒が経過したときに普通図柄プロセスタイマがタイムアップする。また、図 3 6 に示す例では、高ベース時テーブルには、開放時間が 2 . 5 秒で閉鎖時間が 1 . 0 秒であり、開放回数が 2 回の開放パターンのデータが設定されている。この実施の形態では

40

50

、高ベース状態のときには、前述のように普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間として7秒が設定されており、可変入賞球装置15が2.5秒間開放された後に閉鎖され、閉鎖時間1.0秒が経過した後に再び可変入賞球装置15が開放される。そして、開放時間2.5秒間経過すると再び可変入賞球装置15が閉鎖され、閉鎖時間が1.0秒が経過したときに普通図柄プロセスタイマがタイムアップする。なお、閉鎖時間（本例では1.0秒）は、所定のインターバル期間に相当する。したがって、この実施の形態では、図36に示す開放パターンに示される開放時間に従って可変入賞球装置15が物理的に開放されている状態と、開放パターンに示される閉鎖時間の間に可変入賞球装置15が閉鎖されている状態とが、可変入賞球装置15の開状態に相当する。

【0248】

そして、CPU56は、ステップS146またはS147で選択した開放パターンを開放パターンバッファにセットする（ステップS148）。なお、開放パターンを開放パターンバッファにセットする際に、普通電動役物開放パターンタイマ（普通電動役物の開放時間および閉鎖時間を計測するタイマ）に開放パターン時間（ここでは可変入賞球装置15が最初に開放されるまでの閉鎖時間）をセットする処理も行われる。その後、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップS103）を示す値（具体的には「3」）に更新する（ステップS149）。

【0249】

ステップS143において、普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップS143のN）、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップS150）。

【0250】

図37は、普通電動役物作動処理（ステップS103）を示すフローチャートである。普通電動役物作動処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたかどうかを確認する（ステップS161）。普通図柄プロセスタイマがタイムアップしていなければ（ステップS161のN）、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップS162）。

【0251】

そして、CPU56は、スイッチオンバッファをレジスタにロードする（ステップS163）。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合にそのスイッチの対応ビットにおいて1が設定され、スイッチのオフが検出された場合にそのスイッチの対応ビットにおいて0が設定されるバッファである。

【0252】

CPU56は、第2始動口スイッチ入力ビット（第2始動口スイッチ14aの対応ビット）において1がセットされているかどうかを確認する（ステップS164）。つまり、第2始動口スイッチ14aがオンになったかどうか（第2始動入賞口14に遊技球が入賞したかどうか）を確認する。第2始動口スイッチ入力ビットにおいて1がセットされていない場合は（ステップS164のN）、ステップS168の処理に移行する。第2始動口スイッチ入力ビットにおいて1がセットされていれば（ステップS164のY）、第2始動口スイッチ14aがオンしたことになるので、CPU56は、普通電動役物（可変入賞球装置15）に入賞した遊技球の個数をカウントする普通電動役物入賞個数カウンタを+1する（ステップS165）。そして、CPU56は、普通電動役物入賞個数カウンタの値が8未満であるかどうかを確認する（ステップS166）。普通電動役物入賞個数カウンタの値が8未満でない場合（ステップS166のN）、つまり8以上である場合は、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値をクリア（0に）する（ステップS167）。この処理によって、普通電動役物作動処理が終了することになる（ステップS161のY、S172参照）。このように、この実施の形態では、普通電動役物作動時間内において8個以上の遊技球が可変入賞球装置15に入賞したときは、普通電動役物作動処理を終了す

10

20

30

40

50

るようにしている。

【0253】

次に、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマの値を-1する(ステップS168)。そして、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマの値が0であるかどうか、すなわち、普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップしたかどうかを確認する(ステップS169)。タイムアウトしていなければ(ステップS169のN)、そのまま処理を終了する。タイムアウトしていれば(ステップS169のY)、CPU56は、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間をセットする(ステップS170)。そして、CPU56は、ソレノイド16を駆動して普通電動役物(可変入賞球装置15)を開放または閉鎖する(ステップS171)。

10

【0254】

具体的には、可変入賞球装置15が閉状態のときに普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップすると、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間として開放時間をセットし、出力ポートバッファ(ソレノイドバッファ)の普通電動役物ソレノイド出力ビットを反転させて可変入賞球装置15を開放する。可変入賞球装置15が開いた状態のときに普通電動役物開放パターンタイマがタイムアップすると、普通電動役物開放パターンタイマに開放パターン時間として閉鎖時間をセットし、出力ポートバッファ(ソレノイドバッファ)の普通電動役物ソレノイド出力ビットを反転させて可変入賞球装置15を閉鎖する。

【0255】

20

以上のステップS168~S171の処理によって、低ベース状態のときの開放パターンと高ベース状態のときの開放パターンとが実現される。遊技状態が低ベース状態のときは、開放時間が0.5秒であり開放回数が1回となる開放パターンであるので、例えば、普通電動役物作動処理が開始されてから1.0秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開いた状態となり、その後0.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となる。また、遊技状態が高ベース状態のときは、開放時間が2.5秒であり開放回数が2回となる開放パターンであるので、例えば、普通電動役物作動処理が開始されてから2.5秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開いた状態となり、その後2.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となり、再び2.5秒の閉鎖時間が経過すると、可変入賞球装置15が開放されて開いた状態となり、さらに2.5秒の開放時間が経過したときに可変入賞球装置15が閉鎖されて閉状態となる。

30

【0256】

ステップS161において、普通図柄プロセスタイマがタイムアップしたときは(ステップS161のY)、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(ステップS100)を示す値(具体的には「0」)に更新する(ステップS172)。

【0257】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図38は、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)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、33ms)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)。

40

【0258】

次いで、演出制御用CPU101は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行し(ステップS702)、タイマ割込フラグの監視(ステップS703)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S704)、演出制御処理を実行する。

50

【0259】

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実行する（コマンド解析処理：ステップS705）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS706）。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。その後、ステップS702に移行する。

【0260】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示が行われた後に大当り遊技状態に移行される場合には、ステップS706の演出制御プロセス処理において、通常モード（後述するバトルモードではない演出モード）の大当り遊技中の演出が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が行われた後に大当り遊技状態に移行される場合には、ステップS706の演出制御プロセス処理において、味方と敵とのキャラクタが対峙したりバトルを行ったりする態様のバトルモードの大当り遊技中の演出が実行される。

【0261】

図39および図40は、メイン処理におけるコマンド解析処理（ステップS705）を示すフローチャートである。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、コマンド受信バッファに格納される。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を確認する（ステップS1611）。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S1612）。

【0262】

受信した演出制御コマンドが、変動パターン指定の演出制御コマンド（変動パターンコマンド：81XX（H））であれば（ステップS1613）、演出制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータをRAMにおける変動パターンデータ格納領域に格納し（ステップS1614）、変動パターン受信フラグをセットする（ステップS1615）。

【0263】

受信した演出制御コマンドが、表示結果指定の演出制御コマンド（表示結果コマンド：8CXX（H））であれば（ステップS1616）、演出制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータをRAMにおける表示結果格納領域に格納し（ステップS1617）、表示結果受信フラグをセットする（ステップS1618）。

【0264】

また、受信した演出制御コマンドが、ファンファーレ指定の演出制御コマンド（ファンファーレコマンド：A0XX（H））であれば（ステップS1619）、演出制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータをRAMにおけるファンファーレデータ格納領域に格納し（ステップS1620）、ファンファーレコマンドを受信したことを示すファンファーレフラグをセットする（ステップS1621）。

【0265】

また、受信した演出制御コマンドが、エンディング指定の演出制御コマンド（エンディングコマンド：A3XX（H））であれば（ステップS1622）、演出制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータをRAMにおけるエンディングデータ格納領域に格納し（ステップS1623）、エンディングコマンドを受信したことを示すエンディングフラグをセットする（ステップS1624）。

【0266】

また、受信した演出制御コマンドが、高確率状態背景指定コマンド（コマンド9501（H））であれば（ステップS1625）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に背景色として赤色の背景を表示する制御を行う（ステップS1627）。また、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（コマンド9500（H））であれば（ステップS1628）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に背景色として緑

色の背景を表示する制御を行う（ステップ S 1 6 2 9）。

【 0 2 6 7 】

また、受信した演出制御コマンドが、第 1 変動開始指定コマンド（コマンド 8 0 0 1（H））であれば（ステップ S 1 6 3 0）、演出制御用 C P U 1 0 1 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開始することを示す第 1 変動開始フラグをセットする（ステップ S 1 6 3 1）。

【 0 2 6 8 】

また、受信した演出制御コマンドが、第 2 変動開始指定コマンド（コマンド 8 0 0 2（H））であれば（ステップ S 1 6 3 2）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、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開始することを示す第 2 変動開始フラグをセットする（ステップ S 1 6 3 3）。

10

【 0 2 6 9 】

また、受信した演出制御コマンドが、演出図柄停止指定コマンド（コマンド 8 F 0 0（H））であれば（ステップ S 1 6 3 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄停止指定コマンドを受信したことを示す演出図柄停止指定受信フラグをセットする（ステップ S 1 6 3 5）。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 6 1 2 で読み出した受信コマンドがその他の演出制御コマンドである場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信コマンドに対応するフラグをセットする（ステップ S 1 6 3 6）。

20

【 0 2 7 1 】

図 4 1 は、図 3 8 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7 0 6）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 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。

【 0 2 7 2 】

なお、この実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、ステップ S 8 0 4 ~ S 8 0 7 において、通常モードの大当たり遊技中の演出が実行される。また、第 2 特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、ステップ S 8 0 4 ~ S 8 0 7 において、バトルモードの大当たり遊技中の演出が実行される。

30

【 0 2 7 3 】

変動開始コマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドのいずれを受信したかを確認する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる第 1 変動開始コマンド受信フラグや、第 2 変動開始コマンド受信フラグ、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を確認する。第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドのいずれかと変動パターンコマンドとを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

40

【 0 2 7 4 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）：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 S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

50

演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（演出図柄停止指定コマンド）を受信したことにともづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS 8 0 4）または変動開始コマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 7 7】

大当たり表示処理（ステップS 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行うファンファーレ演出を実行する。なお、この場合、第1特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、通常モードのファンファーレ演出が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、バトルモードのファンファーレ演出が実行される。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 2 7 8】

ラウンド中処理（ステップS 8 0 5）：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指定コマンドにもとづいてラウンド数の表示制御等を行うラウンド中演出を実行する。なお、この場合、第1特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、通常モードのラウンド中演出が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、バトルモードのラウンド中演出が実行される。また、確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行することに決定されている場合には、確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行する。

【0 2 7 9】

ラウンド後処理（ステップS 8 0 6）：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指定コマンドにもとづいてインターバル表示を行うインターバル演出を実行する。なお、この場合、第1特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、通常モードのインターバル演出が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、バトルモードのインターバル演出が実行される。

【0 2 8 0】

大当たり終了演出処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行うエンディング演出を実行する。なお、この場合、第1特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、通常モードのエンディング演出が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が行われた後に大当たり遊技状態に移行される場合には、バトルモードのエンディング演出が実行される。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動開始コマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 8 1】

図42は、プロセステーブルの一構成例を示す説明図である。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、変動パターンを構成する各変動態様が記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動態様で演出図柄を変動表示させる制御を行う。

【0 2 8 2】

また、演出制御用CPU101は、表示制御実行データにもとづく制御と同様に、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけランプ制御実行データにもとづいて各種ランプの点灯状態を制御し、音番号データを音声出力基板70に出力する。

【0 2 8 3】

図 4 2 に示すプロセスデータは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている。
また、プロセステーブルは、各変動パターンのそれぞれに応じて用意されている。

【 0 2 8 4 】

図 4 3 は、図 4 1 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示結果コマンド格納領域から表示結果コマンド、または表示結果コマンドを示すデータを読み出す（ステップ S 8 2 0）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 8 2 1）。可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 8 2 1 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、左中右の演出図柄の最終停止図柄として、はずれ図柄を決定する（ステップ S 8 2 2）。 10

【 0 2 8 5 】

可変表示結果が「ハズレ」でなければ（ステップ S 8 2 1 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、可変表示結果が突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 8 2 3）。可変表示結果が突然確変大当りであれば（ステップ S 8 2 3 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、左中右の演出図柄の最終停止図柄として、突然確変大当り図柄（例えば、「1 3 5」などの図柄の組合せ）を決定する（ステップ S 8 2 4）。そして、ステップ S 8 3 2 に移行する。

【 0 2 8 6 】

可変表示結果が突然確変大当りでなければ（ステップ S 8 2 3 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、可変表示結果が第 1 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 8 2 5）。可変表示結果が第 1 確変大当りであれば（ステップ S 8 2 5 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、左中右の演出図柄の最終停止図柄として、確変図柄の大当り図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ奇数図柄で揃った図柄の組合せ）を決定する（ステップ S 8 2 6）。そして、ステップ S 8 3 2 に移行する。 20

【 0 2 8 7 】

可変表示結果が第 1 確変大当りでなければ（ステップ S 8 2 5 の N）、すなわち、第 1 通常大当り、第 2 通常大当り、または第 2 確変大当りであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、左中右の演出図柄の最終停止図柄として、非確変図柄の大当り図柄（例えば、左中右の演出図柄が同じ偶数図柄で揃った図柄の組合せ）を決定する（ステップ S 8 2 6）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、可変表示結果が第 2 確変大当りであれば（ステップ S 8 2 8 の Y）、大当り遊技中に確変昇格演出を実行することを示す確変昇格フラグをセットする（ステップ S 8 2 9）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、可変表示結果が第 2 通常大当りであれば（ステップ S 8 3 0 の Y）、大当り遊技中に確変昇格失敗演出を実行することを示す確変昇格失敗フラグをセットする（ステップ S 8 3 1）。 30

【 0 2 8 8 】

なお、この実施の形態では、確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行するか否かを遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で決定（ステップ S 1 5 1 6 で大当り種別を第 2 通常大当りや第 2 確変大当りとするにより決定）するように構成したが、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で決定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 1 0 0 は、例えば、演出図柄の変動を開始するときに、図 4 3 に示す演出図柄変動開始処理において抽選処理を行い、確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。 40

【 0 2 8 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、滑り演出や擬似連などの特定演出を実行するための特定演出パターンを設定する特定演出設定処理を実行する（ステップ S 8 3 2）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 8 3 3）。演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンやステップ S 8 3 2 の処理で決定した特定演出パターンに応じて、複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【 0 2 9 0 】

また、演出制御用CPU101は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS834）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する。

【0291】

そして、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS835）。そして、選択したプロセスデータにおける演出実行データ1に対応したプロセスタイマをスタートさせる（ステップS836）。次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27L, 27R）の制御を実行する（ステップS837）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27L, 27Rからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0292】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS838）、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S839）。

【0293】

次に、この実施の形態で行われる予告演出の態様について説明する。この実施の形態では、予告演出として、1回の可変表示中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出を1回または複数回変化させることによって大当たりとなる可能性があることを段階的に報知するステップアップ予告演出が実行される場合がある。また、この実施の形態では、ステップアップ予告演出として、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告との2種類の予告演出が実行される場合がある。

【0294】

図44は、第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第1ステップアップ予告（右側のステップアップ予告）では、5つの予告演出（予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出E）で構成されている。図44に示すように、予告演出Aとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域（表示画面の下方領域）において人のキャラクタAが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Bとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域において人のキャラクタBが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Cとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域において人のキャラクタCが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Dとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域においてキャラクタA, B, Cが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Eとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域においてキャラクタA, B, Cが集合しているところに大きな人のキャラクタDが画面右から登場する演出が行われる。

【0295】

また、第2ステップアップ予告（左側のステップアップ予告）では、4つの予告演出（予告演出W、予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1）で構成されている。なお、この実施のけいちあでは、予告演出Y1や予告演出Z1に代えて、予告演出Y2, Y3や予告演出Z2, Z3が実行される場合もあるが、図44では、予告演出Y2, Y3および予告演出Z2, Z3については図示を省略している。図44に示すように、予告演出Wとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Xとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域（表示画面の上方領域）においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Y1として、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92において

風が吹いて木が揺れる演出が行われる。予告演出 Z 1 として、演出表示装置 9 の表示画面の第 2 系統予告領域 9 2 においてかもめが飛んでくる演出が行われる。

【 0 2 9 6 】

また、この実施の形態では、予告演出として、操作ボタン 1 2 0 による操作を伴うボタン予告演出が実行される場合がある。また、この実施の形態では、ボタン予告演出として、メール予告とカード予告との 2 種類の予告演出が実行される場合がある。

【 0 2 9 7 】

図 4 5 は、メール予告の具体例を示す説明図である。図 4 5 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から (7 - 1)、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり (7 - 2)、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置 9 の表示画面の下方 (第 1 系統予告領域付近) において、「メールの表示内容 2 3 0」と「操作ボタンの表示内容 2 3 1」とが表示される (7 - 3)。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン 1 2 0 の操作を促す。遊技者が操作ボタン 1 2 0 を操作したときは (あるいは操作しない場合に所定期間経過後に)、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容 2 3 2 を表示して、大当りの可能性を予告する (7 - 4)。この例では、手紙の表示内容 2 3 2 が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、(7 - 4)において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、またはいずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては当たりとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにくいように乱数の判定値が振り分けられている。

【 0 2 9 8 】

図 4 6 は、カード予告の具体例を示す説明図である。図 4 6 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から (8 - 1)、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり (8 - 2)、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置 9 の表示画面の下方 (第 1 系統予告領域付近) において、「カードの表示内容 2 3 5」と「操作ボタンの表示内容 2 3 1」とが表示される (8 - 3)。これによって、カードが出現したことを報知し、操作ボタン 1 2 0 の操作を促す。遊技者が操作ボタン 1 2 0 を操作したときは (あるいは操作しない場合に所定期間経過後に)、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容 2 3 5 を表示して、大当りの可能性を予告する (8 - 4)。この例では、カードの表示内容 2 3 5 が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、(8 - 4)において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようにすればよい。

【 0 2 9 9 】

図 4 7 および図 4 8 は、ステップ S 8 3 4 の予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告種別決定用の乱数 S R 5 - 1 に基づいて、図 4 9 に示す予告種別判定テーブルを用いて、予告演出の種別を第 1 ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定する (ステップ S 5 7 0)。この実施の形態では、図 4 9 に示すように、80 パーセントの確率で予告演出の種別として第 1 ステップアップ予告演出と決定し、20 パーセントの確率で予告演出の種別としてボタン予告演出と決定する。

【0300】

この実施の形態では、まずステップS570で予告演出の種別を第1ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定した後に、後述するステップS573、S576、S579、S581で図51に示す第1予告設定テーブルを用いて第1ステップアップ予告演出の態様を決定するとともに実行の有無自体も決定したり、後述するステップS583で図52に示すボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の態様を決定するとともに実行の有無自体も決定する場合を説明する。なお、図49に示す予告種別判定テーブルにおいて、第1ステップアップ予告演出およびボタン予告演出に加えて予告演出なしにも判定値を割り当てるようにし、ステップS570で、予告演出の種別を第1ステップアップ予告演出とするかボタン予告演出とするかを決定するとともに、予告演出の実行の有無自体も決定するようにしてもよい。そして、図51に示す第1予告設定テーブルや図52に示すボタン予告設定テーブルでは予告演出なしに判定値を割り当てないようにし、後述するステップS573、S576、S579、S581、S583では、第1ステップアップ予告演出の態様やボタン予告演出の態様のみを決定するようにしてもよい。そのように構成すれば、予告種別判定テーブルの設定変更のみを行えば予告演出の出現率を調整できるので、予告演出の出現率の調整を簡易化することができる。

10

【0301】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）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S571）。非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。非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S571のY）、図50の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS572）。

20

【0302】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当り）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

30

【0303】

なお、ステップアップ予告演出は、1つのキャラクタの形状や色が変化するようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

40

【0304】

図50の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Wのみ実行される演出態様（「W」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行される演出態様（「W→X」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y1が実行される演出態様（「W→X→Y1」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y2が実行される演出態様（「W→X→Y2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y3が実行される演出態様（「W→X→Y3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1が順に実行される演出態様（「W→X→Y1→Z1」

50

」の発展パターン)と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y 2、予告演出Z 2が順に実行される演出態様(「W→X→Y 2→Z 2」の発展パターン)と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y 1、予告演出Z 2が順に実行される演出態様(「W→X→Y 1→Z 2」の発展パターン)と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y 3、予告演出Z 3が順に実行される演出態様(「W→X→Y 3→Z 3」の発展パターン)と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y 1、予告演出Z 3が順に実行される演出態様(「W→X→Y 1→Z 3」の発展パターン)と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y 2、予告演出Z 3が順に実行される演出態様(「W→X→Y 2→Z 3」の発展パターン)と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

10

【0305】

演出制御用CPU101は、ステップS572において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR5-3の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「W」、「W→X」・・・)にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0306】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であるか否かを確認する(ステップS572A)。予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であれば、演出制御用CPU101は、図51の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップS573)。

20

【0307】

図51の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様(「A」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様(「A→B」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様(「A→B→C」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様(「A→B→C→D」の発展パターン)と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様(「A→B→C→D→E」の発展パターン)と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル(図75～図87)においても同様である。

30

【0308】

なお、図51の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「A→B→C」、「A→B→C→D」、「A→B→C→D→E」に対して判定値が割り振られていない(判定値の数が0である)。これは、リーチが発生しないときは、予告演出C以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出C以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

40

【0309】

演出制御用CPU101は、ステップS573において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「A」、「A→B」・・・)にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0310】

ステップS571において、演出制御用CPU101は、非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ていないと判定した場合には(ステップS571のN)、ノーマル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

50

テップ S 5 7 4)。ノーマル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 S 5 7 4 の Y)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 5 0 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルを用いて、第 2 ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップ S 5 7 5)。

【0 3 1 1】

図 5 0 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルでは、図 5 0 の左上に示す非リーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0 3 1 2】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 7 5 において、第 2 ステップアップ予告決定用の乱数 S R 5 - 3 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 2 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「W」、「W→X」・・・)にもとづいて、第 2 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0 3 1 3】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 7 0 で決定した予告演出の種別が第 1 ステップアップ予告演出であるか否かを確認する(ステップ S 5 7 5 A)。予告演出の種別が第 1 ステップアップ予告演出であれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 5 1 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップ S 5 7 6)。

【0 3 1 4】

図 5 1 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、図 5 1 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0 3 1 5】

なお、図 5 1 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、「A→B→C→D」および「A→B→C→D→E」に対して判定値が割り振られていない(判定値の数が 0 である)。これは、予告演出 D 以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

【0 3 1 6】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 7 6 において、予告演出決定用の乱数 S R 5 - 2 の値を抽出し、抽出した乱数値と第 1 予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「A」、「A→B」・・・)にもとづいて、第 1 ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0 3 1 7】

ステップ S 5 7 4 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ノーマル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ていないと判定した場合には(ステップ S 5 7 4 の N)、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 S 5 7 7)。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 S 5 7 7 の Y)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 5 0 の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルを用いて、第 2 ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップ S 5 7 8)。

【0 3 1 8】

図 5 0 の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルでは、図 5 0 の左上に示す非リーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルや図 5 0 の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第 2 予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0 3 1 9】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 7 8 において、第 2 ステップアップ予告決定

10

20

30

40

50

用の乱数SR5-3の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「W」、「W→X」・・・)にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0320】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であるか否かを確認する(ステップS578A)。予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であれば、演出制御用CPU101は、図51の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップS579)。

10

【0321】

図51の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、図51の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルや図51の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0322】

演出制御用CPU101は、ステップS579において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「A」、「A→B」・・・)にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

20

【0323】

ステップS577において、演出制御用CPU101は、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ていないと判定した場合には(ステップS577のN)、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断し、図50の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップS580)。

【0324】

図50の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルでは、図50の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

30

【0325】

演出制御用CPU101は、ステップS580において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR5-3の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「W」、「W→X」・・・)にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0326】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であるか否かを確認する(ステップS580A)。予告演出の種別が第1ステップアップ予告演出であれば、演出制御用CPU101は、図51の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップS581)。

40

【0327】

図51の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルでは、図51の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0328】

50

演出制御用CPU101は、ステップS581において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0329】

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当たり時において同じ予告設定テーブル（第1予告設定テーブル、第2予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての当たり種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常当たり、確変当たり、突然確変当たりおよび小当たりの各々において使用する予告設定テーブルを備え、当たり種類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、当たりの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変当たりは通常当たり比べて、「A→B→C→D→E」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。また、突然確変当たりと小当たりにおいて、例えば突然確変当たりでは「W→X→Y3→Z3」が選択され、小当たりにおいては「W→X→Y3→Z3」が選択されないようにテーブルを設定することによって、大入賞口の開放態様が類似または同一であり、突然確変当たりと小当たりの見分けが付かない場合の遊技状態（確変状態であるか否かの見分けが付かない遊技状態）となっても、予告演出の演出態様で突然確変当たりと小当たりのいずれが発生したかを判別することができ、遊技性の向上が図れる。

【0330】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS570で決定した予告演出の種別がボタン予告演出であるか否かを確認する（ステップS582）。予告演出の種別がボタン予告演出であれば、演出制御用CPU101は、図52に示すボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS583）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか当たりかを判定し、はずれのときははずれ用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、当たりのときは当たり用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容を決定する。

【0331】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて演出表示装置9の表示画面に所定の画像を表示することによって当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン120の操作に応じて段階的に1回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。

【0332】

図52に示すボタン予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、早いタイミングで第1メール予告演出（メールの開封1段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第1メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングで第2メール予告演出（メールの開封2段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第2メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングでカード予告演出（カードが出現する予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングでカード予告演出が実行される演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0333】

演出制御用CPU101は、ステップS583において、予告演出決定用の乱数SR5-2の値を抽出し、抽出した乱数値とボタン予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第1メール予告で早いタイミング」、「第1メール予告で遅いタイミング」、「第2メール予告で早いタイミング」、「第2メール予告で遅いタイミング」、「カード予告で早いタイミング」、「カード予告で遅いタイミング」）にもとづいて、ボタン予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0334】

なお、大当たり時において同じ大当たり用のボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定しているが、大当たりの種類（第1通常大当たり、第2通常大当たり、第1確変大当たり、第2確変大当たり、または突然確変大当たり）に応じて複数のボタン予告設定テーブルを設け、大当たりの種類に応じたテーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、大当たりの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、ボタン予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

【0335】

次いで、演出制御用CPU101は、図53に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップS584）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当たりのときは大当たり用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【0336】

この実施の形態では、枠（ランプ）予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させることによって大当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、枠（ランプ）予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（点灯パターンを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

【0337】

図53に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方が枠予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0338】

演出制御用CPU101は、ステップS584において、枠予告決定用の乱数SR5-5の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

【0339】

次いで、演出制御用CPU101は、図53に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップS585）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当たりのときは大当たり用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【0340】

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置9の表示画面にミニキャラ（サイズの小さいキャラクタの画像）を表示させるこ

10

20

30

40

50

とによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ミニキャラ予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（ミニキャラを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。

【0341】

図53に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方がミニキャラ予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

10

【0342】

演出制御用CPU101は、ステップS585において、ミニキャラ予告決定用の乱数SR5-6の値を抽出し、抽出した乱数値とミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する。

【0343】

なお、ミニキャラ予告演出は複数種類設けられ、ミニキャラ予告の実行（ミニキャラ出現）を決定したときに、いずれのミニキャラを出現させるかを決定するようにしてもよい。ミニキャラの種類には、大当り時のみ出現可能なキャラが設定されていてもよい。ミニキャラは、大当りの予告のほかに、大当り時の確率変動を伴う大当りとなるかどうかを示唆する予告、変動がリーチとなるかどうかを示唆する予告、スーパーリーチになるかどうかを示唆する予告、疑似連や滑り演出が発生するかどうかを示唆する予告等、予告する対象の異なる複数系統のミニキャラ予告を備え、各々の系統において、大当り判定の判定結果および変動パターンの内容にもとづいて選択されるようにしてもよい。

20

【0344】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当りの場合とでテーブルにおける振分値を変更しているが、大当りにおいても確変大当り、通常大当り、突確、小当りの各々において使用する振分値の異なるミニキャラ予告決定用のテーブルを備え、それらのテーブルにもとづいてミニキャラの出現および種類を選択するようにしてもよい。この場合に、複数系統のミニキャラを備えている場合には、各系統において各々テーブルを設けて複数系統の各々のミニキャラの出現を選択するようにしてもよい。

30

【0345】

以上のように、この実施の形態では、ステップS570～S585に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出ごとに設定された予告設定テーブル（図50～図53参照）を用いて、各予告演出をそれぞれ実行するか否かを個別に決定する。そのため、予告演出を決定するための個々の予告設定テーブルの容量を軽減することができる。

【0346】

なお、予告設定テーブルを予告演出ごとに設定するのではなく、この実施の形態で実行される複数の予告演出の組み合わせが設定された予告設定テーブルを用い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、例えば、複数の予告演出の組み合わせが設定された予告演出テーブルを用いて、1回の決定処理で各予告演出をそれぞれ実行するか否かを決定するようにしてもよい。そのようにすれば、複数の予告演出を容易に連携させることができる。

40

【0347】

その後、演出制御用CPU101は、別々に決定した第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否かを判定する（ステップS586）。

【0348】

具体的には、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せと

50

して、図 5 4 ~ 図 5 7 に示す組合せが考えられる。なお、図 5 4 ~ 図 5 7 は、第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。

【 0 3 4 9 】

この実施の形態では、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が 2 回変化（2 段階発展）する演出態様（「A → B → C」以上の演出態様）が実行されたときは、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出 Y 3 が実行される演出態様（「W → X → Y 3」または「W → X → Y 3 → Z 3」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第 1 ステップアップ予告演出における「A → B → C」以上の演出態様と、第 2 ステップアップ予告演出における演出態様「W → X → Y 3」または「W → X → Y 3 → Z 3」とが同時に実行されるのを禁止している。この実施の形態では、第 2 ステップアップ予告演出における予告演出 Y 3 が実行された場合は、第 2 ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置 9 の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置 9 の表示画面の下部の第 1 系統予告領域で実行される第 1 ステップアップ予告演出の予告演出「C」を実行することができない（予告演出 C に対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図 5 5 や図 5 7 に示すように、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様として「A → B → C」以上の演出態様が決定されたときは、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様として「W → X → Y 3」または「W → X → Y 3 → Z 3」の演出態様を決定してはならないことになる。

【 0 3 5 0 】

また、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が 3 回変化（3 段階発展）する演出態様（「A → B → C → D」以上の演出態様）が実行されたときは、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出 Z 3 が実行される演出態様（「W → X → Y 3 → Z 3」、「W → X → Y 1 → Z 3」または「W → X → Y 2 → Z 3」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第 1 ステップアップ予告演出における「A → B → C → D」以上の演出態様と、第 2 ステップアップ予告演出における演出態様「W → X → Y 3 → Z 3」、「W → X → Y 1 → Z 3」または「W → X → Y 2 → Z 3」とが同時に実行されるのを禁止している。この実施の形態では、第 2 ステップアップ予告演出における予告演出 Z 3 が実行された場合は、第 2 ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置 9 の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置 9 の表示画面の下部の第 1 系統予告領域で実行される第 1 ステップアップ予告演出の予告演出「D」を実行することができない（予告演出 D に対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図 5 7 に示すように、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様として「A → B → C → D」以上の演出態様が決定されたときは、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様として「W → X → Y 3 → Z 3」、「W → X → Y 1 → Z 3」または「W → X → Y 2 → Z 3」の演出態様を決定してはならないことになる。

【 0 3 5 1 】

以上より、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様として「A → B → C」以上の演出態様（「A → B → C」「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）が決定され、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「W → X → Y 3」「W → X → Y 3 → Z 3」が決定された場合、および、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様として「A → B → C → D」以上の演出態様（「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）が決定され、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「W → X → Y 3 → Z 3」「W → X → Y 1 → Z 3」「W → X → Y 2 → Z 3」が決定された場合は、図 5 5 および図 5 7 に示すように、第 1 ステップアップ予告演出と第 2 ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップ S 5 8 6 の N）。そして、第 2 ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「W → X」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップ S 5 8 7）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第 1 ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを 1 段階以上下げた演出態様「

A → B」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【0352】

このような構成によれば、演出表示装置9の表示画面で実行される2つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で2つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【0353】

なお、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回以上変化（2段階以上発展）する演出態様が行われたとき、すなわち、「A → B → C」以上の演出態様が行われたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図51の左上の非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「A → B → C」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「A → B → C」「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）が常に決定されない。

10

【0354】

ただし、図51の左上に示す第1予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「A → B → C」「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS586において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS587において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「A → B」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

20

【0355】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が3回以上変化（3段階以上発展）する演出態様が行われたとき、すなわち、「A → B → C → D」以上の演出態様が行われたときは、常にスーパーリーチが発生することにしている。従って、図51の右上のノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「A → B → C → D」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）が常に決定されない。

30

【0356】

ただし、図51の右上に示す第1予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「A → B → C → D」「A → B → C → D → E」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS586において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS587において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「A → B → C」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

40

【0357】

図58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、演出図柄停止指定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S1831）。なお、演出図柄停止指定受信フラグは、コマンド解析処理において、演出図柄停止指定コマンドを受信したことにともなうセットされる（ステップS1635参照）。演出図柄停止指定受信フラグがセットされていれば、ステップS1847に移行する。セットされていなければ、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていないかどうかを確認する（ステップS1832）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、ステップS1847に移行する。そして、ステップS1847では、演出制御用CP

50

U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）を示す値に更新する。

【 0 3 5 8 】

なお、この実施の形態では、演出図柄停止指定コマンドを受信したか否かを判断するとともに（ステップ S 1 8 3 1 参照）、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを判断して（ステップ S 1 8 3 2 参照）、演出図柄変動停止処理に移行する場合を示すが、演出図柄停止指定コマンドを受信したか否かのみを判断して演出図柄変動停止処理に移行するようにしてもよい。この場合、C P U 5 6 は、ステップ S 1 8 3 1 で演出図柄停止指定受信フラグがセットされていなければ、ステップ S 1 8 3 2 を実行することなく、そのままステップ S 1 8 3 3 に移行するようにすればよい。

10

【 0 3 5 9 】

変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマを 1 減算するとともに（ステップ S 1 8 3 3）、変動時間タイマを 1 減算する（ステップ S 1 8 3 4）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 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、各種ランプ、スピーカ 2 7 L, 2 7 R）の制御を実行する（ステップ S 1 8 3 5）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 1 8 3 6）、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 S 1 8 3 7）。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 S 1 8 3 8）。

20

【 0 3 6 0 】

次に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 8 3 5 において、プロセスデータ（表示制御実行データ等）の内容に従ってステップアップ予告演出（第 1 ステップアップ予告演出、第 2 ステップアップ予告演出）が実行されているかどうかを確認する（ステップ S 1 8 3 9）。ステップアップ予告演出が実行されている場合は（ステップ S 1 8 3 9 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータの内容にもとづいてステップアップ予告演出の切替タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 1 8 4 0）。ステップアップ予告演出の切替タイミングであれば（ステップ S 1 8 4 0 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ（特に、予告演出を含む表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動部材制御データ）の内容に従ってステップアップ予告演出の切替（変化、発展）を実行する（ステップ S 1 8 4 1）。

30

【 0 3 6 1 】

次に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作ボタン 1 2 0 の操作が可能な期間（ボタン有効期間）中であるか否かを確認する（ステップ S 1 8 4 2）。なお、操作ボタン 1 2 0 は、ボタン予告演出が実行されているときに有効となる。ボタン有効期間であるときは（ステップ S 1 8 4 2 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作ボタン 1 2 0 がオンとなったか（押下されたか）どうかを検出する処理を実行する（ステップ S 1 8 4 3）。操作ボタン 1 2 0 のオンは、操作ボタン 1 2 0 からのオン信号を入力したことで検出する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作ボタン 1 2 0 のオンを検出すると（ステップ S 1 8 4 3 の Y）、設定されているボタン予告演出（メール予告またはカード予告）における操作ボタン 1 2 0 のオンに応じた演出を実行する（ステップ S 1 8 4 4）。

40

【 0 3 6 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータの内容にもとづいてその他の予告演出（枠予告演出、ミニキャラ予告演出）の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 1 8 4 5）。その他の予告演出の実行タイミングであれば（ステップ S 1 8 4 5 の Y）、プロセスデータの内容に従ってその他の予告演出を実行する（ステップ S 1 8 4 6）。すなわち、枠ランプ 2 8 を所定の点灯パターンで点灯させたり、演出表示装置 9 の画面にミニキャラの画像を所定のタイミングで表示させたりする。

50

【0363】

図59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S877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S876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S878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S870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S871～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S877に移行する。

10

【0364】

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、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS872）。この場合、演出制御用CPU101は、はずれである場合には、演出図柄変動開始処理のステップS821でYと判定しステップS822で決定したはずれ図柄を停止図柄として停止表示させる制御を行う。また、演出制御用CPU101は、突然確変大当りである場合には、ステップS823でYと判定しステップS824で決定した突然確変大当り図柄を停止図柄として停止表示させる制御を行う。また、演出制御用CPU101は、第1確変大当りである場合には、ステップS825でYと判定しステップS826で決定した確変大当り図柄を停止図柄として停止表示させる制御を行う。また、演出制御用CPU101は、第2確変大当り、第1通常大当りまたは第2通常大当りである場合には、ステップS825でNと判定しステップS827で決定した非確変大当り図柄を停止図柄として停止表示させる制御を行う。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）には、演出制御用CPU101は、所定のフラグ（例えば、演出図柄停止指定受信フラグ）をリセットし（ステップS874）、演出制御プロセスフラグの値を変動開始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S875）。

20

30

【0365】

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S876）、ファンファーレフラグがセットされたか否かを確認する（ステップS877）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップS877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S878）。

【0366】

次いで、演出制御用CPU101は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS878A）。なお、第2変動開始フラグは、コマンド解析処理において、第2変動開始指定コマンドを受信したことにともなうてセットされる（ステップS1633参照）。第2変動開始フラグがセットされていなければ（ステップS878AのN）、すなわち第1特別図柄の変動表示を行って大当りとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、通常ファンファーレ演出（大当りの開始を報知する演出）を選択する（ステップS878B）。また、第2変動開始フラグがセットされていれば（ステップS878AのY）、すなわち第2特別図柄の変動表示を行って大当りとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、バトル演出用のファンファーレ演出（バトル演出態様の大当りの開始を報知する演出）を選択する（ステップS878C）。

40

【0367】

なお、この実施の形態では、大当り遊技中においてラウンド中演出やインターバル演出、エンディング演出に切り替わるごとに、ステップS878A～S878Cと同様の処理

50

を行って第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認することによって、通常モードのラウンド中演出やインターバル演出、エンディング演出、またはバトルモードのラウンド中演出やインターバル演出、エンディング演出を選択する場合（後述するステップS907～S909，S1910A～S1910C，S1916A～S1916C，S1979～S1981，S1985～S1987，S1993～S1995参照）を示しているが、演出図柄変動停止処理において、ステップS878AでNと判定したときに、通常モードのファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出およびエンディング演出用の演出データのセットを一括して選択し、ステップS878AでYと判定したときに、バトルモードのファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出およびエンディング演出用の演出データのセットを一括して選択するようにしてもよい。そして、以降、一括して選択した演出データのセットに従って、通常モードまたはバトルモードのファンファーレ演出、ラウンド中演出、インターバル演出およびエンディング演出を実行するように構成してもよい。

【0368】

また、この実施の形態では、第2変動開始フラグがセットされている場合（すなわち、第2特別図柄の変動表示を行って大当たりとなった場合）には、必ずバトルモードに移行する場合を示しているが、第2変動開始フラグがセットされている場合であっても、第1確変大当たりである場合には通常モードに移行するようにしてもよい。すなわち、第2特別図柄の変動表示が実行された場合であっても、第1確変大当たりである場合には、既に演出図柄の変動表示結果として確変図柄の大当たり図柄が導出表示されているのであるから、大当たり遊技終了後に確変状態に移行されることが既に認識されており、確変昇格演出や確変昇格失敗演出が実行されることもない。従って、このように既に確変図柄の大当たり図柄が導出表示されている場合には、バトルモードに移行せず、そのまま通常モードの大当たり遊技中の演出が実行されるようにしてもよい。この場合、例えば、演出制御用CPU101は、ステップS878AでYと判定したときには、さらに第1確変大当たりであるか否かを確認する。なお、第1確変大当たりであるか否かは、表示結果格納領域に格納されている表示結果コマンド（ステップS1617参照）を確認することにより判定できる。そして、演出制御用CPU101は、第1確変大当たりであればステップS878Bの処理に移行するようにし、第1確変大当たりでなかった場合にのみステップS878Cの処理に移行するようにすればよい。なお、このことは、後述するステップS907～S909，S1910A～S1910C，S1916A～S1916C，S1979～S1981，S1985～S1987，S1993～S1995の処理についても同様である。

【0369】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS878B，S878Cで選択した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S879）。そして、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS880）。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たり表示処理（ステップS804）に対応した値に設定する（ステップS882）。

【0370】

図60は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ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）、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27L，27R、ランプ28a～28c等）の制御を実行する（ステップS903）。例えば、通常モードである場合には、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。また、例えば、バトルモードである場合には、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともに、大当たり

が発生したことを示す文字などを表示する演出が実行される。

【0371】

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）。

【0372】

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、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS907）。なお、第2変動開始フラグは、コマンド解析処理において、第2変動開始指定コマンドを受信したことにともづいてセットされる（ステップS1633参照）。第2変動開始フラグがセットされていなければ（ステップS907のN）、すなわち第1特別図柄の変動表示を行って大当たりとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中指定コマンドの内容にもとづいて、通常のラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップS908）。また、第2変動開始フラグがセットされていれば（ステップS907のY）、すなわち第2特別図柄の変動表示を行って大当たりとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中指定コマンドの内容にもとづいて、バトル演出用のラウンド中演出（ラウンド数に応じたバトル演出態様のラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップS909）。

【0373】

次いで、演出制御用CPU101は、確変昇格フラグまたは確変昇格失敗フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS910）。確変昇格フラグまたは確変昇格失敗フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、大当たり遊技中における確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行回数を決定するとともに、確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行ラウンドを決定する（S911）。例えば、演出制御用CPU101は、実行回数決定用乱数を用いた抽選処理を行い、確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行回数を1～3回のいずれかとすることに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、実行ラウンド決定用乱数を用いた抽選処理を行い、確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行ラウンドをラウンド7、ラウンド10またはラウンド15（実行回数が複数回数である場合には、これらの複数の組合せ）のいずれかとすることに決定する。そして、演出制御用CPU101は、決定した実行回数を、確変昇格演出や確変昇格失敗演出の実行回数をカウントするための演出実行回数カウンタにセットする（ステップS912）。

【0374】

図61は、ステップS911で決定される確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行回数と実行ラウンドとの例を示す説明図である。例えば、ステップS910で確変昇格フラグがセットされていた場合（すなわち、確変昇格演出が実行される場合）には、図61（A）に示すように、確変昇格演出の実行回数として1回、2回または3回のいずれかが決定される。また、確変昇格演出の実行回数を1回と決定した場合には、図61（A）に示すように、ラウンド7、ラウンド10またはラウンド15のいずれかにおいて確変昇格演出を実行することが決定される。また、確変昇格演出の実行回数を2回と決定した場合には、図61（A）に示すように、ラウンド7およびラウンド10において確変昇格演出を実行する場合と、ラウンド7およびラウンド15において確変昇格演出を実行する場合と、ラウンド10およびラウンド15において確変昇格演出を実行する場合とのいずれかが決定される。なお、図61（A）に示すように、実行回数を2回と決定した場合には、1回目に実行する演出では確変昇格に失敗したような演出が実行され、2回目に実行する演出で確変に昇格した旨を報知する演出が実行される。さらに、確変昇格演出の実行回数を3回と決定した場合には、図61（A）に示すように、ラウンド7、ラウンド10およ

びラウンド 15 において確変昇格演出を実行することが決定される。なお、図 6 1 (A) に示すように、実行回数を 3 回と決定した場合には、1 回目および 2 回目に実行する演出では確変昇格に失敗したような演出が実行され、3 回目に実行する演出で確変に昇格した旨を報知する演出が実行される。

【 0 3 7 5 】

また、例えば、ステップ S 9 1 0 で確変昇格失敗フラグがセットされていた場合（すなわち、確変昇格失敗演出が実行される場合）には、図 6 1 (B) に示すように、確変昇格失敗演出の実行回数として 1 回、2 回または 3 回のいずれかが決定される。また、確変昇格失敗演出の実行回数を 1 回と決定した場合には、図 6 1 (B) に示すように、ラウンド 7、ラウンド 10 またはラウンド 15 のいずれかにおいて確変昇格失敗演出を実行することが決定される。また、確変昇格失敗演出の実行回数を 2 回と決定した場合には、図 6 1 (B) に示すように、ラウンド 7 およびラウンド 10 において確変昇格失敗演出を実行する場合と、ラウンド 7 およびラウンド 15 において確変昇格失敗演出を実行する場合とのいずれかが決定される。なお、図 6 1 (B) に示すように、実行回数を 2 回と決定した場合には、1 回目および 2 回目に実行するいずれの演出においても確変昇格に失敗したような演出が実行される。さらに、確変昇格失敗演出の実行回数を 3 回と決定した場合には、図 6 1 (B) に示すように、ラウンド 7、ラウンド 10 およびラウンド 15 において確変昇格失敗演出を実行することが決定される。なお、図 6 1 (B) に示すように、実行回数を 3 回と決定した場合には、1 回目～3 回目に実行するいずれの演出においても確変昇格に失敗したような演出が実行される。

【 0 3 7 6 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップ S 9 1 3 ）、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 S 9 1 4 ）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 9 1 5 ）、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 S 8 0 5 ）に対応した値に設定する（ステップ S 9 1 6 ）。

【 0 3 7 7 】

図 6 2 ～図 6 4 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップ S 8 0 5 ）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、エンディングフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 1 ）。エンディングフラグがセットされていないときは（ステップ S 1 9 0 1 の N ）、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 2 ）。

【 0 3 7 8 】

大入賞口開放後フラグもセットされていないときは（ステップ S 1 9 0 2 の N ）、演出制御用 CPU 101 は、確変昇格演出を実行することを示す確変昇格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 S 1 9 0 3 ）。なお、確変昇格演出実行フラグは、後述するラウンド後処理において確変昇格フラグがセットされていることにもとづいてセットされる（ステップ S 1 9 7 7 ～ S 1 9 8 2 参照）。確変昇格演出実行フラグがセットされているときには、ステップ S 1 9 2 0 に移行する。

【 0 3 7 9 】

確変昇格演出実行フラグもセットされていないときは（ステップ S 1 9 0 3 の N ）、演出制御用 CPU 101 は、確変昇格失敗演出を実行することを示す確変昇格失敗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 S 1 9 0 4 ）。なお、確変昇格失敗演出実行フラグは、後述するラウンド後処理において確変昇格失敗フラグがセットされていることにもとづいてセットされる（ステップ S 1 9 8 3 ～ S 1 9 8 8 参照）。確変昇格失敗演出実行フラグがセットされているときには、ステップ S 1 9 3 0 に移行する。

【 0 3 8 0 】

確変昇格失敗演出実行フラグもセットされていないときは（ステップ S 1 9 0 4 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S1905)、プロセスタイマの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27L、27R、ランプ28a~28c等)の制御を実行する(ステップS1906)。例えば、通常モードである場合には、演出表示装置9において大当り表示図柄を表示するとともに、ラウンド数を示す文字やその他のキャラクタなどを表示する演出が実行される。また、例えば、バトルモードである場合には、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともにラウンド数を示す文字を表示する演出が実行される。

【0381】

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S1907)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスタイマの切替を行う(ステップS1908)。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(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、次のプロセスタイマ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S1909)。

【0382】

ステップS1902において大入賞口開放後フラグがセットされているときは(ステップS1902のY)、演出制御用CPU101は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1910A)。第2変動開始フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後指定コマンドの内容にもとづいて通常のインターバル演出(ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出)を選択する(ステップS1910B)。第2変動開始フラグがセットされているれば、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後指定コマンドの内容にもとづいてバトル演出用のインターバル演出(ラウンド数に応じたバトル演出態様のインターバル表示を行う演出)を選択する(ステップS1910C)。

【0383】

そして、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをリセットし(ステップS1911)、選択したインターバル演出に応じたプロセスタイマを選択する(ステップS1912)。そして、プロセスタイマをスタートさせ(ステップS1913)、演出制御プロセスタイマの値をラウンド後処理(ステップS806)に対応した値に設定する(ステップS1914)。

【0384】

ステップS1901においてエンディングフラグがセットされたときは(ステップS1901のY)、演出制御用CPU101は、エンディングフラグをリセットする(ステップS1915)。次いで、演出制御用CPU101は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1916A)。なお、第2変動開始フラグは、コマンド解析処理において、第2変動開始指定コマンドを受信したことにもとづいてセットされる(ステップS1633参照)。第2変動開始フラグがセットされていないければ(ステップS1916AのN)、すなわち第1特別図柄の変動表示を行って大当りとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、通常のエンディング演出(大当りの終了を報知する演出)を選択する(ステップS1916B)。また、第2変動開始フラグがセットされているれば(ステップS1916AのY)、すなわち第2特別図柄の変動表示を行って大当りとなった場合であれば、演出制御用CPU101は、バトル演出用のエンディング演出(バトル演出態様の当りの終了を報知する演出)を選択する(ステップS1916C)。

【0385】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1916B、S1916Cで選択したエンディング演出に応じたプロセスタイマを選択する(ステップS1917)。また、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマをスタートさせるとともに、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS1918)。そして、演出制御用CPU101は、演出

制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS 8 0 7）に対応した値に設定する（ステップS 1 9 1 9）。

【0386】

ステップS 1 9 0 3において確変昇格演出実行フラグがセットされていたときは（ステップS 1 9 0 3のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出期間計測タイマを1減算する（ステップS 1 9 2 0）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の演出期間計測タイマの値にもとづいて、確変昇格演出の実行開始時間である確変昇格演出開始時間（例えば、ラウンド7、ラウンド10、またはラウンド15のラウンド演出開始から5秒経過後）を経過したか否かを確認する（ステップS 1 9 2 1）。確変昇格演出開始時間を経過していなければ（ステップS 1 9 2 1のN）、ステップS 1 9 0 5に移行する。この場合、確変昇格演出開始時間となるまでは、ステップS 1 9 0 5、S 1 9 0 6の処理が実行されることによって、通常のラウンド中演出と同様の演出（例えば、通常モードの場合には、演出表示装置9において大当り表示図柄を表示するとともに、ラウンド数を示す文字やその他のキャラクタなどを紹介する表示を行う演出。バトルモードの場合には、味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともにラウンド数を示す文字を表示する演出。）が実行されることになる。なお、この実施の形態では、確変昇格演出開始時間を経過してから確変昇格演出を開始する場合を示しているが、ラウンドを開始するとともに直ちに確変昇格演出を開始するように構成してもよい。

10

【0387】

確変昇格演出開始時間を経過していれば（ステップS 1 9 2 1のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマを1減算する（ステップS 1 9 2 2）。そして、演出制御用CPU 1 0 1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2 7 L、2 7 R、ランプ2 8 a～2 8 c等）の制御を実行する（ステップS 1 9 2 3）。例えば、通常モードである場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、後述するように、演出表示装置9にメータを表示させメータのレベルが徐々に増加していくような表示を行うとともに、キャラクタのセリフとして確変に昇格する可能性を示唆する旨を表示する演出を実行する。また、例えば、バトルモードである場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、後述するように、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがパンチやキックを繰り出してバトルを行う態様の演出を実行する。

20

【0388】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出期間計測タイマの値にもとづいて、確変昇格演出の終了時間である確変昇格演出終了時間（例えば、ラウンド7、ラウンド10、またはラウンド15のラウンド演出開始から15秒経過後。少なくともラウンドが終了する条件が成立（例えば、ラウンド開始から29秒経過したこと、または大入賞口に遊技球が10個入賞したことの少なくともいずれかが成立したこと）する時間よりも早い時間であることが望ましい。）を経過したか否かを確認する（ステップS 1 9 2 4）。確変昇格演出終了時間を経過していなければ（ステップS 1 9 2 4のN）、ステップS 1 9 0 7に移行する。

30

【0389】

確変昇格演出終了時刻を経過していれば（ステップS 1 9 2 4のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出実行回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS 1 9 2 5）。演出実行回数カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に確変に昇格する旨を重畳表示させる制御を行う（ステップS 1 9 2 6）。例えば、通常モードである場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9にメータのレベルが最大値まで到達するとともに、キャラクタのセリフとして「確変に昇格しました！」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。そして、ステップS 1 9 0 7に移行する。また、例えば、バトルモードである場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に味方のキャラクタがバトルに勝利した態様の演出を行い、「バトルに勝利！確変に昇格しました！」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。

40

【0390】

50

一方、演出実行回数カウンタの値が0となっていなければ、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に確変への昇格に失敗した旨を重畳表示させる制御を行う(ステップS1927)。例えば、通常モードである場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にメータのレベルが最大値まで到達しなかったとともに、キャラクタのセリフとして「残念!!昇格失敗」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。また、例えば、バトルモードである場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に味方のキャラクタがバトルに敗北した態様の演出を行い、「バトルに敗北!確変昇格に失敗!」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。

【0391】

すなわち、演出実行回数カウンタの値が0となっていないということは、確変昇格演出が大当たり遊技中に複数回実行される場合であって、そのうちの最後に実行される確変昇格演出以外の確変昇格演出が実行される場合である。この場合、演出制御用CPU101は、まだ確変に昇格する旨を重畳表示せずに、確変昇格に失敗した旨を重畳表示するように制御する。従って、この実施の形態では、確変昇格演出が複数回数実行される場合には、最後に実行される確変昇格演出となるまでは、確変昇格に失敗した旨を重畳表示する演出(後述する確変昇格失敗演出と同様の態様の演出)を実行し、最後に実行される確変昇格演出において最終的に確変に昇格する旨が報知される。

【0392】

そして、演出制御用CPU101は、確変昇格演出実行フラグをリセットする(ステップS1928)とともに、ステップS1907に移行する。

【0393】

ステップS1904において確変昇格失敗演出実行フラグがセットされていたときは(ステップS1904のY)、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマを1減算する(ステップS1930)。そして、演出制御用CPU101は、減算後の演出期間計測タイマの値にもとづいて、確変昇格失敗演出の実行開始時間である確変昇格失敗演出開始時間(例えば、ラウンド7、ラウンド10、またはラウンド15のラウンド演出開始から5秒経過後)を経過したか否かを確認する(ステップS1931)。確変昇格失敗演出開始時間を経過していなければ(ステップS1931のN)、ステップS1905に移行する。この場合、確変昇格演出開始時間となるまでは、ステップS1905、S1906の処理が実行されることによって、通常のラウンド中演出と同様の演出(例えば、通常モードの場合には、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、ラウンド数を示す文字やその他のキャラクタなどを紹介する表示を行う演出。バトルモードの場合には、味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともにラウンド数を示す文字を表示する演出。)が実行されることになる。なお、この実施の形態では、確変昇格失敗演出開始時間を経過してから確変昇格失敗演出を開始する場合を示しているが、ラウンドを開始するとともに直ちに確変昇格失敗演出を開始するように構成してもよい。

【0394】

確変昇格失敗演出開始時間を経過していれば(ステップS1931のY)、演出制御用CPU101は、プロセスタイマを1減算する(ステップS1932)。そして、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27L、27R、ランプ28a~28c等)の制御を実行する(ステップS1933)。例えば、通常モードである場合には、演出制御用CPU101は、後述するように、演出表示装置9にメータを表示させメータのレベルが徐々に増加していくような表示を行うとともに、キャラクタのセリフとして確変に昇格する可能性を示唆する旨を表示する演出を実行する。また、例えば、バトルモードである場合には、演出制御用CPU101は、後述するように、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがパンチやキックを繰り出してバトルを行う態様の演出を実行する。

【0395】

次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマの値にもとづいて、確変昇格

10

20

30

40

50

失敗演出の終了時間である確変昇格失敗演出終了時間（例えば、ラウンド7、ラウンド10、またはラウンド15のラウンド演出開始から15秒経過後。少なくともラウンドが終了する条件が成立（例えば、ラウンド開始から29秒経過したこと、または大入賞口に遊技球が10個入賞したことの少なくともいずれかが成立したこと）する時間よりも早い時間であることが望ましい。）を経過したか否かを確認する（ステップS1934）。確変昇格失敗演出終了時間を経過していなければ（ステップS1934のN）、ステップS1907に移行する。

【0396】

確変昇格失敗演出終了時刻を経過していれば（ステップS1934のY）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に確変への昇格に失敗した旨を重畳表示させる制御を行う（ステップS1935）。例えば、通常モードである場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にメータのレベルが最大値まで到達しなかったとともに、キャラクターのセリフとして「残念！！昇格失敗」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。また、例えば、バトルモードである場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に味方のキャラクターがバトルに敗北した態様の演出を行い、「バトルに敗北！確変昇格に失敗！」などの文字列を重畳表示させる制御を行う。

【0397】

そして、演出制御用CPU101は、確変昇格失敗演出実行フラグをリセットする（ステップS1936）とともに、ステップS1907に移行する。

【0398】

図65～図67は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップS806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1971）。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S1971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S1972）、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27L、27R、ランプ28a～28c等）の制御を実行する（ステップS1973）。例えば、通常モードである場合には、演出表示装置9において大当り表示図柄を表示するとともに、所定のキャラクターなどを表示する演出が実行される。また、例えば、バトルモードである場合には、演出表示装置9において味方と敵のキャラクターがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともにラウンド数を表示する演出が実行される。

【0399】

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S1974）、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S1975）。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S1976）。

【0400】

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S1971のY）、演出制御用CPU101は、確変昇格フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1977）。確変昇格フラグがセットしていれば、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中コマンドで示されるラウンド数が確変昇格演出の実行ラウンドのラウンド数（ステップS911参照）であるか否かを確認する（ステップS1978）。

【0401】

確変昇格演出の実行ラウンドであれば（ステップS1978のY）、演出制御用CPU101は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1979）。第2変動開始フラグがセットしていなければ、演出制御用CPU101は、通常モード用の確変昇格演出を伴う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

10

20

30

40

50

ップS 1 9 8 0)。第2変動開始フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、バトルモード用の確変昇格演出を伴う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S 1 9 8 1)。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行フラグをセットし(ステップS 1 9 8 2)、ステップS 1 9 8 9に移行する。

【0402】

確変昇格フラグがセットされていない場合(ステップS 1 9 7 7のN)、または確変昇格演出の実行ラウンドでない場合(ステップS 1 9 7 8のN)には、演出制御用CPU 1 0 1は、確変昇格失敗フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 9 8 3)。確変昇格失敗フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した大入賞口開放中コマンドで示されるラウンド数が確変昇格失敗演出の実行ラウンドのラウンド数(ステップS 9 1 1参照)であるか否かを確認する(ステップS 1 9 8 4)。

【0403】

確変昇格失敗演出の実行ラウンドであれば(ステップS 1 9 8 4のY)、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 9 8 5)。第2変動開始フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、通常モード用の確変昇格失敗演出を伴う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S 1 9 8 6)。第2変動開始フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、バトルモード用の確変昇格失敗演出を伴う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S 1 9 8 7)。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、確変昇格失敗演出の実行を示す確変昇格失敗演出実行フラグをセットし(ステップS 1 9 8 8)、ステップS 1 9 8 9に移行する。

【0404】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、演出実行回数カウンタの値を1減算し(ステップS 1 9 8 9)、大入賞口開放中フラグをリセットする(ステップS 1 9 9 0)。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出期間計測タイマをスタートさせる(ステップS 1 9 9 1)とともに、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS 1 9 9 2)。そして、ステップS 1 9 9 9に移行する。

【0405】

確変昇格失敗フラグがセットされていない場合(ステップS 1 9 8 3のN)、または確変昇格失敗演出の実行ラウンドでない場合(ステップS 1 9 8 4のN)には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 9 9 3)。第2変動開始フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中コマンドに示されるラウンド数にもとづいて通常のラウンド中演出を選択する(ステップS 1 9 9 4)。第2変動開始フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中コマンドに示されるラウンド数にもとづいてバトル演出のラウンド中演出を選択する(ステップS 1 9 9 5)。

【0406】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、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S 1 9 9 6)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをリセットする(ステップS 1 9 9 7)とともに、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS 1 9 9 8)。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、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S 8 0 5)に対応した値に設定する(ステップS 1 9 9 9)。

【0407】

図68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S 8 0 7)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CPU 1 0 1は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算するとともに(ステップS 9 7 1)、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S 9 7 2)。

【0408】

10

20

30

40

50

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S 9 7 2のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS 9 7 3）、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2 7 L, 2 7 R等）を制御する処理を実行する（ステップS 9 7 4）。例えば、通常モードである場合には、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。また、例えば、バトルモードである場合には、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示を行うとともに、大当たりが終了することを表示する演出が実行される。

【0 4 0 9】

そして、演出制御用CPU 1 0 1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S 9 7 5）、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S 9 7 6）。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S 9 7 7）。

【0 4 1 0】

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S 9 7 2のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグ（例えば、確変昇格フラグや確変昇格失敗フラグ）をリセットし（ステップS 9 7 8）、演出制御プロセスフラグの値を変動開始コマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に設定する（ステップS 9 7 9）。

【0 4 1 1】

次に、演出表示装置9において実行される演出の演出態様について説明する。図6 9は、大当たり遊技中に実行されるラウンド中演出やインターバル演出の表示例を示す説明図である。このうち、図6 9（A）は、第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行し、ラウンド中演出やインターバル演出が行われる場合の表示例である。図6 9（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行した場合には、通常モードのラウンド中演出やインターバル演出が実行される。例えば、図6 9（A）に示すように、演出表示装置9の表示画面上にラウンド数を示す文字列が表示されるとともに所定のキャラクタが表示される演出が実行される。また、図6 9（B）は、第2特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行し、ラウンド中演出やインターバル演出が行われる場合の表示例である。図6 9（B）に示すように、第2特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行した場合には、バトルモードのラウンド中演出やインターバル演出が実行される。例えば、図6 9（B）に示すように、演出表示装置9の表示画面上にラウンド数を示す文字列が表示されるとともに、味方と敵のキャラクタがお互いに構えた状態で向き合っている表示が行われる。

【0 4 1 2】

次に、大当たり遊技中に実行される確変昇格演出および確変昇格失敗演出の演出態様について説明する。図7 0および図7 1は、演出表示装置において実行される確変昇格演出および確変昇格失敗演出の表示例を示す説明図である。また、図7 0および図7 1において、（1）（2）（3）・・・というように番号順に表示状態が遷移する。また、図7 0および図7 1に例示するような表示演出は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0によって遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から送られる演出制御コマンドにもとづいて実行される。なお、この実施の形態では、ステップS 9 1 1の決定結果に応じて、確変昇格演出および確変昇格失敗演出がラウンド7、ラウンド1 0、またはラウンド1 5に実行される場合があるが、図7 0および図7 1では、大当たり遊技のラウンド1 5のラウンド中演出において確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行する場合を例に説明する。

【0 4 1 3】

なお、確変昇格演出の実行タイミングは、この実施の形態で示した場合に限らず、例えば、確変昇格演出をラウンド7、ラウンド1 0、およびラウンド1 5以外の他のラウンド中演出において実行してもよいし、ラウンド間のインターバル演出において実行するよう

にしてもよい。

【0414】

まず、図70を用いて、第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行した場合における通常モードの確変昇格演出および確変昇格失敗演出の演出態様について説明する。前提条件として、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が、大当たりの判定（ステップS1513参照）において大当たりとする旨の判定を行い、また大当たり種別として確変昇格演出を伴う第2確変大当たり、または確変昇格失敗演出を伴う第2通常大当たりと決定をしたものとする（ステップS1516参照）。

【0415】

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、可変表示結果が第2確変大当たりまたは第2通常大当たりであると判定し（ステップS828、S830参照）、ラウンド15で確変昇格演出または確変昇格失敗演出を実行すると決定したこと（ステップS911参照）にもとづいて、確変昇格演出または確変昇格失敗演出を選択して実行する（ステップS1923、S1933参照）。なお、図70に示す例では、第2変動開始フラグがセットされていないことにもとづいて、通常モードの確変昇格演出または確変昇格失敗演出が選択される（ステップS1979、S1980、S1985、S1986参照）。

【0416】

通常モードの確変昇格演出または確変昇格失敗演出を実行する場合、まず、図70（1）に示すように、ラウンド15に対応するラウンド中演出の実行が開始される。例えば、演出表示装置9において、ラウンド数である15を示す文字列が表示されたり、所定のキャラクタを表示する演出が行われる。

【0417】

次いで、確変昇格演出開始時間（または確変昇格失敗演出開始時間）を経過すると（ステップS1921、S1931のY参照）、図70（2）に示すように、演出表示装置9において確変昇格演出が開始される。例えば、演出表示装置9の画面上にメータが表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「確変になるかも！」などの文字列が表示される。そして、図70（3）に示すように、メータのレベルが徐々に上昇していくような表示が行われる（ステップS1923、S1933参照）。

【0418】

確変昇格演出が実行される場合には、図70（4）の左側の図に示すように、演出表示装置9においてメータのレベルが最大に達しているような表示が行われる。一方、確変昇格失敗演出が実行される場合には、図70（4）の右側の図に示すように、演出表示装置9においてメータのレベルが最大に達しなかったような表示が行われる。

【0419】

次いで、確変昇格演出終了時間（または確変昇格失敗演出終了時間）を経過すると（ステップS1924、S1934のY参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変昇格演出を実行する場合には、図70（5）の左側の図に示すように、演出表示装置9に確変に昇格する旨を重畳表示する（ステップS1926参照）。例えば、演出表示装置9にキャラクタのセリフとして「確変に昇格しました！」などの文字列を表示する演出が行われる。

【0420】

一方、確変昇格失敗演出を実行する場合には、図70（5）の右側の図に示すように、演出表示装置9に確変への昇格に失敗した旨を重畳表示する（ステップS1935参照）。例えば、演出表示装置9にキャラクタのセリフとして「残念！！昇格失敗」などの文字列を表示する演出が行われる。

【0421】

次に、図71を用いて、第2特別図柄の変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技に移行した場合におけるバトルモードの確変昇格演出および確変昇格失敗演

10

20

30

40

50

出の演出態様について説明する。前提条件として、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が、大当りの判定（ステップS1513参照）において大当りとする旨の判定を行い、また大当り種別として確変昇格演出を伴う第2確変大当り、または確変昇格失敗演出を伴う第2通常大当りと決定をしたものとする（ステップS1516参照）。

【0422】

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、可変表示結果が第2確変大当りまたは第2通常大当りであると判定し（ステップS828、S830参照）、ラウンド15で確変昇格演出または確変昇格失敗演出を実行すると決定したこと（ステップS911参照）にもとづいて、確変昇格演出または確変昇格失敗演出を選択して実行する（ステップS1923、S1933参照）。なお、図71に示す例では、第2変動開始フラグがセットされていないことにもとづいて、バトルモードの確変昇格演出または確変昇格失敗演出が選択される（ステップS1979、S1981、S1985、S1987参照）。

【0423】

通常モードの確変昇格演出または確変昇格失敗演出を実行する場合、まず、図71（1）に示すように、ラウンド15に対応するラウンド中演出の実行が開始される。例えば、演出表示装置9において、ラウンド数である15を示す文字列が表示されたり、味方と敵のキャラクタが互いに構えた状態で向かい合う態様の演出が行われる。

【0424】

次いで、確変昇格演出開始時間（または確変昇格失敗演出開始時間）を経過すると（ステップS1921、S1931のY参照）、図71（2）、（3）に示すように、演出表示装置9において確変昇格演出が開始される。例えば、図71（2）に示すように、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがパンチを繰り出したり、図71（3）に示すように、演出表示装置9において味方と敵のキャラクタがキックを繰り出したりする態様の演出が行われる（ステップS1923、S1933参照）。

【0425】

確変昇格演出が実行される場合には、図71（4）の左側の図に示すように、演出表示装置9において味方のキャラクタが敵のキャラクタを倒してバトルに勝利する態様の演出が行われる。一方、確変昇格失敗演出が実行される場合には、図71（4）の右側の図に示すように、演出表示装置9において味方のキャラクタが敵のキャラクタに倒されてバトルに敗北する態様の演出が行われる。

【0426】

次いで、確変昇格演出終了時間（または確変昇格失敗演出終了時間）を経過すると（ステップS1924、S1934のY参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、確変昇格演出を実行する場合には、図71（5）の左側の図に示すように、演出表示装置9に確変に昇格する旨を重畳表示する（ステップS1926参照）。例えば、演出表示装置9に「バトルに勝利！確変に昇格！」などの文字列を表示する演出が行われる。

【0427】

一方、確変昇格失敗演出を実行する場合には、図71（5）の右側の図に示すように、演出表示装置9に確変への昇格に失敗した旨を重畳表示する（ステップS1935参照）。例えば、演出表示装置9に「バトルに敗北！確変昇格に失敗！」などの文字列を表示する演出が行われる。

【0428】

以上に説明したように、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、確変大当りと決定したときに、演出表示装置9に演出図柄の可変表示の表示結果として確変図柄の大当り図柄を導出表示させる第1演出表示と、演出表示装置9に演出図柄の可変表示の表示結果として非確変図柄の大当り図柄を導出表示させ大当り遊技状態を開始した後に演出表示装置9に確変に昇格する旨を報知する確変昇格演出を実行する第2演出表示とのいずれを実行するかを決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ1

10

20

30

40

50

00は、第1演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて第1演出表示を実行し、第2演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて第2演出表示を実行する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第1特別図柄の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2演出表示を実行することを決定する。そのため、第1特別図柄の可変表示が実行されるときと第2特別図柄の可変表示が実行されるときとで、第2演出表示が実行される割合を異ならせることができる。よって、第1特別図柄の可変表示が実行されるときと第2特別図柄の可変表示が実行されるときとで大当り遊技状態における遊技性を異ならせることができ、遊技に対する興趣を一層向上させることができる。特に、第2特別図柄の可変表示が実行された場合には、非確変図柄の大当り図柄が導出表示された場合であっても、確変昇格演出が行われて確変に昇格する期待感をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0429】

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、遊技状態が大当り遊技状態に移行されているときに、ラウンド中演出やインターバル演出などの大当り遊技中の演出を実行する。そして、第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されているときと、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行されているときとで、異なる演出態様で大当り遊技中の演出を実行する。そのため、第1特別図柄の可変表示が実行されるときと第2特別図柄の可変表示が実行されるときとで、大当り遊技中の演出の演出態様を異ならせることができ、遊技者に対して大当り遊技状態中の遊技性が異なることを容易に認識させることができる。

20

【0430】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合には通常モードの確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行し、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合にのみバトルモードの確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行するように構成したが、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合であっても、バトルモードの確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、大当り遊技中に確変昇格演出や確変昇格失敗演出を複数回数実行するようにし、バトルに敗北して確変昇格に失敗した態様の演出が実行された後に次の回で実行される演出においてバトルに勝利して確変に昇格した旨が報知される割合が、第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合と、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合とで異なるように構成してもよい。例えば、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合には、第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に移行する場合と比較して、バトルに敗北して確変昇格に失敗した態様の演出が実行された後にバトルに勝利して確変に昇格した旨が報知される割合が高くなるように構成してもよい。

30

40

【0431】

また、例えば、バトルモードの確変昇格演出や確変昇格失敗演出において、味方のキャラクタや敵のキャラクタを遊技者が選択可能に構成してもよい。そして、選択した味方のキャラクタや敵のキャラクタに応じて、異なる演出態様で確変昇格演出や確変昇格失敗演出を実行するようにしてもよい。例えば、選択した味方のキャラクタや敵のキャラクタに応じて、大当り遊技中にわたって段階的にステップアップしていく態様の確変昇格演出や確変昇格失敗演出を選択して実行するようにしてもよい。また、例えば、大当り遊技中には演出を実行せず、大当り遊技後のエンディングにおいて1回の演出で確変に昇格した旨を報知するような演出を選択して実行してもよい。また、例えば、大当り遊技中の特定のラウンドにおいて1回の演出で確変に昇格した旨を報知するような演出を選択して実行し

50

てもよい。

【0432】

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、大当り種別として、15ラウンド大当り（第1通常大当り、第2通常大当り、第1確変大当り、第2確変大当り）と、2ラウンド大当り（突然確変大当り）とのいずれとするかを決定する。そして、15ラウンド大当りと決定したときにのみ、確変昇格演出を実行すると決定可能（すなわち、第2確変大当りと決定）である。また、第1特別図柄の可変表示が実行される場合には、第2特別図柄の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で15ラウンド大当りと決定する。そのため、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったときには15ラウンド大当りと決定される割合を高くすることによって、大当り遊技状態が開始された後における確変昇格演出が実行される割合を高めることができ、遊技に対する興趣を一層向上させることができる。

10

【0433】

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、確変大当りと決定するときに、第1確変大当りと第2確変大当りとのいずれに制御するかを決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1確変大当りとする旨が決定されたことにもとづいて第1演出表示を実行し、第2確変大当りとする旨が決定されたことにもとづいて第2演出表示を実行する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第1特別図柄の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第2確変大当りと決定する。そのため、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて確変状態に遊技状態が制御される場合に、容易に確変昇格演出を行う割合が高くなるように構成することができる。

20

【0434】

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、通常大当りと決定したときに、大当り遊技状態を開始した後に、確変昇格演出と同様の態様で演出を実行し最終的に確変昇格に失敗した旨を報知する確変昇格失敗演出を実行する第3演出表示を実行するか否かを決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第3演出表示を実行すると決定されたことにもとづいて、確変昇格演出と同様の演出態様で第2演出表示が実行されることを示唆する演出を実行した後に、最終的に第3演出表示を実行する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第1特別図柄の可変表示が実行される場合と比較して、高い割合で第3演出表示を実行すると決定する。そのため、確変大当りとしめない旨の決定がなされたときであっても、第2演出表示を行うときと同様の態様の演出が行われるとともに、第1特別図柄の可変表示が実行されるときと第2特別図柄の可変表示が実行されるときとで、第3演出表示が行われる割合も異ならせることができる。従って、第1特別図柄の可変表示が実行されるときと第2特別図柄の可変表示が実行されるときとで、より一層遊技性の違いを明確にすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0435】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当り判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数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を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

40

50

【 0 4 3 6 】

また、例えば、1つの乱数のみを用いて変動パターンを決定する場合には、各変動パターンの振り分けを変更しようとするときに、全ての変動パターンに対する乱数値の振り分けを変更しなければならない。これに対し、この実施の形態では、振り分けられた変動パターン種別内の各変動パターンに対する乱数値の振り分けのみを変更すればよいので、各変動パターンの出現頻度を容易に設計変更することができる。

【 0 4 3 7 】

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、実行する予告演出の予告演出種別を複数種類のいずれかに決定し、決定した予告演出種別に含まれる予告演出の中から、実行する予告演出を決定する。そのため、予告演出決定の設計変更を容易化できるとともに、プログラム容量の増加を招くことなく、多様な予告演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 3 8 】

実施の形態 2 .

第 1 の実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合を示したが、第 1 特別図柄の可変表示または第 2 特別図柄の可変表示のいずれか一方を優先実行するように構成してもよい。以下、第 1 特別図柄の可変表示に対して、第 2 特別図柄の可変表示を優先実行させる第 2 の実施の形態について説明する。

【 0 4 3 9 】

20

なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

【 0 4 4 0 】

図 7 2 は、第 2 の実施の形態におけるはずれリーチ判定テーブルの例を示す説明図である。なお、通常状態である場合に用いるはずれリーチ判定テーブル 134 A ~ 134 B については、第 1 の実施の形態で示したはずれリーチ判定テーブル 134 A ~ 134 B (図 1 2 参照) と同様である。

【 0 4 4 1 】

30

図 7 2 (C) , (E) に示すように、この実施の形態では、確変状態や時短状態である場合には、合計保留記憶数が「 2 」 ~ 「 8 」であっても「 0 」や「 1 」である場合と同様に非リーチ H B 1 - 1 や非リーチ H C 1 - 1 が選択される。この場合、変動パターン種別として非リーチ C B 1 - 1 や非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1、非リーチ C C 1 - 3 が選択され (図 1 5 (B) , (C) 参照)、最終的に変動パターンとして非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 7、非リーチ P B 1 - 1、非リーチ P C 1 - 1 が選択される (図 1 8 参照)。すなわち、短縮変動を含む変動パターンは選択されない (図 6 に示す非リーチ P A 1 - 2 や非リーチ P A 1 - 3、非リーチ P B 1 - 2、非リーチ P C 1 - 2 は選択されない)。従って、この実施の形態では、合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達しているときであっても、確変状態や時短状態であるときには、第 1 特別図柄の変動時間が短縮されず、合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達していないときに開始される変動表示と同様に設定される。また、そのような設定によって、この実施の形態では、合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達しているときであっても、確変状態や時短状態であるときには、第 1 特別図柄の平均的な変動時間が、第 2 特別図柄の平均的な変動時間よりも長く設定される (第 2 特別図柄では合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達していれば短縮変動が行われる場合がある)。

40

【 0 4 4 2 】

また、上記のような設定により、この実施の形態では、合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達しているときであっても、確変状態や時短状態であるときには、第 1 特別図柄の最短の変動時間は 5 . 7 5 秒である (図 6 に示す非リーチ P B 1 - 1、非リーチ P C 1 - 1 参照)。前述したように、通常状態における普通図柄の変動時間は 5 . 0 秒である (

50

図 3 6 参照) のであるから、合計保留記憶数が所定値 (例えば 2) に達しているときであっても、確変状態や時短状態であるときには、第 1 特別図柄の変動時間が、通常状態における普通図柄の変動時間よりも長い時間に設定される。

【 0 4 4 3 】

図 7 3 は、第 2 の実施の形態における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 7 3 に示すように、この実施の形態では、図 2 4 に示したステップ S 2 1 4 , S 2 2 4 の処理を含まない点で、第 1 の実施の形態と異なる。すなわち、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示を優先実行するのであるから、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 との入賞順を記憶する必要はなく、保留特定領域に入賞順を記憶する処理を行わない。なお、ステップ S 2 1 4 , S 2 2 4 以外の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

10

【 0 4 4 4 】

図 7 4 は、第 2 の実施の形態における保留記憶数バッファを示す説明図である。図 7 4 に示すように、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 との入賞順を記憶する必要がないのであるから、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) を含まず、第 1 保留記憶数バッファおよび第 2 保留記憶数バッファのみが設けられている。

【 0 4 4 5 】

図 7 5 は、第 2 の実施の形態における特別図柄通常処理 (ステップ S 3 0 0) を示すフローチャートである。この実施の形態では、図 2 6 に示したステップ S 1 5 0 3 ~ S 1 5 0 5 の処理に代えて、ステップ S 1 5 0 3 A ~ S 1 5 0 5 A の処理を実行する点で、第 1

20

【 0 4 4 6 】

合計保留記憶数が「0」でなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する (ステップ S 1 5 0 3 A)。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ (ステップ S 1 5 0 3 A の N)、すなわち第 2 保留記憶が 1 つでも溜まっていれば、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する (ステップ S 1 5 0 4 A)。第 2 保留記憶数が 0 であれば (ステップ S 1 5 0 3 A の Y)、すなわち第 1 保留記憶しか溜まっていない状態であれば、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する (ステップ S 1 5 0 5 A)。

30

【 0 4 4 7 】

ステップ S 1 5 0 3 A ~ S 1 5 0 5 A の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第 1 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実行される。

【 0 4 4 8 】

以上に説明したように、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 5 6 0 は、高ベース状態 (確変状態や時短状態) であるときに、その高ベース状態中に開始される可変表示について、第 1 特別図柄の可変表示時間を、第 2 特別図柄の可変表示時間に比べて長い時間に設定する。そのため、第 1 特別図柄の可変表示の実行回数を抑制することができ、高ベース状態であるときに生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。すなわち、高ベース状態であるときには、第 2 特別図柄の可変表示の実行頻度が高められるのであるから、遊技者は、第 2 特別図柄の可変表示が実行されて高い割合で 1 5 ラウンド大当たりとなることを期待できる。しかし、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が始動入賞する前に第 1 特別図柄の可変表示が立続けに実行されてしまうと、高ベース状態であるにもかかわらず、遊技者にとって不利な 2 ラウンド大当たり決定される割合が高い状態が生じてしまうことになる。そこで、高ベース状態中には第 1 特別図柄の可変表示時間を長くすることにより第 1 特別図柄の可変表示の実行回数を抑制することによって、第 2 特別図柄の可変表示が実行されやすくするようにし、高ベース状態であるときに生じる不利益を低減している。

40

【 0 4 4 9 】

なお、上記の各実施の形態では、各演出装置 (演出表示装置 9、スピーカ 2 7 L , 2 7

50

R、ランプ28a, 28b, 28c)を制御するための基板のうち、演出制御基板80にのみ演出制御用マイクロコンピュータ100が搭載される場合を示したが、各演出装置を制御する複数の基板にマイクロコンピュータが搭載されるようにしてもよい。

【0450】

例えば、遊技機1は、スピーカ27L, 27R、ランプ28a, 28b, 28cを制御する音/ランプ制御基板と、演出表示装置9を制御する図柄制御基板とを備え、音/ランプ制御基板に音/ランプ制御用マイクロコンピュータが搭載され、図柄制御基板に図柄制御用マイクロコンピュータが搭載されるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動開始コマンドや変動パターンコマンド、表示結果コマンドを、まず、音/ランプ制御用マイクロコンピュータに送信するようにし、音/ランプ制御用マイクロコンピュータから図柄制御用マイクロコンピュータにこれらのコマンドが転送(または加工を加えた上で送信)されるようにしてもよい。そして、図柄制御用マイクロコンピュータは、音/ランプ制御用マイクロコンピュータから転送(または受信)したコマンドにもとづいて、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を行なうようにしてもよい。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出図柄停止指定コマンドを、まず、音/ランプ制御用マイクロコンピュータに送信するようにし、音/ランプ制御用マイクロコンピュータから図柄制御用マイクロコンピュータに演出図柄停止指定コマンドが転送(または加工を加えた上で送信)されるようにしてもよい。そして、図柄制御用マイクロコンピュータは、音/ランプ制御用マイクロコンピュータから転送(または受信)した演出図柄停止指定コマンドにもとづいて、演出表示装置9における演出図柄の変動表示を停止して、演出図柄の停止図柄を導出表示するようにしてもよい。また、音/ランプ制御用マイクロコンピュータは、予告演出の有無や予告演出の種類、演出図柄の停止図柄などを決定するようにし、それらの決定内容をコマンドに付加して図柄制御用マイクロコンピュータに転送するようにしてもよい。そして、図柄制御用マイクロコンピュータは、音/ランプ制御用マイクロコンピュータから転送(または受信)したコマンドにもとづいて、予告演出を実行したり、演出図柄の停止図柄を導出表示するようにしてもよい。

【0451】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動開始コマンドや変動パターンコマンド、表示結果コマンド、演出図柄停止指定コマンドなどのコマンドを、まず、図柄制御用マイクロコンピュータに送信するようにし、図柄制御用マイクロコンピュータから音/ランプ制御用マイクロコンピュータにこれらのコマンドが転送(または加工を加えた上で送信)されるようにしてもよい。そして、音/ランプ制御用マイクロコンピュータは、図柄制御用マイクロコンピュータから転送(または受信)したコマンドにもとづいて、スピーカ27L, 27R、ランプ28a, 28b, 28cを制御するようにしてもよい。

【0452】

また、例えば、遊技機1は、スピーカ27L, 27Rを制御する音制御用基板と、ランプ28a, 28b, 28cおよび演出表示装置9を制御するランプ/図柄制御基板とを備えるものであってもよい。さらに、遊技機は、スピーカ27L, 27Rおよび演出表示装置9を制御する音/図柄制御用基板と、ランプ28a, 28b, 28cを制御するランプ制御基板とを備えるものであってもよい。

【産業上の利用可能性】

【0453】

本発明は、所定の第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、所定の第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々が識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段とを備え、第1の識別情報または第2の識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、さらに、第1の識別情報または第2の識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果のうちであらかじめ定められた特別表示結果となったときには、特定遊技状態が終了した

後に該特定遊技状態とは異なる有利な特別遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用できる。

【図面の簡単な説明】

【0454】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図3】中継基板、演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

10

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターンを例示する図である。

【図8】大当り判定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当り種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】大当り用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当り用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】はずれリーチ判定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】はずれリーチ判定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図16】大当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図17】大当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図19】ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図21】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図22】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図23】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。

30

【図24】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25】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【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】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図28】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図29】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図30】特別図柄変動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】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

40

【図34】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図35】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図36】開放パターン設定テーブルの例を示す説明図である。

【図37】普通電動役物作動処理を示すフローチャートである。

【図38】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン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】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【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】プロセステーブルの一構成例を示す説明図である。

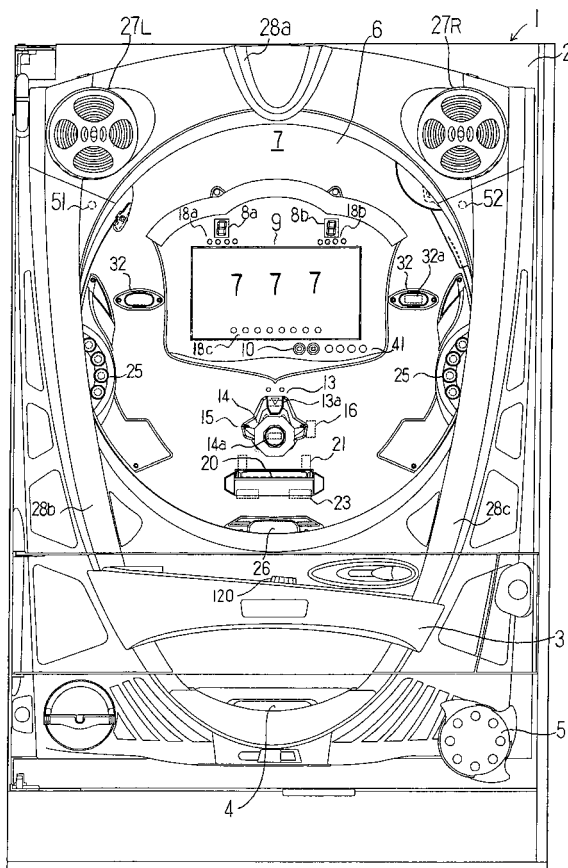
50

- 【図 4 3】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】第 1 ステップアップ予告における各予告演出の内容と第 2 ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。
- 【図 4 5】メール予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 6】カード予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】予告種別判定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 5 0】第 2 予告設定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 5 1】第 1 予告設定テーブルの例を示す説明図である。 10
- 【図 5 2】ボタン予告設定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 5 3】各予告設定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 5 4】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 5 5】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 5 6】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。
- 【図 5 7】第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。 20
- 【図 5 8】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】確変昇格演出または確変昇格失敗演出の実行回数と実行ラウンドとの例を示す説明図である。
- 【図 6 2】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】ラウンド後処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 6 7】ラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】大当たり遊技中に実行されるラウンド中演出やインターバル演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 7 0】演出表示装置において実行される確変昇格演出および確変昇格失敗演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 7 1】演出表示装置において実行される確変昇格演出および確変昇格失敗演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 7 2】第 2 の実施の形態におけるはずれリーチ判定テーブルの例を示す説明図である。 40
- 【図 7 3】第 2 の実施の形態における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 7 4】第 2 の実施の形態における保留記憶数バッファを示す説明図である。
- 【図 7 5】第 2 の実施の形態における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【符号の説明】
- 【0 4 5 5】
- | | |
|-----|-------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 8 a | 第 1 特別図柄表示器 |
| 8 b | 第 2 特別図柄表示器 |
| 9 | 演出表示装置 |

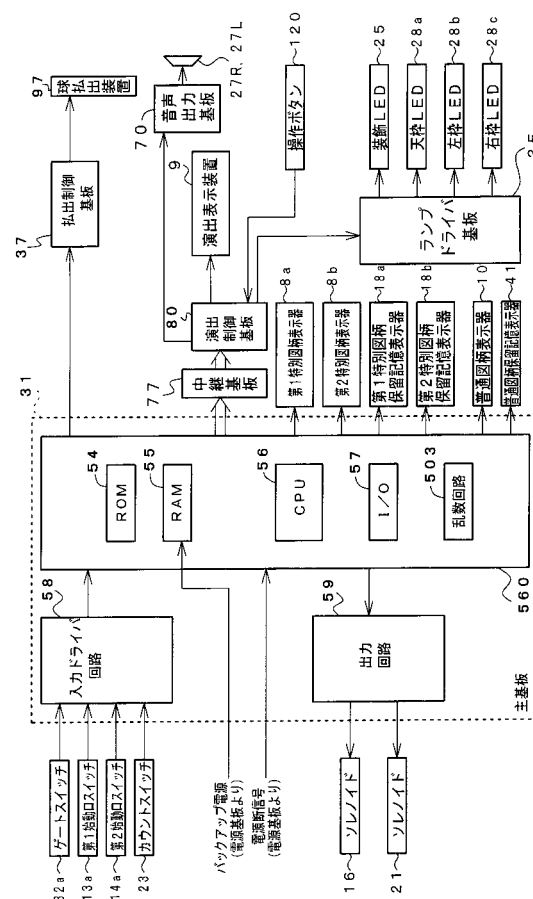
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 2 0 操作ボタン
- 5 0 3 乱数回路

10

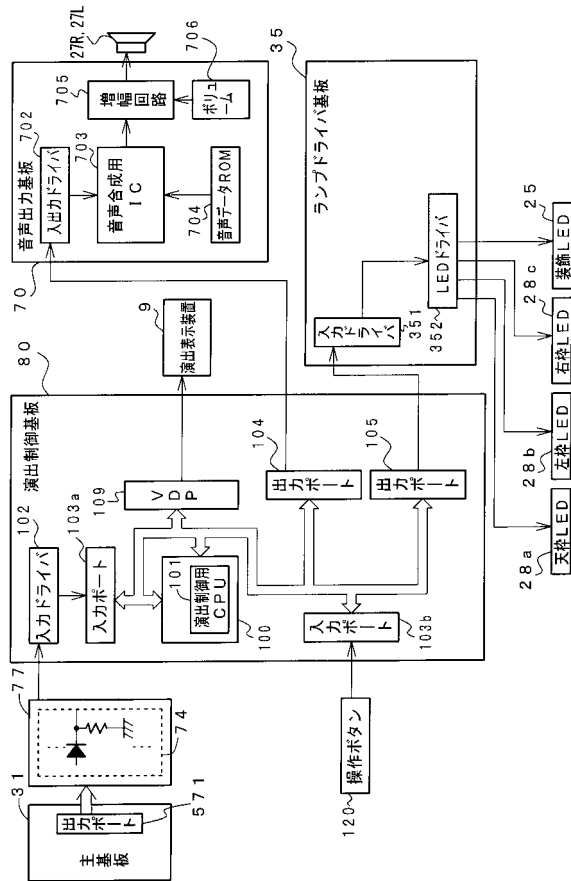
【 図 1 】



【 図 2 】



【図 3】



【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~100	大当り種別判定用
MR2	1~300	リーチ判定用
MR3	1~241	変動パターン種別判定用
MR4	1~251	変動パターン判定用

【図 6】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5~8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	
	非リーチPA1-6	イントロ	非リーチ	10.20	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(時短状態)
リーチ	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(時短状態)
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	イントロ	α1		
	スーパーPA3-4	擬似連	α1		
	スーパーPA3-5	なし	α2		
	スーパーPA3-6	滑り	α2		
	スーパーPA3-7	イントロ	α2		
	スーパーPA3-8	擬似連	α2		
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	イントロ	β1		
	スーパーPB3-4	擬似連	β1		
	スーパーPB3-5	発展チャンス目	β1		
	スーパーPG3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPG3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPG3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPG3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動開始	第1特別図柄の変動開始を指定
8 0	0 2	第2変動開始	第2特別図柄の変動開始を指定
8 1	X X	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)を指定
8 C	X X	表示結果	可変表示の表示結果を指定
8 F	0 0	演出図柄停止指定	演出図柄の可変表示を停止することの指定
9 5	0 0	通常状態背景指定	通常遊技状態のときの表示指定
9 5	0 1	高確率状態背景指定	高確率遊技状態(確変状態)のときの表示指定
A 0	X X	大当り開始指定	大当りを開始することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15ラウンド大当り用)
A 2	X X	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15ラウンド大当り用)
A 3	X X	大当り終了指定	大当りを終了することの指定
A 4	X X	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突然確変大当り用)
A 5	X X	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突然確変大当り用)
B 0	0 1	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の通知指定
B 0	0 2	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の通知指定
C 0	X X	保留記憶数通知	合計保留記憶数の通知指定

(B)

8 C	0 0	第1表示結果	はずれを指定
8 C	0 1	第2表示結果	第1通常大当りを指定(確変昇格失敗演出なし)
8 C	0 2	第3表示結果	第2通常大当りを指定(確変昇格失敗演出あり)
8 C	0 3	第4表示結果	第1確変大当りを指定(確変昇格演出なし)
8 C	0 4	第5表示結果	第2確変大当りを指定(確変昇格演出あり)
8 C	0 5	第6表示結果	突然確変大当り

【図 7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
大当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	イントロ	α1		
	スーパーPA4-4	擬似連	α1		
	スーパーPA4-5	なし	α2		
	スーパーPA4-6	滑り	α2		
	スーパーPA4-7	イントロ	α2		
	スーパーPA4-8	擬似連	α2		
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	イントロ	β1		
	スーパーPB4-4	擬似連	β1		
	スーパーPG4-1	発展チャンス目	β1		
	スーパーPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		
大当り	特殊PG1-4	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	γ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目
	特殊PG3-3	滑り	γ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目

【図 8】

130

大当り判定値(ランダムR[0~65535]と比較される)	確変時
通常時(非確変時)	1000~1059, 13320~13477(確率:1/300)
	1020~1519, 13320~15004(確率:1/30)

【図 9】

131

特別図柄 ポイント	大当り種別(大当り種別ジャンプ値)				突然確変 大当り(04)
	第1通常 大当り(00)	第2通常 大当り(01)	第1確変 大当り(02)	第2確変 大当り(03)	
1	1~30(30%)	31~35(5%)	36~65(30%)	66~70(5%)	71~100(30%)
2	1~5(5%)	6~35(30%)	36~37(2%)	38~97(60%)	98~100(3%)

【図 10】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
第1・2通常、第2確変大当り	1~74	75~138	139~241

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
第1確変大当り	1~38	39~123	124~241

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~200	201~241

(D)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2
第1・2通常、第2確変大当り	1~24	25~241

(E)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132E

大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCB3-1	スーパーCB3-2
第1確変大当り	1~12	13~70	71~194	195~241

【図 11】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132F

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突然確変大当り	1~151	152~241

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132G

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突然確変大当り	1~175	176~241

(C)
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	第1・2通常、第2確変大当り	テーブル132A
	第1確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132C
確変状態	第1・2通常、第2確変大当り	テーブル132D
	第1確変大当り	テーブル132E
	突然確変大当り	テーブル132F
時短状態	第1・2通常、第2確変大当り	テーブル132A
	第1確変大当り	テーブル132B
	突然確変大当り	テーブル132G

【図 1 2】

はずれリーチ判定テーブル(第1特別図柄用)									
非リーチ					リーチ				
合計保留記数	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3	リーチHA2-4
0	1~240	1~240	1~240	1~240	1~240	241~300	241~300	241~300	241~300
1						241~300	241~300	241~300	241~300
2						241~300	241~300	241~300	241~300
3, 4						241~300	241~300	241~300	241~300
5~8						241~300	241~300	241~300	241~300

(A)

はずれリーチ判定テーブル(第2特別図柄用)									
非リーチ					リーチ				
合計保留記数	非リーチHA1-1	非リーチHA1-2	非リーチHA1-3	非リーチHA1-4	非リーチHA1-5	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3	リーチHA2-4
0	1~240	1~240	1~240	1~240	1~240	241~300	241~300	241~300	241~300
1						241~300	241~300	241~300	241~300
2						241~300	241~300	241~300	241~300
3, 4						241~300	241~300	241~300	241~300
5~8						241~300	241~300	241~300	241~300

(B)

【図 1 3】

テーブル選択設定			
遊技状態	変動対象	変動対象	変動対象
通常状態	第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄
増賞状態	第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄
増賞状態	第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄
増賞状態	第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄
増賞状態	第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄

(G)

はずれリーチ判定テーブル(第1特別図柄用)			
非リーチ		リーチ	
合計保留記数	非リーチHA1-1	リーチHA2-1	リーチHA2-2
0, 1	1~270	271~300	271~300
2~8	1~270	271~300	271~300

(C)

はずれリーチ判定テーブル(第2特別図柄用)			
非リーチ		リーチ	
合計保留記数	非リーチHA1-1	リーチHA2-1	リーチHA2-2
0, 1	1~280	281~300	281~300
2~8	1~280	281~300	281~300

(D)

はずれリーチ判定テーブル(第1特別図柄用)			
非リーチ		リーチ	
合計保留記数	非リーチHA1-1	リーチHA2-1	リーチHA2-2
0, 1	1~270	271~300	271~300
2~8	1~270	271~300	271~300

(E)

はずれリーチ判定テーブル(第2特別図柄用)			
非リーチ		リーチ	
合計保留記数	非リーチHA1-1	リーチHA2-1	リーチHA2-2
0, 1	1~280	281~300	281~300
2~8	1~280	281~300	281~300

(F)

【図 1 4】

はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-3
リーチHA2-1	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-2	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241

(A)

はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-3
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191
リーチHB2-2	1~81	82~159	160~191

(B)

はずれリーチ用変動パターン種別判定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-3
リーチHC2-1	1~110	111~207	208~241
リーチHC2-2	1~110	111~207	208~241

(C)

【図 1 5】

はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル				
非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1~216	217~241	217~241	217~241
非リーチHA1-2	1~229	230~241	230~241	230~241
非リーチHA1-3	1~230	231~241	231~241	231~241
非リーチHA1-4	1~236	237~241	237~241	237~241
非リーチHA1-5	1~236	237~241	237~241	237~241

(A)

はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル			
非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1~240	241	241
非リーチHB1-2	1~240	241	241

(B)

はずれ非リーチ用変動パターン種別判定テーブル			
非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1	1~233	234~241	234~241
非リーチHC1-2	1~234	235~241	235~241

(C)

【図 16】

大当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~148	ノーマルPA2-5
	149~222	ノーマルPA2-6
	223~238	ノーマルPA2-7
	239~251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1~6	スーパーPA4-1
	7~26	スーパーPA4-2
	27~32	スーパーPA4-3
	33~52	スーパーPA4-4
	53~64	スーパーPA4-5
	65~104	スーパーPA4-6
	105~140	スーパーPA4-7
	141~251	スーパーPA4-8
スーパーCA3-3	1~67	スーパーPB4-1
	68~100	スーパーPB4-2
	101~125	スーパーPB4-3
	126~251	スーパーPB4-4
スーパーCA3-4	1~20	スーパーPB4-1
	21~30	スーパーPB4-2
	31~45	スーパーPB4-3
	46~50	スーパーPB4-4
	51~150	スーパーPC4-1
	151~225	スーパーPD1-1
	226~251	スーパーPD1-2
スーパーCB3-1	1~53	スーパーPB4-1
	54~79	スーパーPB4-2
	80~99	スーパーPB4-3
	100~251	スーパーPB4-4
スーパーCB3-2	1~125	スーパーPD1-1
	126~251	スーパーPD1-2

【図 17】

大当り変動パターン判定テーブル 137B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA4-1	1~100	特殊PG1-1
	101~135	特殊PG1-4
	136~159	特殊PG2-1
	160~251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1~45	特殊PG1-2
	46~101	特殊PG1-3
	101~251	特殊PG3-1
特殊CB4-1	1~251	特殊PG2-3
特殊CB4-2	1~125	特殊PG3-2
	126~251	特殊PG3-3
特殊CC4-1	1~50	特殊PG1-1
	51~155	特殊PG1-4
	156~231	特殊PG2-1
	231~251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1~96	特殊PG1-2
	97~151	特殊PG1-3
	152~251	特殊PG3-1

【図 18】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

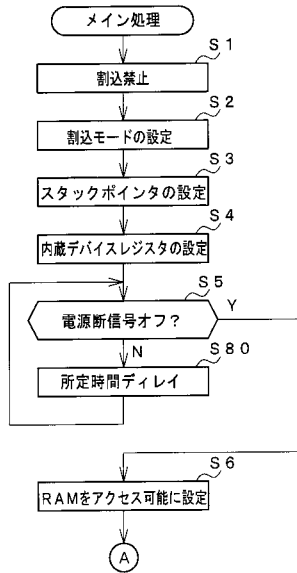
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~178	非リーチPA1-5
	179~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~20	非リーチPB1-1
	21~251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1~131	非リーチPA1-4
	132~194	非リーチPA1-5
	195~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7
非リーチCC1-1	1~251	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1~20	非リーチPC1-1
	21~251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1~131	非リーチPA1-4
	132~194	非リーチPA1-5
	195~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7

【図 19】

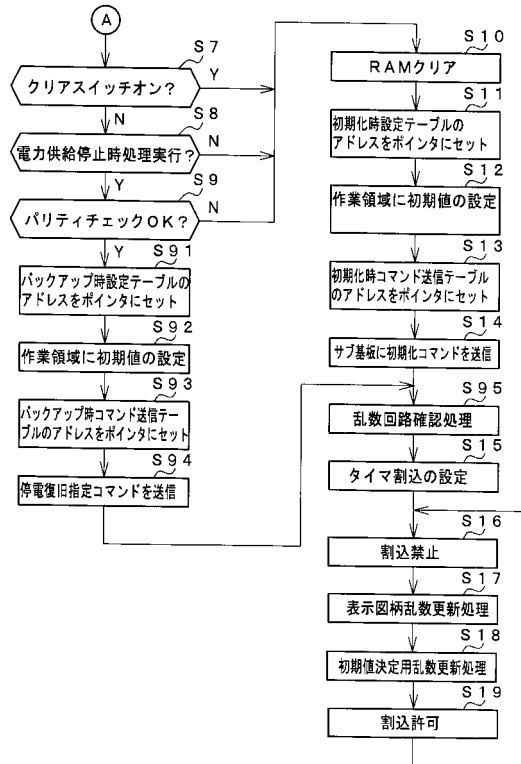
はずれ変動パターン判定テーブル 138B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~111	スーパーPA3-2
	112~161	スーパーPA3-3
	162~203	スーパーPA3-4
	204~209	スーパーPA3-5
	210~215	スーパーPA3-6
	216~227	スーパーPA3-7
	228~251	スーパーPA3-8
スーパーCA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~66	スーパーPB3-1
	67~92	スーパーPB3-2
	93~115	スーパーPB3-3
	116~198	スーパーPB3-4
	199~249	スーパーPB3-5
	250	スーパーPC3-3
スーパーCB2-1	251	スーパーPC3-4
	1~55	スーパーPB3-1
	56~84	スーパーPB3-2
	85~107	スーパーPB3-3
	108~197	スーパーPB3-4
スーパーCB2-2	198~251	スーパーPB3-5
	1~75	スーパーPC3-1
	76~151	スーパーPC3-2
	152~201	スーパーPC3-3
	202~251	スーパーPC3-4

【図 20】



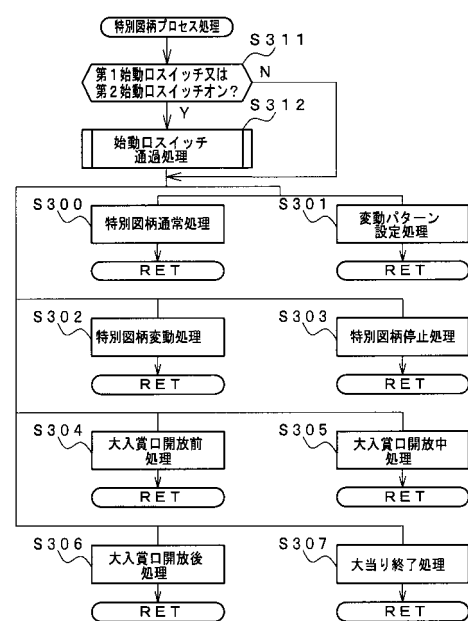
【図 21】



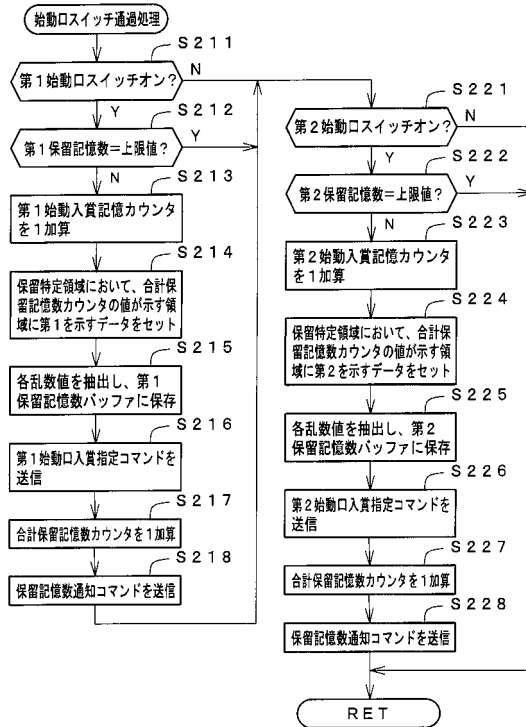
【図 22】



【図 23】



【図 24】



【図 25】

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

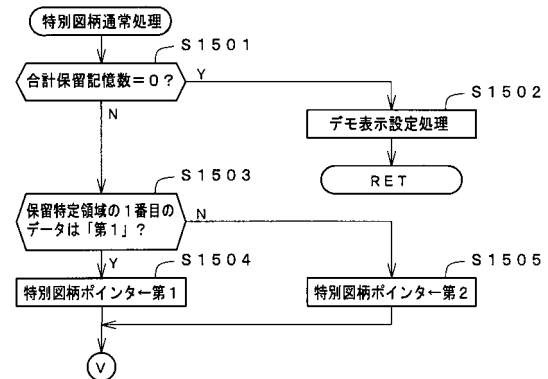
(合計保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

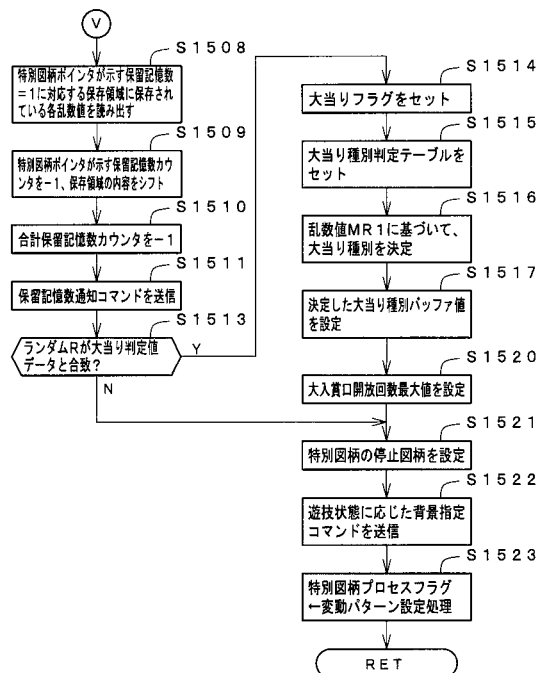
第1保留記憶数バッファ				第2保留記憶数バッファ			
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第1保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

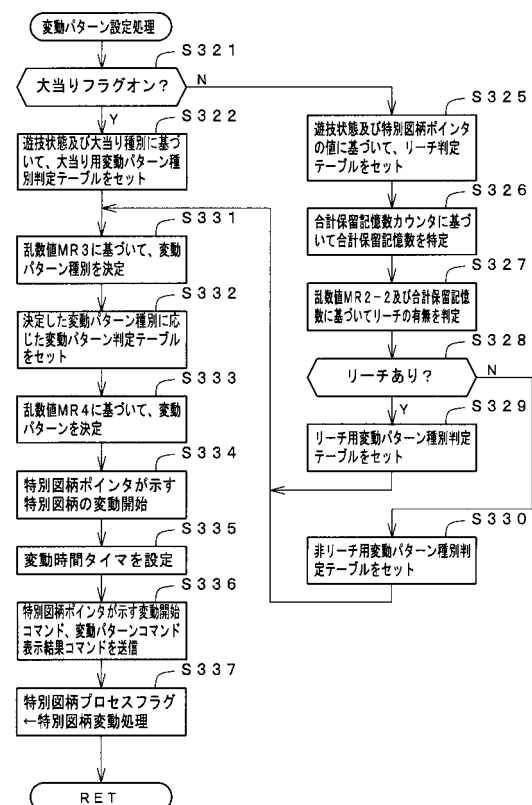
【図 26】



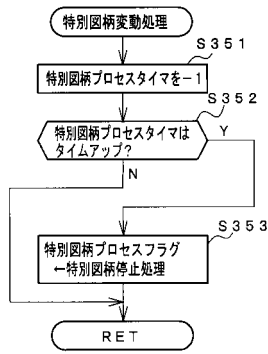
【図 27】



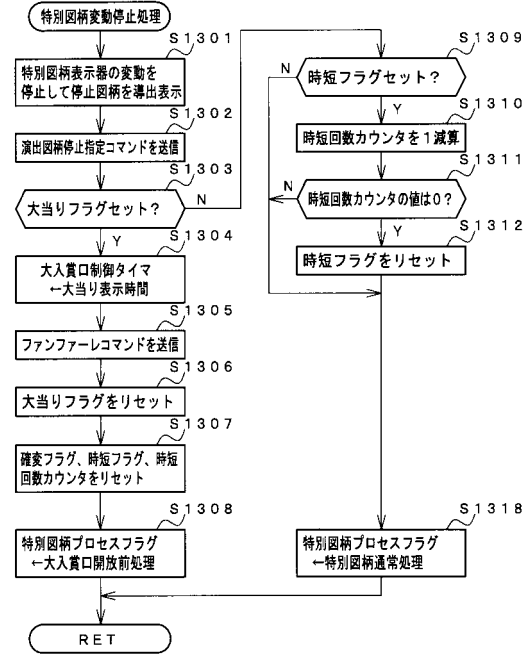
【図 28】



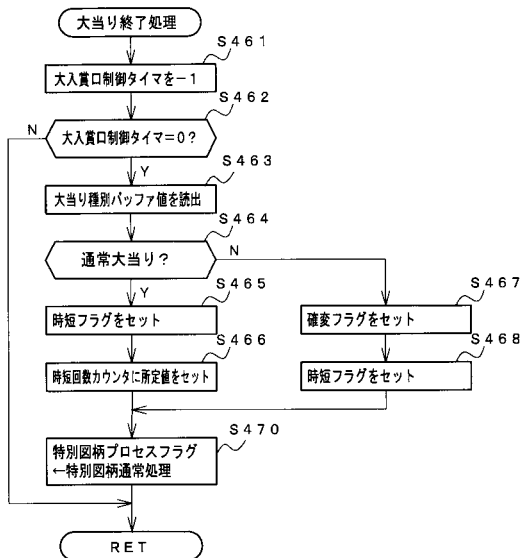
【図 29】



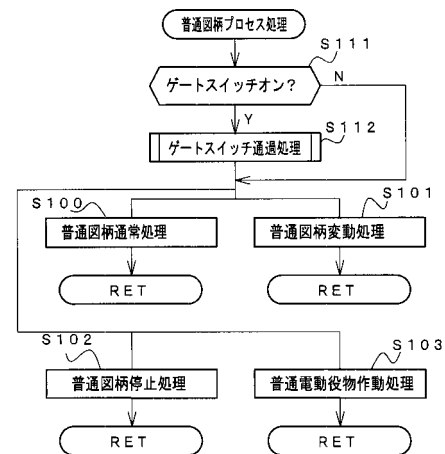
【図 30】



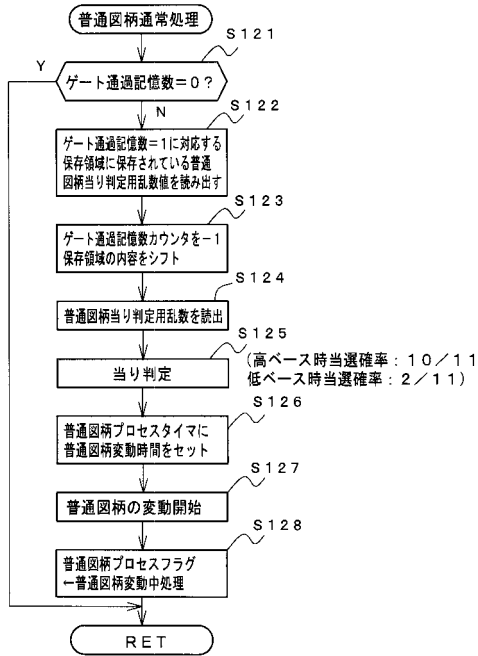
【図 31】



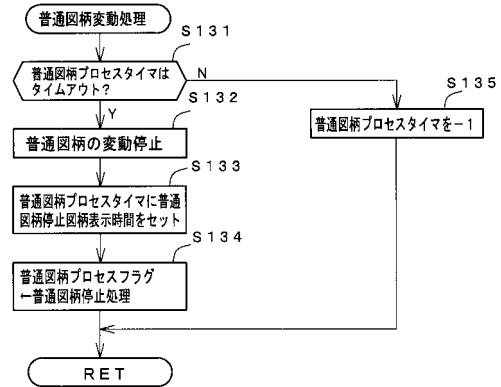
【図 32】



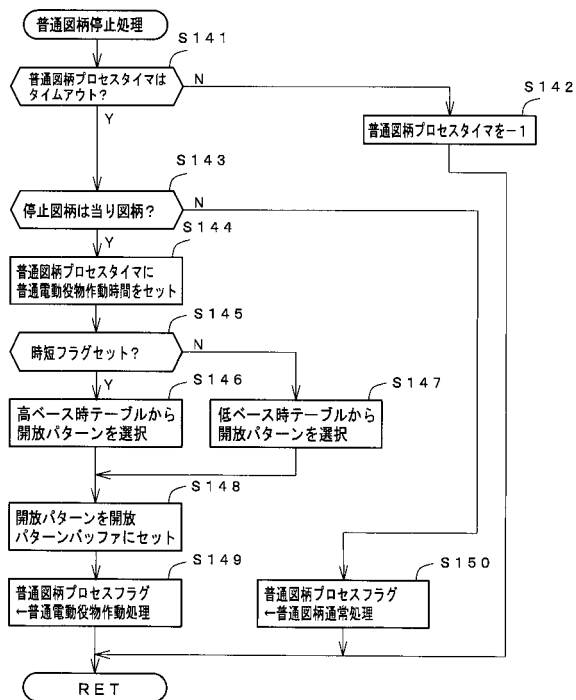
【図 3 3】



【図 3 4】



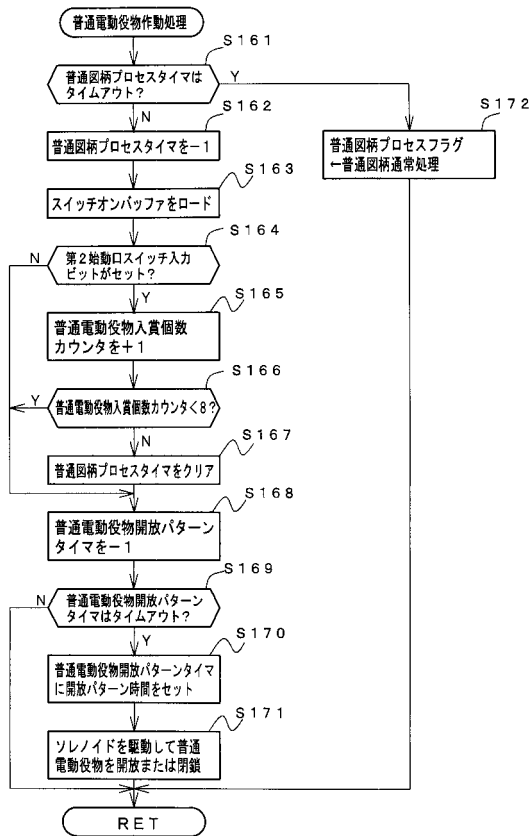
【図 3 5】



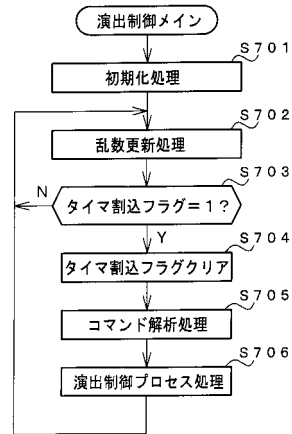
【図 3 6】

遊技状態	変動時間	開放時間	閉鎖時間	開放回数
低ベース	5.0 (秒)	0.5 (秒)	1.0 (秒)	1
高ベース	1.0 (秒)	2.5 (秒)	1.0 (秒)	2

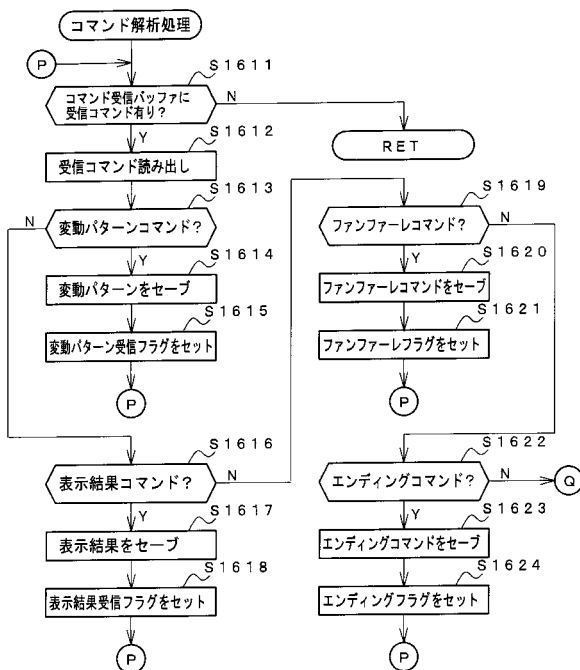
【図 37】



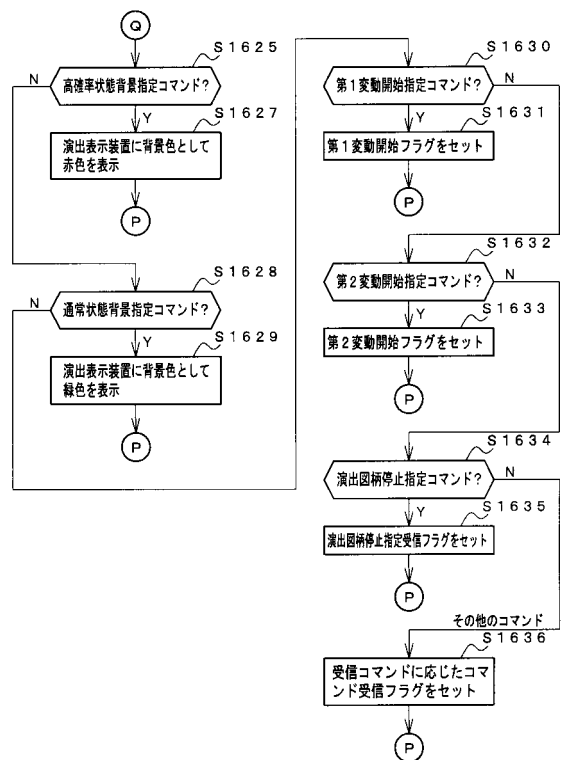
【図 38】



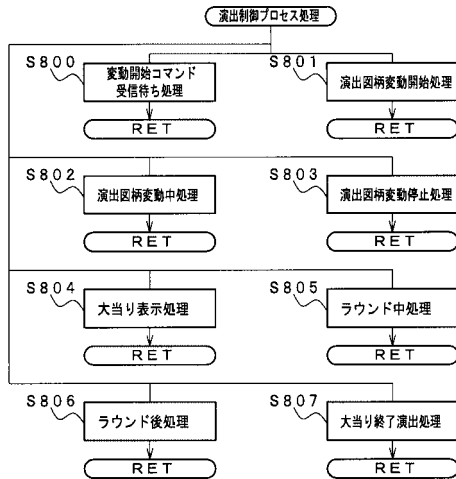
【図 39】



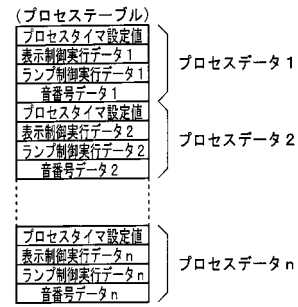
【図 40】



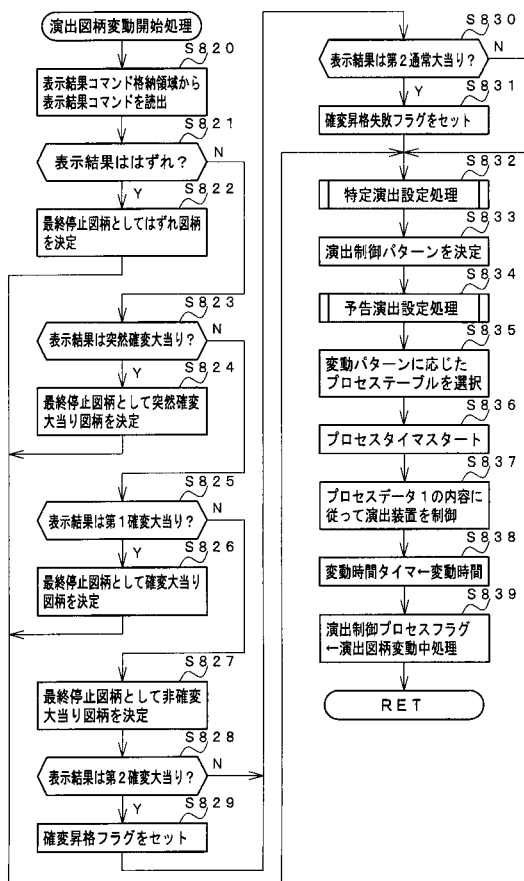
【図 4 1】



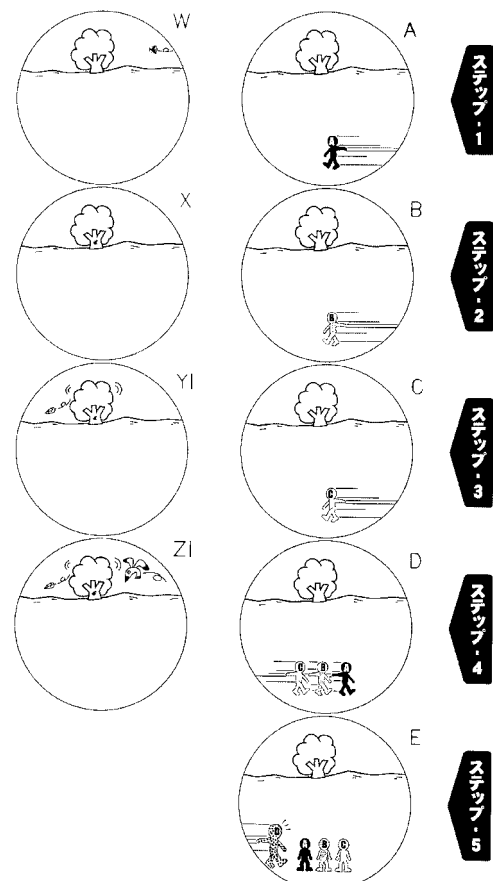
【図 4 2】



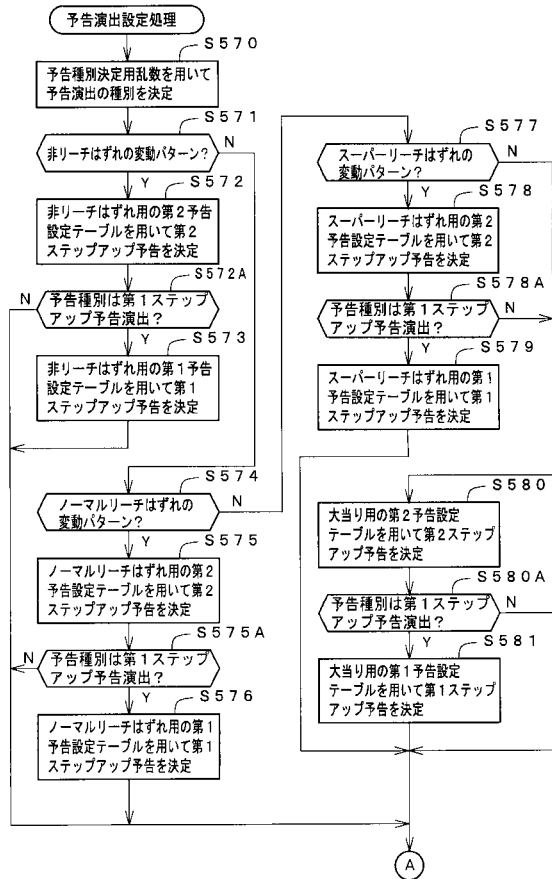
【図 4 3】



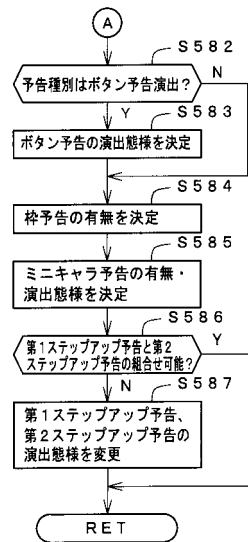
【図 4 4】



【図 47】



【図 48】



【図 49】

予告種別判定テーブル	
予告種別	割振
第1ステップアップ予告演出	80
ボタン予告演出	20

【図 50】

非リーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	30
W	40
W→X	7
W→X→Y1	5
W→X→Y2	3
W→X→Y3	3
W→X→Y1→Z1	2
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2

スーパーリーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	5
W	20
W→X	15
W→X→Y1	10
W→X→Y2	10
W→X→Y3	10
W→X→Y1→Z1	5
W→X→Y2→Z2	5
W→X→Y1→Z2	5
W→X→Y3→Z3	5
W→X→Y1→Z3	5
W→X→Y2→Z3	5

ノーマルリーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	10
W	50
W→X	10
W→X→Y1	7
W→X→Y2	5
W→X→Y3	5
W→X→Y1→Z1	3
W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2

大当りのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	2
W	5
W→X	5
W→X→Y1	8
W→X→Y2	10
W→X→Y3	10
W→X→Y1→Z1	10
W→X→Y2→Z2	10
W→X→Y1→Z2	10
W→X→Y3→Z3	10
W→X→Y1→Z3	10
W→X→Y2→Z3	10

【図 51】

非リーチはずれのとき	
第1ステップアップ	割振
なし	80
A	15
A→B	5
A→B→C	0
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0

スーパーリーチはずれのとき	
第1ステップアップ	割振
なし	40
A	15
A→B	15
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10

ノーマルリーチはずれのとき	
第1ステップアップ	割振
なし	70
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0

大当りのとき	
第1ステップアップ	割振
なし	10
A	15
A→B	15
A→B→C	20
A→B→C→D	20
A→B→C→D→E	20

【図 52】

ボタン予告(はずれのとき)	
ボタン予告演出態様	割振
なし	38
第1メール予告演出(早いタイミング)	2
第1メール予告演出(遅いタイミング)	2
第2メール予告演出(早いタイミング)	2
第2メール予告演出(遅いタイミング)	2
カード予告演出(早いタイミング)	2
カード予告演出(遅いタイミング)	2

ボタン予告(大当りのとき)	
ボタン予告演出態様	割振
なし	20
第1メール予告演出(早いタイミング)	5
第1メール予告演出(遅いタイミング)	5
第2メール予告演出(早いタイミング)	5
第2メール予告演出(遅いタイミング)	5
カード予告演出(早いタイミング)	5
カード予告演出(遅いタイミング)	5

【図 5 3】

枠(ランプ)予告(はずれのととき)		
枠予告演出態様	割振	50
なし	45	
枠予告演出実行	5	
枠(ランプ)予告(大当りのとき)		
枠予告演出態様	割振	50
なし	40	
枠予告演出実行	10	
ミニキャラ予告(はずれのととき)		
枠予告演出態様	割振	50
なし	10	
ミニキャラ予告演出実行	40	
ミニキャラ予告(大当りのとき)		
枠予告演出態様	割振	50
なし	5	
ミニキャラ予告演出実行	45	

【図 5 4】

予告の組合せの可否(1)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	なし	可能
A	なし	可能
A→B	なし	可能
A→B→C	なし	可能
A→B→C→D	なし	可能
A→B→C→D→E	なし	可能
なし	W	可能
A	W	可能
A→B	W	可能
A→B→C	W	可能
A→B→C→D	W	可能
A→B→C→D→E	W	可能
なし	W→X	可能
A	W→X	可能
A→B	W→X	可能
A→B→C	W→X	可能
A→B→C→D	W→X	可能
A→B→C→D→E	W→X	可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 5 5】

予告の組合せの可否(2)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	W→X→Y1	可能
A	W→X→Y1	可能
A→B	W→X→Y1	可能
A→B→C	W→X→Y1	可能
A→B→C→D	W→X→Y1	可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1	可能
なし	W→X→Y2	可能
A	W→X→Y2	可能
A→B	W→X→Y2	可能
A→B→C	W→X→Y2	可能
A→B→C→D	W→X→Y2	可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2	可能
なし	W→X→Y3	可能
A	W→X→Y3	可能
A→B	W→X→Y3	可能
A→B→C	W→X→Y3	不可能
A→B→C→D	W→X→Y3	不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3	不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 5 6】

予告の組合せの可否(3)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	W→X→Y1→Z1	可能
A	W→X→Y1→Z1	可能
A→B	W→X→Y1→Z1	可能
A→B→C	W→X→Y1→Z1	可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	可能
なし	W→X→Y2→Z2	可能
A	W→X→Y2→Z2	可能
A→B	W→X→Y2→Z2	可能
A→B→C	W→X→Y2→Z2	可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z2	可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z2	可能
なし	W→X→Y1→Z2	可能
A	W→X→Y1→Z2	可能
A→B	W→X→Y1→Z2	可能
A→B→C	W→X→Y1→Z2	可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

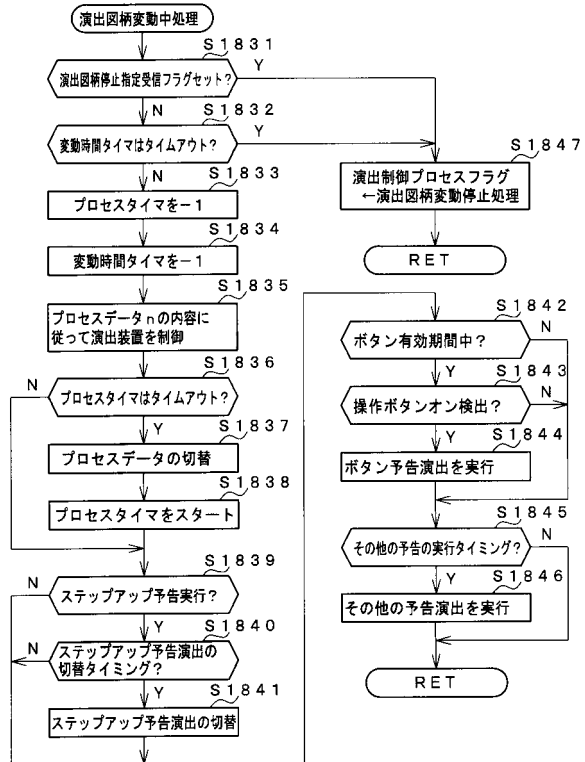
【図 57】

予告の組合せの可否(4)

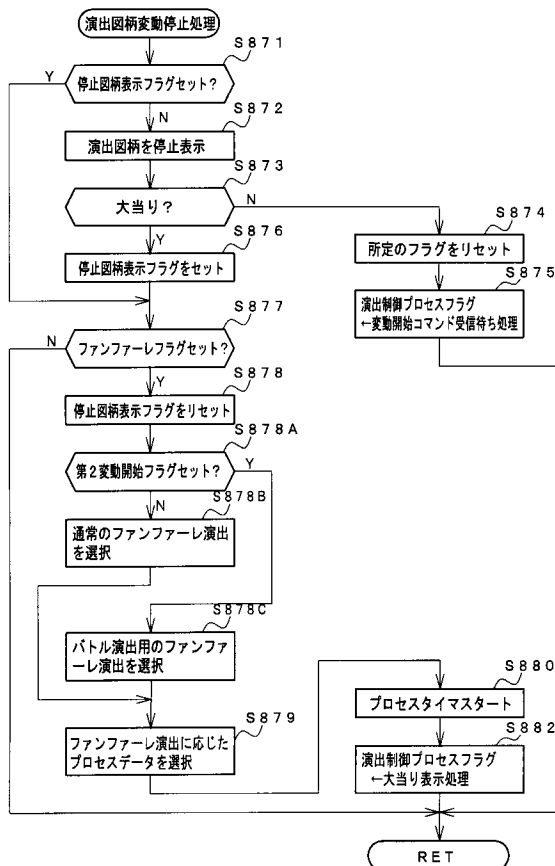
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ
なし	W→X→Y3→Z3	可能
A	W→X→Y3→Z3	可能
A→B	W→X→Y3→Z3	可能
A→B→C	W→X→Y3→Z3	不可能
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	不可能
なし	W→X→Y1→Z3	可能
A	W→X→Y1→Z3	可能
A→B	W→X→Y1→Z3	可能
A→B→C	W→X→Y1→Z3	可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	不可能
なし	W→X→Y2→Z3	可能
A	W→X→Y2→Z3	可能
A→B	W→X→Y2→Z3	可能
A→B→C	W→X→Y2→Z3	可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

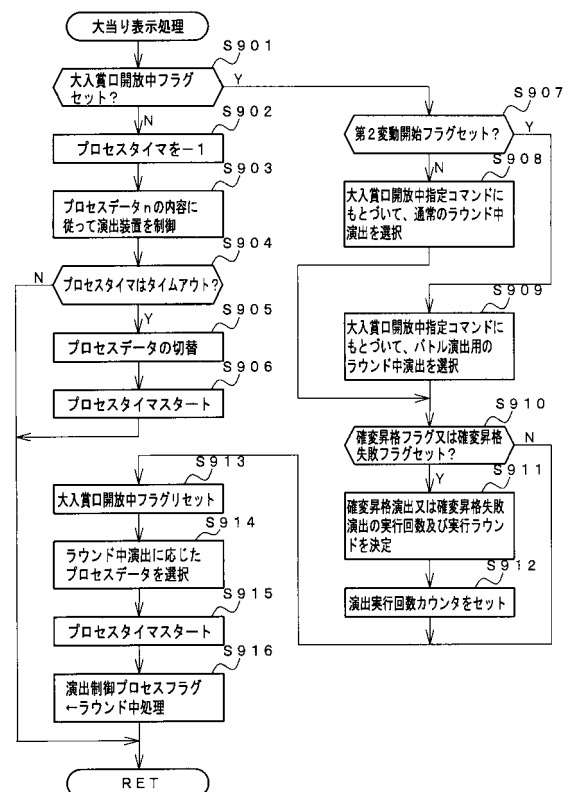
【図 58】



【図 59】



【図 60】



【図 6 1】

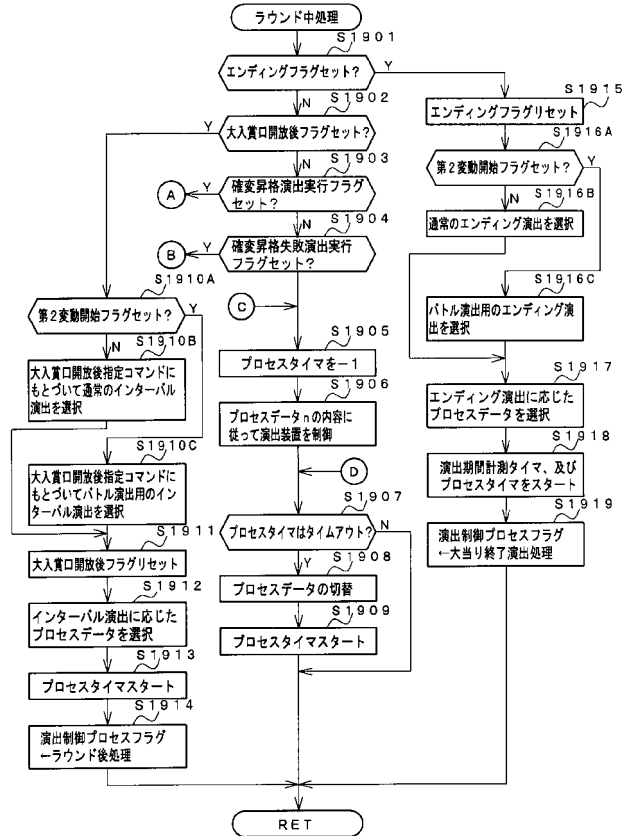
(A) 確変昇格演出の実行回数及び実行ラウンド

実行回数	実行ラウンド
1回	ラウンド7 (確変昇格)
	ラウンド10 (確変昇格)
	ラウンド15 (確変昇格)
2回	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド10 (確変昇格)
	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド15 (確変昇格)
	ラウンド10 (昇格失敗) → ラウンド15 (確変昇格)
3回	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド10 (昇格失敗) → ラウンド15 (確変昇格)

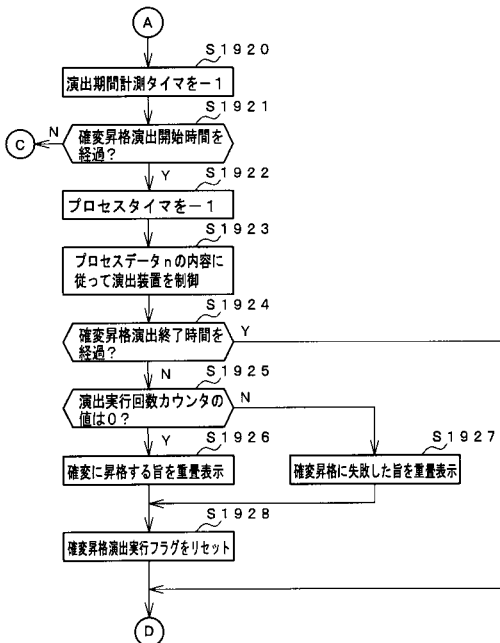
(B) 確変昇格失敗演出の実行回数及び実行ラウンド

実行回数	実行ラウンド
1回	ラウンド7 (昇格失敗)
	ラウンド10 (昇格失敗)
	ラウンド15 (昇格失敗)
2回	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド10 (昇格失敗)
	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド15 (昇格失敗)
	ラウンド10 (昇格失敗) → ラウンド15 (昇格失敗)
3回	ラウンド7 (昇格失敗) → ラウンド10 (昇格失敗) → ラウンド15 (昇格失敗)

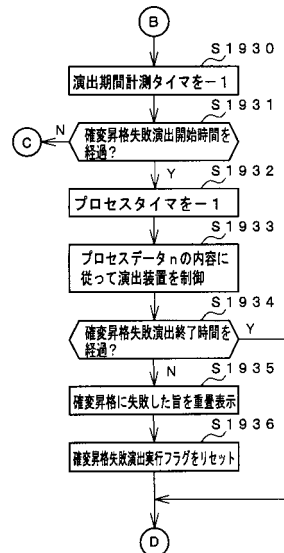
【図 6 2】

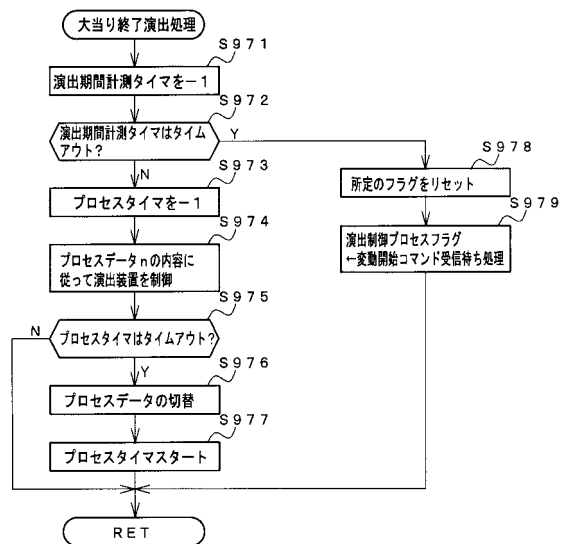


【図 6 3】

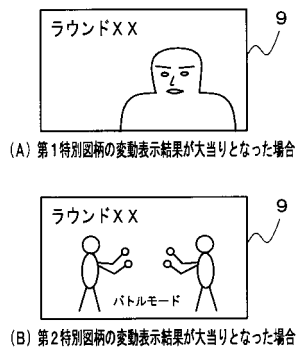


【図 6 4】

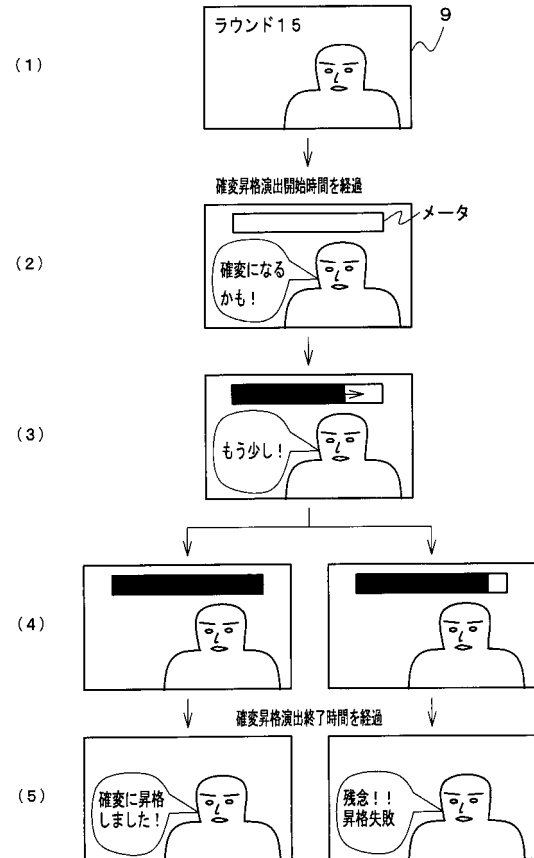




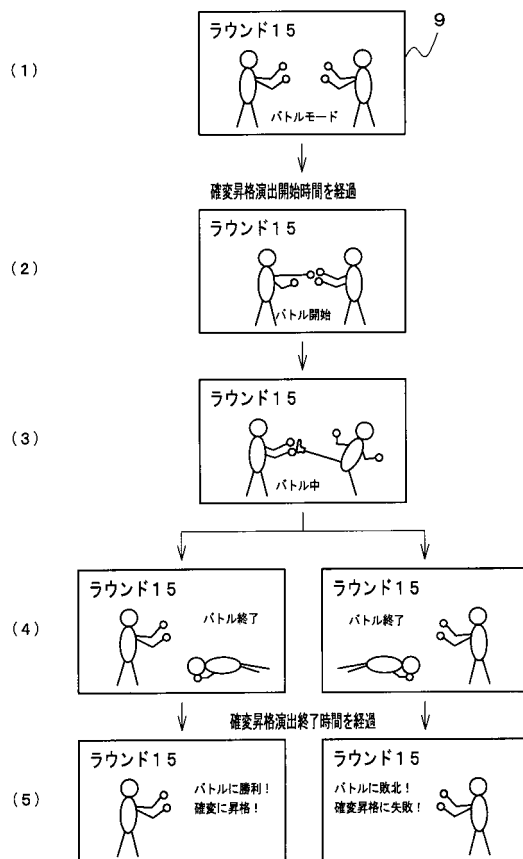
【図 69】



【図 70】



【図 71】



【図 72】

テーブル選択設定		選択するテーブル	
遊技状態	変動対象	第1特別図柄	第2特別図柄
通常状態	第1特別図柄	テーブル134A	テーブル134B
確変状態	第2特別図柄	テーブル134C	テーブル134D
時間状態	第1特別図柄	テーブル134E	テーブル134F

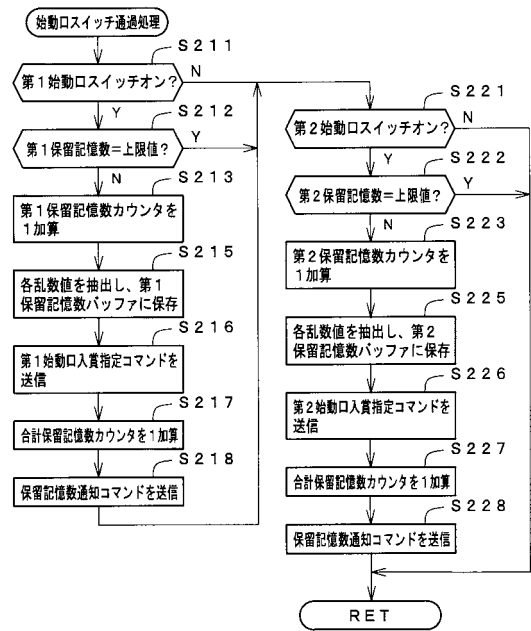
(C) はずれリーチ判定テーブル(第1特別図柄専用)		134C	
合計保留配数	リーチ	リーチ	リーチ確率
0.1	非リーチHBI-1	リーチHBI-2	1/10
2~8	1~270	271~300	1/10

(D) はずれリーチ判定テーブル(第2特別図柄専用)		134D	
合計保留配数	リーチ	リーチ	リーチ確率
0.1	非リーチHBI-1	リーチHBI-2	1/15
2~8	1~280	281~300	1/15

(E) はずれリーチ判定テーブル(第1特別図柄専用)		134E	
合計保留配数	リーチ	リーチ	リーチ確率
0.1	非リーチHBI-1	リーチHBI-2	1/10
2~8	1~270	271~300	1/10

(F) はずれリーチ判定テーブル(第2特別図柄専用)		134F	
合計保留配数	リーチ	リーチ	リーチ確率
0.1	非リーチHBI-1	リーチHBI-2	1/15
2~8	1~280	281~300	1/15

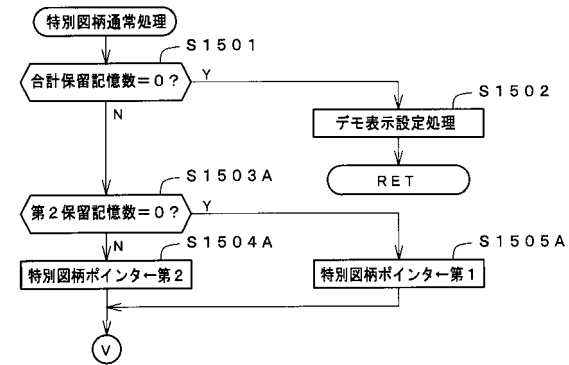
【図 7 3】



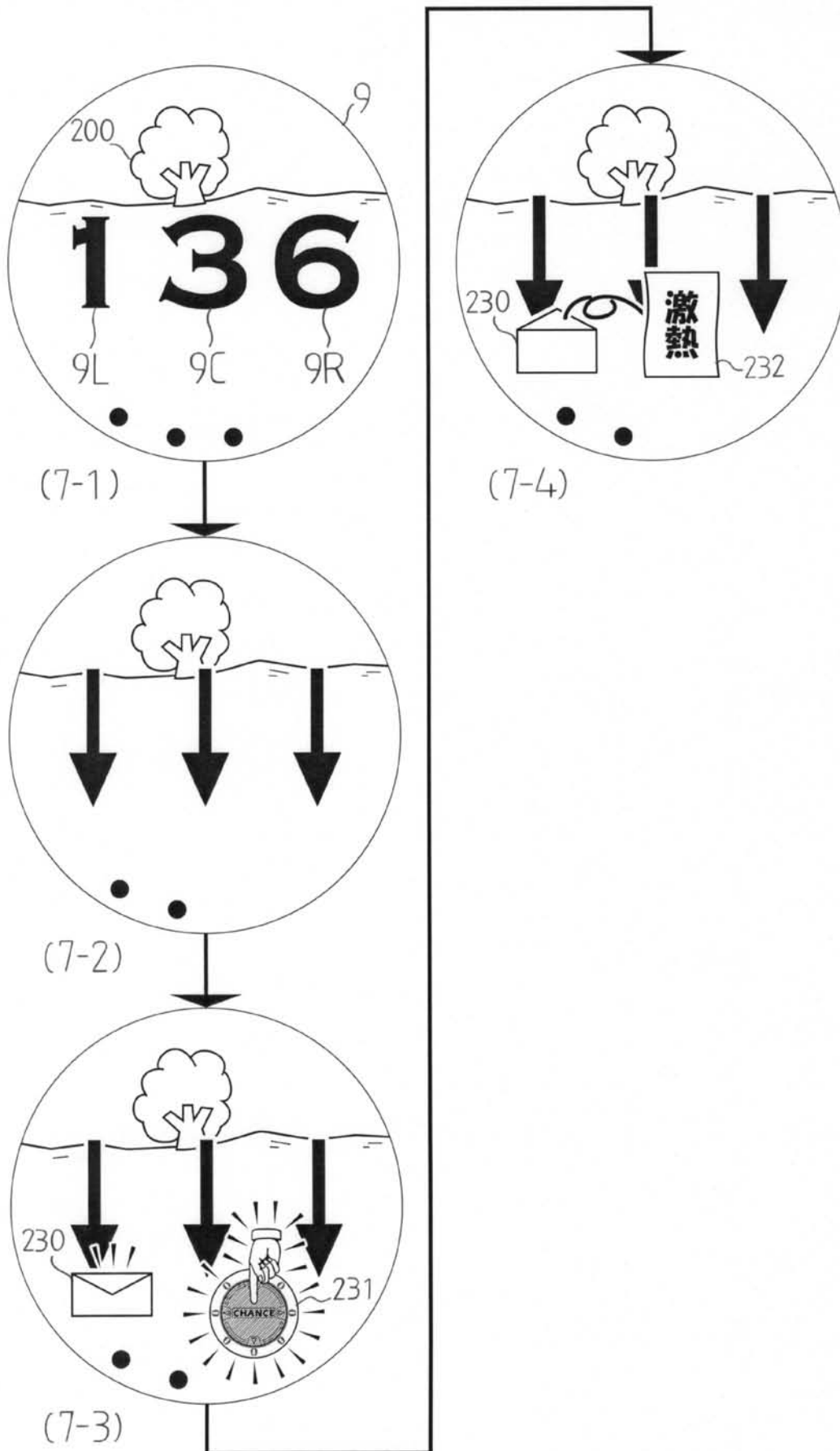
【図 7 4】

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

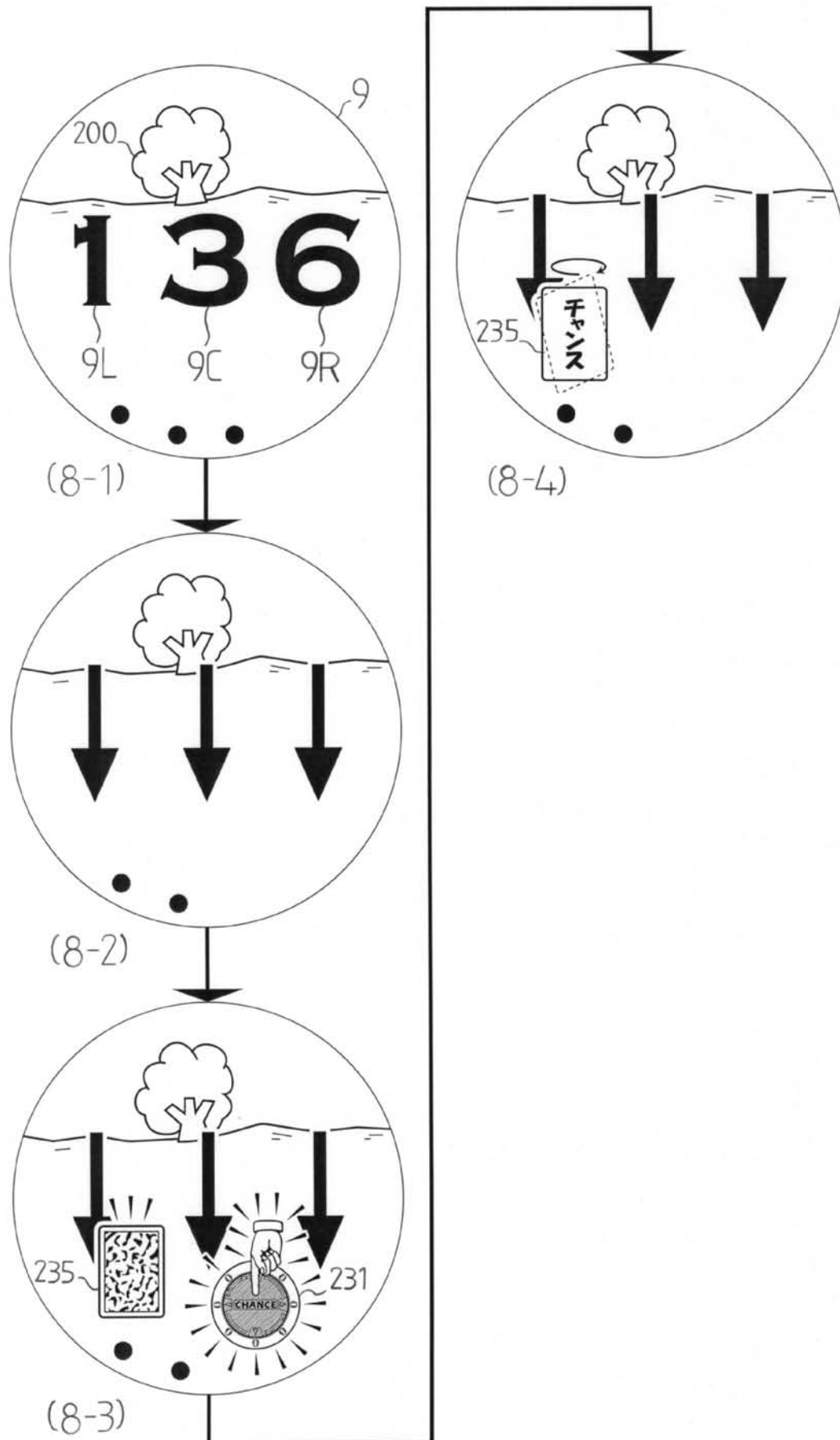
【図 7 5】



【図 45】



【図 46】



フロントページの続き

(72)発明者 菅家 正隆

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42 BC22 EB55 EB68