

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6325512号  
(P6325512)

(45) 発行日 平成30年5月16日(2018.5.16)

(24) 登録日 平成30年4月20日(2018.4.20)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 72 頁)

(21) 出願番号	特願2015-243043 (P2015-243043)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年12月14日(2015.12.14)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-40453 (P2012-40453)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
の分割		(74) 代理人	100103090
原出願日	平成24年2月27日(2012.2.27)		弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2016-47456 (P2016-47456A)	(74) 代理人	100124501
(43) 公開日	平成28年4月7日(2016.4.7)		弁理士 塩川 誠人
審査請求日	平成27年12月14日(2015.12.14)	(74) 代理人	100135161
前置審査			弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、  
 前記決定手段の決定にもとづいてリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、  
 可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、  
 前記リーチ演出は、可変表示の開始以後の第1タイミングから実行される第1リーチ演出と、該第1タイミングよりも後の第2タイミングから実行される第2リーチ演出とを含み、

前記示唆演出実行手段は、

前記第2リーチ演出が実行されているときに比べて、前記第1リーチ演出が実行されているときに、多くのタイミングで示唆演出を実行可能であり、

示唆演出が実行されるタイミングおよび回数により前記有利状態に制御される可能性が異なるように示唆演出を実行可能であり、

前記第1リーチ演出が実行されているときには、前記第2リーチ演出が実行されているときには実行しない示唆演出を実行可能であり、

前記第1リーチ演出が実行されているときには、操作有効期間内に操作部が操作されたことにもとづいて所定タイミングで実行される特定示唆演出を実行可能であり、

前記操作有効期間内に前記操作部が操作されなかった場合には、前記所定タイミング以

降のタイミングで前記特定示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を、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装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定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（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）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】

こうした遊技機として、例えば、実行されるリーチ演出の種類によって、図柄の変動開始からリーチ演出を開始するまでの変動時間（通常変動時間）が異なるように構成された遊技機がある（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2010-167171号公報

10

20

30

40

50

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0008】

特許文献1に記載された遊技機は、通常変動時間が異なる（すなわち、開始タイミングが異なる）リーチ演出を実行可能であるが、早い開始タイミングでリーチ演出が実行されるときと、遅い開始タイミングでリーチ演出が実行されるときとで、リーチ演出による興趣の向上を十分に図ることができない。

## 【0009】

そこで、本発明は、リーチ演出による遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0010】

（1）本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS61等の処理を実行するCPU103など）と、決定手段の決定にもとづいてリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（例えばステップS843等の処理を実行する演出制御用CPU101）と、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えばステップS843等の処理を実行する演出制御用CPU101）とを備え、リーチ演出は、可変表示の開始以後の第1タイミング（例えば、図37の第1リーチタイミング）から実行される第1リーチ演出（例えば、図37の第1スーパーリーチ演出）と、該第1タイミングよりも後の第2タイミング（例えば、図37の第2リーチタイミング）から実行される第2リーチ演出（例えば、図37の第2リーチタイミング）とを含み、示唆演出実行手段は、第2リーチ演出が実行されているときに比べて、第1リーチ演出が実行されているときに、多くのタイミング（例えば、図37の第1示唆タイミング、第2示唆タイミングおよび第3示唆タイミング）で示唆演出を実行可能であり、示唆演出が実行されるタイミングおよび回数により有利状態に制御される可能性が異なるように示唆演出を実行可能であり、第1リーチ演出が実行されているときには、第2リーチ演出が実行されているときには実行しない示唆演出を実行可能であり、第1リーチ演出が実行されているときには、操作有効期間内に操作部が操作されたことにもとづいて所定タイミングで実行される特定示唆演出を実行可能であり、操作有効期間内に操作部が操作されなかった場合には、所定タイミング以降のタイミングで特定示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

そのような構成によれば、第1リーチ演出では第2リーチ演出よりも多くの示唆演出が実行される可能性があるため、第1リーチ演出の興趣を向上させることができる。

## 【0011】

（2）上記の（1）の遊技機において、第1リーチタイミングは、可変表示の開始直後である。

そのような構成によれば、意外性があるリーチ演出を実行することができるため、遊技興趣を向上させることができる。また、第1リーチ演出が実行される可変表示ではリーチ前予告演出等を実行することができないが、第2リーチ演出が実行される場合よりも多くの示唆演出が実行される可能性があるため、第1リーチ演出の興趣を向上させることができる。

## 【0012】

（3）上記の（1）または（2）の遊技機において、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦特殊表示結果（例えば、擬似連チャンス目）を仮停止表示させた後に可変表示を再度実行する再可変表示（例えば擬似連変動）を所定回実行する再可変表示手段（例えば、擬似連を伴う変動パターンに基づいて、ステップS802の処理を実行する演出制御用CPU101）を備え、第1リーチ演出は、可変表示の開始後に再可変表示手段によって再可変表示が実行されることなく実行され（例えば、変動パターン4

10

20

30

40

50

、5に応じて選択されたプロセステーブルに基づいてステップS843等の処理が実行される)、第2リーチ演出は、可変表示の開始後に再可変表示手段によって再可変表示が所定回実行された後に実行される(例えば、変動パターン11~12, 15~18に応じて選択されたプロセステーブルに基づいてステップS843等の処理が実行される)。

そのような構成によれば、リーチ演出を開始するまでの展開にバリエーションを持たせることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0013】

(4)上記の(1)~(3)の遊技機において、第1リーチ演出中に実行される示唆演出は、操作部(例えば、操作部120)が操作されることによって実行される示唆演出を含み、操作部が操作されると所定のタイミングで示唆演出が実行されると決定されたにも関わらず操作部が操作されなかった場合には、該所定のタイミング以降のタイミング(例えば、予備実行タイミング)で実行される(例えば、ステップS84306等の処理が実行される)。

10

そのような構成によれば、操作部が操作されない場合には所定のタイミングで示唆演出が実行されないものの、所定のタイミング以降のタイミングで示唆演出が実行されるため、期待感を確実に煽ることができる。

#### 【0014】

(5)上記の(1)~(4)の遊技機において、示唆演出実行手段は、複数のタイミングで複数種類の示唆演出(例えば、リーチ前予告演出および示唆演出)を実行可能であり、示唆演出実行手段により示唆演出を実行するか否かと、実行する場合に複数のタイミングにて実行される示唆演出を決定する示唆演出決定手段(例えば、ステップS828の示唆演出設定処理を実行する演出制御用CPU101)を備え、示唆演出実行手段は、複数のタイミングのうち第1タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して有利状態に制御される可能性の段階を異ならせた複数種類の第1示唆演出(例えば、図45(a)~(c)のいずれかの画像が表示される予告演出)のいずれかを実行可能であるとともに、複数のタイミングのうち第1タイミングよりも後の第2タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して有利状態に制御される可能性の段階を異ならせた複数種類の第2示唆演出(例えば、図44(a1)または図44(a2)の画像が表示される示唆演出)のいずれかを実行可能であり、示唆演出決定手段は、第1タイミングにて複数種類の第1示唆演出のうちで有利状態に制御される可能性が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の第1特定示唆演出(例えば、信頼度中の予告演出)が実行される場合に、第2タイミングにて複数種類の第2示唆演出のうちで有利状態に制御される可能性が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の第2通常示唆演出(例えば、信頼度低の示唆演出)が実行されないまたは実行されにくいように、複数のタイミングにて実行される示唆演出を決定する(例えば、ステップS82804Dの処理が実行される)。

20

30

そのような構成によれば、示唆演出が複数回実行される場合に、先に実行される示唆演出の期待度よりも後に実行される示唆演出の期待度が高くなるまたは同等になるように制御されるため、遊技者が一度抱いた期待感を損なわないようにすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

40

#### 【0015】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図4】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

50

- 【図 8】大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10】大当たりの種別と大当たり遊技後の遊技状態を示す説明図である。
- 【図 11】変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 12】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 13】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 14】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 15】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 16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 18】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである 20
- 。
- 【図 27】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
- 【図 30】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
- 【図 31】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである
- 【図 33】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】示唆演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 35】示唆演出実行回数決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 36】示唆演出実行タイミング決定テーブルの一例を示す説明図である。 30
- 【図 37】示唆演出実行パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 38】示唆演出実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。
- 【図 39】第 1 スーパーリーチ演出開始時の具体例を示す説明図である。
- 【図 40】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 41】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
- 【図 42】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】示唆演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 45】予告演出の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 46】示唆演出が実行される第 1 スーパーリーチ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 47】示唆演出が実行される第 2 スーパーリーチ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 48】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 49】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】示唆演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 51】予告演出実行回数決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 52】予告演出実行タイミング決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 53】予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 54】予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 55】予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。 50

【図５６】予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１６】

実施形態１．

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

【００１７】

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

10

【００１８】

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

20

【００１９】

遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の円形の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

30

【００２０】

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

40

【００２１】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、

50

種類が異なっているてもよい。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。

【0022】

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

【0023】

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）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示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通過したことである。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。）。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞および第2始動入賞口14への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第1始動入賞口13への入賞と第2始動入賞口14への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第1始動入賞口13への入賞を優先させる場合には、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であれば、第2保留記憶数が0でない場合でも、第1保留記憶数が0になるまで、第1特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【0024】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aが設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aは、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器9a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。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bが設けられている。第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器9b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。

【0025】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第1飾り図柄表示器9aと第2飾り図柄表示器9bを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0026】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1飾り図柄表示器9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2飾り図柄表示器9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1飾り図柄表示器9aにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2飾り図柄表示器9bにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの機能を、演出表示装置9で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄お

よび第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【0027】

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

【0028】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0033】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0034】



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（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部 18 c という。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部 18 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、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a および第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b が設けられているので、合算保留記憶表示部 18 c は、必ずしも設けられていなくてもよい。

#### 【0035】

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

#### 【0036】

演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左側には、モータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 6 が回転すると移動する可動部材 7 8 が設けられている。この実施の形態では、可動部材 7 8 は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ 8 7 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 7 が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）7 9 a , 7 9 b が設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b は、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。



#### 【0037】

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と、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。

#### 【0038】

遊技領域 6 には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 も設けられている。入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a で検出される。

#### 【0039】

遊技盤 6 の右側方には、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。

#### 【0040】

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

10

20

30

40

50

り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

10

#### 【0041】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左上上部には、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27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

#### 【0042】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

20

#### 【0043】

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過して遊技領域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、第1飾り図柄表示器9aにおいて第1飾り図柄の可変表示が開始され、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、第1飾り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。

30

#### 【0044】

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、第2飾り図柄表示器9bにおいて第2飾り図柄の可変表示が開始され、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、第2飾り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。

40

#### 【0045】

この実施の形態では、確変大当たりであることや確変昇格演出（確変状態に昇格することを示す特別な演出）において確変に昇格したことを報知した場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8

50

a, 8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる)ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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

#### 【0050】

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。

【0051】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55 の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【0052】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU 56）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 56 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

20

【0053】

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

【0054】

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

30

【0055】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

40

【0056】

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

【0057】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10、

50

第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

【0058】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

【0059】

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、飾り図柄を可変表示する第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bと、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。

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

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

30

【0063】

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

40

【0064】

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

【0065】

50

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 6 6 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 7 4 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 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側）に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側（中継基板 7 7 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【 0 0 6 7 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 6 を介して、可動部材 7 8 を動作させるためにモータ 8 6 を駆動する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 6 を介して、演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b を動作させるためのモータ 8 7 を駆動する。

20

【 0 0 6 8 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入力ポート 1 0 7 を介して、遊技者による操作ボタン 1 2 0 の押圧操作に応じて操作ボタン 1 2 0 からの信号を入力する。

【 0 0 6 9 】

さらに、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 5 を介してランプドライバ基板 3 5 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

【 0 0 7 0 】

ランプドライバ基板 3 5 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して L E D ドライバ 3 5 2 に入力される。L E D ドライバ 3 5 2 は、L E D を駆動する信号にもとづいて枠 L E D 2 8 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 L E D 2 5 に電流を供給する。

30

【 0 0 7 1 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 に出力する。音声データ R O M 7 0 4 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。

40

【 0 0 7 2 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、C P U 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 7 3 】

50

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、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 S 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S 4）、RAM 55 をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（エレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0074】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理を実行する（ステップ S 10～S 15）。

【0075】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0076】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0077】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップ S 41～S 43 の処理）を行う。具体的には、ROM 54 に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55 内の領域）に設定する（ステップ S 42）。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 S 41 および S 42 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0078】

また、CPU 56 は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド（停電復旧 1 指定コマンド）を演出制御基板 80 に送信する（ステップ S 43）。そして、ステップ S 14 に移行する。

【0079】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバ

10

20

30

40

50

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

【0080】

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

10

【0081】

ステップS11およびS12の処理によって、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0082】

また、CPU56は、サブ基板(主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。)を初期化するための初期化指定コマンド(遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)を演出制御基板80に送信する(ステップS13)。例えば、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。なお、初期化処理において、CPU56は、客待ちデモンストレーション指定(デモ指定)コマンドも送信する。

20

【0083】

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

【0084】

そして、CPU56は、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう(ステップS15)。すなわち、初期値として例えば2ms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、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

30

【0085】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、大当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周(

40

50



乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0086】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路920が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a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)。

10

【0087】

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

20

【0088】

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

【0089】

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

30

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

40

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、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S29)。

【0093】

また、CPU56は、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の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップS30)。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aのいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド(賞球個数信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュ

50

ータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 97 を駆動する。

【0094】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S31：出力処理）。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S34）、処理を終了する。

【0098】

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

【0099】

第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0100】

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

【0101】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b に大当り

図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

#### 【0102】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の非リーチの組み合わせ（例えば、「左」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 R における停止図柄が一致していないこと）となる停止図柄が停止表示されたり、所定のリーチの組み合わせとなる停止図柄が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出、「小当り」の可変表示態様という。

#### 【0103】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の 0.1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0104】

図 6 は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、「擬似連演出」を伴わない変動パターンとして、変動パターン 1（通常変動はずれ）、変動パターン 2（ノーマルリーチはずれ）、変動パターン 3（ノーマルリーチ当り）、変動パターン 4（第 1 スーパーリーチはずれ）、変動パターン 5（第 1 スーパーリーチ当り）、変動パターン 6（第 2 スーパーリーチはずれ）、変動パターン 7（第 2 スーパーリーチ当り）、変動パターン 19（突然確変大当り時用変動）および変動パターン 20（小当り時用変動）がある。

#### 【0105】

変動パターン 1（通常変動はずれ）は、リーチ演出が実行されずに最終停止図柄として「はずれ図柄」が導出表示されるような変動パターンである。変動パターン 2（ノーマルリーチはずれ）は、ノーマルリーチの演出が行われた後に最終停止図柄として「はずれ図柄」が導出表示されるような変動パターンである。変動パターン 3（ノーマルリーチ当り）は、ノーマルリーチの演出が行われた後に最終停止図柄として「大当り図柄」が導出表示されるような変動パターンである。

#### 【0106】

変動パターン 4（第 1 スーパーリーチはずれ）は、第 1 スーパーリーチの演出が行われた後に最終停止図柄として「はずれ図柄」が導出表示されるような変動パターンである。

#### 【0107】

変動パターン 5（第 1 スーパーリーチ当り）は、第 1 スーパーリーチの演出が行われた後に最終停止図柄として「大当り図柄」が導出表示されるような変動パターンである。

#### 【0108】

変動パターン 6（第 2 スーパーリーチはずれ）は、リーチ前予告演出が行われた後に第 2 スーパーリーチの演出が行われ、最終停止図柄として「はずれ図柄」が導出表示される

ような変動パターンである。

【0109】

変動パターン7（第2スーパーリーチ当り）は、リーチ前予告演出が行われた後に第2スーパーリーチの演出が行われ、最終停止図柄として「大当り図柄」が導出表示されるような変動パターンである。

【0110】

変動パターン19は、突然確変大当り時に用いられる変動パターンである。変動パターン20は、小当り時に用いられる変動パターンである。

【0111】

「擬似連演出」を伴う変動パターンとして、変動パターン8（擬似連（仮停止1回）はずれ）、変動パターン9（擬似連（仮停止1回） ノーマルリーチはずれ）、変動パターン10（擬似連（仮停止1回） ノーマルリーチ当り）、変動パターン11（擬似連（仮停止1回） 第2スーパーリーチはずれ）、変動パターン12（擬似連（仮停止1回） 第2スーパーリーチ当り）、変動パターン13（擬似連（仮停止2回） ノーマルリーチはずれ）、変動パターン14（擬似連（仮停止2回） ノーマルリーチ当り）、変動パターン15（擬似連（仮停止2回） 第2スーパーリーチはずれ）、変動パターン16（擬似連（仮停止2回） 第2スーパーリーチ当り）、変動パターン17（擬似連（仮停止3回） 第2スーパーリーチはずれ）および変動パターン18（擬似連（仮停止3回） 第2スーパーリーチ当り）がある。

【0112】

「擬似連演出」は、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに、一旦大当り以外の表示結果となる仮停止図柄を仮停止させた後に、演出図柄の可変表示を再度実行する再変動演出が1回または複数回実行される演出である。擬似連演出では、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、擬似連チャンス目（例えば、「1」「1」「2」や「2」「2」「3」など）を構成する演出図柄が仮停止表示される。「左図柄」は「左」の図柄表示エリア9Lに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア9Cに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア9Rに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目は、特殊組み合わせに含まれる演出図柄の組み合わせとして、あらかじめ定められていればよい。

【0113】

変動パターン8（擬似連（仮停止1回） はずれ）は、1回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

【0114】

変動パターン9（擬似連（仮停止1回） ノーマルリーチはずれ）は、1回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、ノーマルリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

【0115】

変動パターン10（擬似連（仮停止1回） ノーマルリーチ当り）は、1回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、ノーマルリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（大当り図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

【0116】

変動パターン11（擬似連（仮停止1回） 第2スーパーリーチはずれ）は、1回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

## 【0117】

変動パターン12（擬似連（仮停止1回） 第2スーパーリーチ当り）は、1回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（大当り図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

## 【0118】

変動パターン13（擬似連（仮停止2回） ノーマルリーチはずれ）は、2回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、ノーマルリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

10

## 【0119】

変動パターン14（擬似連（仮停止2回） ノーマルリーチ当り）は、2回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、ノーマルリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（大当り図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

## 【0120】

変動パターン15（擬似連（仮停止2回） 第2スーパーリーチはずれ）は、2回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

20

## 【0121】

変動パターン16（擬似連（仮停止2回） 第2スーパーリーチ当り）は、2回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（大当り図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

## 【0122】

変動パターン17（擬似連（仮停止3回） 第2スーパーリーチはずれ）は、3回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（はずれ図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

30

## 【0123】

変動パターン18（擬似連（仮停止3回） 第2スーパーリーチ当り）は、3回の演出図柄の再変動（左中右の演出図柄を仮停止表示させた後に再び左中右の演出図柄を変動させること）が行われ、第2スーパーリーチの演出が行われた後に、左中右の演出図柄（大当り図柄）が確定（最終停止）するような変動パターンである。

## 【0124】

この実施の形態では、第2スーパーリーチ演出は、リーチ前予告演出または擬似連演出が実行された後に実行される。また、第2スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展するものであってもよいし、左図柄及び右図柄が停止した後に第2スーパーリーチのリーチ演出が実行されるものであってもよい。また、この実施の形態では、第1スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展するものは含まず、演出図柄の変動開始直後に実行される。

40

## 【0125】

また、この実施の形態では、擬似連演出が行われた後にリーチ演出が実行される変動パターンがあるが、擬似連演出が行われた場合には、リーチ演出が実行されないようにしてもよい。また、再変動が2回または3回実行される場合には、再変動が行われた後、必ず、表示結果ははずれ図柄になるもののリーチ演出が実行されるか、15R大当りになるか、突確大当りになるか、または小当りになるようにしてもよい。

## 【0126】

また、この実施の形態では、図6に示すように、変動パターンに応じて変動時間が固定的に定められているが、例えば、同じ種類の変動パターンによる変動（可変表示）が行わ

50

れる場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチを伴う変動パターンによる変動が行われる場合に、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターンによる変動が行われる場合に、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

#### 【0127】

また、遊技状態が確変状態または時短状態であるときには、各変動パターンのうち、所定の変動パターン（例えば、「通常変動はずれ」の変動パターン）の変動時間が短縮される（例えば、1/2の変動時間になる）。

#### 【0128】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム2（MR2）：大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

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

20

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

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

#### 【0129】

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

30

#### 【0130】

図8（A）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図8（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8（A）に記載されている数値が大当り判定値である。

40

#### 【0131】

図8（B），（C）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第1特別図柄用）には、図8（B）に記載されている各数値が設定

50

され、小当り判定テーブル（第2特別図柄用）には、図8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図8（B）、（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

#### 【0132】

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

#### 【0133】

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

#### 【0134】

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

#### 【0135】

図9は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図9に示す大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用乱数（ランダム2）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0136】

図9（A）には、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）が示されている。図9（B）には、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）が示されている。

#### 【0137】

通常大当りは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が多い回数（例えば、１５回）まで許容され、大当り遊技状態が終了すると、遊技状態を時短状態に変化させるような大当りである。確変大当りは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が多い回数（例えば、１５回）まで許容され、大当り遊技状態が終了すると、遊技状態を確変状態に変化させるような大当りである。突然確変大当りは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少なく大入賞口の開放時間が極めて短い（例えば、開放時間が０．５秒で開放回数が２回）大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。以下、突然確変大当り（突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態は特殊遊技状態の一例）を突確大当りまたは２ラウンド（２Ｒ）大当りということがある。また、通常大当りと確変大当りとを１５Ｒ大当りと総称することがある。

10

#### 【０１３８】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りの場合には大入賞口の開放回数は２回であるが、すなわち、突然確変大当りにもとづく大当り遊技のラウンド数は２であるが、突然確変大当りにもとづく大当り遊技のラウンド数を、通常大当りおよび確変大当りのラウンド数と同じ（例えば、１５ラウンド）にしてもよい。その場合には、１ラウンドの開放時間をさらに短くする（例えば、０．１秒にする）。

#### 【０１３９】

また、この実施の形態では、一例として、突然確変大当り特別図柄の停止図柄は「３」であり、確変大当りになるとときには特別図柄の停止図柄は確変大当り図柄である「７」であり、通常大当りになるとときには特別図柄の停止図柄は通常大当り図柄である「５」である。すなわち、大当りの種別と特別図柄の停止図柄の種別とは対応している。

20

#### 【０１４０】

図９（Ａ）には、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）が示されている。図９（Ｂ）には、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）が示されている。

30

#### 【０１４１】

高ベース状態では、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞することに比べて、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞する機会が多いので、図９（Ｂ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルが使用される機会が極めて多い。また、低ベース状態では、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞する機会はないので、図９（Ａ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルが使用される。

#### 【０１４２】

なお、図９（Ａ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いる場合にのみ「突然確変大当り」に振り分けられることがあり、図９（Ｂ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いる場合には「突然確変大当り」に振り分けられることはないが（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）、第２特別図柄の変動表示が行われる場合にも、「突然確変大当り」に振り分けられることがあるようにしてもよい。

40

#### 【０１４３】

なお、この実施の形態では所定の乱数を用いて大当りの種別を決定するが、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別が決まるようにしてもよい。

#### 【０１４４】

また、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別を決定する場合に、ある図柄（１つでもよいし複数でもよい）につい

50



ては、そのときの遊技状態に応じて、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行させる場合があったり、時短状態に移行させない場合があったりしてもよい。

【0145】

図10は、大当たりの種別と大当たり遊技後の遊技状態を示す説明図である。図10に示すように、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技後には、遊技状態は、確変状態かつ高ベース状態に制御される。確変大当たりにもとづく大当たり遊技後には、遊技状態は、確変状態かつ高ベース状態に制御される。通常大当たりにもとづく大当たり遊技後には、遊技状態は、通常状態（非確変状態）かつ高ベース状態（ただし、時短状態の終了まで）に制御される。

【0146】

図11は、ROM54に記憶されている変動パターン決定テーブルを示す説明図である。図11に示すように、変動パターン決定テーブルは、「15R大当たり」フィールド、「突確大当たり」フィールド、「小当たり」フィールドおよび「はずれ」フィールドを有し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0147】

例えば、可変表示結果を通常大当たりや確変大当たりにする旨の判定がなされたときには、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）と「15R大当たり」フィールドの値ともとづいて決定される。また、可変表示結果を突然確変大当たりにする旨の判定がなされたときには、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）と「突確大当たり」フィールドの値ともとづいて決定される。また、可変表示結果を小当たりにする旨の判定がなされたときには、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）と「小当たり」フィールドの値ともとづいて決定される。また、可変表示結果をはずれにする旨の判定がなされたときには、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）と「はずれ」フィールドの値ともとづいて決定される。

【0148】

図11に示す変動パターン決定テーブルによると、ノーマルリーチよりもスーパーリーチ（第1スーパーリーチまたは第2スーパーリーチ）が実行される変動パターンが選択されたときの方が大当たりとなる割合が高く、同じノーマルリーチや第2スーパーリーチが実行される場合であっても、擬似連の仮停止回数が多い方が大当たりとなる割合が高い。

【0149】

なお、この実施の形態では、保留記憶数に関わらず1つの変動パターン決定テーブルを使用するが、保留記憶数に応じて、異なる変動パターン決定テーブルを使用してもよい。その場合、例えば、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）が多い（例えば、3以上）場合に使用される変動パターン決定テーブルの「はずれ」フィールドでは、リーチ確率が低くなるように判定値が設定される。

【0150】

図12は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図12に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0151】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技

10

20

30

40

50

の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～8C05(H)の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C05(H)を表示結果特定コマンドという。

#### 【0152】

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

10

#### 【0153】

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

#### 【0154】

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

20

#### 【0155】

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

#### 【0156】

コマンドA001～A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドまたは小当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類または小当たりに応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドがある。コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

30

#### 【0157】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、非確変大当たり(通常大当たり)であったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たり遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。

40

#### 【0158】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(

50

第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

#### 【0159】

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

10

#### 【0160】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図12に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

#### 【0161】

20

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

#### 【0162】

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

30

#### 【0163】

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

40

#### 【0164】

図12に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

#### 【0165】

なお、コマンド8D01(H)(第1図柄変動指定コマンド)およびコマンド8D02

50

(H)(第2図柄変動指定コマンド)は、演出制御用マイクロコンピュータ100が、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装飾用(演出用)の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aにおいて飾り図柄の変動を行うのか、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飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【0166】

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

【0167】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0168】

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や小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。また、小当たりとする場合には小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、大当たりフラグや小当たりフラグは、大当たり遊技または小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

## 【 0 1 7 2 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 またはステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 5 または 8）に更新する。大当りフラグも小当りフラグもがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

10

## 【 0 1 7 3 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

20

## 【 0 1 7 4 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大当り遊技状態中または小当り遊技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 1 0 0 に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

## 【 0 1 7 5 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）：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 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

30

## 【 0 1 7 6 】

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

40

## 【 0 1 7 7 】

小当り開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。小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 1 0 0 に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する

50

。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 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0（1 0 進数））に更新する。

【 0 1 7 8 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 7 9 】

図 1 4 は、ステップ S 3 1 2 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 1 3 a と第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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 5 6 は、オンしたのが第 1 始動口スイッチ 1 3 a であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、CPU 5 6 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 2 1 2）。第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、ステップ S 2 2 1 に移行する。

【 0 1 8 0 】

第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 でなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 3）。また、CPU 5 6 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

【 0 1 8 1 】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態となった場合（すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 4 a がオン状態となった場合（すなわち、第 2 始動入賞口 1 4 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 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、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 0 1（H）をセットし、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 0 2（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、0 0（H）がセットされている。

【 0 1 8 2 】

図 1 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 1 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 1 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 1 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、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞にもとづいて入賞順に「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、RAM 5 5 に形成されている。「RAM に形成されている」とは、RAM 内の領域であることを意味する。

【 0 1 8 3 】

図 1 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 1 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、RAM 5 5 に形成されている。

【 0 1 8 4 】

10

20

30

40

50

始動口スイッチ通過処理において、CPU 56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップS215)。なお、ステップS215の処理では、ランダムR(大当り判定用乱数)およびソフトウェア乱数であるランダム2(図7参照)が、保存領域に格納される。

【0185】

次いで、CPU 56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS216)。また、CPU 56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算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS217)。そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS218)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

10

【0186】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、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S29)において演出制御コマンドを送信する。

【0187】

次いで、CPU 56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(ステップS221)。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU 56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S222)。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、CPU 56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13aがオンしているか否かを確認する(ステップS211参照)処理を行うようにしてもよい。

20

【0188】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU 56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS223)。また、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、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S224)。

30

【0189】

次いで、CPU 56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップS225)。なお、ステップS225の処理では、ランダムR(大当り判定用乱数)およびランダム2(図7参照)が、保存領域に格納される。

【0190】

次いで、CPU 56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS226)。また、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS227)。そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS228)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

40

【0191】

なお、ステップS213~218の処理とステップS223~228の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ(第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ)を選択したり始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)を選択する。

50

## 【0192】

図16および図17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

## 【0193】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図15（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S52）。「第1」を示すデータであれば、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S53）。「第1」を示すデータでなければ、すなわち「第2」を示すデータであれば、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S54）。

## 【0194】

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

## 【0195】

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

## 【0196】

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

## 【0197】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致している。

## 【0198】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（ステップS57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

## 【0199】

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

10

20

30

40

50



す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

#### 【0200】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図8参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りまたは小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

10

#### 【0201】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

20

#### 【0202】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。

30

#### 【0203】

ランダムRの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ランダムRの値が小当り判定値のいずれかと一致するか否かを確認する（ステップS62）。一致した場合には、小当りフラグをセットする（ステップS63）。そして、ステップS75に移行する。小当り判定値に一致しない場合には、そのままステップS75に移行する。

40

#### 【0204】

ステップS71では、CPU56は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図8（C）に示す大当り種別判定テーブル131を選択する（ステップS72）。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。また、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変

50

大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0205】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には、2ラウンド大当り図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別を「通常大当り」または「確変大当り」に決定した場合には、「3」または「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0206】

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

【0207】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS301)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当り種別が15R大当り(通常大当りまたは確変大当り)である場合には(ステップS92)、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用する変動パターン判定テーブルのフィールドとして、「15R大当り」フィールド(図11参照)を選択する(ステップS93)。そして、ステップS101に移行する。

20

【0208】

大当り種別が15R大当りでない場合には、変動パターンを決定するために使用する変動パターン判定テーブルのフィールドとして、「突確大当り」フィールド(図11参照)を選択する(ステップS94)。そして、ステップS101に移行する。

【0209】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS95)。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターンを決定するために使用する変動パターン判定テーブルのフィールドとして、「小当り」フィールド(図11参照)を選択する(ステップS96)。そして、ステップS101に移行する。

30

【0210】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、変動パターンを決定するために使用する変動パターン判定テーブルのフィールドとして、「はずれ」フィールド(図11参照)を選択する(ステップS97)。そして、ステップS101に移行する。

【0211】

ステップS101では、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、ステップS93、S94、S96、S97の処理で選択した変動パターン決定テーブルのフィールドを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。

40

【0212】

なお、始動入賞のタイミングでランダム3(変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。また、この実施の形態では、変動パターン判定用乱数を用いて直接変動パターンが決定されるが、あらかじめ変動パターンを変動パターン種別にグループ化し、まず、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン

50

種別を決定し、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から、変動パターン判定用乱数を用いて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0213】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS103)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS104)。

10

【0214】

次に、CPU56は、また、特別図柄の変動を開始する(ステップS105)。具体的には、例えば、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS106)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理(ステップS302)に対応した値に更新する(ステップS107)。

【0215】

なお、はずれと決定されている場合において、リーチに関わりなく変動パターンを決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターンを決定するようにしてもよい。その場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン決定テーブル(非リーチの変動パターンのみを含むもの)と、リーチ用の変動パターン判定テーブル(リーチの変動パターンのみを含むもの)とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン決定テーブルを選択して、変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0216】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合に、合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。

30

【0217】

図19は、表示結果特定コマンド送信処理(ステップS302)を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図12参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS110)。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS111, S112)。大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS113, S114)。確変大当りでも突然確変大当りでもないときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS115)。

40

【0218】

CPU56は、ステップS116の処理で小当りフラグがセットされていることを確認したときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS117)。小当りフラグがセットされていないときには、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS118)。

【0219】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンド

50

を送信する（ステップS 1 1 9）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU 5 6は、送信した表示結果特定コマンドをRAM 5 5における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

#### 【0 2 2 0】

その後、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 0）。

#### 【0 2 2 1】

図20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 6）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

#### 【0 2 2 2】

図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS 1 3 9に移行する（ステップS 1 3 3）。

20

#### 【0 2 2 3】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かは、RAM 5 5に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

#### 【0 2 2 4】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 6）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当たりおよび確変大当たり（15ラウンド大当たり）の場合には15回。突然確変大当たり（2ラウンド大当たり）の場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 7）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 8）。

40

#### 【0 2 2 5】

ステップS 1 3 9では、CPU 5 6は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS 1 4 0）。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短フラグをリセットする（ステップS 1 4 2）。そして、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 3）。小当たりフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 4）。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことを例えば

50

、演出表示装置 9 において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ S 1 4 5)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(2回)をセットする(ステップ S 1 4 6)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(ステップ S 3 0 8)に対応した値に更新する(ステップ S 1 4 7)。小当りフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップ S 3 0 0)に対応した値に更新する(ステップ S 1 4 8)。

【0226】

図 2 2 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(ステップ S 3 0 5)を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する(ステップ S 4 0 1)。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し(ステップ S 4 0 2)、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ、処理を終了する。

10

【0227】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には、CPU 5 6 は、大入賞口の開放中(ラウンド中)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A 1 X X (H))を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う(ステップ S 4 0 3)。なお、CPU 5 6 は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU 5 6 は、は、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口(特別可変入賞球装置 2 0)を開放する制御を行うとともに(ステップ S 4 0 4)、開放回数カウンタの値を - 1 する(ステップ S 4 0 5)。

20

【0228】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する(ステップ S 4 0 6)。例えば、15 ラウンド大当りの場合には最大時間は 29 秒であり、突然確変大当りまたは小当りの場合には最大時間は 0.5 秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理(ステップ S 3 0 6)に応じた値に更新する(ステップ S 4 1 5)。

【0229】

図 2 3 および図 2 4 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理(ステップ S 3 0 6)を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する(ステップ S 4 2 0)。

30

【0230】

そして、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否か確認する(ステップ S 4 2 1)。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは、カウントスイッチ 2 3 がオンしたか否かを確認し(ステップ S 4 3 2)、カウントスイッチ 2 3 がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ 2 3 がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を + 1 する(ステップ S 4 3 3)。そして、CPU 5 6 は、入賞個数カウンタの値が所定数(例えば 10)になっているか否か確認する(ステップ S 4 3 4)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S 4 2 1 と S 4 3 2 の判定順は逆でもよい。

40

【0231】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU 5 6 は、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う(ステップ S 4 3 5)。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)(ステップ S 4 3 6)。

【0232】

次いで、CPU 5 6 は、開放回数カウンタの値を確認する(ステップ S 4 3 8)。開放回数カウンタの値が 0 でない場合には、CPU 5 6 は、大入賞口の開放後(ラウンドの終了後)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A 2 X X (H))を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う(ステッ

50

プ S 4 3 9 )。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間(インターバル期間)に相当する値を設定し(ステップ S 4 4 0)、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップ S 3 0 5)に応じた値に更新する(ステップ S 4 4 1)。なお、インターバル期間は、例えば 5 秒である。突然確変大当たりや小当たりのときは 1 5 R 大当たりより短い期間としてもよい。

#### 【 0 2 3 3 】

開放回数カウンタの値が 0 である場合には、CPU 5 6 は、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間(大当たり遊技が終了したことを例えば、演出表示装置 9 において報知する時間)に相当する値を設定し(ステップ S 4 4 2)、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理(ステップ S 3 0 7)に応じた値に更新する(ステップ S 4 4 3)。

10

#### 【 0 2 3 4 】

図 2 5 は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理(ステップ S 3 0 7)を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 5 6 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップ S 1 5 0)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 1 5 4 に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし(ステップ S 1 5 1)、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ S 1 5 2)。ここで、確変大当たりであった場合には大当たり終了 2 指定コマンドを送信し、突然確変大当たりであった場合には小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当たり終了 1 指定コマンドを送信する。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当たり終了表示が行われている時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ S 1 5 3)、処理を終了する。なお、ステップ S 1 5 2 の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップ S 4 4 2 の前で実行してもよい。

20

#### 【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 5 4 では、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 5 6 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否かを確認する(ステップ S 1 5 5)。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当たりの種別が通常大当たりであったか否かを確認する(ステップ S 1 5 6)。

#### 【 0 2 3 6 】

大当たりの種別が通常でない場合には、確変フラグをセットし(ステップ S 1 5 9)、時短フラグをセットして(ステップ S 1 6 0)、遊技状態を確変状態に移行させる。そして、ステップ S 1 6 1 に移行する。大当たりの種別が通常大当たりであった場合には、時短フラグをセットし(ステップ S 1 5 7)、時短回数カウンタに例えば 1 0 0 をセットする(ステップ S 1 5 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップ S 3 0 0)に対応した値に更新する(ステップ S 1 6 1)。

30

#### 【 0 2 3 7 】

なお、取り扱うタイマやフラグは異なるものの、ステップ S 3 0 8 の小当たり開放前処理はステップ S 3 0 5 の大当たり開放前処理と同様の処理であり、ステップ S 3 0 9 の小当たり開放中処理はステップ S 3 0 6 の大入賞口開放中処理と同様の処理であり、ステップ S 3 1 0 の小当たり終了前処理はステップ S 3 0 7 の大当たり終了処理と同様の処理である。

40

#### 【 0 2 3 8 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 2 6 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2 m s)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップ S 7 0 1)。その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視(ステップ S 7 0 2)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割

50

込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、ステップS704～S709の演出制御処理を実行する。

#### 【0239】

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

10

#### 【0240】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS706）。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS707）。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS708）。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS709）。その後、ステップS702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

20

#### 【0241】

図27および図28は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

#### 【0242】

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

30

#### 【0243】

コマンド受信バッファとして、例えば、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかが示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

40

#### 【0244】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図12参照）であるのか解析する。

#### 【0245】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演

50

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

【0246】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、その表示結果特定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンドのいずれか)を、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0247】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

10

【0248】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS623)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS624)。受信した演出制御コマンドが小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドであれば(ステップS625)、演出制御用CPU101は、小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。

【0249】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS627)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS629)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS630)。

20

【0250】

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

【0251】

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

30

【0252】

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

【0253】

40

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば(ステップS645)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする(ステップS646)。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば(ステップS647)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする(ステップS648)。

【0254】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS649)。そして、ステップS611に移行する。

【0255】

50



図29は、飾り図柄（第1飾り図柄および第2飾り図柄）の可変表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。そして、図29に示すように、所定時間（例えば、0.5秒）毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のLEDが点灯している状態にする（図29（A）参照）。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のLEDが点灯している状態にする（図29（B）参照）。

【0256】

図30は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図30に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1、擬似連第2変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-2、擬似連第3変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-3、示唆演出実行回数決定用の乱数SR5-1、示唆演出実行タイミング決定用の乱数SR5-2、示唆演出実行パターン決定用の乱数SR5-3、第1特定演出（滑り）パターン判定用の乱数SR6-1を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【0257】

滑り仮停止図柄決定用の乱数SR3は、「滑り」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全てまたは一部において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0258】

擬似連第1変動時仮停止図柄の乱数SR4-1は、初回変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。また、擬似連第2変動時仮停止図柄の乱数SR4-2は、1回目の仮停止に続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。また、擬似連第3変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-3は、2回目の仮停止に続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【0259】

示唆演出実行回数決定用の乱数SR5-1は、示唆演出を実行する回数を決定するために用いられる乱数である。また、示唆演出実行タイミング決定用の乱数SR5-2は、示唆演出を実行するタイミングを決定するために用いられる乱数である。示唆演出実行パターン決定用の乱数SR5-3は、示唆演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した示唆演出パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定するために用いられる乱数である。この実施の形態では、示唆演出として、例えば、第1スーパーリーチまたは第2スーパーリーチ演出中の所定のタイミングで演出表示装置9の表示画面に所定のキャラクタ画像や背景を表示させる演出が実行される。演出制御用CPU101は、演出の態様が異なる複数種類の示唆演出を実行可能であり、例えば、示唆演出実行パターン決定用の乱数SR5-3と、大当り図柄が導出表示されるか否かとに応じて、実行する示唆演出を決定する。

【0260】

第1特定演出パターン判定用の乱数SR6-1は、「滑り」の特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のうちのいずれかに決定するために用いられる乱数である。

【0261】

図31は、図26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S7

10

20

30

40

50

05)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S808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。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

図32は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS81

10

20

30

40

50

2)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に応じた値に更新する（ステップS813）。

【0271】

図33は、図31に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当りにすることに決定されているか否か確認する（ステップS820）。演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当りにすることに決定されているか否かを、表示結果特定コマンド格納領域に格納されているデータ（表示結果特定コマンド）で確認できる。大当たりにも小当りにすることにも決定されていない場合には、ステップS823に移行する。

10

【0272】

大当たりまたは小当りにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1を抽出し、抽出した乱数にもとづいて左中右の最終停止図柄を決定する（ステップS821）。そして、ステップS822に移行する。

【0273】

なお、この実施の形態では、突確大当たり図柄および小当たり図柄（突確大当たり／小当りの場合のチャンス目）については、左図柄と第1最終停止図柄決定用乱数による判定値とが対応して設定されているテーブルを用いて左図柄を決定し、左図柄に1を加えた図柄を中図柄とし、中図柄に1を加えた図柄を右図柄とするが、8種類の小当たり図柄のそれぞれと、第1最終停止図柄決定用乱数と比較される判定値とが対応して設定されているテーブルを設け、第1最終停止図柄決定用乱数を用いて、直接、突確大当たり図柄および小当たり図柄（左中右の図柄の組み合わせ）を決定してもよい。すなわち、テーブルに設定されている突確大当たり図柄および小当たり図柄から、第1最終停止図柄決定用乱数と一致する判定値に対応する突確大当たり図柄および小当たり図柄を選択するようにしてもよい。

20

【0274】

ステップS823では、演出制御用CPU101は、リーチすることになるか否か確認する。リーチすることになるか否かは、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドによって確認される。リーチしない場合には、演出制御用CPU101は、第1～第3最終停止図柄決定用乱数SR1-1～SR1-3を抽出し、抽出した乱数にもとづいて左中右の最終停止図柄を決定する（ステップS824）。そして、ステップS822に移行する。なお、演出制御用CPU101は、決定した左中右の最終停止図柄が、リーチ図柄（左右図柄が一致）、チャンス目または擬似連図柄に一致した場合には、左中右のいずれかの図柄をずらして、リーチ図柄、チャンス目または擬似連図柄に一致しないようにする。

30

【0275】

リーチする場合には、演出制御用CPU101は、第1、第2最終停止図柄決定用乱数SR1-1、SR1-2を抽出し、抽出した乱数にもとづいて左中右の最終停止図柄を決定する（ステップS825）。この場合、例えば、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1の値に応じて左右図柄を決定し、第2最終停止図柄決定用乱数SR1-2の値に応じて中図柄を決定する。なお、決定した最終停止図柄が大当たり図柄になった場合には、中図柄をずらして、大当たり図柄に一致しないようにする。そして、ステップS822に移行する。

40

【0276】

ステップS822では、演出制御用CPU101は、S821、S824、S825の処理で決定した左中右の演出図柄を示すデータをRAMの保存領域に保存する。

【0277】

この実施の形態では、突然確変大当たり後に高確高ベースに移行されるが、演出制御用CPU101は、突然確変大当たりまたは小当たりになるか否か確認し、突然確変大当たりまたは小当たりになる場合に、確変潜伏モード突入フラグをセットするようにしてもよい。なお、大当たり遊技または小当たり遊技が終了したときに、確変潜伏モード突入フラグがセットされ

50

ている場合には、演出状態が確変潜伏モードに移行する。

【0278】

ステップS822の処理に続いて、演出制御用CPU101は、「滑り」の可変表示演出を実行するための設定を行う(ステップS826)。例えば、演出制御用CPU101は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する。このとき、「滑り」の可変表示演出が実行されると判定した場合には「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される演出図柄などを決定する。

【0279】

ステップS826の処理に続いて、演出制御用CPU101は、擬似連演出の具体的な演出内容を設定するための擬似連演出設定処理を実行する(ステップS827)。

10

【0280】

擬似連演出設定処理は、例えば、以下のように実行される。まず、演出制御用CPU101は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが「擬似連」の可変表示演出を実行する場合に対応した擬似連変動パターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、例えば、変動パターンが、図6に示す変動パターン番号8~18のいずれかであるか否かを判定すればよい。擬似連変動パターンでないと判定された場合には、演出制御用CPU101は、擬似連演出設定処理を終了する。

【0281】

20

また、擬似連変動パターンであると判定された場合には、演出制御用CPU101は、「擬似連」の可変表示演出における1回目の仮停止図柄を決定する。ここでは、演出制御用CPU101は、「擬似連」の可変表示演出における1回目の仮停止図柄として、擬似連チャンス目を構成する演出図柄の組合せを決定する。

【0282】

このとき、例えば、複数種類の擬似連チャンス目のいずれかに略均等割合で決定されるのではなく、可変表示結果が「大当たり」となるか否かや、変動パターン(擬似連変動の回数など)に応じて、異なる割合でいずれかに決定されるようにしてもよい。このようにすることで、いずれの擬似連チャンス目となるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高いことや、擬似連変動の回数が多くなりやすいことなどを示唆することができるようになる。

30

【0283】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンが擬似連変動1回である変動パターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、例えば、変動パターンが、図6に示す、変動パターン番号8~12のいずれかであるか否かを判定すればよい。そして、擬似連変動1回である変動パターンであると判定された場合には、演出制御用CPU101は、擬似連演出設定処理を終了する。

【0284】

また、擬似連変動が1回である変動パターンでないと判定された場合、演出制御用CPU101は、「擬似連」の可変表示演出における2回目の仮停止図柄を決定する。なお、2回目の仮停止図柄の決定割合を1回目と異ならせるようにしてもよい。

40

【0285】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンが擬似連変動2回である変動パターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、例えば、変動パターンが、図6に示す、変動パターン番号13~16のいずれかであるか否かを判定すればよい。擬似連変動が2回である変動パターンであると判定された場合には、演出制御用CPU101は、擬似連演出設定処理を終了する。

【0286】

また、擬似連変動が2回である変動パターンでないと判定された場合には、演出制御用CPU101は、「擬似連」の可変表示演出における3回目の仮停止図柄を決定し、擬似

50

連演出設定処理を終了する。なお、3回目の仮停止図柄の決定割合を1回目や2回目と異ならせるようにしてもよい。

【0287】

ステップS827にて以上のような擬似連演出設定処理を実行した後は、演出制御用CPU101は、示唆演出の具体的な演出内容を設定するための示唆演出設定処理を実行する(ステップS828)。

【0288】

図34は、ステップS828の示唆演出設定処理を示すフローチャートである。示唆演出設定処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンが、スーパーリーチ(第1スーパーリーチまたは第2スーパーリーチ)を伴う変動パターンであるか否かを判定する(ステップS82801)。ステップS82801では、変動パターンが、図6に示す、変動パターン番号4~7, 11~12, 15~18のいずれかであるか否かを判定すればよい。スーパーリーチを伴わない変動パターンであると判定された場合(ステップS82801; No)、演出制御用CPU101は、示唆演出設定処理を終了する。

【0289】

スーパーリーチ演出を伴う変動パターンであると判定された場合(ステップS82801; Yes)、演出制御用CPU101は、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出の回数を決定する(ステップS82802)。

【0290】

図35は、示唆演出実行回数決定用テーブルの一例を示す説明図である。ステップS82802では、演出制御用CPU101は、示唆演出実行回数決定用乱数SR5-1を抽出し、抽出した乱数と図35に示される示唆演出実行回数決定用テーブルとにもとづいて、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出の回数を決定する。図35に示されるように、いずれのスーパーリーチ演出中であっても、はずれ時よりも大当たり時の方が、多くの示唆演出が実行される割合が高い。よって、遊技者にとっては、多くの示唆演出が実行されることが望ましい。また、この実施の形態では、図35に示されるように、第1スーパーリーチ演出中の示唆演出の上限実行回数は3回であり、第2スーパーリーチ演出中の示唆演出の上限実行回数は1回である。したがって、第1スーパーリーチ演出では第2スーパーリーチ演出よりも多くの示唆演出が実行される可能性があるため、第1スーパーリーチ演出の興趣を向上させることができる。また、図35に示されるような上限実行回数に限らず、示唆演出の上限実行回数が4回以上と定められていてもよい。ただし、第2スーパーリーチ演出中よりも第1スーパーリーチ演出中の方が、示唆演出の上限実行回数が多くなるように定めるものとする。

【0291】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS82802の決定結果から、スーパーリーチ演出中に示唆演出を実行するか否かを判定する(ステップS82803)。そして、示唆演出を実行しないと判定された場合には、演出制御用CPU101は、示唆演出設定処理を終了する。なお、図34に示される例では、ステップS82802で示唆演出を実行する回数を決定し、ステップS82803で決定結果に基づいて示唆演出を実行するか否かを判定する処理が行われているが、この処理順は逆であってもよい。例えば、あらかじめ示唆演出を含む変動パターンと含まない変動パターンとを識別できるように定めおき、変動パターンに基づいて、示唆演出を実行するか否かを判定し、判定結果に応じて示唆演出の実行回数を決定するようにしてもよい。

【0292】

一方、示唆演出を実行すると判定された場合には(ステップS82803; Yes)、演出制御用CPU101は、示唆演出を実行するタイミングを決定する(ステップS82804)。

【0293】

図36は、示唆演出実行タイミング決定用テーブルの一例を示す説明図である。ステップS82804では、演出制御用CPU101は、示唆演出実行タイミング決定用乱数S

R 5 - 2を抽出し、抽出した乱数と図 3 6 に示される示唆演出実行タイミング決定用テーブルとにもとづいて、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出のタイミングを決定する。なお、図 3 6 に示される例では、大当たり時には、第 1 示唆タイミングよりも第 2 示唆タイミング、第 2 示唆タイミングよりも第 3 示唆タイミングに示唆演出が実行される割合が高くなるように定められているが、このような優先順位に限らず、例えば、早いタイミングで実行される割合が高くなるように定めてもよいし、いずれか特定のタイミングで実行される割合が高くなるように定めてもよい。

【 0 2 9 4 】

図 3 8 は、示唆演出実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。この実施の形態では、図 3 8 に示されるように、第 1 スーパーリーチ演出中の示唆演出の実行タイミングは、第 1 示唆タイミング、第 2 示唆タイミングおよび第 3 示唆タイミングの 3 回であり、第 2 スーパーリーチ演出中の示唆演出の実行タイミングは、第 3 示唆タイミングのみの 1 回である。また、第 2 スーパーリーチ演出が、リーチ演出前の予告演出や擬似連演出などが実行された後（第 2 リーチタイミング）に実行されるのに対して、第 1 スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始直後（第 1 リーチタイミング）に実行される。このように、第 1 スーパーリーチ演出は、第 2 スーパーリーチ演出のように実行前に予告演出や擬似連演出などが実行されることはないものの、第 2 スーパーリーチ演出よりも示唆演出が実行され得るタイミングが多い。したがって、リーチ演出前に特定の演出が実行されない第 1 スーパーリーチ演出の興趣を向上させることができる。なお、図 3 6 , 図 3 8 に示される例では、第 2 スーパーリーチ演出中に示唆演出を実行可能なタイミングは、第 1 スーパーリーチ演出中の第 3 示唆タイミングと同じ第 3 示唆タイミングであるが、第 1 示唆タイミングまたは第 2 示唆タイミングであってもよいし、それらと異なるタイミング（すなわち、第 1 スーパーリーチ演出中のいずれの示唆タイミングとも異なるタイミング）であってもよい。

【 0 2 9 5 】

図 3 9 は、第 1 スーパーリーチ演出開始時の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、第 1 スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始直後（変動開始と同時に含む）に実行される。図 3 9 ( a 1 ) ~ ( a 3 ) は、演出図柄の変動開始直後に実行される第 1 スーパーリーチ演出の具体例である。この例では、図 3 9 ( a 1 ) のように「はずれ図柄」が導出表示された後に、全図柄の変動が開始される（図 3 9 ( a 2 ) ）。そして、次のコマ（具体的には、演出図柄が 1 つ分変動するタイミング）で左右の図柄が停止表示されてリーチ状態となり（図 3 9 ( a 3 ) ）、第 1 スーパーリーチ演出が開始される。また、図 3 9 ( b 1 ) ~ ( b 2 ) は、演出図柄の変動開始と同時に実行される第 1 スーパーリーチ演出の具体例である。この例では、図 3 9 ( b 1 ) のように「はずれ図柄」が導出表示された後に、中図柄の変動が開始されるとともに左右の図柄が停止表示されてリーチ状態となり（図 3 9 ( b 2 ) ）、第 1 スーパーリーチ演出が開始される。このように、第 1 スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始直後に実行されるため、意外性を生じさせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 6 】

なお、この実施の形態では、ステップ S 8 2 8 0 2 で示唆演出の実行回数を決定し、決定結果に基づいて、ステップ S 8 2 4 0 4 で示唆演出を実行するタイミングを決定する例が示されているが、示唆演出の実行回数および実行タイミングを決定する方法は、これに限られない。例えば、示唆演出を実行可能な示唆タイミングごとに示唆演出を実行するか否かを抽選して決定するようにしてもよい。具体的には、図 3 8 に示される例では、変動パターンに第 1 スーパーリーチ演出が含まれる場合、第 1 示唆タイミング、第 2 示唆タイミングおよび第 3 示唆対タイミングで示唆演出を実行するか否かをそれぞれ抽選で決定する。また、変動パターンに第 2 スーパーリーチ演出が含まれる場合には、第 3 示唆対タイミングで示唆演出を実行するか否かを抽選で決定する。

【 0 2 9 7 】

ステップ S 8 2 8 0 4 で示唆演出を実行するタイミングが決定されると、演出制御用 C

10

20

30

40

50

P U 1 0 1 は、示唆演出の実行パターンを決定する（ステップ S 8 2 8 0 5 ）。

【 0 2 9 8 】

図 3 7 は、示唆演出実行パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。ステップ S 8 2 8 0 5 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、示唆演出実行パターン決定用乱数 S R 5 - 3 を抽出し、抽出した乱数と図 3 7 に示される示唆演出実行パターン決定用テーブルとにもとづいて、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出の実行パターンを決定する。図 3 7 に示す例では、複数種類の示唆演出があり、具体的には、信頼度高の示唆演出と、信頼度中の示唆演出と、信頼度低の示唆演出とがある。そして、はずれ時よりも大当たり時のほうが、信頼度が高い示唆演出が多く実行される割合が高くなるように定められている。なお、図 3 7 に示す例では、信頼度高の示唆演出が 2 回、信頼度中の示唆演出が 1 回実行される場合、信頼度中の示唆演出が 1 回目に実行されるパターンに決定される割合が高い。すなわち、遅いタイミングで実行される示唆演出の方が、早いタイミングで実行される示唆演出よりも信頼度が高いパターンに決定される割合が高い。また、信頼度高の示唆演出が実行された後には信頼度低の示唆演出が実行されないように定められている。このように、図 3 7 に示す例では、実行される示唆演出の信頼度が回数を重ねるごとに低くなるものが少なくなるように定められるとともに、実行される示唆演出の信頼度が極端に低くなるものがないように定められている。このように定められることで、遊技者が一度抱いた期待感が損なわれることを防ぐことができる。なお、図 3 7 に示す例に限らず、例えば、はずれ時には前回（ 2 回目における 1 回目、 3 回目における 1 回目または 2 回目）よりも信頼度が低い示唆演出が実行される割合が高くなるように定めてもよい。この場合には、信頼度高の示唆演出の後に信頼度低の示唆演出が実行されると、大当たりの期待度が低くなる。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 8 2 8 0 5 の処理の後、または、示唆演出を実行しないと判定された場合（ステップ S 8 2 8 0 3 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 0 1 は、示唆演出設定処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

以上のようにして決定された示唆演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M の所定格納領域（示唆演出格納領域）に格納（設定）される。

【 0 3 0 1 】

擬似連演出設定処理および示唆演出設定処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 8 2 9 ） 。 このとき、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、擬似連演出や示唆演出を実行する場合には、その擬似連演出や示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 2 9 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 3 0 ） 。

【 0 3 0 2 】

図 4 0 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 0 1 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置 9 の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データ

に設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクター画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ 27 からの音出力を制御する。

#### 【0303】

図 40 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンや示唆演出の内容に応じて用意されている。なお、示唆演出を実行可能に構成する場合において、示唆演出を実行することに決定されている場合には、示唆演出に対応したデータが設定されているプロセステーブルを選択し、示唆演出を実行することに決定されていない場合には、示唆演出に対応したデータが

10

#### 【0304】

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

#### 【0305】

なお、この実施の形態では、擬似連が実行される場合には、ステップ S 829 において選択されたプロセステーブルに従って擬似連中の初回変動が実行され、その後、再変動ごとにプロセスデータを切り替えてプロセスタイマを再スタートさせることによって、各再変動（最終変動を含む）が実行されるものとする。また、この実施の形態では、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するタイミングでも、プロセスデータを切り替えてプロセスタイマを再スタートさせることによって、スーパーリーチへの発展演出が実行されるものとする。

20

#### 【0306】

なお、擬似連やスーパーリーチが実行される場合であっても、プロセスデータの切り替えを行うことなく、ステップ S 829 で再変動やスーパーリーチへの発展演出も含めたプロセスデータを一括して選択して擬似連やスーパーリーチを伴う演出図柄の変動表示を実

30

#### 【0307】

図 41 は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置 9、LED 等の発光体、スピーカ 27、可動部材 78、および演出羽根役物 79a、79b を制御する処理を繰り返すことによって、1 回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されて

40

#### 【0308】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 830 の処理に続いて、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27）の制御を開始する（ステップ S 831）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP 109 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 2

50



7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。

【0309】

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

【0310】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップS832)。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップS802)に対応した値にする(ステップS833)。

10

【0311】

図42は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS840A)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS840B)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS841のY)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップS842)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップS843)。

20

【0312】

その後、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS844)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS846)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS845のY)、ステップS846に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。

30

【0313】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターンにもとづいてステップS840B～S843の処理を実行する場合は、上述したように、複数回の演出図柄の擬似変動が実行されるように演出表示装置9の表示制御が実行される。すなわち、擬似連変動パターンに対応するプロセステーブルには、擬似連の演出を示す演出制御データも設定されている。

【0314】

図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(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S870)。停止図柄表示フラグがセットされているれば、ステップS877に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄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停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS871～S876の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS877に移行する。

40

50

## 【 0 3 1 5 】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS871）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、小当り図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS872）。

## 【 0 3 1 6 】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、遊技制御用マイクロコンピュータ560から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

10

## 【 0 3 1 7 】

ステップS872で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しない場合（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、所定のフラグをリセットする（ステップS874）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図31のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。

20

## 【 0 3 1 8 】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS875）。

## 【 0 3 1 9 】

ステップS872の処理で小当り図柄または大当り図柄を停止表示した場合には、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）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1指定コマンド受信フラグまたは大当り開始2指定コマンド受信フラグ）または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS877）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS878）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS879）。

30

## 【 0 3 2 0 】

なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップS879の処理では、演出制御用CPU101は、通常大当りまたは確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドを受信しているとき）には、「15回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、小当りまたは突然確変大当りに決定されているとき（具体的には、表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドを受信しているとき）は、「2回開放遊技開始報知（突然確変大当り・小当り共通）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS880）、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材

40

50

78と演出羽根役物79a, 79b)の制御を実行する(ステップS881)。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS882)。

#### 【0321】

次に、示唆演出の具体例について説明する。図44は、示唆演出の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面に所定の画像が表示される示唆演出が実行される。具体的には、図44に示されるような画像が表示される示唆演出が実行される。この実施の形態では、第1のタイミングで図44(a1)または図44(a2)の画像が表示される示唆演出が実行可能であり、第2のタイミングで図44(b1)または図44(b2)の画像が表示される示唆演出が実行可能であり、第3のタイミングで図44(c1)または図44(c2)の画像が表示される示唆演出が実行可能であり、第4のタイミングで図44(d1)または図44(d2)の画像が表示される示唆演出が実行可能である。また、図44(a2)の画像が表示される示唆演出(信頼度高)は、図44(a1)の画像が表示される示唆演出(信頼度中)よりも信頼度が高い。また、図44(b2)の画像が表示される示唆演出(信頼度高)は、図44(b1)の画像が表示される示唆演出(信頼度中)よりも信頼度が高い。また、図44(c2)の画像が表示される示唆演出(信頼度高)は、図44(c1)の画像が表示される示唆演出(信頼度中)よりも信頼度が高い。また、図44(d2)の画像が表示される示唆演出(信頼度高)は、図44(d1)の画像が表示される示唆演出(信頼度中)よりも信頼度が高い。なお、図44では、各タイミングで実行可能な示唆演出が限定されている例が示されているが(例えば、第1のタイミングでは図44(a1)または図44(a2)の画像が表示される示唆演出が実行される)、示唆演出の実行形態はこの例に限られない。例えば、各タイミングで任意の示唆演出が実行されてもよいし、同じ示唆演出が異なるタイミングで実行されてもよい。

#### 【0322】

次に、予告演出の具体例について説明する。ここでは、示唆演出と予告演出とを区別するために、大当り図柄が導出表示される可能性をリーチ演出中に示唆する演出を示唆演出という。また、大当り図柄が導出表示される可能性をリーチ演出前に示唆する演出を予告演出(またはリーチ前予告)という。なお、予告演出は、示唆演出と同様に、必ず実行されるものではなく、大当り時に実行される割合が高い。

#### 【0323】

図45は、予告演出の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面に所定の画像が表示される予告演出が実行される。具体的には、図45に示されるような画像(キャラクタ画像)が表示される予告演出が実行される。図45に示されるように、予告演出はリーチ演出前に実行される。また、図45(a), (b), (c)に示されるように、それぞれ異なる画像(キャラクタ画像)が表示される複数種類の予告演出が実行される。また、予告演出は、表示される画像に応じて信頼度が異なる。図45の例では、図45(a)の画像が表示される予告演出は信頼度低である。また、図45(b)の画像が表示される予告演出は信頼度中である。また、図45(c)の画像が表示される予告演出は信頼度高である。

#### 【0324】

続いて、示唆演出が実行される第1スーパーリーチ演出の具体例について説明する。図46は、示唆演出が実行される第1スーパーリーチ演出の具体例を示す説明図である。図46に示される例では、第1スーパーリーチ演出として、演出表示装置9の表示画面において所定のキャラクタが岩を砕くチャレンジを行う演出が実行されている。

#### 【0325】

図46に示される例では、図46(a)のように「はずれ図柄」が導出表示された後に、中図柄の変動が開始されるとともに左右の図柄が停止表示されてリーチ状態となり、第1スーパーリーチ演出が開始され、1回目の示唆演出が実行される(図46(b))。次いで、2回目の示唆演出が実行され(図46(c))、第1スーパーリーチ演出が進行さ

れた後に(図46(d))、3回目の示唆演出が実行される(図46(e))。その後、大当たり時には、演出表示装置9の表示画面において岩を砕くチャレンジに成功する演出が実行され(図46(f1))、大当たり図柄が導出表示される(図46(g1))。また、はずれ時には、3回目の示唆演出が実行された後に、演出表示装置9の表示画面において岩を砕くチャレンジに失敗する演出が実行され(図46(f2))、はずれ図柄が導出表示される(図46(g2))。

#### 【0326】

続いて、示唆演出が実行される第2スーパーリーチ演出の具体例について説明する。図47は、示唆演出が実行される第2スーパーリーチ演出の具体例を示す説明図である。図47に示される例では、第2スーパーリーチ演出として、演出表示装置9の表示画面において所定のキャラクタが他のキャラクタと戦闘を行う演出が実行されている。なお、図46に示される第1スーパーリーチ演出が演出図柄の変動開始直後に開始されるのに対して、図47の例では、第2スーパーリーチは、予告演出が実行された後に開始される。

#### 【0327】

図47に示される例では、図47(a)ように「はずれ図柄」が導出表示された後に、全図柄の変動が開始され(図47(b))、予告演出が実行される(図47(c))。なお、予告演出は、変動開始時や図柄変動中、擬似連演出における再変動中などの第2スーパーリーチ演出開始前の任意のタイミングで実行される。また、予告演出は、第2スーパーリーチ演出前に必ずしも実行されなくてもよい。次いで、図47(d)のように左右の図柄が停止表示されてリーチ状態となった後に、リーチが発展し(図47(e))、第2スーパーリーチ演出が開始される(図47(f))。そして、第2スーパーリーチ演出が進行された後に(図47(g))、示唆演出が実行される(図47(h))。その後、大当たり時には、演出表示装置9の表示画面において戦闘で勝利する演出が実行され(図47(i1))、大当たり図柄が導出表示される(図47(j1))。また、はずれ時には、示唆演出が実行された後に、演出表示装置9の表示画面において戦闘で敗北する演出が実行され(図47(i2))、はずれ図柄が導出表示される(図47(j2))。

#### 【0328】

図46に示される例では、演出図柄の変動開始直後に、第1スーパーリーチ演出が開始されている。また、第1スーパーリーチ演出の実行中には、図44(a1)、(a2)が表示される示唆演出に対して信頼度低の示唆演出(図46(b))と、図44(b1)、(b2)が表示される示唆演出に対して信頼度低の示唆演出(図46(c))と、図44(c1)、(c2)が表示される示唆演出に対して信頼度低の示唆演出(図46(e))との合計3回の示唆演出が実行されている。一方、図46に示される例では、演出図柄の変動開始後に、図45(a)の画像が表示される信頼度低の予告演出(図47(c))が実行され、その後、第2スーパーリーチ演出が開始されている。また、第2スーパーリーチ演出中には、図44(d1)、(d2)に対して信頼度低の示唆演出(図47(h))が1回実行されている。このように、第1スーパーリーチ演出は、第2スーパーリーチ演出のように実行前に擬似連演出や予告演出が実行されることはないものの、第2スーパーリーチ演出よりも示唆演出が実行され得るタイミングが多い。したがって、リーチ演出前に特定の演出が実行されない第1スーパーリーチ演出の興趣を向上させることができる。また、第1スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始直後に実行されるため、意外性を生じさせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0329】

なお、図46や図47に示される演出動作は、図33の示唆演出設定処理における決定結果、図33のステップS829にて決定されたプロセステーブルに基づいて、演出制御用CPU101が図42に示す演出図柄変動中処理を実行することによって行われる。

#### 【0330】

また、スーパーリーチ演出中に実行される示唆演出には、操作ボタン120が操作されることによって実行される示唆演出が含まれていてもよい。また、操作ボタン120が操作されると所定のタイミングで実行されると決定されたにも関わらず、操作ボタン120

が操作されなかった場合には、所定のタイミング以降のタイミング（以下、予備実行タイミングともいう）でその示唆演出（または異なる示唆演出）が実行されるようにしてもよい。なお、所定のタイミングで示唆演出を実行するために、遊技者に操作ボタン１２０の操作を促したものの、操作有効期間（第１の期間）内に操作されなかった場合には、自動的に予備実行タイミングで示唆演出を実行するように制御してもよいし、再度遊技者に操作ボタン１２０の操作を促し、操作有効期間（第２の期間）内に操作された場合にのみ、予備実行タイミングで示唆演出を実行するように制御してもよい。また、再度遊技者に操作ボタン１２０の操作を促したものの、操作有効期間（第２の期間）内に操作がされなかった場合に、予備実行タイミングで示唆演出を強制的に実行するように制御してもよい。このように制御することで、示唆演出を確実に実行することができる。

10

#### 【０３３１】

図４８～図４９は、操作ボタン１２０が操作されることによって実行される示唆演出の処理を含む演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ８４０Ａ）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ８４０Ｂ）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ８４１のＹ）、プロセスタイマの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４２）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４３）。

20

#### 【０３３２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ（表示制御実行データ等）の内容に従ってスーパーリーチ演出（第１スーパーリーチ演出または第２スーパーリーチ演出）が実行されており、かつ示唆演出の実行設定がされているか否かを判定する（ステップＳ８４３０１）。ここでは、操作ボタン１２０が操作されることによって実行される示唆演出の実行設定がなされているか否かが判定される。なお、スーパーリーチ演出が実行されているか否かは、例えば、実行中のプロセスタイマがスーパーリーチ演出の実行を含むものであるか否かによって判定されたり、スーパーリーチ演出の開始時にスーパーリーチ演出フラグをセットするようにし、そのフラグの状態を確認したりすることによって判定される。また、示唆演出の実行設定の有無は、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭの所定格納領域（示唆演出格納領域）に格納（設定）されているデータを確認することによって判定される。

30

#### 【０３３３】

スーパーリーチ演出が実行されており、かつ示唆演出の実行設定がされている状態ではないと判定された場合には（ステップＳ８４３０１のＮ）、ステップＳ８４４に処理が移行される。一方、スーパーリーチ演出が実行されており、かつ示唆演出の実行設定がされていると判定された場合には（ステップＳ８４３０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、実行される示唆演出が、操作ボタン１２０が操作されることによって実行されるものであるか否かを判定する（ステップＳ８４３０２）。実行する示唆演出の演出形態は、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭの所定格納領域（示唆演出格納領域）に格納（設定）されているデータを確認することによって判定される。

40

#### 【０３３４】

次いで、実行される示唆演出が、操作ボタン１２０が操作されることによって実行されるものではないと判定された場合には（ステップＳ８４３０２のＮ）、ステップＳ８４３０４に処理が移行される。一方、実行される示唆演出が、操作ボタン１２０が操作されることによって実行されるものであると判定された場合には（ステップＳ８４３０２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作ボタン１２０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Ｓ８４３０３）。操作ボタン１２０のオンは、例えば、操作ボタン１２０からのオン信号が入力されたことで検出される。

50

## 【0335】

ステップS84302で、実行される示唆演出が、操作ボタン120が操作されることによって実行されるものではないと判定された場合（ステップS84302のN）、または、ステップS84303で、操作ボタン120のオンが検出された場合（ステップS84303のY）には、演出制御用CPU101は、示唆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S84304）。演出制御用CPU101は、例えば、ステップS82804で決定した示唆演出の実行タイミングであるか否かを判定する。そして、示唆演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS84304のY）、演出制御用CPU101は、示唆演出を実行し（ステップS84305）、処理をステップS844に移行する。また、示唆演出の実行タイミングでないと判定された場合には（ステップS84304のN）、ステップS844に処理が移行される。

10

## 【0336】

また、ステップS84303で、操作ボタン120のオンが検出されなかった場合（ステップS84303のN）には、演出制御用CPU101は、示唆演出の予備実行タイミングであるか否かを判定する（ステップS84306）。

## 【0337】

予備実行タイミングは、例えば、操作ボタン120が操作された場合に示唆演出が実行されるタイミング以降のタイミングであって、あらかじめ定められる。例えば、図38の第1示唆タイミングに対する予備実行タイミングは、第1示唆タイミングの後から第1スーパーリーチ演出終了までの間で、任意に定められる。また、例えば、実行タイミング（例えば、図38の第1示唆タイミング）に対する予備実行タイミングは、実行タイミング（第1示唆タイミング）から次の示唆タイミング（例えば、図38の第2示唆タイミング）までの間で、任意に定められてもよい。

20

## 【0338】

また、予備実行タイミングは、ステップS82804で決定された示唆演出の実行タイミングに応じて決定されてもよい。例えば、図38の第1示唆タイミングと、第3示唆タイミングとで示唆演出をそれぞれ実行することが決定されている場合を考える。この場合、実行タイミング（第1示唆タイミング）に対する予備実行タイミングは、実行タイミング（第1示唆タイミング）から示唆演出を実行することが決定されている示唆タイミング（第3示唆タイミング）までの間で、任意に定められてもよい。また、予備タイミングは、ステップS82804で決定された示唆演出の実行タイミングに応じて、示唆演出が実行されない示唆タイミングに定められてもよい。

30

## 【0339】

ステップS84306で示唆演出の予備実行タイミングであると判定された場合には（ステップS84306のY）、演出制御用CPU101は、示唆演出を実行し（ステップS84307）、処理をステップS844に移行する。なお、予備実行タイミングに実行される示唆演出は、操作ボタン120が操作されていた場合に実行される示唆演出と同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。ステップS84306で、示唆演出の実行タイミングでないと判定された場合には（ステップS84306のN）、ステップS844に処理が移行される。その後、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS844）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS846）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS845のY）、ステップS846に移行する。

40

## 【0340】

このように、操作ボタン120が操作されない場合には所定の示唆タイミングで示唆演出が実行されないものの、予備実行タイミングで示唆演出が実行されるため、期待感を確実に煽ることができる。なお、この実施の形態では、操作ボタン120を用いる例を説明したが、遊技者が操作可能なものであれば、ボタンに限らず、ジョグダイヤルやスティックコントローラ、赤外線センサ、モーションセンサ、タッチパネルなどを用いてもよい。

50

## 【 0 3 4 1 】

また、予告演出や示唆演出が複数回実行される場合に、先に実行される演出の期待度よりも後に実行される演出の期待度が高くなるまたは同等になるように制御されるようにしてもよい。以下、このように制御される場合の処理を説明する。

## 【 0 3 4 2 】

図 5 0 は、示唆演出設定処理を示すフローチャートである。示唆演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンが、スーパーリーチ（第 1 スーパーリーチまたは第 2 スーパーリーチ）を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 8 2 8 0 1）。スーパーリーチを伴わない変動パターンであると判定された場合（ステップ S 8 2 8 0 1 ; No）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、処理をステップ S 8 2 8 0 4 A に移行する。

10

## 【 0 3 4 3 】

スーパーリーチ演出を伴う変動パターンであると判定された場合（ステップ S 8 2 8 0 1 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出の回数を決定する（ステップ S 8 2 8 0 2）。ステップ S 8 2 8 0 2 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、示唆演出実行回数決定用乱数 SR 5 - 1 を抽出し、抽出した乱数と図 3 5 に示される示唆演出実行回数決定用テーブルとにもとづいて、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出の回数を決定する。

## 【 0 3 4 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 2 8 0 2 の決定結果から、スーパーリーチ演出中に示唆演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 8 2 8 0 3）。そして、示唆演出を実行しないと判定された場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、処理をステップ S 8 2 8 0 4 A に移行する。

20

## 【 0 3 4 5 】

一方、示唆演出を実行すると判定された場合には（ステップ S 8 2 8 0 3 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、示唆演出を実行するタイミングを決定し（ステップ S 8 2 8 0 4）、処理をステップ S 8 2 8 0 4 に移行する。ステップ S 8 2 8 0 4 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、示唆演出実行タイミング決定用乱数 SR 5 - 2 を抽出し、抽出した乱数と図 3 6 に示される示唆演出実行タイミング決定用テーブルとにもとづいて、スーパーリーチ演出中に実行する示唆演出のタイミングを決定する。

30

## 【 0 3 4 6 】

ステップ S 8 2 8 0 4 A では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、リーチ演出前に実行する予告演出の回数を決定する。演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告演出実行回数決定用乱数を抽出し、抽出した乱数と図 5 1 に示される予告演出実行回数決定用テーブルとにもとづいて、リーチ演出前に実行する予告演出の回数を決定する。図 5 1 に示されるように、大当たり時は、はずれ時よりも多くの予告演出が実行される割合が高い。なお、図 5 1 に示される例では、予告演出の実行回数が最大 2 回であるが、3 回以上であってもよい。また、予告演出の最大実行回数は、ステップ S 8 2 8 0 2 で決定された示唆演出の実行回数に応じて変化するようにしてもよい。

## 【 0 3 4 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 2 8 0 4 A の決定結果から、リーチ演出前に予告演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 8 2 8 0 4 B）。そして、予告演出を実行しないと判定された場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、処理をステップ S 8 2 8 0 4 D に移行する。

40

## 【 0 3 4 8 】

一方、予告演出を実行すると判定された場合には（ステップ S 8 2 8 0 4 B ; Yes）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告演出を実行するタイミングを決定し（ステップ S 8 2 8 0 4 C）、処理をステップ S 8 2 8 0 4 D に移行する。ステップ S 8 2 8 0 4 C では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告演出実行タイミング決定用乱数を抽出し、抽出した乱数と図 5 2 に示される予告演出実行タイミング決定用テーブルとにもとづいて、実行する予

50

告演出のタイミングを決定する。なお、図52に示される例では、予告演出を実行可能なタイミングとして変動開始時と全図柄変動中とが示されているが、この例に限らず、他のタイミングであってもよい。

【0349】

ステップS82804Dでは、演出制御用CPU101は、予告演出と示唆演出とのうち少なくともいずれかを実行するか否かを判定する。そして、いずれも実行しないと判定された場合には、演出制御用CPU101は、示唆演出設定処理を終了する。一方、予告演出と示唆演出とのうち少なくともいずれかを実行すると判定された場合には、演出制御用CPU101は、予告演出および示唆演出の実行パターンを決定する(ステップS82804D)。

10

【0350】

図53～図56は、予告演出・示唆演出実行パターン決定用テーブルの一例を示す説明図である。ステップS82804Eでは、演出制御用CPU101は、予告演出・示唆演出実行パターン決定用乱数を抽出し、抽出した乱数と図53～図56に示される予告演出・示唆演出実行パターン決定用テーブルとにもとづいて、リーチ演出前に実行される予告演出とスーパーリーチ演出中に実行する示唆演出との実行パターンを決定する。図53～図56に示す例では、先に実行される演出(予告演出または示唆演出)の期待度よりも後に実行される演出(予告演出または示唆演出)の期待度が高くなる、または同等になるように実行パターンが定められている。

【0351】

20

ステップS82804Eの処理の後、または、予告演出と示唆演出とをいずれも実行しないと判定された場合(ステップS82804D; No)、演出制御用CPU101は、示唆演出設定処理を終了する。

【0352】

以上のように処理が実行されることによって、予告演出または示唆演出が複数回実行される場合に、先に実行される演出の期待度よりも後に実行される演出の期待度が高くなる、または同等になるように制御でき(すなわち、期待度が成り下がらないように制御でき)、遊技者が一度抱いた期待感を損なわないようにすることができる。なお、この実施の形態では、リーチ前の予告演出とリーチ中の示唆演出とを通じて、演出によって示唆される期待度が成り下がらないように制御されているが、リーチ前の予告演出の間だけ期待度が成り下がらないように制御されてもよいし、リーチ中の示唆演出の間だけ期待度が成り下がらないように制御されてもよい。

30

【0353】

以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動開始以後の第1リーチタイミングから実行される第1スーパーリーチ演出と、第1リーチタイミングよりも後の第2リーチタイミングから実行される第2スーパーリーチ演出とを実行可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第2スーパーリーチ演出が実行されているときに比べて、第1スーパーリーチ演出が実行されているときに、多くのタイミングで示唆演出を実行可能である。一般的には、開始タイミングが異なるリーチ演出が実行される場合、開始タイミングが早い場合には、リーチ前予告を十分に実行する時間がなく、大当りの期待感を遊技者に十分に与えることができない。しかし、この実施の形態では、開始タイミングが早い第1スーパーリーチ演出中は、開始タイミングが遅い第2スーパーリーチ演出中よりも多くの示唆演出が実行される可能性がある。そのため、第1スーパーリーチ演出の興趣を向上させることができ、開始タイミングが異なるリーチ演出による遊技興趣を向上させることができる。

40

【0354】

また、この実施の形態では、第1リーチタイミングは、演出図柄の変動開始直後である。そのため、この実施の形態では、導出表示結果に応じた演出を実行できるため、演出効果を向上させることができる。意外性があるリーチ演出を実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。また、第1スーパーリーチ演出が実行される可変表示では、

50



擬似連演出やリーチ前予告演出等を実行することができないが、第2スーパーリーチ演出が実行される場合よりも多くの示唆演出が実行される可能性があるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0355】

また、この実施の形態では、第1スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始以後に擬似連演出が実行されることなく実行され、第2スーパーリーチ演出は、演出図柄の変動開始後に擬似連演出やリーチ前予告演出が実行された後に実行される。そのため、リーチ演出を開始するまでの展開にバリエーションを持たせることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0356】

また、この実施の形態では、第1スーパーリーチ演出中に実行される示唆演出は、操作ボタン120が操作されることによって実行される示唆演出を含む。また、操作ボタン120が操作されると所定の示唆タイミングで示唆演出が実行されると決定されたにも関わらず、操作ボタン120が操作されなかった場合には、所定の示唆タイミング以降の予備実行タイミングで示唆演出が実行される。そのため、操作ボタン120が操作されない場合には所定の示唆タイミングで示唆演出が実行されないものの、所定の示唆タイミング以降の予備実行タイミングで示唆演出が実行されるため、期待感を確実に煽ることができる。

【0357】

また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、複数のタイミングで複数種類の示唆演出と予告演出とを実行可能であり、先に実行される演出の期待度よりも後に実行される演出の期待度が高くなるまたは同等になるように制御する。そのため、遊技者が一度抱いた期待感を損なわないようにすることができる。

【0358】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態では、第1スーパーリーチ演出と第2スーパーリーチ演出とは、異なる演出の態様であるものとして説明したが、開始されるタイミングが異なるものの、演出の態様が同じものであってもよい。この場合には、図38に示される例のように同時に表示結果が導出表示されるのではなく、図38(b)に示される第2スーパーリーチ演出が実行される変動の方が、図38(a)に示される第1スーパーリーチ演出が実行される変動よりも、表示結果が導出表示されるタイミングが遅い。

【0359】

また、上記の実施の形態では、第1スーパーリーチ演出が開始される第1リーチタイミングは、演出図柄の変動開始直後に設定されているが、これに限らず、第2リーチタイミングよりも早いタイミングであれば、変動が開始されて特定の演出などが行われた後のタイミングに設定されていてもよい。例えば、第1リーチタイミングは、演出図柄の変動開始後に擬似連演出において再変動が2回行われた後のタイミングに設定され、第2リーチタイミングは、演出図柄の変動開始後に擬似連演出において再変動が3回行われた後のタイミングに設定されていてもよい。

【0360】

また、上記の実施の形態では、第1スーパーリーチ演出または第2スーパーリーチ演出中の示唆演出の上限実行回数は、あらかじめ定められているが、大当たりとなるか否かによって変化するものであってもよい。例えば、第1スーパーリーチ演出中は、大当たり時の示唆演出の上限実行回数が5、はずれ時の示唆演出の上限実行回数が3とあらかじめ定められる。そして、ステップS82802では、大当たりとなるか否かによって上限実行回数が5または3に変更され、変更された上限実行回数以内になるように、示唆演出の実行回数決定される。

【0361】

また、上記の実施の形態では、示唆演出や予告演出の種類に応じて、示唆されるものが異なるようにすることができる。例えば、示唆演出や予告演出の種類に応じて、大当たり期

10

20

30

40

50

待度や発展期待度、確変大当り期待度、内部高確期待度（潜伏確変状態があるもの）、大当りとなった際のラウンド数、大当りとなった際の時短回数等が示唆されるようにしてもよい。また、いずれの予告演出といずれの示唆演出が実行されるかに応じて示唆される期待度が異なるようにしてもよい。例えば、予告演出と示唆演出とが、いずれも大当り期待度を示唆する演出の態様である場合には、いずれか一方のみが大当り期待度を示唆する演出の態様である場合に比べて、大当り期待度が高くなるようにする。

#### 【0362】

なお、上記の実施の形態では、可変表示部として2つの特別図柄表示器（第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8b）を備えた遊技機を例にしたが、1つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

10

#### 【0363】

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

#### 【0364】

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

20

30

#### 【0365】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機や、スロットマシンにも適用することができる。

40

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0366】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機に適用可能であり、特に、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を有する表示手段を備え、可変表示部における識別情報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する遊技機に好適に適用される。

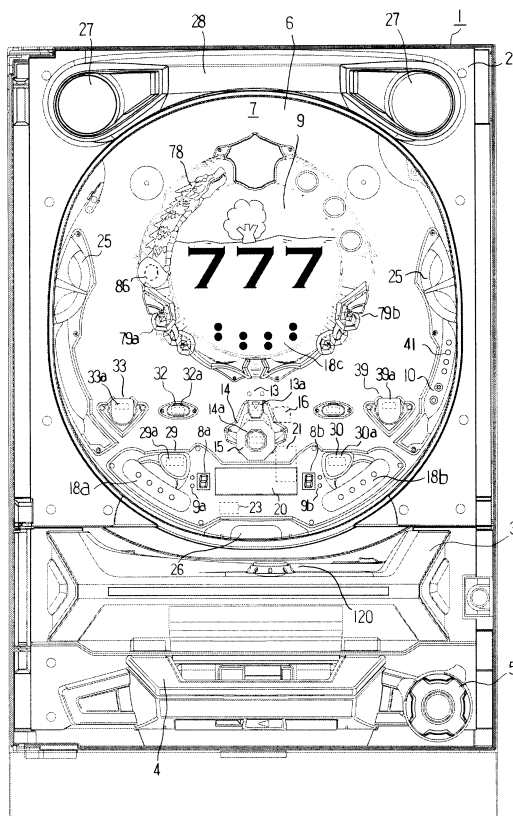
#### 【符号の説明】

#### 【0367】

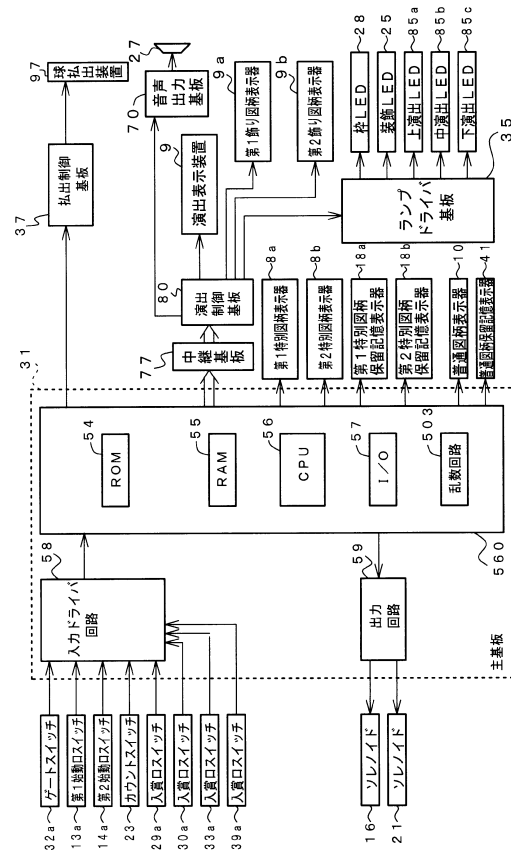
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 9 a 第1飾り図柄表示器
- 9 b 第2飾り図柄表示器
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 3 1 遊技制御基板(主基板)
- 5 6 C P U
- 7 8 可動部材
- 7 9 a , 7 9 b 演出羽根役物(可動部材の一種)
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

10

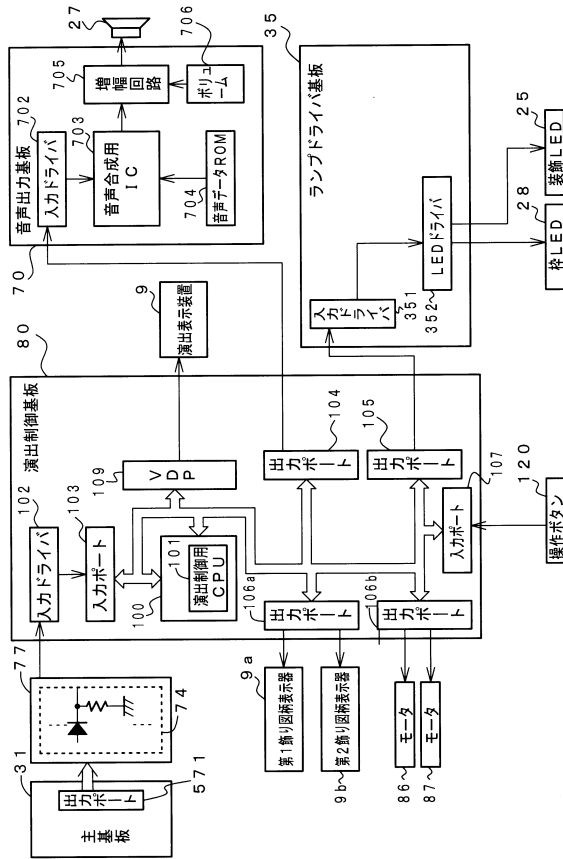
【図1】



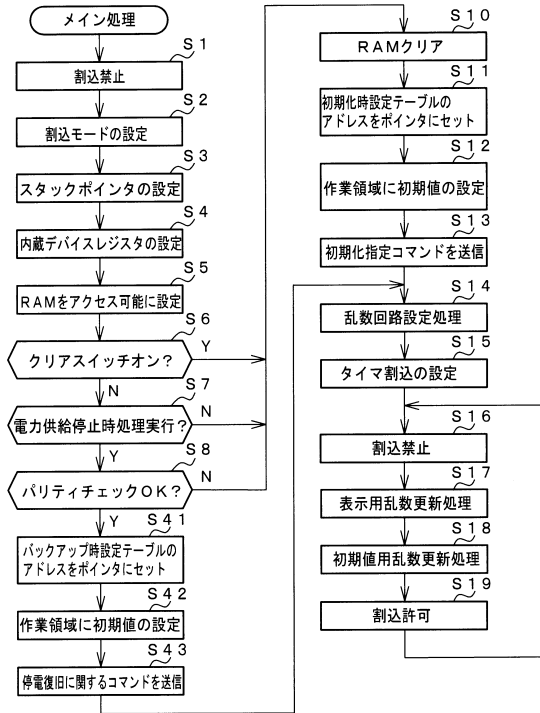
【図2】



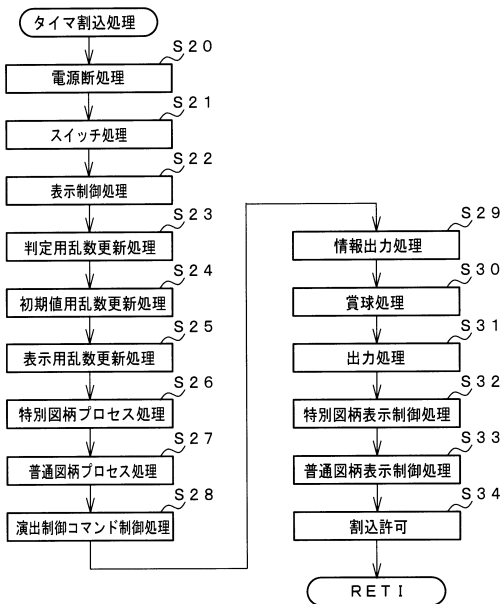
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

変動パターン番号	変動時間	変動パターン内容
1	6秒	通常変動ははずれ
2	14秒	ノーマルリーチははずれ
3	14秒	ノーマルリーチ当り
4	30秒	第1スーパーリーチははずれ
5	30秒	第1スーパーリーチ当り
6	30秒	第2スーパーリーチははずれ
7	30秒	第2スーパーリーチ当り
8	12秒	擬似連(仮停止1回)→はずれ
9	20秒	擬似連(仮停止1回)→ノーマルリーチははずれ
10	20秒	擬似連(仮停止1回)→ノーマルリーチ当り
11	30秒	擬似連(仮停止1回)→第2スーパーリーチははずれ
12	30秒	擬似連(仮停止1回)→第2スーパーリーチ当り
13	26秒	擬似連(仮停止2回)→ノーマルリーチははずれ
14	26秒	擬似連(仮停止2回)→ノーマルリーチ当り
15	36秒	擬似連(仮停止2回)→第2スーパーリーチははずれ
16	36秒	擬似連(仮停止2回)→第2スーパーリーチ当り
17	42秒	擬似連(仮停止3回)→第2スーパーリーチははずれ
18	42秒	擬似連(仮停止3回)→第2スーパーリーチ当り
19	10秒	突然確変大当り時変動
20	10秒	小当り時変動

【図 7】

ランダム	範囲	用途	加算
2	0~49	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	1~100	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定テーブル	
大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

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

(B)

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

(C)

【図 9】

大当り種別判定値 (ランダム2 と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0~15	16~34	35~49

(A) 第1始動入賞時

大当り種別判定値 (ランダム2 と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
—	0~34	35~49

(B) 第2始動入賞時

【図 10】

大当りの種類 (大当り種別)	大当り遊技後の遊技状態 (確変/非確変) (高ベース/低ベース)	
	確変	高ベース
突然確変大当り (突確)	確変	高ベース
確変大当り	確変	高ベース
通常大当り	非確変	高ベース (100回転するまで時短状態)

(高ベース: 可変入賞球装置15の開放回数多い/開放時間長い  
低ベース: 可変入賞球装置15の開放回数少ない/開放時間短い)

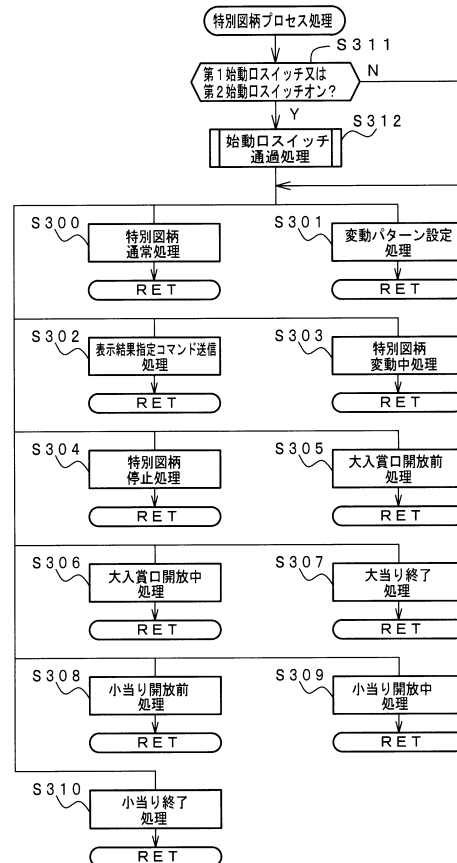
【図 11】

変動パターン 番号	変動パターン内容	15R 大当り	突確 大当り	小当り	はずれ
1	通常変動はずれ	—	—	—	1~42
2	ノーマルリーチはずれ	—	—	—	43~52
3	ノーマルリーチ当り	1	—	—	—
4	第1スーパリーチはずれ	—	—	—	53~60
5	第1スーパリーチ当り	2~36	—	—	—
6	第2スーパリーチはずれ	—	—	—	61~68
7	第2スーパリーチ当り	37~46	—	—	—
8	疑似連(仮停止1回)→はずれ	—	—	—	69~78
9	疑似連(仮停止1回)→ノーマルリーチはずれ	—	—	—	79~86
10	疑似連(仮停止1回)→ノーマルリーチ当り	47~49	—	—	—
11	疑似連(仮停止1回)→第2スーパリーチはずれ	—	—	—	87~91
12	疑似連(仮停止1回)→第2スーパリーチ当り	50~59	—	—	—
13	疑似連(仮停止2回)→ノーマルリーチはずれ	—	—	—	92~96
14	疑似連(仮停止2回)→ノーマルリーチ当り	60~65	—	—	—
15	疑似連(仮停止2回)→第2スーパリーチはずれ	—	—	—	97~99
16	疑似連(仮停止2回)→第2スーパリーチ当り	66~80	—	—	—
17	疑似連(仮停止3回)→第2スーパリーチはずれ	—	—	—	100
18	疑似連(仮停止3回)→第2スーパリーチ当り	81~100	—	—	—
19	突然確変大当り時変動	—	1~100	—	—
20	小当り時変動	—	—	1~100	—

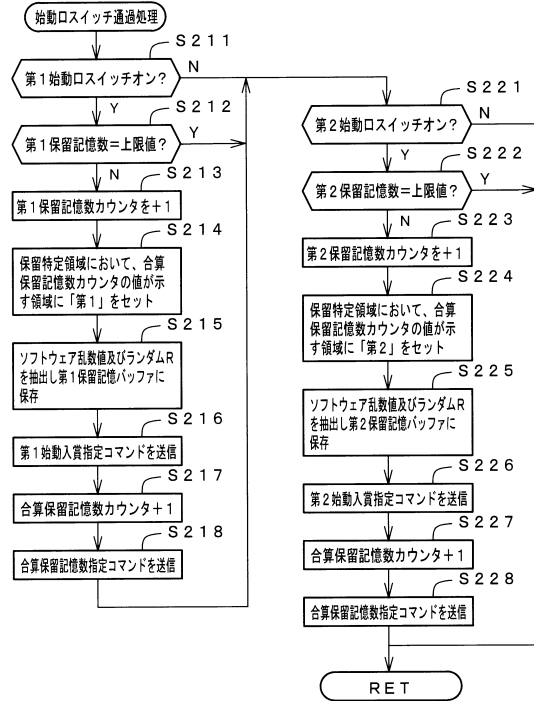
【図 12】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果5指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始1指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始2指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面(突然確変大当り終了画面と兼用)を表示することの指定
C 0	0 0	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0B (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C 4	X X	時短回数指定	残り時短回数の指定

【図 13】



【図 14】



【図 15】

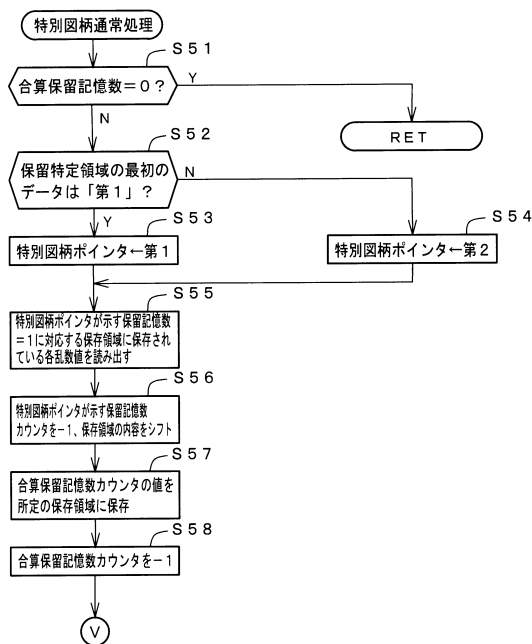
保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)  
(A) 保留特定領域

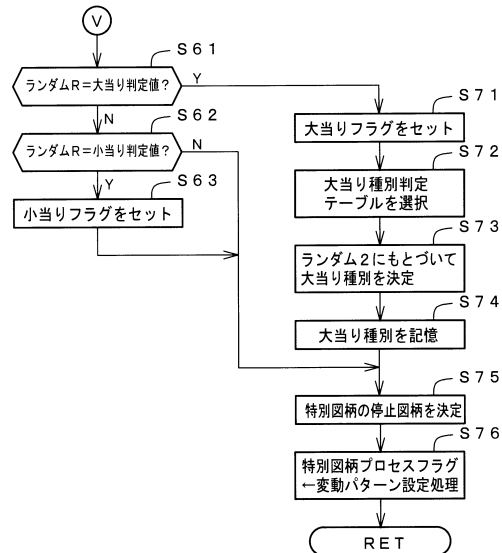
第1保留記憶バッファ		第2保留記憶バッファ	
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域
第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第1保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

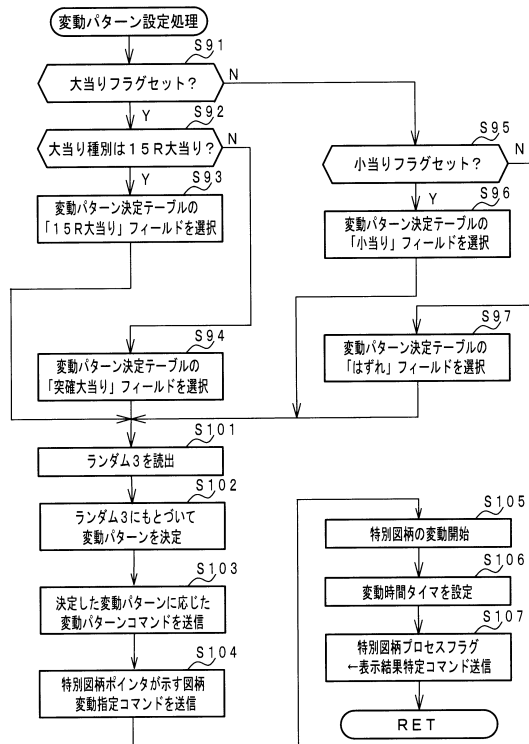
【図 16】



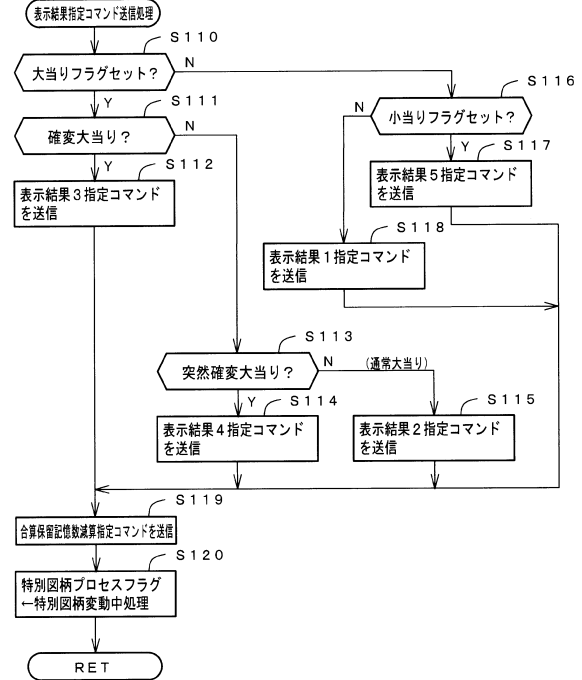
【図 17】



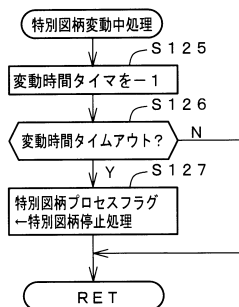
【図 18】



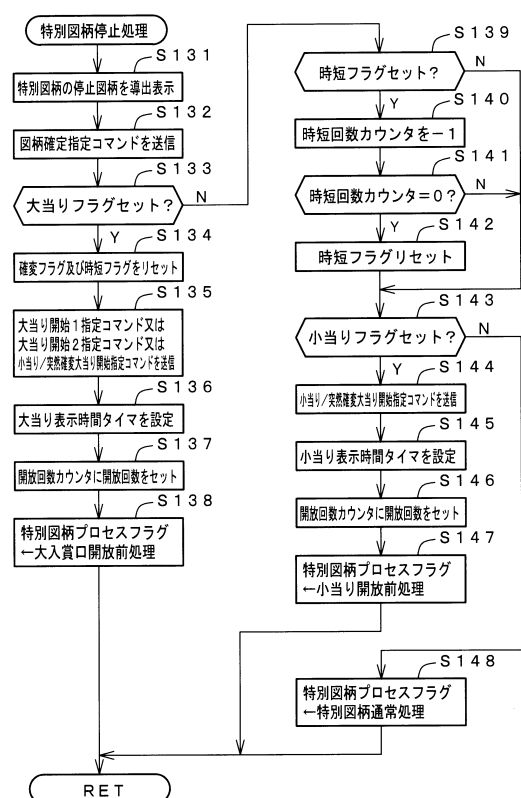
【図 19】



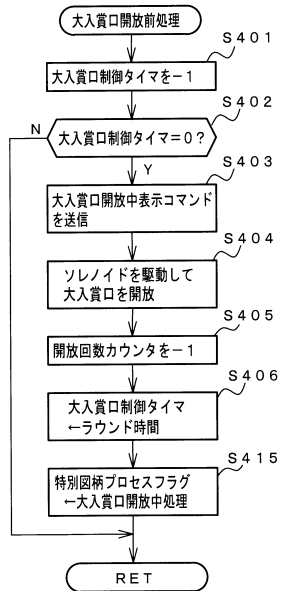
【図 20】



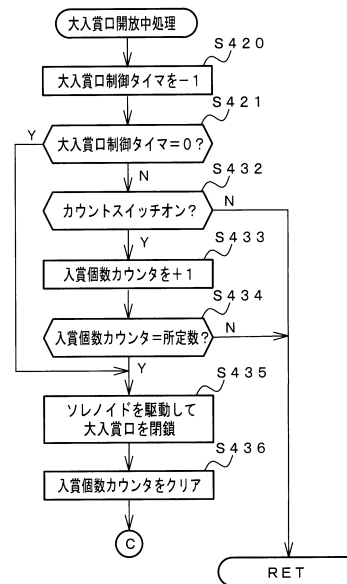
【図 21】



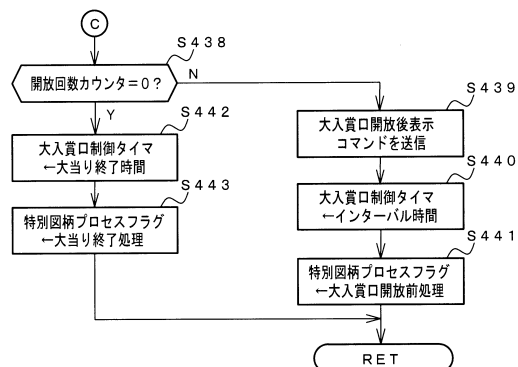
【図 22】



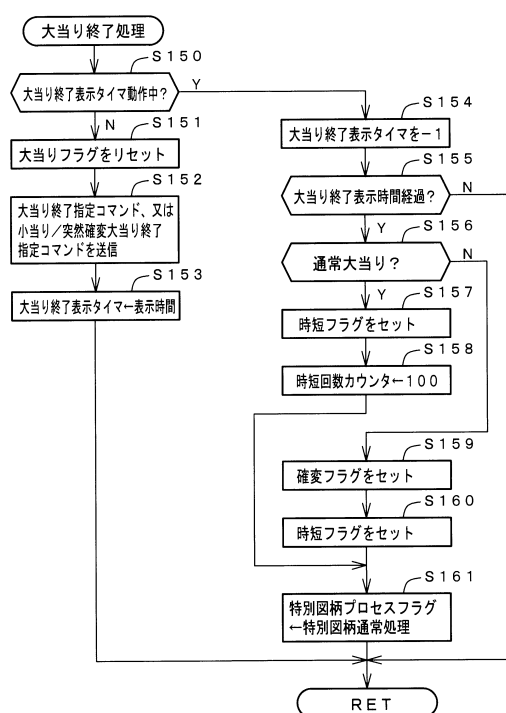
【図 23】



【図 24】

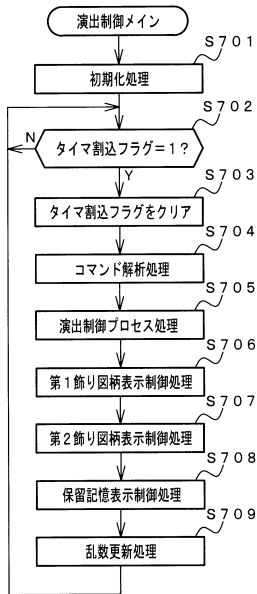


【図 25】

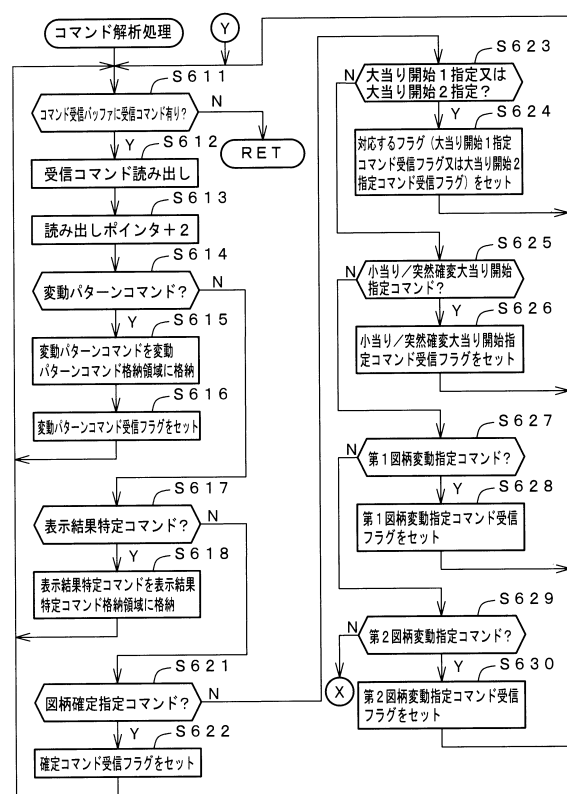




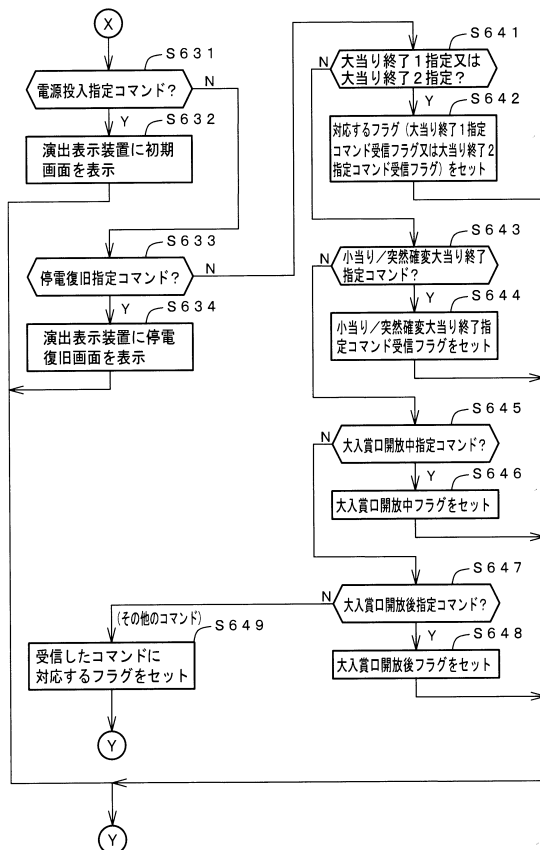
【図 26】



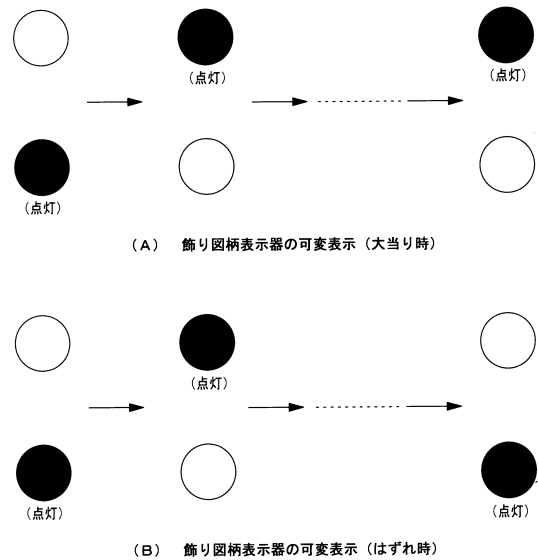
【図 27】



【図 28】



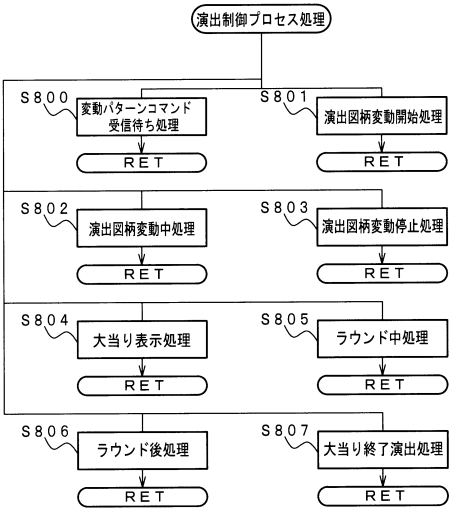
【図 29】



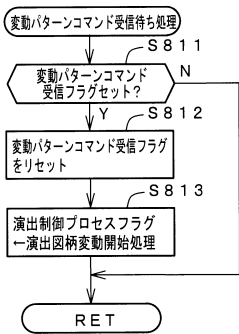
【図 30】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	擬似連第1仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	擬似連第2仮停止図柄決定用
SR4-3	1~229	擬似連第3仮停止図柄決定用
SR5-1	1~100	示唆演出実行回数決定用
SR5-2	1~100	示唆演出実行タイミング決定用
SR5-3	1~1000	示唆演出実行パターン決定用
SR6-1	1~100	第1特定演出（滑り）パターン判定用

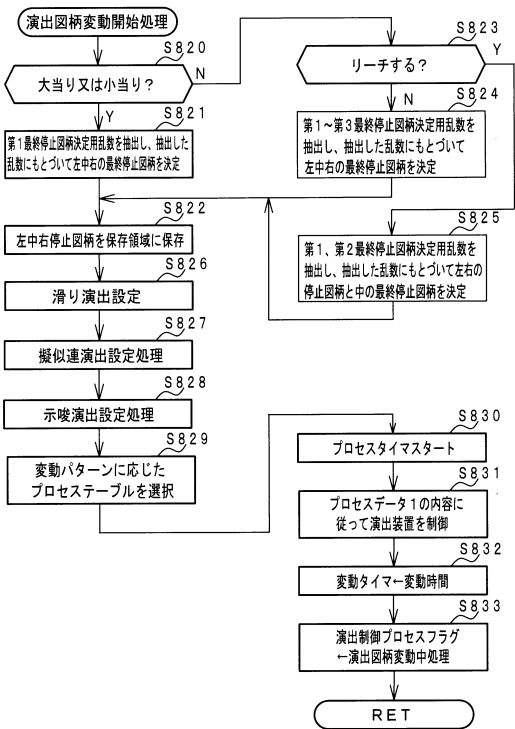
【図 31】



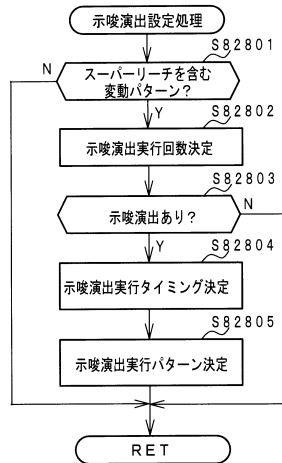
【図 32】



【図 33】



【図 34】



【図 36】

(a) 示唆演出実行タイミング決定テーブル (全1回)

1回目	第1スーパーリーチ		第2スーパーリーチ	
	はずれ時	大当たり時	はずれ時	大当たり時
第1示唆タイミング	1~60	1~10	—	—
第2示唆タイミング	61~90	11~40	—	—
第3示唆タイミング	91~100	41~100	1~100	1~100

(b) 示唆演出実行タイミング決定テーブル (全2回)

1回目	2回目	はずれ時	大当たり時
第1示唆タイミング	第2示唆タイミング	1~60	1~10
第1示唆タイミング	第3示唆タイミング	61~90	11~40
第2示唆タイミング	第3示唆タイミング	91~100	41~100

(c) 示唆演出実行タイミング決定テーブル (全3回)

1回目	2回目	3回目	はずれ時	大当たり時
第1示唆タイミング	第2示唆タイミング	第3示唆タイミング	1~100	1~100

【図 35】

(a) 示唆演出実行回数決定テーブル (第1スーパーリーチ演出中)

実行回数	はずれ時	大当たり時
0回	1~60	1~2
1回	61~90	2~10
2回	91~98	11~40
3回	99~100	41~100

(b) 示唆演出実行回数決定テーブル (第2スーパーリーチ演出中)

実行回数	はずれ時	大当たり時
0回	1~60	1~20
1回	61~100	21~100

【図 37】

(a) 示唆演出実行パターン決定テーブル (全1回)

示唆演出	はずれ時	大当たり時
1回目	1~100	1~500
信頼度高	1~100	1~500
信頼度中	101~500	501~900
信頼度低	501~1000	901~1000

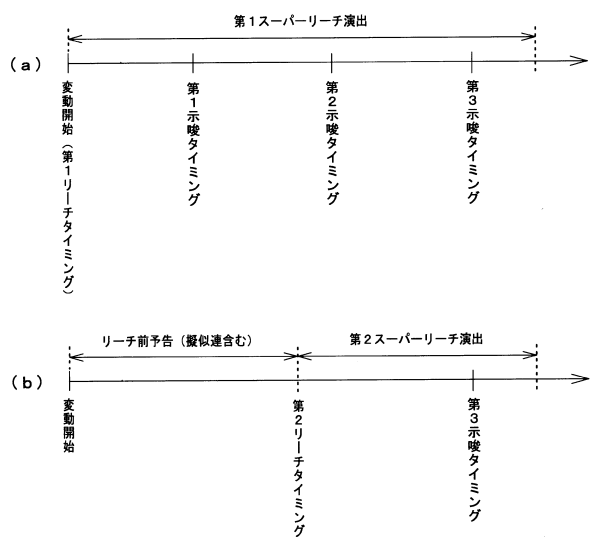
(b) 示唆演出実行パターン決定テーブル (全2回)

示唆演出		はずれ時	大当たり時
1回目	2回目		
信頼度高	信頼度高	1~50	1~200
信頼度中	信頼度高	51~120	201~380
信頼度低	信頼度高	121~210	381~540
信頼度高	信頼度中	211~330	541~670
信頼度中	信頼度中	331~460	671~790
信頼度低	信頼度中	461~620	791~880
信頼度高	信頼度低	—	—
信頼度中	信頼度低	621~800	881~950
信頼度低	信頼度低	801~1000	951~1000

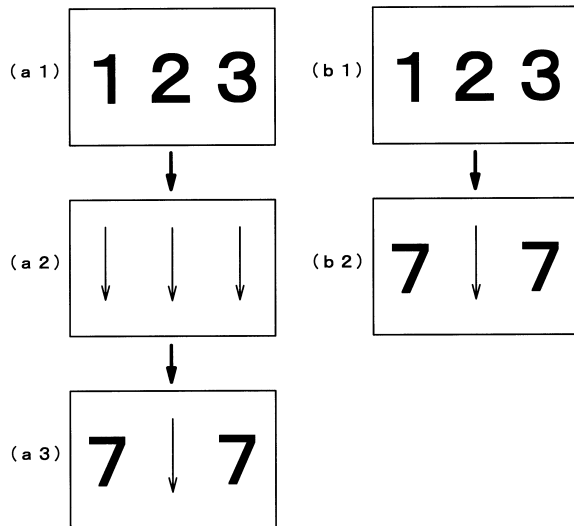
(c) 示唆演出実行パターン決定テーブル (全3回)

示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	3回目		
信頼度高	信頼度高	信頼度高	1~10	1~90
信頼度高	信頼度高	信頼度高	11~40	91~180
信頼度高	信頼度中	信頼度高	41~55	181~255
信頼度高	信頼度高	信頼度中	56~70	256~330
信頼度低	信頼度高	信頼度高	71~100	331~400
信頼度高	信頼度低	信頼度高	-	-
信頼度高	信頼度高	信頼度低	-	-
信頼度中	信頼度中	信頼度高	101~140	401~480
信頼度中	信頼度高	信頼度中	141~165	481~545
信頼度高	信頼度中	信頼度中	166~190	546~610
信頼度低	信頼度中	信頼度高	191~250	611~670
信頼度中	信頼度低	信頼度高	251~295	671~715
信頼度低	信頼度高	信頼度中	296~340	716~760
信頼度高	信頼度低	信頼度中	-	-
信頼度中	信頼度高	信頼度低	-	-
信頼度低	信頼度高	信頼度低	-	-
信頼度中	信頼度中	信頼度低	-	-
信頼度低	信頼度中	信頼度高	341~390	761~810
信頼度中	信頼度低	信頼度高	-	-
信頼度高	信頼度低	信頼度低	-	-
信頼度中	信頼度中	信頼度中	391~460	811~840
信頼度低	信頼度中	信頼度中	461~540	841~880
信頼度中	信頼度低	信頼度中	541~605	881~905
信頼度中	信頼度中	信頼度低	606~670	906~930
信頼度低	信頼度低	信頼度中	671~760	931~960
信頼度低	信頼度中	信頼度低	761~835	961~975
信頼度中	信頼度低	信頼度低	836~910	976~990
信頼度低	信頼度低	信頼度低	911~1000	991~1000

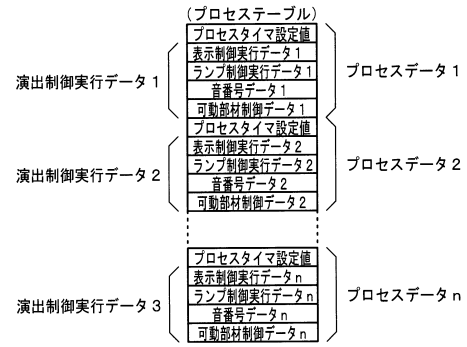
【図 38】



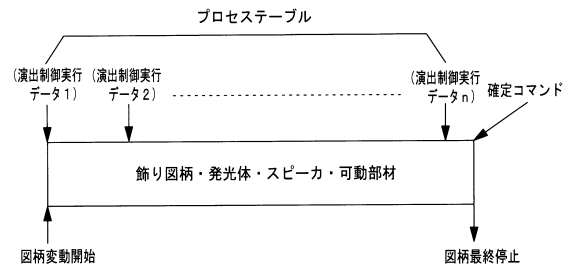
【図 39】



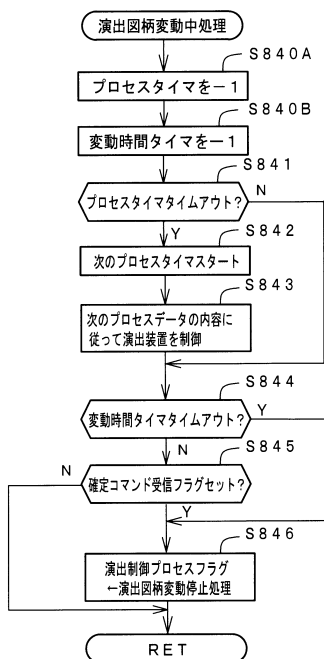
【図 40】



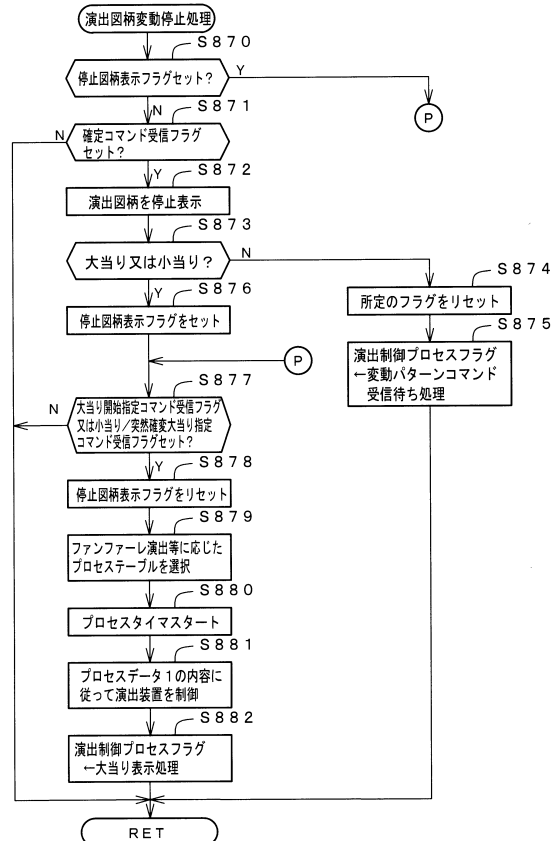
【図 41】



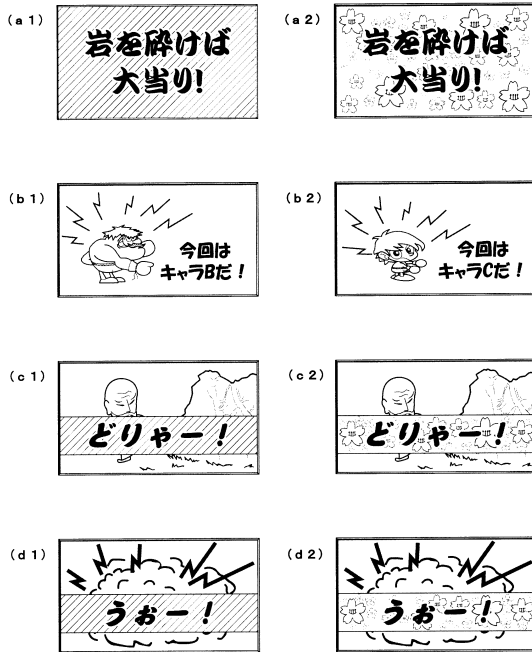
【図 42】



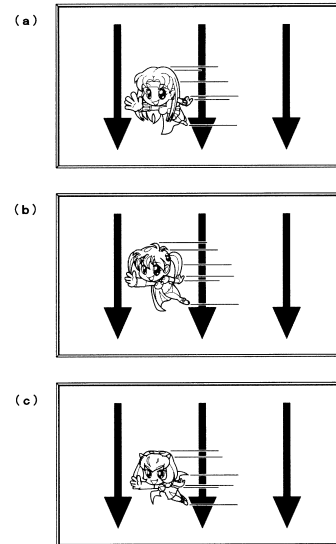
【図 43】



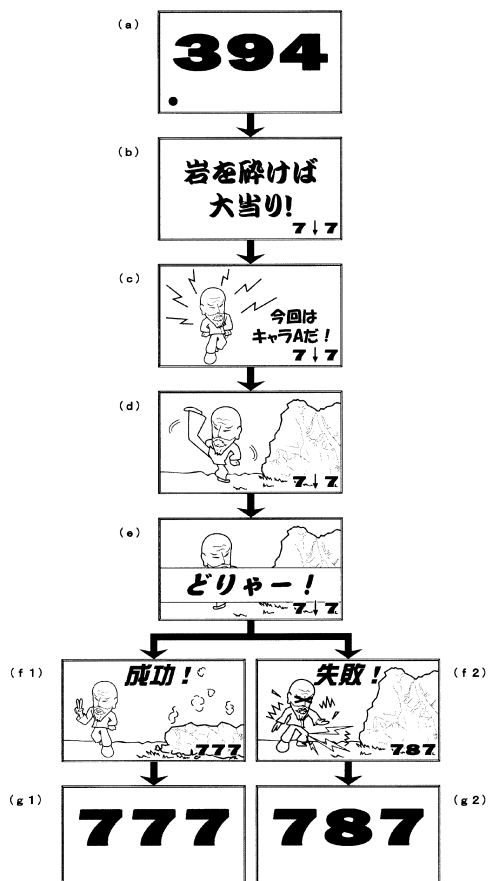
【図 4 4】



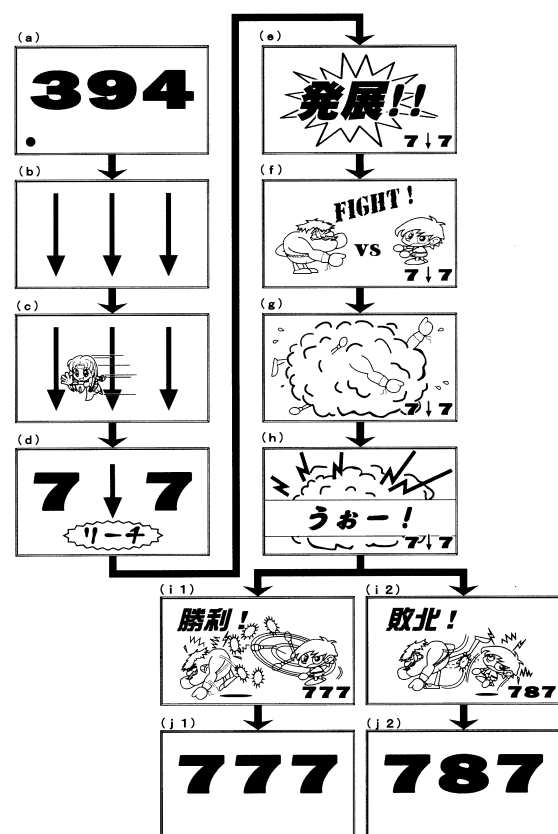
【図 4 5】



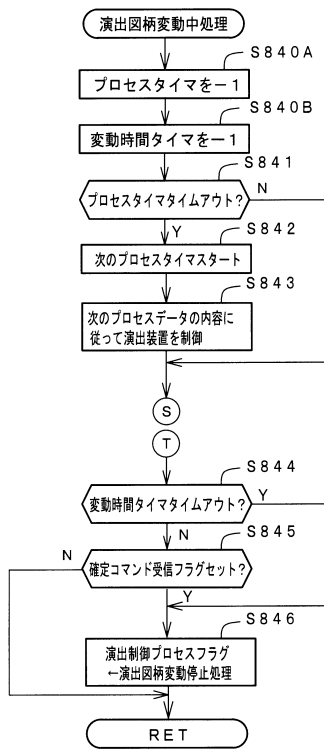
【図 4 6】



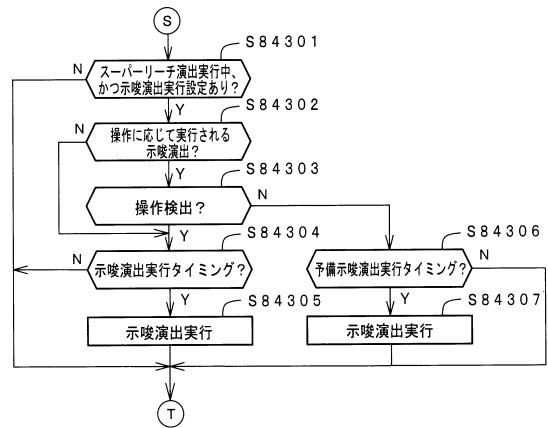
【図 4 7】



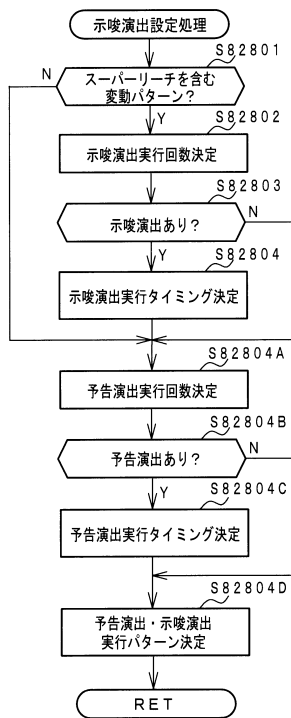
【図 48】



【図 49】



【図 50】



【図 51】

(a) 予告演出実行回数決定テーブル

実行回数	はずれ時	大当たり時
0回	1～60	1～10
1回	61～90	11～40
2回	91～100	41～100

【図 52】

(a) 予告演出実行タイミング決定テーブル (全1回)

1回目	はずれ時	大当たり時
変動開始時	1～60	1～40
全図柄変動中	61～90	41～100

(b) 予告演出実行タイミング決定テーブル (全2回)

1回目	2回目	はずれ時	大当たり時
変動開始時	全図柄変動中	1～100	1～100

【図 5 3】

(a) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(2回)・示唆演出(3回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	信頼度高	信頼度高	信頼度高	信頼度高	1~10	1~90
信頼度中	信頼度高	信頼度高	信頼度高	信頼度高	11~40	91~180
信頼度低	信頼度高	信頼度高	信頼度高	信頼度高	41~55	181~255
信頼度中	信頼度中	信頼度高	信頼度高	信頼度高	56~70	256~330
信頼度低	信頼度中	信頼度高	信頼度高	信頼度高	71~100	331~400
信頼度低	信頼度低	信頼度高	信頼度高	信頼度高	101~140	401~480
信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度高	信頼度高	141~165	481~545
信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度高	信頼度高	166~190	546~610
信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度高	信頼度高	191~250	611~670
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度高	信頼度高	251~295	671~715
信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度高	296~340	716~760
信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度高	341~390	761~810
信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度高	391~460	811~840
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度高	461~540	841~880
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度高	541~605	881~905
信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度中	606~670	906~930
信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度中	671~760	931~960
信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度中	761~835	961~975
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度中	836~910	976~990
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度中	911~1000	991~1000

(b) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(2回)・示唆演出(2回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	信頼度高	信頼度高	信頼度高	—	1~30	1~100
信頼度中	信頼度高	信頼度高	信頼度高	—	31~70	101~190
信頼度低	信頼度高	信頼度高	信頼度高	—	71~120	191~280
信頼度中	信頼度中	信頼度高	信頼度高	—	121~180	281~360
信頼度低	信頼度中	信頼度高	信頼度高	—	181~240	361~440
信頼度低	信頼度低	信頼度高	信頼度高	—	241~300	441~510
信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度高	—	301~360	511~580
信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度高	—	361~420	581~640
信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度高	—	421~490	641~700
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度高	—	491~560	701~760
信頼度中	信頼度中	信頼度中	信頼度中	—	561~640	761~820
信頼度低	信頼度中	信頼度中	信頼度中	—	641~720	821~880
信頼度低	信頼度低	信頼度中	信頼度中	—	721~810	881~930
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度中	—	811~900	931~970
信頼度低	信頼度低	信頼度低	信頼度低	—	901~1000	971~1000

【図 5 5】

(a) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(1回)・示唆演出(3回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	—	信頼度高	信頼度高	信頼度高	1~30	1~100
信頼度中	—	信頼度高	信頼度高	信頼度高	31~70	101~190
信頼度低	—	信頼度高	信頼度高	信頼度高	71~120	191~280
信頼度中	—	信頼度中	信頼度高	信頼度高	121~180	281~360
信頼度低	—	信頼度中	信頼度高	信頼度高	181~240	361~440
信頼度低	—	信頼度低	信頼度高	信頼度高	241~300	441~510
信頼度中	—	信頼度中	信頼度中	信頼度高	301~360	511~580
信頼度低	—	信頼度中	信頼度中	信頼度高	361~420	581~640
信頼度低	—	信頼度低	信頼度中	信頼度高	421~490	641~700
信頼度低	—	信頼度低	信頼度低	信頼度高	491~560	701~760
信頼度中	—	信頼度中	信頼度中	信頼度中	561~640	761~820
信頼度低	—	信頼度中	信頼度中	信頼度中	641~720	821~880
信頼度低	—	信頼度低	信頼度中	信頼度中	721~810	881~930
信頼度低	—	信頼度低	信頼度低	信頼度中	811~900	931~970
信頼度低	—	信頼度低	信頼度低	信頼度低	901~1000	971~1000

(b) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(1回)・示唆演出(2回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	—	信頼度高	信頼度高	—	1~20	1~180
信頼度中	—	信頼度高	信頼度高	—	21~60	181~340
信頼度低	—	信頼度高	信頼度高	—	61~120	341~480
信頼度中	—	信頼度中	信頼度高	—	121~200	481~600
信頼度低	—	信頼度中	信頼度高	—	201~300	601~700
信頼度低	—	信頼度低	信頼度高	—	301~400	701~800
信頼度中	—	信頼度中	信頼度中	—	401~520	801~880
信頼度低	—	信頼度中	信頼度中	—	521~660	881~940
信頼度低	—	信頼度低	信頼度中	—	661~820	941~980
信頼度低	—	信頼度低	信頼度低	—	821~1000	981~1000

【図 5 4】

(a) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(2回)・示唆演出(1回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	信頼度高	信頼度高	—	—	1~20	1~180
信頼度中	信頼度高	信頼度高	—	—	21~60	181~340
信頼度低	信頼度高	信頼度高	—	—	61~120	341~480
信頼度中	信頼度中	信頼度高	—	—	121~200	481~600
信頼度低	信頼度中	信頼度高	—	—	201~300	601~700
信頼度低	信頼度低	信頼度高	—	—	301~400	701~800
信頼度中	信頼度中	信頼度中	—	—	401~520	801~880
信頼度低	信頼度中	信頼度中	—	—	521~660	881~940
信頼度低	信頼度低	信頼度中	—	—	661~820	941~980
信頼度低	信頼度低	信頼度低	—	—	821~1000	981~1000

(b) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(2回)・示唆演出(0回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	信頼度高	—	—	—	1~50	1~270
信頼度中	信頼度高	—	—	—	51~150	271~510
信頼度低	信頼度高	—	—	—	151~310	511~690
信頼度中	信頼度中	—	—	—	311~490	691~850
信頼度低	信頼度中	—	—	—	491~730	851~950
信頼度低	信頼度低	—	—	—	731~1000	951~1000

【図 5 6】

(a) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(1回)・示唆演出(1回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	—	信頼度高	—	—	1~50	1~270
信頼度中	—	信頼度高	—	—	51~150	271~510
信頼度低	—	信頼度高	—	—	151~310	511~690
信頼度中	—	信頼度中	—	—	311~490	691~850
信頼度低	—	信頼度中	—	—	491~730	851~950
信頼度低	—	信頼度低	—	—	731~1000	951~1000

(b) 予告演出・示唆演出実行パターン決定テーブル(予告演出(1回)・示唆演出(0回))

リーチ前予告演出		リーチ中示唆演出			はずれ時	大当たり時
1回目	2回目	1回目	2回目	3回目		
信頼度高	—	—	—	—	1~100	1~500
信頼度中	—	—	—	—	101~500	501~900
信頼度低	—	—	—	—	501~1000	901~1000

---

フロントページの続き

審査官 廣瀬 貴理

- (56)参考文献 特許第5886078(JP, B2)  
特開2004-187702(JP, A)  
特開2007-105369(JP, A)  
特開2011-177216(JP, A)  
特開2009-125144(JP, A)  
特開2005-087501(JP, A)  
特開2011-067228(JP, A)  
特開2011-224215(JP, A)  
特開2010-167095(JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02