

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6057760号
(P6057760)

(45) 発行日 平成29年1月11日 (2017. 1. 11)

(24) 登録日 平成28年12月16日 (2016. 12. 16)

(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 86 頁)

(21) 出願番号	特願2013-27700 (P2013-27700)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年2月15日 (2013. 2. 15)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-188472 (P2013-188472A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成25年9月26日 (2013. 9. 26)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成28年1月5日 (2016. 1. 5)		特許業務法人深見特許事務所
(31) 優先権主張番号	特願2012-32662 (P2012-32662)	(72) 発明者	小倉 敏男
(32) 優先日	平成24年2月17日 (2012. 2. 17)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		式会社三共内
		審査官	上田 正樹
		(56) 参考文献	特開2009-148440 (JP, A)
)
		(58) 調査した分野 (Int. Cl., DB 名)	
			A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者により遊技を行うことが可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

所定の遊技価値を付与するか否かを決定する事前決定手段と、

所定の遊技価値が付与された後に所定の終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

所定の遊技状態中に所定の遊技価値のうちの特別遊技価値が付与された後に、前記有利状態として第1有利状態に移行させる直接移行手段と、

前記所定の遊技状態中に所定の遊技価値のうちの特別遊技価値以外の遊技価値が付与された後に、前記有利状態として前記第1有利状態よりも前記所定の終了条件が不利な第2有利状態に移行させ、前記第2有利状態中に所定の遊技価値が付与された後に、前記有利状態として前記第1有利状態に移行させることにより、前記有利状態を段階的に移行させる段階移行手段と、

前記事前決定手段によって前記所定の遊技状態中に前記特別遊技価値の付与が決定されたときには所定演出を実行する一方で、前記事前決定手段によって前記第2有利状態中に前記特別遊技価値の付与が決定されたときには前記所定演出と異なる演出を実行する演出実行手段と、

前記第2有利状態において、前記第1有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出を実行可能な特別演出実行手段とを備える、遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者により遊技を行うことが可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、遊技媒体（遊技球）が始動領域（始動入賞口）に進入したことに基づいて、各々を識別可能な識別情報（特別図柄）の変動表示を開始し、表示結果を導出表示する変動表示部を備え、該変動表示部の表示結果が特定表示結果（大当たり表示結果）となったときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するものがあった。

10

【0003】

このような遊技機には、始動領域を遊技媒体が通過可能な第1状態（開状態）と、該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しにくい第2状態（閉状態）とに変化可能で、所定の条件が成立したときに当該第1状態に制御な電動チューリップ等の可変始動装置が設けられたものがあった。そして、このような遊技機では、大当たり遊技状態の終了後等の予め定められた条件が成立したときに、所定回数の変動表示が実行されるまで、可変始動装置に遊技媒体が進入する頻度が、通常遊技状態における低進入状態よりも高い高進入状態（高ベース状態）に制御する場合があった。

20

【0004】

また、このような高ベース状態への制御は、識別情報の変動表示時間を短縮する時短制御に伴って行なわれる場合があり、このような遊技機としては、たとえば、時短制御に伴って高ベース状態の制御が行なわれる変動表示回数が、大当たり遊技状態終了後の遊技状態に応じて異なるように制御されるものがあった（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-313212号公報（段落番号0123、0131、図9）

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、前述のような従来技術の遊技機においては、大当たり遊技状態終了後の遊技状態に応じて時短制御が行なわれる変動表示の回数が異なるようになるが、過去の遊技状態の遷移状態が特定遊技状態終了後の遊技状態に関与するものではないという点で、今一つ遊技の面白味に欠けるという問題があった。

【0007】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技状態の遷移状態に基づく遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）遊技者により遊技を行うことが可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

所定の遊技価値を付与するか否かを決定する事前決定手段と、

所定の遊技価値が付与された後に所定の終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な（確変状態および電チューサポート制御状態（高ベース状態）等が行なわれる）有利状態（第2遊技モード、第3遊技モードA、B、第4遊技モード）に制御する有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図29のS173～S176、S179

50

～ S 1 8 6 A , S 1 9 9 ～ S 2 0 4) と、

前記所定の遊技状態中に所定の遊技価値のうちの特別遊技価値以外の遊技価値が付与された後に、前記有利状態として前記第 1 有利状態よりも前記所定の終了条件が不利な第 2 有利状態に移行させ、前記第 2 有利状態中に所定の遊技価値が付与された後に、前記有利状態として前記第 1 有利状態に移行させることにより、前記有利状態を段階的に移行させる段階移行手段と、

前記事前決定手段によって前記所定の遊技状態中に前記特別遊技価値の付与が決定されたときには所定演出を実行する一方で、前記事前決定手段によって前記第 2 有利状態中に前記特別遊技価値の付与が決定されたときには前記所定演出と異なる演出を実行する演出実行手段と、

10

前記第 2 有利状態において、前記第 1 有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出（特別演出 1 , 2 ）を実行可能な（図 3 4 （ A ）で第 2 遊技モードおよび第 3 遊技モードには特別演出が設定されているが、第 4 遊技モードには、特別演出が設定されておらず、図 4 7 の S 5 0 8 , 5 2 0 では、第 2 遊技モードおよび第 3 遊技モードのときには特別演出の実行を設定するが、第 4 遊技モードのときには特別演出の実行を設定しない）特別演出実行手段（図 2 9 の S 1 7 9 ～ S 1 8 6 A , S 1 9 9 ～ S 2 0 4 ）とを備える。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 0 】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】大当りを含む当り種別の制御の特徴を表形式で説明する図である。

20

【図 3】遊技モードの移行例を示すブロック図である。

【図 4】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 5】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 6】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 8】各乱数を示す説明図である。

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

【図 1 0】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 1】開放パターンデータテーブルの内容を表形式で示す図である。

30

【図 1 2】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】始動ロイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 1 5】第 1 遊技モード状態はずれ時第 1 判定テーブルおよび第 1 遊技モード状態はずれ時第 2 判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 6】第 2 遊技モード状態はずれ時判定テーブルおよび第 3 遊技モード状態はずれ時判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 7】第 4 遊技モード状態はずれ時判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 8】第 1 遊技モード状態 1 6 R 大当り時判定テーブル、第 2 遊技モード状態 1 6 R 大当り時判定テーブル、第 3 遊技モード状態 1 6 R 大当り時判定テーブル、および、第 4 遊技モード状態 1 6 R 大当り時判定テーブルを示す説明図である。

40

【図 1 9】第 1 遊技モード状態 7 R 大当り時判定テーブル、第 2 遊技モード状態 7 R 大当り時判定テーブル、第 3 遊技モード状態 7 R 大当り時判定テーブル、および、第 4 遊技モード状態 7 R 大当り時判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0】第 1 遊技モード状態 2 R 大当り時判定テーブル、第 2 遊技モード状態 2 R 大当り時判定テーブル、第 3 遊技モード状態 2 R 大当り時判定テーブル、および、第 4 遊技モード状態 2 R 大当り時判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 4】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】大当たり終了処理において実行される終了設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】普通図柄表示結果決定テーブルを示す説明図である。

10

【図 3 1】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。

【図 3 3】演出表示装置における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 3 4】特別演出決定テーブルと特別変動パターン決定テーブルとを示す図である。

【図 3 5】先読結果保留記憶部を表形式で示す図である。

【図 3 6】昇格演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 3 7】先読演出実行判定テーブルを示す図である。

【図 3 8】先読プロセスフラグの設定を例示する説明図である。

【図 3 9】先読演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図 4 0】放出演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

20

【図 4 1】大当たり確定演出決定テーブルを示す図である。

【図 4 2】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】コマンド解析処理内に含まれる始動入賞時コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】コマンド解析処理内に含まれる遊技モード移行状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図 4 7】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】演出図柄変動開始処理により実行される放出演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 9】演出図柄変動開始処理により実行される大当たり確定報知設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】大当たり制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】大当たり制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】演出表示装置で表示される先読演出および放出演出の表示例を示す表示画面図である。

【図 5 5】演出表示装置で表示される先読演出および放出演出の表示例を示す表示画面図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、遊技者により遊技を行うことが可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0022】

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。図 2 は、大当たりを含む当り種別の制御の特

50

徴を表形式で説明する図である。図3は、遊技モードの移行例を示すブロック図である。

【0023】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。

【0024】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9では、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の変動表示（可変表示、更新表示、または、巡回表示ともいう）が行なわれる。よって、演出表示装置9は、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の変動表示を行なう変動表示装置に相当する。演出表示装置9では、表示画面上で演出図柄を表示する演出図柄表示領域が設けられており、当該演出図柄表示領域に、たとえば「左」、「中」、「右」の3つ（複数）の演出図柄を変動表示する表示領域としての図柄表示エリアがある。これら3つの演出図柄のそれぞれは、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄である。

【0025】

遊技盤6における演出表示装置9の上部には、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄を変動表示する手段として、第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。これらは、0～9の数字を変動表示可能な小型の表示器（7セグメントLED）で実現されている。

【0026】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞（進入）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。

【0027】

以下の説明においては、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことを第1始動入賞と呼ぶ場合があり、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことを第2始動入賞と呼ぶ場合がある。始動条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで特別図柄の変動表示を行なう権利である保留記憶データとして保留して記憶される。

【0028】

遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて打球発射装置（図示せず）から遊技球が発射される。遊技領域7に発射された遊技球は、第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。

【0029】

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。

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている（それぞれの表示領域が設けられている）。

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示中には、リーチ状態が生じる場合がある。ここで、リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり図柄の組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり図柄の組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当たりが発生しやすいように設定され、大当たりとなる信頼度が高いものがある。このような特別（特定）のリーチをスーパーリーチという。

30

【 0 0 3 5 】

特別可変入賞球装置 2 0 は、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 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（第 1 の状態）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。

40

【 0 0 3 6 】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態（第 1 の状態）と閉鎖状態（第 2 の状態）とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンド（R という略称が用いられる

50

）と呼ばれる。

【 0 0 3 7 】

また、画像表示装置 9 の右側には、LED よりなる大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 が設けられている。大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 は、後述する先読演出および放演出等の保留記憶データに関する所定の演出を行なうときに、発光制御される。演出表示装置 9 の下部には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（たとえば、「 」および「 × 」）を変動表示する。

【 0 0 3 8 】

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 の表示の変動表示が開始される。左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に左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。

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示器（たとえば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過があるごとに、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出されるごとに、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器を 1 減らす。普通図柄保留記憶数の上限値は 4 つであり、普通図柄保留記憶表示器 4 1 においては、この 4 つを上限値として表示器を点灯する。

【 0 0 4 0 】

図 2 においては、（ A ）に大当り種別の制御の特徴を示す当り種別表が示されている。また、図 2 においては、（ B ）に大当り確率（大当りとするか否かを判定するときの大当りと判定する確率）の状態、および、ベース（発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合）の状態により規定される遊技状態のモードである遊技モードの特徴を示す遊技モード種別表が示されている。

【 0 0 4 1 】

図 2（ A ）の当り種別表においては、大当りの種別ごとに、発生対象特別図柄（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのどちらを対象として発生するか）、大当りにおける特別可変入賞球装置 2 0 の開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間（特別可変入賞球装置 2 0 の開放時間）が示されている。

【 0 0 4 2 】

1 6 R 大当りの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 6 ラウンドに達するまで繰返される。

【 0 0 4 3 】

また、7 R 大当りでの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 7 ラウンドに達するまで繰返される。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

また、2 R 第1大当りおよび2 R 第2大当りのそれぞれでの2ラウンドの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば0.5秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる2ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0045】

本実施の形態において、16 R大当り、7 R大当り、2 R 第1大当り、または、2 R 第2大当りの大当り遊技状態に制御された後は、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）となる遊技モードに移行する制御が行なわれる。

【0046】

また、本実施の形態で、特別遊技状態としては、大当り遊技状態の終了後において、確変状態に付随して、または、確変状態とは独立して、可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化（高進入化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。なお、電チューサポート制御状態は、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化（高頻度化）する制御であるといえることができる。

【0047】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器8a, 8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。

【0048】

電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度（遊技球の進入頻度）が高められた状態（高進入状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、当該制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、当該制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、および、開放回数増加制御状態のうち、いずれか1つの状態、いずれか複数（すべての組合せを除く）を組合せた状態、または、すべてを組合せた状態に制御するものであれば、どのような制御を行なうようにしてもよい。

【0049】

また、本実施の形態では、特別遊技状態として、確変状態に付随して、電チューサポート制御状態に制御される場合と、確変状態となるが、電チューサポート制御状態に制御されない場合とがある。

【0050】

この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態、通常確率）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態

10

20

30

40

50

(非電チューサポート制御状態)」とを用いる場合がある。

【0051】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。パチンコ遊技機1の電源投入直後の初期状態における大当たり確率の状態およびベースの状態は、「低確低ベース状態」である。「高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

10

【0052】

図2(A)に示すように、16ラウンドの大当たりとしては、第1特別図柄および第2特別図柄の両方で発生する「16R大当たり」という一種類の大当たりが設けられている。7ラウンドの大当たりとしては、第2特別図柄のみで発生する「7R大当たり」という一種類の大当たりが設けられている。また、2ラウンドの大当たりとしては、第1特別図柄および第2特別図柄の両方で発生する「2R第1大当たり」と「2R第2大当たり」との複数種類の確変大当たりが設けられている。

【0053】

20

図2(B)に示すように、遊技モードとしては、第1遊技モード、第2遊技モード、第3遊技モードA、第3遊技モードB、および、第4遊技モードが設けられている。これら遊技モードのうち、第1遊技モードおよび第2遊技モードにおいては、電チューサポート状態に制御されず、第3遊技モードA、第3遊技モードB、および、第4遊技モードにおいては、電チューサポート状態に制御される。

【0054】

第1遊技モードは、低確低ベース状態が特別図柄の変動表示回数とは無関係に継続する遊技モードである。第2遊技モードは、遊技モードの開始時から特別図柄の変動表示が4回行なわれるまで高確低ベース状態が継続した後高確率状態が終了すると、低確低ベース状態の第1遊技モードに移行する遊技モードである。

30

【0055】

第3遊技モードAは、遊技モードの開始時から特別図柄の変動表示が4回行なわれるまで高確高ベース状態(第1高確高ベース状態)が継続した後高確率状態および高ベース状態が終了すると、低確低ベース状態の第1遊技モードに移行する遊技モードである。第3遊技モードBは、遊技モードの開始時から特別図柄の変動表示が4回行なわれるまで高確高ベース状態(第1高確高ベース状態)が継続した後高確率状態が終了すると低確高ベース状態(第1低確高ベース状態)となり、その後特別図柄の変動表示が2回行なわれるまで(遊技モードの開始時からの特別図柄の変動表示は6回)低確高ベース状態が継続して高ベース状態が終了すると、低確低ベース状態の第1遊技モードに移行する遊技モードである。

40

【0056】

第4遊技モードは、遊技モードの開始時から特別図柄の変動表示が4回行なわれるまで高確高ベース状態(第2高確高ベース打玉)が継続した後高確率状態が終了すると低確高ベース状態(第2低確高ベース状態)となり、その後特別図柄の変動表示が50回行なわれるまで(遊技モードの開始時からの特別図柄の変動表示は54回)低確高ベース状態が継続して高ベース状態が終了すると、低確低ベース状態の第1遊技モードに移行する遊技モードである。

【0057】

次に、図2および図3を用いて遊技モードの移行制御について説明する。

図2に示すように、遊技モードにおける遊技者にとっての有利度の度合いの大小関係は

50

、高確率状態の継続回数および高ベース状態の継続回数に基づいて判断すると、第1遊技モード<第2遊技モード<第3遊技モード(第3遊技モードA<第3遊技モードB)<第4遊技モードという関係がある。第2~第4遊技モードは、第1遊技モードと比べて、遊技者にとって有利度合いが高い有利状態であり、所定の制御条件が成立したときにこれらの遊技モードに移行することにより、遊技者の期待感を増大させて遊技の興趣を向上させることができる。

【0058】

図2の遊技モードの開始条件、および、図3の移行態様に示すように、このような有利度の大小関係に基づいて、遊技モードについては、各遊技モードにおいて予め定められた種別の大当たりが発生し、大当たり遊技状態が終了したというような移行条件が成立すると、第1遊技モード 第2遊技モード 第3遊技モード(第3遊技モードAまたは第3遊技モードB) 第4遊技モードの順番で有利度が高くなるように遊技モードが複数段階で段階的に移行する制御が行なわれることで、遊技状態が遷移する。第1~第4遊技モードは、遊技者にとって有利度合いが複数段階に分けられた遊技モードであり、予め定められた種別の大当たりが発生したという遊技モードの移行条件が成立するごとに、このように1段階ごとに有利度が高い遊技モードに移行するので、遊技状態の遷移状態に基づく大当たり遊技状態終了後の有利状態の移行により遊技の興趣を向上させることができる。

【0059】

具体的に、図2の遊技モードの開始条件、および、図3の移行態様に示すように、第1遊技モードは、電源投入、および、第1遊技モード以外の遊技モードからの移行により生じる。第2遊技モードは、第1遊技モードにおいて、16R大当たり、7R大当たり、および、2R第1大当たりのうちのいずれかの大当たりが発生したことを移行条件として、遊技モードが第2遊技モードに移行することにより生じる。

【0060】

また、図2の遊技モードの開始条件、および、図3の移行態様に示すように、第3遊技モードA、Bは、第2遊技モードにおいて、大当たりが発生したことを移行条件として、遊技モードが第3遊技モードに移行することにより生じる。具体的に、第3遊技モードAは、第2遊技モードにおいて、16R大当たりまたは7R大当たりが発生したことを移行条件として、遊技モードが第3遊技モードAに移行することにより生じる。一方、第3遊技モードBは、第2遊技モードにおいて、2R第1大当たりが発生したことを移行条件として、遊技モードが第3遊技モードBに移行することにより生じる。また、第3遊技モードAは、第3遊技モードAにおいて、2R第1大当たりが発生したことを移行条件として、繰返し実行される。さらに、第3遊技モードBは、第3遊技モードBにおいて、2R第1大当たりが発生したことを移行条件として、繰返し実行される。

【0061】

このように、第2遊技モードにおいて2R第1大当たりとする決定がされたときの方が、第2遊技モードにおいて16R大当たりおよび7R大当たりとする決定がされたときよりも多い変動表示回数で、第3遊技モードにおいて、高ベース状態に制御されるので、第2遊技モードにおいて2R第1大当たりとなったときには、16R大当たりおよび7R大当たりとなったときよりも、第3遊技モードに移行した場合の高ベース状態となる変動表示回数が多くなることについて遊技者に期待感を与えることができる。

【0062】

また、図2の遊技モードの開始条件、および、図3の移行態様に示すように、第4遊技モードは、第3遊技モードにおいて、16R大当たりまたは7R大当たりが発生したことを移行条件として、遊技モードが第4遊技モードに移行することにより生じる。なお、第3遊技モードにおいて、7R大当たりが発生したことのみを移行条件として、遊技モードが第4遊技モードに移行するようにしてもよい。また、第4遊技モードは、第4遊技モードにおいて、16R大当たり、7R大当たり、2R第1大当たり、および、2R第2大当たりのうちのいずれかの大当たりが発生したことを移行条件として、繰返し実行される。

【0063】

また、図2の遊技モードの開始条件、および、図3の移行態様に示すように、各遊技モードにおいて、特別な2R大当たりとしての2R第2大当たりが発生すると、第1遊技モード、第2遊技モード、および、第3遊技モード(第3遊技モードAまたは第3遊技モードB)の遊技モードのそれぞれから、第4遊技モードに直接的に移行させられる。このような各遊技モードから第4遊技モードの直接的な移行は、通常上行なわれる1段階ごとの遊技モードの移行に対して、特別な遊技モードの移行と呼ばれる。このように、2R第2大当たりとする決定がされたときには、遊技状態がいずれの遊技モードであるかに関わらず、第4遊技モードに移行させられるので、いずれの遊技モードにおいても、第4遊技モードに移行することを遊技者に期待させることができるため、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

10

【0064】

そして、図2の遊技モードの終了条件、および、図3の移行態様に示すように、遊技モードについては、前述のように各遊技モードにおいて予め定められた種別の大当たりの発生に応じて遊技モードが移行するとき、および、遊技モードが繰返し実行されるときに終了するが、さらに、次のような終了条件が成立したときに終了し、第1遊技モードに移行する。

【0065】

第2遊技モードおよび第3遊技モードAのそれぞれについては、高確率状態が終了する回数の変動表示が実行されたときに終了し、第1遊技モードに移行する。第2遊技モードおよび第3遊技モードのそれぞれについては、高確率状態が終了する回数の変動表示が実行されたときに終了し、第1遊技モードに移行する。

20

【0066】

第3遊技モードB、第4遊技モード、および、第4遊技モードのそれぞれについては、高ベース状態が終了する回数の変動表示が実行されたときに終了し、第1遊技モードに移行する。

【0067】

また、図3に示すように、第2遊技モードであるときには、特別図柄の変動表示が行なわれるときに、大当たりの発生に応じて第3遊技モードに移行するか否かの遊技者の期待感を煽るために、当該第2遊技モード以外の遊技モードでは実行されないような特別な演出としての第1特別演出が実行される。また、図3に示すように、第3遊技モード(第3遊技モードA、第3遊技モードB)であるときには、特別図柄の変動表示が行なわれるときに、大当たりの発生に応じて第4遊技モードに移行するか否かの遊技者の期待感を煽るために、当該第3遊技モード以外の遊技モードでは実行されないような特別な演出としての第2特別演出が実行される。また、図3に示すように、第4遊技モードであるときには、特別図柄の変動表示が行なわれるときに、特別演出が実行されない。同様に、第1遊技モードであるときには、特別図柄の変動表示が行なわれるときに、特別演出が実行されない。

30

【0068】

遊技モードが第2遊技モードまたは第3遊技モードに移行した場合には、他の遊技モードでは実行されない特別演出が実行されるので、そのような特別演出の内容を確認することにより、遊技者が、現在どのような遊技モードの状態であるかを容易に把握することができる。また、第4遊技モードに移行した場合には、第4遊技モードが遊技者にとっての有利度が最も高い遊技モードであり、さらに有利度が高い遊技モードに移行し得ないので、特別な演出を行なっても遊技者の期待感を煽る効果が低いと思われるため、第4遊技モードにおいて、特別演出が実行されないことにより、特別な演出実行の無駄を省くことができる。

40

【0069】

このように、16R大当たり、7R大当たり、2R第1大当たり、および、2R第2大当たりのうちのいずれかの大当たりが発生したときには、確変状態に制御される。2R第1大当たりおよび2R第2大当たりのような2ラウンドの大当たりは、16R大当たりおよび7R大当たりと比べて、ラウンド数が少なく(2回)、大入賞口の開放時間が極めて短い態様(0.5秒間

50

開放)で大入賞口が開放されることにより、大当り遊技状態の終了後に、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ことが可能なものであり、「突然確変大当り」とも呼ばれる。「突然確変大当り」は、「突確大当り」または「突確」という略称で呼ばれる場合もある。2R第1大当りおよび2R第2大当りのような2ラウンドの大当りは、大当り遊技状態において、0.5秒間の開放が2回しか行なわれないため、実質的に賞球が得られない当りである。

【0070】

また、第1遊技モード～第4遊技モードの各遊技モード間の移行条件(遊技モードが移行する大当りの種別)が異なる例を示した。しかし、これに限らず、各遊技モード間の移行条件(遊技モードが移行する大当りの種別)が同じであるように設定してもよい。

10

【0071】

また、遊技モードの移行例としては、第1遊技モード～第4遊技モードでの4段階の遊技モード間での移行例を示した。しかし、これに限らず、遊技モードの移行例としては、4段階の遊技モードよりも多い段階に分けられた遊技モード間で移行するように遊技モードを設けてもよい。

【0072】

また、第3遊技モードおよび第4遊技モードのそれぞれにおいては、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第1遊技モードへ移行する例を示した。しかし、これに限らず、第3遊技モードの場合は、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第2遊技モードへ移行するようにしてもよく、また、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第1遊技モードまたは第2遊技モードのうちから選択された遊技モードに移行するようにしてもよい。そして、第4遊技モードの場合は、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第3遊技モードへ移行するようにしてもよく、または、第2遊技モードへ移行するようにしてもよい。また、第3遊技モードの場合は、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第1遊技モード、または、第2遊技モードのうちから選択された遊技モードに移行するようにしてもよい。また、第4遊技モードの場合は、変動表示回数に基づいて高ベース状態が終了したときに、第1遊技モード、第2遊技モード、または、第3遊技モードのうちから選択された遊技モードに移行するようにしてもよい。

20

【0073】

また、第1遊技モード～第3遊技モードについて、各遊技モードにおける遊技モードの移行先が、第1特別図柄が大当りとなったときと、第2特別図柄が大当りとなったときとで、異なるようにしてもよい。たとえば、第2遊技モードであるときに、第2特別図柄で大当りとなったときには、第3遊技モードへ移行し、第1特別図柄で大当りとなったときには、第4遊技モードへ移行するようにしてもよい。

30

【0074】

また、第1遊技モード～第3遊技モードについて、各遊技モードにおける遊技モードの移行先を選択する割合が、第1特別図柄が大当りとなったときと、第2特別図柄が大当りとなったときとで、異なるようにしてもよい。たとえば、第2遊技モードであるときに、第3遊技モードと第4遊技モードとへ選択的に決定して移行できるようにし、第1特別図柄で大当りとなったときには、第2特別図柄で大当りとなったときよりも、第4遊技モードへ移行する決定をする割合が高くなるように設定してもよい。

40

【0075】

また、第2遊技モード～第4遊技モードについては、確変状態に制御される変動表示の回数が同じ例を示した。しかし、これに限らず、第2遊技モード～第4遊技モードについては、確変状態に制御される変動表示の回数が異なるようにしてもよい。たとえば、第2遊技モード<第3遊技モード<第4遊技モードの関係で、遊技モードが移行するごとに確変状態に制御される変動表示の回数が増加するように設定してもよい。また、第2遊技モード>第3遊技モード>第4遊技モードの関係で、遊技モードが移行するごとに確変状態に制御される変動表示の回数が減少するように設定してもよい。

50

【 0 0 7 6 】

また、第3遊技モードについては、高ベース状態が継続する変動表示の回数が異なる、2種類の遊技モードを含むようにした例を示した。しかし、これに限らず、第3遊技モードについては、1種類の遊技モードを用いるように設定してもよい。

【 0 0 7 7 】

図3に示すように、第2遊技モードにおいては、大当たり遊技状態の終了後、第1の回数（4回）の変動表示が実行されるまで高確率状態および低ベース状態に制御される。また、第3遊技モードにおいては、大当たり遊技状態の終了後、第1の回数（4回）の変動表示が実行されるまで高確率状態に制御され、第2の回数（4回または6回）の変動表示が実行されるまで高ベース状態に制御される。また、第4遊技モードにおいては、第1の回数（4回）の変動表示が実行されるまで高確率状態に制御され、第1の回数および第2の回数よりも多い第3の回数（50回）の変動表示が実行されるまでベース状態に制御される。

10

【 0 0 7 8 】

第3遊技モードにおいて、高ベース状態に制御される前記第2の回数は、高確率状態に制御される前記第1の回数と比べて、第1の回数未満の回数でもよく、第1の回数と同じ回数でもよく、第1の回数を超える回数でもよい。

【 0 0 7 9 】

前記第2の回数を前記第1の回数と同じ回数とした場合には、第2遊技モードおよび第3遊技モードにおける第1の回数（4回）の高確率状態（高確低ベースおよび高確高ベースの状態）の期間が、大当たりの発生を煽る期間であり、第4遊技モードにおける低確高ベース状態の期間が、保留記憶データの消化効率を高くする期間であるというように、遊技状態の遷移状態を明確に区別することができるようになる。

20

【 0 0 8 0 】

また、前記第2の回数を前記第1の回数未満の回数とした場合には、低確高ベース状態が、第4遊技モードに移行して初めて発生するので、第4遊技モードが、遊技者にとって有利な状態のうちの希少な遊技状態となるため、第4遊技モードに移行したときの遊技者の満足感を向上させることができる。

【 0 0 8 1 】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、装飾LED25、アウト口26、スピーカ27R、27L、天枠LED28a、左枠LED28b、右枠LED28c、賞球LED51、球切れLED52が設けられている。

30

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

図4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4には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。

【 0 0 8 4 】

主基板31に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。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。

40

【 0 0 8 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体

50

的には、CPU 56 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、第 1 始動口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a への始動入賞が生じたときに乱数回路 503 から数値データをランダム R として読出す。

【0086】

図 5 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。

【0087】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM (図示せず) に格納されたプログラムにしたがって動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号 (演出制御 INT 信号) に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドに基づいて、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 109 に演出表示装置 9 の表示制御を行なわせる。

【0088】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドにしたがってキャラクタ ROM (図示せず) から必要なデータを読出し、読出したデータを VDP 109 に出力する。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 から入力されたデータに基づいて表示制御を実行する。

【0089】

主基板 31 からの演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない単方向性回路 74 が搭載された中継基板 77 を介し、入力ドライバ 102 から、演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が演出制御基板 80 の内部に入力される。

【0090】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0091】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、駆動信号を、天枠 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28、装飾 LED 25 および大当り保留表示ランプ 1000 に供給する。

【0092】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27R、27L に出力する。音声データ ROM 704 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。

【0093】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作を説明する。図 6 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、セキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S (以下、単に S という) 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理においては、まず、必要な初期設定を行なう。

【0094】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する (S1)。次に、割

10

20

30

40

50

込モードを割込モード2に設定し(S2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(S3)。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化等)を行なった後(S4)、RAMをアクセス可能状態に設定する(S5)。

【0095】

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

【0096】

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(パリティデータの付加等の電力供給停止時処理)が行なわれたか否か確認する(S7)。そのような保護処理が行なわれていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。

【0097】

データ保護処理が行なわれたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行なう(S8)。チェック結果が正常でない場合には、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。

【0098】

チェック結果が正常であれば、制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(S41~S43の処理)を行なう。具体的には、ROM54に格納されたバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S41)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM55内の領域)に設定する(S42)。S41, S42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する(S43)。そして、S14に移行する。

【0099】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行なう(S10)。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S11)、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する(S12)。

【0100】

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をサブ基板に送信する(S13)。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行なう。

【0101】

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(S14)。CPU56は、たとえば、乱数回路設定プログラムにしたがって処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行なう。

【0102】

そして、S15において、CPU56は、所定時間(たとえば2ms)ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。

【0103】

初期化処理の実行(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(S17)および初期値用乱数更新処理(S18)を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(S16)、これら処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(S19)。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 4 】

タイマ割込が発生すると、CPU 56 は、図 7 に示す S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。図 7 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 5 】

タイマ割込処理においては、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。次いで、入力ドライバ回路 58 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S 2 1）。

【 0 1 0 6 】

次に、CPU 56 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、S 3 2、S 3 3 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。

【 0 1 0 7 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S 2 3）。CPU 56 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S 2 4、S 2 5）。

【 0 1 0 8 】

さらに、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 0 9 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 1 0 】

また、CPU 56 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、CPU 56 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

【 0 1 1 1 】

また、CPU 56 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S 3 0）。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

【 0 1 1 2 】

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（S 3 1：出力処理）。

【 0 1 1 3 】

また、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S 3 2）。

【 0 1 1 4 】

10

20

30

40

50

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なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう(S33)。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、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。

【0115】

その後、割込許可状態に設定し(S34)、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2msごとに起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるS21～S33(S29を除く。)の処理に相当する。

【0116】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組合せが停止表示される「非リーチ」(「通常はずれ」ともいう)の変動表示態様と、リーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組合せが停止表示される「リーチ」(「リーチはずれ」ともいう)の変動表示態様とがある。

【0117】

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

【0118】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1(MR1)：大当たりの種類(種別、16R大当たり、7R大当たり、2R第1大当たり、および、2R第2大当たりのいずれかの種別)および大当たり図柄を決定する(大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用)

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

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

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

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

【0119】

本実施の形態では、前述したように、特定遊技状態である大当たりとして、16R大当たり、7R大当たり、2R第1大当たり、および、2R第2大当たりという複数の種別が含まれている。したがって、大当たりとする決定がされたときには、大当たり種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当たりの種別が、これらいずれかの大当たり種別に決定され、同時に大当たり種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当たり図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当たり図柄決定用乱数でもある。

【0120】

この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【0121】

変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

この実施の形態では、16R大当りおよび7R大当りである場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別であるノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。さらに、16R大当りおよび7R大当りである場合には、変動時間が5秒または10秒等の特別に短縮された時間に設定された時短変動パターンを伴う変動パターン種別である時短変動パターン種別にも種別分けされている。また、2R第1大当りおよび2R第2大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ特殊変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるリーチ特殊変動パターン種別とに種別分けされている。さらに、2R第1大当りおよび2R第2大当りである場合には、時短種別にも種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。

10

【 0 1 2 3 】

また、はずれである場合には、リーチを伴わない通常変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別と、通常変動パターン種別よりも短い時間で変動表示を行なう時短変動パターンを伴う時短変動パターン種別とに種別分けされている。これら変動パターン種別の変動パターンについての平均的な変動時間の関係は、時短変動パターン種別<通常変動パターン種別<ノーマルリーチ変動パターン種別<スーパーリーチ変動パターン種別である。

20

【 0 1 2 4 】

また、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定個数以上であるときと、所定個数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されていることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定個数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定個数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される制御が行なわれる場合がある。このように変動表示時間を短縮する制御は、保留数短縮制御と呼ばれる。

【 0 1 2 5 】

図7に示された遊技制御処理におけるS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算更新)を行なう。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。

30

【 0 1 2 6 】

図9は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図9(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

40

【 0 1 2 7 】

通常時大当り判定テーブルには、図9(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図9(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値(第1大当り判定値ともいう)に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【 0 1 2 8 】

50

以下の説明において、通常時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値のうち、通常時大当り判定テーブルに設定された通常時（非確変時）用の大当り判定値は、確変時大当り判定テーブルにおいても共通の大当り判定値として用いられるものであり、通常時大当り判定値（第１大当り判定値ともいう）という。また、確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値のうち、通常時大当り判定値以外の確変時固有の大当り判定値（第２大当り判定値ともいう）は、確変時において前述の通常時大当り判定値に加えて固有の大当り判定値として用いられるものであり、確変時大当り判定値という。図９（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１２９】

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）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図９（Ａ）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（１６Ｒ大当り、７Ｒ大当り、２Ｒ第１大当り、または、２Ｒ第２大当り）にすることに決定する。なお、図９（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０１３０】

図９（Ｂ）、（Ｃ）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。このうち、図９（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことに基づく保留記憶（第１保留記憶ともいう）を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行なわれるとき）大当り種別を決定する場合に用いる第１特別図柄大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）である。

【０１３１】

また、図９（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことに基づく保留記憶（第２保留記憶ともいう）を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行なわれるとき）大当り種別を決定する場合に用いる第２特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【０１３２】

図９（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブル、および、図９（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）に基づいて、大当りの種別を「１６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「２Ｒ第１大当り」、「２Ｒ第２大当り」のうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【０１３３】

図９（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１６Ｒ大当り」、「２Ｒ第１大当り」、「２Ｒ第２大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。

【０１３４】

図９（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「２Ｒ第１大当り」、「２Ｒ第２大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。

【０１３５】

「７Ｒ大当り」については、第２特別図柄大当り種別判定テーブルに判定値が設定されているが、第１特別図柄大当り種別判定テーブルに判定値が設定されていない。これにより、「７Ｒ大当り」は、第１特別図柄の変動表示において発生せず、第２特別図柄の変動表示においてのみ発生する大当りとなるように設定されている。

【０１３６】

また、図９（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブル、および、図９（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれにおいて、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。「１６Ｒ大当り」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。「７Ｒ大当り」に対応した判定値は、第２特別図柄の大当り図柄の「５」に対応した判定値としても設定されている。

「2 R 第1大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の第1特別図柄および第2特別図柄の「1」に対応した判定値としても設定されている。「2 R 第2大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の第1特別図柄および第2特別図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。

【0137】

図9(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブル、および、図9(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいては、次のような関係でデータが設定されている。

【0138】

図9(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図9(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、16 R 大当りに決定される割合が高い。また、図9(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図9(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、7 R 大当りに決定される割合が高い。これらにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、賞球を多く獲得しやすいという点で遊技者にとって有利となる変動表示を行なうことが可能である。

【0139】

また、図9(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図9(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、2 R 第2大当りに決定する判定値数が多く設定されている。これにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、2 R 第2大当りに決定される割合が高くなる。したがって、第2特別図柄の方が、遊技者にとっての有利度が最も高い第4遊技モードに直接的に移行する割合が高い。これにより、第2特別図柄の変動表示に対する遊技者の期待感を高めることができる。なお、第1特別図柄の方が、遊技者にとっての有利度が最も高い第4遊技モードに直接的に移行する割合が高くなるように設定してもよい。

【0140】

電チューサポート制御が行なわれる高ベース状態であるときには、第1始動入賞口13に対して第2始動入賞口14に入賞する頻度が極めて高くなることに基づいて、第1特別図柄に対して第2特別図柄の変動表示が実行される頻度が極めて高くなる。前述のように、第2特別図柄は、第1特別図柄と比べて、16 R 大当りおよび7 R 大当りが選択される割合が高い。これにより、時短状態のときの方が、実質的に賞球が得られる大当りに制御される割合が高くなる。また、前述のように、第2特別図柄は、第1特別図柄と比べて、遊技者にとっての有利度が最も高い第4遊技モードに直接的に移行する割合が高い。これにより、時短状態のときの方が、第4遊技モードに直接的に移行する割合が高くなる。

【0141】

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

【0142】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当りとするか否か、および、大当り種別を示す演出制御コマンドである。コマンド8C01(H)は、はずれに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C02(H)は、16 R 大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C03(H)は、7 R 大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマンド8C04(H)は、2 R 第1大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。コマン

ド 8 C 0 5 (H) は、 2 R 第 2 大当りに決定されていることを指定する演出制御コマンドである。

【 0 1 4 3 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。

【 0 1 4 4 】

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

10

【 0 1 4 5 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。コマンド 9 F 0 0 (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。

【 0 1 4 6 】

20

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当たり開始指定コマンド) である。大当たり開始 1 指定コマンドは、 1 6 R 大当りの大当たり遊技状態の開始を指定する場合に送信される。大当たり開始 2 指定コマンドは、 7 R 大当りの大当たり遊技状態の開始を指定する場合に送信される。大当たり開始 3 指定コマンドは、 2 R 第 1 大当りの大当たり遊技状態の開始を指定する場合に送信される。コマンド A 0 0 6 は、 2 R 第 1 大当りの大当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンドである。

【 0 1 4 7 】

コマンド A 1 X X (H) は、 X X 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。A 2 X X (H) は、 X X 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

【 0 1 4 8 】

コマンド A 3 0 1 ~ コマンド A 3 0 A (H) は、大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当たり終了指定コマンド) である。コマンド A 3 0 1 は、大当たり遊技の終了を指定するとともに、 1 6 R 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) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当たり遊技の終了を指定するとともに、 7 R 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) である。コマンド A 3 0 3 (H) は、大当たり遊技の終了を指定するとともに、 2 R 第 1 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 3 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 4 (H) は、大当たり遊技の終了を指定するとともに、 2 R 第 2 大当たりであったことを指定する演出制御コマンドである。

40

【 0 1 4 9 】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞口 1 3 について第 1 特別図柄の変動表示が行なわれる始動入賞、すなわち、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 (第 1 始動入賞指定コマンド) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、第 2 始動入賞口 1 4 について第 2 特別図柄の変動表示が行なわれる始動入賞、すなわち、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。

【 0 1 5 0 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) であることを指定する演出制御コマンド (通常状態指定コマンド) である。コマンド B 0 0 1 (H) は、

50

遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。コマンドB003（H）は、遊技状態が高ベース状態であることを指定する演出制御コマンド（高ベース状態指定コマンド）である。コマンドB004（H）は、時短状態が終了したことを指定する演出制御コマンド（時短終了指定コマンド）である。コマンドB005（H）は、確変状態が終了したことを指定する演出制御コマンド（確変終了指定コマンド）である。コマンドB006（H）は、高ベース状態が終了したことを指定する演出制御コマンド（高ベース終了指定コマンド）である。

【0151】

10

このような演出制御コマンドにより、遊技状態が、通常状態、時短状態、高ベース状態、および、確変状態のうちのどの状態またはどの状態の組合せになっているかを演出制御用マイクロコンピュータ100に知らせることができる。たとえば、確変状態指定コマンドおよび時短状態指定コマンドを送信すると、第4遊技モードにおいて、高確高ベース状態で時短状態となっていることを知らせることができる。また、確変状態指定コマンドおよび時短状態指定コマンドを送信した後、確変状態終了指定コマンドを送信すると、第4遊技モードにおいて、低確高ベース状態で時短状態となっていることを知らせることができる。

【0152】

20

これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、遊技状態が、通常状態、時短状態、および、確変状態のうちのどの状態またはどの状態の組合せになっているかを認識することができるので、通常状態、時短状態、および、確変状態のそれぞれの状態に応じた画像表示等の各種演出を行なうことが可能となる。

【0153】

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

【0154】

30

コマンドD000（H）は、第2遊技モード移行状態であることを指定する第2遊技モード移行状態指定コマンドである。コマンドD001（H）は、第3遊技モード移行状態であることを指定する第3遊技モード移行状態指定コマンドである。コマンドD002（H）は、第4遊技モード移行状態であることを指定する第4遊技モード移行状態指定コマンドである。

【0155】

このような第2遊技モード移行状態指定コマンド、第3遊技モード移行状態指定コマンド、第4遊技モード移行状態指定コマンド、および、第4遊技モード移行状態指定コマンドのそれぞれが送信されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技モードがどのモードに移行しているかを認識することができる。

40

【0156】

コマンドD003（H）は、第2遊技モードに移行した状態、第3遊技モードに移行した状態、および、第4遊技モードに移行した状態のような遊技モード移行状態を終了することを指定するモード移行終了指定コマンドである。このような遊技モード移行終了指定コマンドが送信されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技モード移行状態が終了したことを認識することができる。

【0157】

コマンドE0xx（H）は、第1保留記憶バッファからの先読結果を通知する第1保留先読結果通知コマンドである。また、コマンドE1xx（H）は、第2保留記憶バッファからの先読結果を通知する第2保留先読結果通知コマンドである。ここで、先読みとは、

50

第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶されている保留記憶データを、当該保留記憶データに基づく特別図柄の変動表示が開始される以前に読出すことをいう。

【0158】

第1保留先読結果通知コマンドおよび第2保留先読結果通知コマンドのそれぞれでは、図14に示す第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのそれぞれから先読みされた保留記憶データに含まれる大当たり判定用のランダムRを示す数値データに基づき決定される表示結果が「大当たり」および「はずれ」のいずれであるか、大当たり種別決定用のランダム1を示す数値データに基づき決定される大当たり種別が「16R大当たり」、「7R大当たり」、「2R第1大当たり」、および、「2R第2大当たり」のうちいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。

10

【0159】

たとえば、第1保留先読結果通知コマンドを例にとれば、コマンドE000Hは、変動表示結果が「はずれ」である旨の先読結果を示すコマンドである。コマンドD001Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」と「16R大当たり」とのいずれかとなる旨の先読結果を示すコマンドである。コマンドE002Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R第1大当たり」と「2R第2大当たり」とのいずれかとなる旨の先読結果を示すコマンドである。第2保留先読結果通知コマンドの場合も、第1保留先読結果通知コマンドの場合と同様の対応関係で、EXTデータと、変動表示結果および大当たり種別との関係が定められている。

【0160】

20

このように、演出制御用マイクロコンピュータ100の側では、第1始動条件または第2始動条件が成立したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ560側から送信された第1保留先読結果通知コマンドまたは第2保留先読結果通知コマンドを受信して、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて、先読結果を特定することができる。

【0161】

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10に示された内容に応じて演出表示装置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。

30

【0162】

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

【0163】

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。

40

【0164】

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し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取込み処理を開始する。

【0165】

50

図 1 1 は、ROM 5 4 に記憶されている開放パターンデータテーブルの内容を表形式で示す図である。開放パターンデータテーブルのデータは、各種別の大当りのそれぞれについて、開放回数（ラウンド上限数）、開放時間（各ラウンド中の開放時間）、および、インターバル時間（各ラウンド間時間）を含む特別可変入賞球装置 2 0 の開放パターンを示すデータである。

【 0 1 6 6 】

図 1 1 を参照して、1 6 R 大当りは、開放回数が 1 6 回、開放時間が 2 9 秒、インターバル時間が 5 秒である。7 R 大当りは、開放回数が 7 回、開放時間が 2 9 秒、インターバル時間が 5 秒である。2 R 第 1 大当り、および、2 R 第 2 大当り小当りのそれぞれは、開放回数は 2 回であり、インターバル時間が 0 . 5 秒であることで共通する。

10

【 0 1 6 7 】

図 1 2 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【 0 1 6 8 】

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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a がオンして第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞（第 1 始動入賞）が発生していたとき、または、第 2 始動入賞口 1 4 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 1 4 a がオンして第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞（第 2 始動入賞）が発生していたときには（S 3 1 1）、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 2）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行なう。第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、始動口スイッチ通過処理を実行せずに、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行なう。

20

【 0 1 6 9 】

S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理（S 3 0 0）：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 5 6 0 は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、変動表示を開始する特別図柄に対応する保留記憶バッファ（図 1 4 の第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）に記憶される保留記憶数を確認する。保留記憶バッファに記憶される保留記憶数は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、保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には、大当たり種別を決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 3 0 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

30

【 0 1 7 0 】

変動パターン設定処理（S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（変動表示時間：変動表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の変動表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

40

【 0 1 7 1 】

表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）：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 1 0 0 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

50

【 0 1 7 2 】

特別図柄変動中処理（ S 3 0 3 ）：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（ S 3 0 1 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 S 3 0 4 に対応した値（この例では 4 ）に更新する。

【 0 1 7 3 】

特別図柄停止処理（ 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 における変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行なう。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 3 0 5 に対応した値（この例では 5 ）に更新する。また、大当たりフラグ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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0 ）に更新する。

10

【 0 1 7 4 】

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。また、大当たり遊技状態となったときの状態が確変状態であり、確変フラグまたは時短フラグがセットされていたときには、確変フラグまたは時短フラグがリセットされる。また、変動表示回数により確変状態の終了条件または時短状態の終了条件が成立したときには、確変フラグまたは時短フラグがリセットされる。

20

【 0 1 7 5 】

大入賞口開放前処理（ 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、大当たりの種別に応じて、前述のような開放パターンにしたがって、特別可変入賞球装置 2 0 において大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等を初期化するとともに、ソレノイド 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 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各ラウンドごとに実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

30

【 0 1 7 6 】

大入賞口開放中処理（ 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。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 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なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を 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 S 3 0 7 に対応した値（この例では 7 ）に更新する。

40

【 0 1 7 7 】

大当たり終了処理（ 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。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行なわせるための制御を行なう。また、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を示すフラグ（たとえば、確変フラグ、時短フラグ等）をセットする処理を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を S 3 0 0 に対応した値（この例では 0 ）に更新する。

【 0 1 7 8 】

図 1 3 は、 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。始動口スイッチ通過処理において、 C P U 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（ S 2 1 1 ）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、 C P U 5

50

6 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（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（S 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、S 2 2 1 に移行する。

【0 1 7 9】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（S 2 1 3）。

【0 1 8 0】

図 1 4 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図 1 4 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。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。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダム R）、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。

【0 1 8 1】

次に、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 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保存（格納）する処理を実行する（S 2 1 4）。具体的に、S 2 1 4 の処理では、大当り判定用乱数（ランダム R）、大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が保存（格納）される。

【0 1 8 2】

次いで、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なう（S 2 1 5）。また、CPU 5 6 は、S 2 0 4 で抽出した各乱数値を示す数値データを、S 3 0 0 の特別図柄通常処理に先立って読出す（先読する）（S 2 1 6）。そして、S 2 1 6 により読出した数値データが示す先読結果を通知する第 1 保留先読結果通知コマンドを送信する制御を行なう（S 2 1 7）。

【0 1 8 3】

S 2 0 7 の処理では、S 2 1 4 で抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される表示結果および大当り種別等が、S 3 0 0 の特別図柄通常処理に先立って判定される。具体的には、まず、S 2 1 4 で抽出した大当り判定用のランダム R に対応する変動表示結果が「大当り」と「はずれ」とのいずれとなるかが判定される。このとき、変動表示結果が「大当り」となると判定された場合には、大当り種別決定用のランダム 1 に対応して、大当り種別が「1 6 R 大当り」、「7 R 大当り」、「2 R 第 1 大当り」、および、「2 R 第 2 大当り」のいずれかとなるかが特定される。そして、S 2 1 7 では、S 2 1 6 により特定された変動表示結果および大当り種別に対応する第 1 保留先読結果通知コマンドを送信する制御が行われる。

【0 1 8 4】

これにより、第 1 始動入賞口 1 3 を通過した遊技球が検出された時点で、表示結果が「大当り」となるか否か、および、大当り種別がいずれの種別になるかを判定し、判定結果に応じて異なる第 1 保留先読結果通知コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信することができる。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の側では、第 1 始動スイッチ 1 3 a での遊技球の検出に基づく演出図柄の変動表示の開始前に、表示結果が「大当り」となるか否か、および、大当り種別がいずれの種別になるかを特定することができる。

【0 1 8 5】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する場合には、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予め 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

10

20

30

40

50

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（S 2 9）において演出制御コマンドを送信する。

【 0 1 8 6 】

S 2 1 1 で第 1 始動口スイッチがオン状態でないと判定された場合、S 2 1 2 で第 1 保留記憶数が上限値に達していると判定された場合、または、S 2 1 5 で第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なった後に、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしたか否かを確認する（S 2 2 1）。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（S 2 2 2）。第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、処理を終了する。第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（S 2 2 3）。 10

【 0 1 8 7 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 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保存（格納）する処理を実行する（S 2 2 4）。

【 0 1 8 8 】

次いで、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なう（S 2 2 5）。また、C P U 5 6 は、S 2 2 4 で抽出した各乱数値を示す数値データを、S 3 0 0 の特別図柄通常処理に先立って読出す（先読する）（S 2 2 6）。そして、S 2 2 6 により読出した数値データが示す先読結果を通知する第 2 保留先読結果通知コマンドを送信する制御を行なう（S 2 2 7）。 20

【 0 1 8 9 】

S 2 2 7 の処理では、S 2 2 4 で抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される表示結果および大当たり種別等が、S 3 0 0 の特別図柄通常処理に先立って判定される。まず、S 2 2 4 で抽出した大当たり判定用のランダム R に対応する変動表示結果が「大当たり」と「はずれ」とのいずれとなるかが判定される。このとき、変動表示結果が「大当たり」となると判定された場合には、大当たり種別決定用のランダム 1 に対応して、大当たり種別が「1 6 R 大当たり」、「7 R 大当たり」、「2 R 第 1 大当たり」、および、「2 R 第 2 大当たり」のうちいずれかとなるかが特定される。S 2 2 7 では、S 2 2 6 により特定された表示結果および大当たり種別に対応する第 2 保留先読結果通知コマンドを送信する制御が行われる。 30

【 0 1 9 0 】

これにより、第 2 始動入賞口 1 4 を通過した遊技球が検出された時点で、表示結果が「大当たり」となるか否か、および、大当たり種別がいずれの種別になるかを判定し、判定結果に応じて異なる第 2 保留先読結果通知コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信することができる。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の側では、第 2 始動口スイッチ 1 4 a での遊技球の検出に基づく演出図柄の変動表示開始前に、表示結果が「大当たり」となるか否か、および、大当たり種別がいずれの種別になるかを特定することができる。 40

【 0 1 9 1 】

次に、図 1 5 ~ 図 2 0 を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図 1 5 ~ 図 2 0 は、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルを表形式で示す図である。

【 0 1 9 2 】

変動パターンテーブルとしては、R O M 5 4 に、第 1 遊技モード状態はずれ時第 1 判定テーブル、第 1 遊技モード状態はずれ時第 2 判定テーブル、第 2 遊技モード状態はずれ時判定テーブル、第 3 遊技モード状態はずれ時判定テーブル、第 4 遊技モード状態はずれ時判定テーブル、第 1 遊技モード状態 1 6 R 大当たり時判定テーブル、第 2 , 第 3 遊技モード状態 1 6 R 大当たり時判定テーブル、第 1 遊技モード状態 7 R 大当たり時判定テーブル、第 2 50

、第3遊技モード状態7R大当たり時判定テーブル、第1遊技モード状態2R大当たり時判定テーブル、および、第2、第3遊技モード状態2R大当たり時判定テーブルが記憶されており、遊技状態に応じて選択的に用いられる。

【0193】

図15～図20の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを選択決定(判定)するために用いられる。図15～図20に示す判定テーブルのそれぞれは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部と、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブル部とを含む。図15～図20の各テーブルでの変動パターンの欄において、変動パターンの欄には、各変動パターンの変動表示が行なわれるときの変動時間が括弧書きで示されている。

10

【0194】

「通常変動」は、リーチとならない非リーチの変動パターン(10秒)を示している。「ノーマルリーチ」は、ノーマルリーチの変動パターンを示している。「第1ノーマルリーチ」(20秒)と「第2ノーマルリーチ」(20秒)とは、変動表示時の背景が異なる。

【0195】

「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な背景画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。「第1スーパーリーチ」(30秒)は、第1の特別な背景画像を用いたリーチ演出を行なうスーパーリーチの変動パターンである。「第2スーパーリーチ」(30秒)は、第2の特別な背景画像を用いたリーチ演出を行なうスーパーリーチの変動パターンである。「第3スーパーリーチ」(30秒)は、第3の特別な背景画像を用いたリーチ演出を行なうスーパーリーチの変動パターンである。「第4スーパーリーチ」(40秒)は、第4の特別な背景画像を用いたリーチ演出を行なうスーパーリーチの変動パターンである。「第5スーパーリーチ」(40秒)は、第5の特別な背景画像を用いたリーチ演出を行なうスーパーリーチの変動パターンである。

20

【0196】

「通常変動」(10秒)は、「第1ノーマルリーチ」および「第2ノーマルリーチ」のようなノーマルリーチの変動パターン種別、ならびに、「第1スーパーリーチ」～「第3スーパーリーチ」のようなスーパーリーチの変動パターン種別と比べて、変動時間が短い。また、「第1ノーマルリーチ」および「第2ノーマルリーチ」は、「第1スーパーリーチ」～「第5スーパーリーチ」と比べて、変動時間が短い。

30

【0197】

「第1時短変動」(5秒)は、5秒間等のように「通常変動」よりも短い変動時間で変動表示を行なう時短変動パターンを示している。「第1時短変動」の変動表示は、変動時間が短いため、たとえば演出図柄の変動態様としては、短時間で演出図柄の停止図柄が表示される態様の変動が行なわれ、演出図柄以外の変動態様としては、大当たりとなるかどうかを煽るようなリーチ演出(リーチとなる変動パターンで行なわれるようなリーチ演出)は行なわれない。「第2時短変動」(10秒)は、10秒間等のように短い変動時間であるが、「第1時短変動」よりも変動時間が長い変動表示を行なう超時短変動パターンである。

40

【0198】

「はずれ」は、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。「16R大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「16R大当たり」の表示結果となる変動パターンである。「7R大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「7R大当たり」の表示結果となる変動パターンである。「2R大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「2R第1大当たりまたは2R第2大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

【0199】

これらの情報に基づいて、たとえば、「第1スーパーリーチ はずれ」という変動パタ

50

ーンは、変動パターンコマンドにより、「はずれ表示結果となる第1スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

【0200】

図15～図20のテーブルにおいて、「ランダム2範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム2範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブルを示す欄である。

【0201】

また、図15～図20のそれぞれのテーブルにおいて、「ランダム3範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム3範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部を示す欄である。変動パターン種別判定テーブル部の各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。

10

【0202】

本実施の形態では、第1遊技モード（低確低ベース状態）においては、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果がはずれとなるときには、変動表示を開始する特別図柄について、変動パターン決定時の保留記憶数が0または1であれば図15（a）の第1遊技モード状態はずれ時第1判定テーブルを選択し、変動パターン決定時の保留記憶数が2または3であれば保留数短縮制御を行なうために図15（b）の第1遊技モード状態はずれ時第2判定テーブルを選択する。

【0203】

図15（a）、（b）に示すように、第1遊技モード状態でははずれとする決定がされたときに、変動表示を開始する特別図柄に対応する変動パターン決定時の保留記憶数が2または3のときは、当該変動パターン決定時の保留記憶数が0または1のときと比べて、通常変動（非リーチはずれ変動）に決定される割合が高く、リーチ変動（ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む）に決定される割合が低いように、図15の第1遊技モード状態はずれ時第1判定テーブルおよび第1遊技モード状態はずれ時第2判定テーブルにデータが設定されている。これにより、第1遊技モード状態のときには、保留記憶数の増加に基づいて、変動表示が短い変動パターンが選択される割合が高くなるので、保留記憶数に応じて変動時間が短縮される保留数短縮制御が行なわれる。

20

【0204】

第2遊技モード状態においては、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。第2遊技モード状態において、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターン決定時の保留記憶数に関係なく、図16（a）の第2遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択する。

30

【0205】

図16（a）の第2遊技モード状態はずれ時判定テーブルでは、第2スーパーリーチ（30秒）と、第3スーパーリーチ（30秒）と含むスーパーリーチの変動パターン種別のみが選択されるようにデータが設定されている。これにより、第2遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの変動表示がはずれとなるときには、第2スーパーリーチまたは第3スーパーリーチの変動パターンが選択されることにより、変動時間が、比較的長い30秒という時間に固定されたような態様で変動表示が行なわれる。また、第2スーパーリーチおよび第3スーパーリーチは、第1スーパーリーチと比べて、大当たりとなるときに選択される割合が高いので、第2遊技モード状態においては、第1スーパーリーチが選択されず、第2スーパーリーチおよび第3スーパーリーチが選択されることにより、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

40

【0206】

第2遊技モード状態において、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターン決定時の保留記憶数に関係なく、図16（a）の第2遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択する。

【0207】

図16（b）の第3遊技モード状態はずれ時判定テーブルでは、第4スーパーリーチ（

50

40秒)と、第5スーパーリーチ(40秒)と含むスーパーリーチの変動パターン種別のみが選択されるようにデータが設定されている。これにより、第2遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの変動表示がはずれとなるときには、第4スーパーリーチまたは第5スーパーリーチの変動パターンが選択されることで、変動時間が、比較的長い40秒という時間に固定されたような態様で変動表示が行なわれる。また、第4スーパーリーチおよび第5スーパーリーチは、第3遊技モードにおいてのみ選択されるスーパーリーチであるので、第3遊技モード状態では、第4スーパーリーチおよび第5スーパーリーチが選択されることで、遊技者の大当りへの期待感を高めることができる。

【0208】

第3遊技モード状態において、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターン決定時の保留記憶数に関係なく、図16(b)の第3遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択する。16(b)の変動パターンは、図16(a)の変動パターンと比べて、変動時間が長く設定されている。これにより、第3遊技モード状態において用いられる変動パターンは、第2遊技モード状態において用いられる変動パターンよりも、変動時間が長い変動パターンが選択される割合が高い。

10

【0209】

第4遊技モード状態において、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターン決定時の保留記憶数に関係なく、図17の第4遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択する。

20

【0210】

図17の第4遊技モード状態はずれ時判定テーブルでは、極めて短い変動時間で変動表示を行なう第1時短変動の変動パターン(5秒間)のみが決定されるように、データが設定されている。これにより、第4遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの変動表示がはずれとなるときには、固定的に定められた第1時短変動の変動パターンでのみ変動表示が行なわれる。

【0211】

このように、第4遊技モードにおいて、第1～第3遊技モードで選択される変動時間よりも短い変動時間の変動パターンが選択されるので、遊技者にとって最も有利な遊技モードとなると、変動時間の短縮化により単位時間あたりの大当りの発生率を向上させることができるため、より一層遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【0212】

図17の第4遊技モード状態はずれ時判定テーブルでは、極めて短い変動時間で変動表示を行なう第1時短変動の変動パターン(5秒間)のみが決定されるように、データが設定されている。これにより、第4遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれの変動表示がはずれとなるときには、固定的に定められた第1時短変動の変動パターンでのみ変動表示が行なわれる。

【0213】

図18(a)の第1遊技モード状態16R大当り時判定テーブルは、第1遊技モード状態において16R大当りとすることが決定されたときに用いられる。図18(b)の第2遊技モード状態16R大当り時判定テーブルは、第2遊技モードにおいて16R大当りとすることが決定されたときに用いられる。図18(c)の第3遊技モード状態16R大当り時判定テーブルは、第3遊技モードにおいて16R大当りとすることが決定されたときに用いられる。図18(d)の第4遊技モード状態16R大当り時判定テーブルは、第4遊技モード状態において16R大当りとすることが決定されたときに用いられる。

40

【0214】

図19(a)の第1遊技モード状態7R大当り時判定テーブルは、第1遊技モード状態において7R大当りとすることが決定されたときに用いられる。図19(b)の第2遊技モード状態7R大当り時判定テーブルは、第2遊技モードにおいて7R大当りとすることが決定されたときに用いられる。図19(c)の第3遊技モード状態7R大当り時判定テ

50

ーブルは、第3遊技モードにおいて7R大当たりとすることが決定されたときに用いられる。図19(d)の第4遊技モード状態7R大当たり時判定テーブルは、第4遊技モード状態において7R大当たりとすることが決定されたときに用いられる。

【0215】

図20(a)の第1遊技モード状態2R大当たり時判定テーブルは、第1遊技モード状態において2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとすることが決定されたときに用いられる。図20(b)の第2遊技モード状態2R大当たり時判定テーブルは、第2遊技モードにおいて2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとすることが決定されたときに用いられる。図20(c)の第3遊技モード状態2R大当たり時判定テーブルは、第3遊技モードにおいて2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとすることが決定されたときに用いられる。図20(d)の第4遊技モード状態7R大当たり時判定テーブルは、第4遊技モード状態において2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとすることが決定されたときに用いられる。

10

【0216】

図18(a)に示すように、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとすることが決定されたときには、図15(a)、(b)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、スーパーリーチの変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなる。

【0217】

また、図18(a)に示すように、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、図15(a)、(b)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、ノーマルリーチの変動パターン種別について、第2ノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、はずれとすることが決定されたときとはずれとなるときと比べて、ノーマルリーチとなるときには、第2ノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなる。

20

【0218】

また、図18(a)に示すように、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、図15(a)、(b)のようなはずれとなるときと比べて、スーパーリーチの変動パターン種別について、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第1遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、スーパーリーチとなるときに、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなる。

30

【0219】

図18(b)に示すように、第2遊技モードにおいて、16R大当たりとすることが決定されたときには、図16(a)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第2遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるので、第3スーパーリーチの表示が実行されたときに、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

40

【0220】

図18(c)に示すように、第3遊技モードにおいて、16R大当たりとすることが決定されたときには、図16(b)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第5スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第3遊技モードにおいて、16R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、第5スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるので、第5スーパーリーチの表示が実行されたときに、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

【0221】

50

図18(d)に示すように、第4遊技モードにおいて16R大当たりとすることが決定されたときには、図17のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第1時短変動の変動パターン(5秒間)に加え、第2時短変動の変動パターン(10秒間)が選択されるように、データが設定されている。これにより、第4遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて16R大当たりとなるときには、変動時間が極めて短い第1時短変動の変動パターンよりも変動時間が長い第2時短変動の変動パターンでの変動表示が選択され得るので、変動表示が5秒間よりも長くなったときに、大当たりとなることを把握することができるので、遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0222】

10

また、図19(a)に示すように、第1遊技モードにおいて、7R大当たりとなるときには、図15(a),(b)のようなはずれとなるときと比べて、スーパーリーチの変動パターン種別について、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第1遊技モードにおいて、7R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べてスーパーリーチとなるときに第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなる。

【0223】

図19(b)に示すように、第2遊技モードにおいて、7R大当たりとすることが決定されたときには、図16(a)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第2遊技モードにおいて、7R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、第3スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるので、第3スーパーリーチの表示が実行されたときに、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

20

【0224】

図19(c)に示すように、第3遊技モードにおいて、7R大当たりとすることが決定されたときには、図16(b)のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第5スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、第3遊技モードにおいて、7R大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、第5スーパーリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるので、第5スーパーリーチの表示が実行されたときに、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

30

【0225】

図19(d)に示すように、第4遊技モードにおいて7R大当たりとすることが決定されたときには、図17のようなはずれとすることが決定されたときと比べて、第1時短変動の変動パターン(5秒間)に加え、第2時短変動の変動パターン(10秒間)が選択されるように、データが設定されている。これにより、第4遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて7R大当たりとなるときには、変動時間が極めて短い第1時短変動の変動パターンよりも変動時間が長い第2時短変動の変動パターンでの変動表示が選択され得るので、変動表示が5秒間よりも長くなったときに、大当たりとなることを把握することができるので、遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0226】

図20(a)~(c)に示すように、2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとすることが決定されたときには、第2遊技モードまたは第3遊技モードであるときに決定された場合の方が、第1遊技モードで決定された場合よりも、「リーチ特殊」の変動パターン種別が選択される割合が高くなるように、第1遊技モード状態2R大当たり時判定テーブル、第2遊技モード状態2R大当たり時判定テーブル、および、第3遊技モード状態2R大当たり時判定テーブルにデータが設定されている。これにより、第2遊技モードまたは第3遊技モードにおいて2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとなるときには、第1遊技モードにおいて2R第1大当たりまたは2R第2大当たりとなるときと比べて、「リーチ特殊」の変動パターン種別が選択される割合が高くなるので、リーチ特殊の変動表示が実行されたときに

50

、遊技者の大当りへの期待感を高めることができる。

【0227】

また、図20(c)に示すように、第3遊技モードであるときには、4リーチ特殊変動パターンおよび第5リーチ特殊変動パターンのみが選択されるので、第3遊技モード状態では、4リーチ特殊変動パターンおよび第5リーチ特殊変動パターンが選択されることで、遊技者の大当りへの期待感を高めることができる。

【0228】

図20(d)に示すように、第4遊技モードにおいて2R第1大当りまたは2R第2大当りとして決定されたときには、図17のようなはずれとして決定されたときと比べて、第1時短変動の変動パターン(5秒間)に加え、第2時短変動の変動パターン(10秒間)が選択されるように、データが設定されている。これにより、第4遊技モードにおいて、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれについて2R第1大当りまたは2R第2大当りとなるとときには、変動時間が極めて短い第1時短変動の変動パターンよりも変動時間が長い第2時短変動の変動パターンでの変動表示が選択され得るので、変動表示が5秒間よりも長くなったときに、大当りとなることを把握することができるので、遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0229】

図21および図22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(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、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0230】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときに(図14参照)は、CPU56は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否かを確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【0231】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

【0232】

S52~S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示器8bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示器8aの変動表示に優先して実行される。

【0233】

このように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるので、大当り遊技状態の終了後の時短状態において発生しやすい保留記憶データを効率的に処理することができるから、第2保留記憶数の上限値による制限により第2保留記憶として記憶できず無効となる始動入賞(始動条件)の発生を低減することができる。これにより、大当り遊技状態の終

10

20

30

40

50

了後の時短状態における第2特別図柄表示器8bの変動表示の実行効率を向上させることができる。

【0234】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する(S55)。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(S56)。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。

【0235】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S59)。

【0236】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、第1保留記憶数指定コマンドを受信したときに第1保留記憶数指定コマンドが指定する第1保留記憶数を記憶する第1保留記憶数記憶領域と、第2保留記憶数指定コマンドを受信したときに第2保留記憶数指定コマンドが指定する第2保留記憶数を記憶する第2保留記憶数記憶領域とが設けられている。演出制御用マイクロコンピュータ100では、第1保留記憶数指定コマンドを受信するごとに第1保留記憶数記憶領域に記憶された第1保留記憶数のデータを更新することで、最新の第1保留記憶数を認識し、第2保留記憶数指定コマンドを受信するごとに第2保留記憶数記憶領域に記憶された第2保留記憶数のデータを更新することで、最新の第2保留記憶数を認識する。

【0237】

特別図柄プロセス処理での以降の処理では、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ので、S300～S307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できる。

【0238】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(S60)。CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS214や始動口スイッチ通過処理のS224で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。

【0239】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図9(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(S60)、S71に移行する。

【0240】

現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、16R大当たり、7R大当たり、または、2R第1大当たり、または、2R第2大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数(4回)の変動表示が行なわれたという条件と、次の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0241】

S 6 0において大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S 6 0のN）、後述するS 7 5に進む。一方、S 6 0において大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれか大当り判定値に一致すればCPU 5 6は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（S 7 1）。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9（B）の第1特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図9（C）の第2特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S 7 2）。

【0242】

次いで、CPU 5 6は、始動口スイッチ通過処理のS 2 1 4や始動口スイッチ通過処理のS 2 2 4で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、S 7 2で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（S 7 3）。

10

【0243】

また、CPU 5 6は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 5 5における大当り種別バッファに設定する（S 7 4）。たとえば、大当り種別が「16R大当り」の場合には、大当り種別を示すデータとして「01」が設定される。大当り種別が「7R大当り」の場合には、大当り種別を示すデータとして「02」が設定される。大当り種別が「2R第1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。大当り種別が「2R第2大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定される。

20

【0244】

次に、CPU 5 6は、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 5）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのどちらもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。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、S 7 3で決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。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（S 3 0 1）に対応した値に更新する（S 7 6）。

【0245】

図23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（S 3 0 1）を示すフローチャートである。

30

【0246】

変動パターン設定処理において、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（S 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、S 7 4で記憶された大当り種別情報と、第1遊技モード～第4遊技モードのうちどの遊技モードの状態にあるかを示す遊技モード情報とに応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、第1遊技モード状態16R大当り時判定テーブル、第2遊技モード状態16R大当り時判定テーブル、第3遊技モード状態16R大当り時判定テーブル、第4遊技モード状態16R大当り時判定テーブル、第1遊技モード状態7R大当り時判定テーブル、第2遊技モード状態7R大当り時判定テーブル、第3遊技モード状態7R大当り時判定テーブル、第4遊技モード状態7R大当り時判定テーブル、第1遊技モード状態2R大当り時判定テーブル、第2遊技モード状態2R大当り時判定テーブル、第3遊技モード状態2R大当り時判定テーブル、および、第4遊技モード状態2R大当り時判定テーブルのうちいずれかを選択する（S 9 2）。そして、S 1 1 4に移行する。

40

【0247】

ここで、遊技モード情報は、第2遊技モードに移行しているときにセットされる第2遊技モード移行フラグの状態と、第3遊技モードに移行しているときにセットされる第3遊技モード移行フラグ（第3遊技モード移行フラグA，第3遊技モード移行フラグB）の状態と、第4遊技モードに移行しているときにセットされる第4遊技モード移行フラグの状

50

態との状態とに基づいて特定される情報である。遊技モード情報については、第2遊技モード移行フラグがセットされているときには、第2遊技モード状態であることが特定され、第3遊技モード移行フラグAがセットされているときには、第3遊技モードA状態であることが特定され、第3遊技モード移行フラグBがセットされているときには、第3遊技モードB状態であることが特定され、第4遊技モード移行フラグがセットされているときには、第4遊技モード状態であることが特定され、第2～第4遊技モード移行フラグのいずれもセットされていないときには、第1遊技モードであることが特定される。

【0248】

S91で大当たりフラグがセットされていない場合、CPU56は、第2遊技モード状態であることを示す第2遊技モード移行フラグがセットされているか否かを確認する(S95)。

10

【0249】

第2遊技モード移行フラグがセットされているとき(S95のY)、第2遊技モード状態であるので、CPU56は、第2遊技モードに応じた変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、図16(a)の第2遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択し(S96)、後述するS114に進む。一方、第2遊技モード移行フラグがセットされていないとき(S96のN)、CPU56は、第3遊技モード状態であることを示す第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされているか否かを確認する(S97)。

【0250】

20

第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされているとき(S97のY)、第3遊技モード状態(第3遊技モードAまたは第3遊技モードB)であるので、CPU56は、第3遊技モードに応じた変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、図16(b)の第3遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択し(S98)、後述するS114に進む。一方、第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされていないとき(S97のN)、CPU56は、第4遊技モード状態であることを示す第4遊技モード移行フラグがセットされているか否かを確認する(S99)。

【0251】

第4遊技モード移行フラグがセットされているとき(S99のY)、第4遊技モード状態であるので、CPU56は、第4遊技モードに応じた変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、図17の第4遊技モード状態はずれ時判定テーブルを選択し(S100)、後述するS114に進む。一方、第4遊技モード移行フラグがセットされていないとき(S99のN)、消去法に第1遊技モード状態であるので、CPU56は、次のように、第1遊技モードに応じた変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルを選択する。

30

【0252】

まず、変動表示をする特別図柄に対応する保留記憶数(第1特別図柄の変動表示時には第1保留記憶数、第2特別図柄の変動表示時には第2保留記憶数)が2以上であるか否かを確認する(S101)。S101において、変動表示をする特別図柄がどちらであるかの確認は、特別図柄ポインタのデータに基づいて行なう。変動表示をする特別図柄に対応する保留記憶数2未満(すなわち0または1)であるとき(S101のN)、CPU56は、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、図15(a)の第1遊技モード状態はずれ時第1判定テーブルを選択し(S102)、S114に進む。一方、変動表示をする特別図柄に対応する保留記憶数2以上(すなわち2または3)であるとき(S101のY)、CPU56は、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、図15(b)の第1遊技モード状態はずれ時第2判定テーブルを選択し(S103)、S114に進む。

40

【0253】

次いで、S114において、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファ

50

または第2保留記憶バッファ)からランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、S92, S96, S98, S100, S102, S103の処理で選択した判定テーブルにおける変動パターン種別判定テーブル部のデータを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(S114)。

【0254】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、S92, S96, S98, S100, S102, S103の処理で選択した判定テーブルにおいて、変動パターン判定テーブル部におけるS114で決定した変動パターン種別に関するデータ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(S115)。

10

【0255】

また、始動入賞のタイミングでランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を抽出せず、S114で変動パターン種別を決定するときに、ランダム2を生成するための変動パターン種別判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値に基づいて変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0256】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S116)。

【0257】

また、特別図柄の変動を開始する(S117)。たとえば、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ことにより、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、前述のように変動表示を開始させる。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特別図柄の変動表示を開始させ、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特別図柄の変動表示を開始させる。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(S118)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(S302)に対応した値に更新する(S119)。

20

【0258】

前述した表示結果指定コマンド送信処理(S302)においては、CPU56が、決定されている大当りの種類、または、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド(図10参照)を送信する制御を行なう。

30

【0259】

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

【0260】

図25は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(S304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、S32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行なう(S131)。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。

40

【0261】

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

50

を行なう（S 1 3 2）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（S 1 3 3）。

【0 2 6 2】

大当りフラグがセットされていない場合には、後述するS 1 4 0に進む。一方、大当りフラグがセットされている場合には、確変フラグ、第1時短フラグ、第2超時短フラグ、および、第3時短フラグのうちセットされているフラグをリセットする（S 1 3 4）。そして、確変回数カウンタ、時短回数カウンタ、および、制御回数カウンタのうち、データがセットされて使用中のものを「0」にリセットする（S 1 3 4 A）。

【0 2 6 3】

ここで、確変回数カウンタは、確変状態における特別図柄の変動可能回数を計数する計数手段であり、確変状態となるとときに、図29の終了設定処理において、変動可能回数を示すデータがセットされ、第1、第2特別図柄の変動表示が行なわれるごとに減算更新される。また、時短回数カウンタは、時短状態における特別図柄の変動可能回数を計数する計数手段であり、時短状態となるとときに、図29の終了設定処理において、変動可能回数を示すデータがセットされ、第1、第2特別図柄の変動表示が行なわれるごとに減算更新される。また、制御回数カウンタは、第2遊技モード、第3遊技モード、および、第4遊技モードという、少なくとも確変状態または時短状態に制御されている遊技モードにおける特別図柄の変動可能回数（制御回数）を計数する計数手段であり、これら遊技モードのうちいずれかとなるとときに、図29の終了設定処理において、変動可能回数を示すデータがセットされ、第1、第2特別図柄の変動表示が行なわれるごとに減算更新される。

【0 2 6 4】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 3 5）。具体的には、大当りの種別が16R大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が7R大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が2R第1大当りである場合には大当り開始3指定コマンドを送信する。大当りの種別が2R第2大当りである場合には大当り開始4指定コマンドを送信する。S 1 3 5において、大当りの種別がいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）に基づいて判定される。

【0 2 6 5】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 3 6）。

【0 2 6 6】

また、大当り遊技状態における制御時間を管理するための大入賞口制御タイマに、大当りの発生時において演出表示装置9で大当りが発生したことを報知する大当り表示時間に相当する値を設定する（S 1 3 7）。また、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータにより特定される大当りの種別に応じて、ROM 54に記憶されている開放パターンデータ（図11）を参照し、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（たとえば、16R大当りの場合には16回、7R大当りの場合には7回。2R第1大当りまたは2R第2大当りの場合には2回。）をセットする（S 1 3 8）。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（S 3 0 5）に対応した値に更新し（S 1 3 9）、処理を終了する。

【0 2 6 7】

なお、前述のように第1特定遊技状態（16R大当り、7R大当り）と、第1特定遊技状態よりも不利な第2特定遊技状態（2R第1大当り、2R第2大当り）とで、ラウンド数を同じラウンド数とする場合には、S 1 3 8においてセットする開放回数のデータとして固定値（たとえば16回）を用いればよいので、大当り遊技状態の開放回数を設定するための処理を簡素化することができる。

【0 2 6 8】

次いで、S 1 3 3で大当りフラグがセットされていないときに、CPU 56は、確変状

10

20

30

40

50

態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 4 0）。S 1 4 0で確変フラグがセットされていない場合には、後述するS 1 4 5に進む。一方、S 1 4 0で確変フラグがセットされている場合には、確変状態における特別図柄の変動可能回数を計数する確変回数カウンタの値を - 1 する（S 1 4 1）。確変回数カウンタは、確変状態となるとときに、大当り終了処理の終了設定処理（S 1 5 7）において所定回数（4 回）を示す値にセットされ、変動表示が1 回行なわれるごとに、特別図柄停止処理において、1 ずつ減算更新される。

【0 2 6 9】

次いで、CPU 5 6 は、確変回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（S 1 4 2）。確変回数カウンタの値が 0 になっていないときには、後述するS 1 4 5に進む。一方、確変回数カウンタの値が 0 になっているときには、確変状態となってから所定回数（4 回）の変動表示が実行されたときであるので、確変状態を終了させるために、確変フラグをリセットする（S 1 4 3）。これにより、確変状態であったときは、4 回の変動表示が行なわれた時点で確変状態が終了する。そして、確変状態が終了したことに応じて、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して確変終了指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 4 4）。このように、S 1 4 0 ~ S 1 4 4 により確変状態が継続する特別図柄の変動表示回数を管理する。

【0 2 7 0】

次に、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（S 1 4 5）。高ベースフラグがセットされていないときは、後述するS 1 4 9 Aに進む。一方、高ベースフラグがセットされているときは、高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を計数する高ベース回数カウンタの値を - 1 する（S 1 4 6）。高ベース回数カウンタは、高ベース状態となるとときに、大当り終了処理の終了設定処理（S 1 5 7）において遊技モードに応じて予め定められた回数（4 回、1 6 回、または、5 4 回）を示す値にセットされ、変動表示が1 回行なわれるごとに、特別図柄停止処理において、1 ずつ減算更新される。

【0 2 7 1】

次いで、CPU 5 6 は、高ベース回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（S 1 4 7）。高ベース回数カウンタの値が 0 になっていないときには、後述するS 1 4 9 Aに進む。一方、高ベース回数カウンタの値が 0 になっているときには、高ベースフラグをリセットする（S 1 4 8 A）。これにより、高ベース状態であったときは、遊技モードに応じて設定された回数の変動表示が行なわれた時点で確変状態が終了する。そして、高ベース状態が終了したことに応じて、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して高ベース終了指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 4 8 B）。このように、S 1 4 5 ~ S 1 4 8 B により高ベース状態が継続する特別図柄の変動表示回数を管理する。

【0 2 7 2】

次に、時短フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 4 8 C）。時短フラグがセットされていないときは、後述するS 1 4 9 Aに進む。一方、時短フラグがセットされているときは、第 4 遊技モードのように高ベース状態とともに時短状態となっている場合であり、時短フラグをリセットする（S 1 4 8 D）。これにより、高ベース状態とともに時短状態であったときは、遊技モードに応じて設定された回数の変動表示が行なわれた時点で高ベース状態が終了する。そして、時短状態が終了したことに応じて、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して時短終了指定コマンドを送信する制御を行なう（S 1 4 8 E）、S 1 4 9 Aに進む。このように、S 1 4 8 C ~ S 1 4 8 E により時短状態の終了管理がされる。

【0 2 7 3】

次に、第 2 遊技モード、第 3 遊技モード A , B、第 4 遊技モード、または、第 4 遊技モードのいずれかに移行した状態であることにより、制御回数カウンタが計数中であるか否かを確認する（S 1 4 9 A）。S 1 4 9 Aでは、第 2 遊技モード移行フラグ、第 3 遊技モード移行フラグ A、第 3 遊技モード移行フラグ B、または、第 4 遊技モード移行フラグが

セットされているときに、制御回数カウンタが計数中であると判断する。

【0274】

S149Aで制御回数カウンタが計数中でないときには、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新し(S149F)、処理を終了する。一方、S149Aで制御回数カウンタが計数中であるときには、制御回数カウンタの値を-1する(S149B)。制御回数カウンタは、第2遊技モード、第3遊技モードA、B、または、第4遊技モードとなるとときに、大当たり終了処理の終了設定処理(S157)において遊技モード別に予め定められた(4回、6回、または、54回)を示す値にセットされ、変動表示が1回行なわれるごとに、特別図柄停止処理において、1ずつ減算更新される。

10

【0275】

次いで、CPU56は、制御回数カウンタの値が0になったか否か確認する(S149C)。制御回数カウンタの値が0になっていないときには、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新し(S149F)、処理を終了する。一方、制御回数カウンタの値が0になっているときには、第2遊技モード移行フラグ、第3遊技モード移行フラグA、第3遊技モード移行フラグB、および、第4遊技モード移行フラグのうち、セットされている移行フラグをリセットし(S149D)、遊技モード移行終了指定コマンドを送信する(S149E)。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(S300)に対応した値に更新し(S149F)、処理を終了する。

20

【0276】

このように、第2遊技モード、第3遊技モードA、B、第4遊技モード、または、第4遊技モードのような遊技者にとって有利な遊技モードに移行した状態であるときは、遊技モード別に定められた制御回数(4回、6回、または、54回)の変動表示(はずれとなる変動表示)が行なわれた時点で、移行した遊技モードが終了する。このように、S149A~S149Eにより、第2遊技モード、第3遊技モードA、B、第4遊技モード、および、第4遊技モードが継続する特別図柄の変動表示回数が管理される。

【0277】

図26は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(S305)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、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する(S401)。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(S402)、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。

30

【0278】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56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(A1XX(H))を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S403)。CPU56は、ラウンド数を、大当た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、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口(特別可変入賞球装置20)を開放する制御を行なうとともに(S404)、開放回数カウンタの値を-1する(S405)。

40

【0279】

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として、大当たりの種別に応じた開放パターンデータに基づく、当該ラウンドの開放時間に相当する値を設定する(S406)。ラウンドの開放時間は、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータにより特定される大当たりの種別に応じて、ROM54に記憶されている開放パターンデータ(図11)を参照して設定する。たとえば、16R大当たりおよび7R大当たりの場合には開放時間が29秒に設定され、2R第1大当たりおよび2R第2大当たりの場合には開放時間が0.5秒に設定される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理(S306)に応じた値に更新する(S407)。

【0280】

50

図27は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（S306）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、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（S420）。

【0281】

そして、CPU56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（S421）。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23がオンしたか否か確認し（S432）、カウントスイッチ23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23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（S433）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否か確認する（S434）。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。

10

【0282】

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、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行なう（S435）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（S436）。

【0283】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する（S438）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56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（A2XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S439）。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インターバル時間に相当する値を設定する（S440）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（S305）に応じた値に更新する（S441）。

20

【0284】

また、開放回数カウンタの値が0である場合に、CPU56は、大当たり種別に応じた大当たり終了コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するための制御を行なう（S442）。具体的に、RAM55における大当たり種別パッファに設定した大当たり種別を示すデータに基づいて、大当たり種別を確認する。そして、CPU56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たとえば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定し（S443）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（S307）に応じた値に更新し（S444）、処理を終了する。

30

【0285】

図28は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（S307）を示すフローチャートである。図29は、大当たり終了処理において実行される終了設定処理を示すフローチャートである。

【0286】

図28を参照して、大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されて動作中であるか否か確認し（S151）、大当たり終了表示タイマが動作中である場合には、S154に移行する。大当たり終了表示タイマが動作中でない場合には、終了する大当たりの種別に応じた大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行なう（S152）。

40

【0287】

そして、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置9において大当たり終了表示が行なわれている時間（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（S153）、処理を終了する。

【0288】

S154では、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU56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確認する（S155）。経過していなければ処理を終了する。一方、経過していれば

50

ば、大当たりフラグをリセットし（S 1 5 6）、終了設定処理を実行する（S 1 5 7）。

【0 2 8 9】

次に、図 2 9 を参照して終了設定処理を説明する。終了設定処理において、CPU 5 6 は、大当たり種別バッファのデータに基づいて、終了する大当たりの種別が 2 R 第 2 大当たりであるか否かを確認する（S 1 7 1）。終了する大当たりの種別が 2 R 第 2 大当たりではないときには、第 2 遊技モード移行フラグ、第 3 遊技モード移行フラグ A、第 3 遊技モード移行フラグ B、および、第 4 遊技モード移行フラグのうち、いずれかのモード移行フラグがセットされているか否かを判定する（S 1 7 2）。

【0 2 9 0】

S 1 7 2 でいずれのモード移行フラグもセットされていないときには、第 1 遊技モード状態であり、1 6 R 大当たり、7 R 大当たり、または、2 R 第 1 大当たりの発生に応じて遊技モードを第 2 遊技モードに移行するために、S 1 7 3 に進む。S 1 7 3 では、確変フラグをセットし（S 1 7 3）、確変回数カウンタの値を 4 回にセットするとともに（S 1 7 4）、制御回数カウンタの値を 4 回にセットする（S 1 7 5）。そして、第 2 遊技モード移行フラグをセットし（S 1 7 6）、処理を終了する。

【0 2 9 1】

これにより、図 2（B）および図 3 に示すように、第 1 遊技モードにおいて、1 6 R 大当たり、7 R 大当たり、または、2 R 第 1 大当たりが発生したときに、大当たり遊技状態の終了後において、遊技モードを第 1 遊技モードから第 2 遊技モードへ移行させる制御が行なわれ、変動表示が 4 回実行される間に、高確低ベース状態に制御され、その間に大当たりが発生しないときに、4 回の変動表示が終了したことに応じて、第 2 遊技モードが終了するように制御される。

【0 2 9 2】

S 1 7 2 で第 2 遊技モード移行フラグがセットされていないときには、第 2 遊技モード移行フラグがセットされているか否かを判定する（S 1 7 7）。S 1 7 7 で第 2 遊技モード移行フラグがセットされているときには、第 2 遊技モード状態であり、大当たりの発生に応じて遊技モードを第 3 遊技モード（第 3 遊技モード A または第 3 遊技モード B）に移行するために、S 1 7 8 に進む。S 1 7 8 では、第 2 遊技モード移行フラグをリセットする。そして、確変フラグをセットし（S 1 7 9）、確変回数カウンタの値を 4 回にセットする（S 1 8 0）。また、高ベースフラグをセットする（S 1 8 1）。

【0 2 9 3】

次に、大当たり種別バッファのデータに基づいて、終了する大当たりの種別が 2 R 第 1 大当たりであるか否かを確認する（S 1 8 2）。S 1 8 2 で 2 R 第 1 大当たりでないとき、すなわち、1 6 R 大当たりまたは 7 R 大当たりであるときは、第 3 遊技モード A に移行するために、高ベース回数カウンタの値を 4 回にセットするとともに（S 1 8 3）、制御回数カウンタの値を 4 回にセットし（S 1 8 4）、第 3 遊技モード移行フラグ A をセットして（S 1 8 4 A）、処理を終了する。これにより、大当たり遊技状態の終了後に第 3 遊技モード A となったときには、変動表示が 4 回実行される間に、高確高ベース状態に制御され、その間に大当たりが発生しないときに、このような 4 回の変動表示が終了したことに応じて、第 3 遊技モード A が終了するように制御される。

【0 2 9 4】

一方、S 1 8 2 で 2 R 第 1 大当たりであるときは、第 3 遊技モード B に移行するために、高ベース回数カウンタの値を 6 回にセットするとともに（S 1 8 5）、制御回数カウンタの値を 6 回にセットし（S 1 8 6）、第 3 遊技モード移行フラグ B をセットして（S 1 8 6 A）、処理を終了する。これにより、大当たり遊技状態の終了後に第 3 遊技モード B となったときには、変動表示が 4 回実行される間に、高確高ベース状態に制御され、その間に大当たりが発生しないときに、さらに変動表示が 2 回実行される間において低確高ベース状態に制御され、その間に大当たりが発生しないときに、このような合計 6 回の変動表示が終了したことに応じて、第 3 遊技モード B が終了するように制御される。

【0 2 9 5】

これにより、図2(B)および図3に示すように、第2遊技モードにおいて、16R大当り、7R大当り、または、2R第1大当りが発生したときに、大当り遊技状態の終了後において、遊技モードを、第3遊技モードAまたは第3遊技モードBとなる第3遊技モードに移行させる制御が行なわれる。より具体的には、第2遊技モードで16R大当りまたは7R大当りが発生すると、第3遊技モードAに制御され、第2遊技モードで2R第1大当りが発生すると、第3遊技モードBに制御される。

【0296】

S177で第2遊技モード移行フラグがセットされていないときには、第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされているか否かを判定する(S196)。S196で第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされているときには、第3遊技モードA状態または第3遊技モードB状態であり、16R大当りまたは7R大当りの発生に応じて遊技モードを第4遊技モードに移行するか、第3遊技モードAまたは第3遊技モードBを繰返すために、S198に進む。

【0297】

S198では、大当り種別バッファのデータに基づいて、終了する大当りの種別が7R大当りであるか否かを確認する(S198)。終了する大当りの種別が16R大当りまたは7R大当りではないときには、第3遊技モードAまたは第3遊技モードBを繰返すために、前述したS206に進み、再度第3遊技モードAまたは第3遊技モードBとするために、S206以降の処理を行なう。

【0298】

S206では、確変フラグをセットし(S206)、確変回数カウンタの値を4回にセットする(S207)。また、高ベースフラグをセットする(S208)。そして、第3遊技モード移行フラグのうち、第3遊技モード移行フラグAがセットされているか否かを確認する(S209)。

【0299】

S209で第3遊技モード移行フラグAがセットされているときには、第3遊技モード移行フラグAをリセットして(S210)、前述したS183に進み、S183、S184、S184Aを実行することにより、再度第3遊技モードAに移行するための処理が行なわれる。これにより、図2(B)および図3に示すように、第3遊技モードAにおいて、2R第1大当りが発生したときに、大当り遊技状態の終了後において、遊技モードが再度第3遊技モードAに移行する(第3遊技モードAを継続)。

【0300】

一方、S209で第3遊技モード移行フラグBがセットされているときには、第3遊技モード移行フラグBをリセットして(S211)、前述したS185に進み、S185、S186、S186Aを実行することにより、再度第3遊技モードBに移行するための処理が行なわれる。これにより、図2(B)および図3に示すように、第3遊技モードBにおいて、2R第1大当りが発生したときに、大当り遊技状態の終了後において、遊技モードが再度第3遊技モードBに移行する(第3遊技モードBを継続)。

【0301】

また、S198で、終了する大当りの種別が16R大当りまたは7R大当りであるときには、第4遊技モードに移行するために、S199に進み、確変フラグをセットし(S199)、確変回数カウンタの値を4回にセットする(S200)。また、高ベースフラグおよび時短フラグをセットする(S201)。

【0302】

次に、時短回数カウンタの値を54回にセットするとともに(S202)、制御回数カウンタの値を54回にセットし(S203)、第4遊技モード移行フラグをセットして(S204)、処理を終了する。これにより、大当り遊技状態の終了後に第4遊技モードとなったときには、変動表示が4回実行される間に、高確高ベース状態に制御され、その間に大当りが発生しないときに、さらに変動表示が50回実行される間において低確高ベース状態に制御され、その間に大当りが発生しないときに、このような合計54回の変動表示

10

20

30

40

50

が終了したことに応じて、第4遊技モードが終了するように制御される。

【0303】

これにより、図2(B)および図3に示すように、第3遊技モードにおいて、16R大当たりまたは7R大当たりが発生したときに、大当たり遊技状態の終了後において、遊技モードを、第4遊技モードに移行させる制御が行なわれる。

【0304】

また、前述のS196で第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされていないときは、消去法的に第4遊技モード移行フラグがセットされているときであり、大当たりの発生に応じて遊技モードを、第4遊技モードとして繰返すために、S205に進む。S205では、第4遊技モード移行フラグをリセットする。そして、10

【0305】

これにより、図2(B)および図3に示すように、第4遊技モードにおいて、16R大当たり、7R大当たり、または、2R第1大当たりが発生したときに、大当たり遊技状態の終了後において、遊技モードを、第4遊技モードで繰返す制御が行なわれる。

【0306】

また、前述のS171で終了する大当たりの種別が2R第2大当たりではあるときには、遊技モードが第1遊技モード、第2遊技モード、第3遊技モード、および、第4遊技モードのいずれのモードであっても、大当たり遊技状態の終了後に第4遊技モードに制御するために、前述のS199に進み、第4遊技モードとするための前述のような処理を行なう。20

【0307】

これにより、図2(B)および図3に示すように、第1遊技モード、第2遊技モード、第3遊技モード、第4遊技モード移行フラグ、第4遊技モードのうちいずれのモードでも、2R第2大当たりが発生したときに、大当たり遊技状態の終了後において、遊技モードを、第4遊技モードとする制御が行なわれる。このような制御が行なわれると、第4遊技モードの1段階前の第3遊技モードでない遊技モードである第1遊技モード、および、第2遊技モードであっても、2R第2大当たりが発生すると、通常の移行段階(第1遊技モード第2遊技モード第3遊技モード第4遊技モードというような移行的段階)を経ずに、遊技者に最も有利な第4遊技モードに直接的に移行するように制御される。したがって、2R第2大当たりは、遊技者にとって特別な価値が付与される大当たりとして実行されることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。30

【0308】

次に、図28を参照して、終了設定処理(S157)の後のS158以降の処理を説明する。本実施の形態では、大当たり遊技状態の終了後は、必ず確変状態となるので、終了設定処理の終了後、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して確変状態指定コマンドを送信する制御を行なう(S158)。

【0309】

次に、高ベースフラグがセットされているか否かを判定する(S159)。S159で、高ベースフラグがセットされているときには、高ベース状態指定コマンドを送信し(S160)、S161に進む。これにより、高ベース状態であることが演出制御用マイクロコンピュータ100に示される。40

【0310】

S159で、高ベース状態フラグがセットされていないときには、高ベース状態指定コマンドを送信せず、S161に進む。S161では、時短状態フラグがセットされているか否かを判定する(S161)。S161で、時短状態フラグがセットされているときには、時短状態指定コマンドを送信し(S162)、S163に進む。これにより、時短状態であることが演出制御用マイクロコンピュータ100に示される。S161で、時短状態フラグがセットされていないときには、時短状態指定コマンドを送信せず、S163に進む。

【0311】

S 1 6 3では、終了設定処理（S 1 5 7）においてセットされたモード移行フラグに応じた遊技モードの状態を指定する遊技モード移行状態指定コマンドを送信する（S 1 6 3）。具体的に、第2遊技モード移行フラグがセットされているときには、第2遊技モード移行状態指定コマンドを送信する。第3遊技モード移行フラグAまたは第3遊技モード移行フラグBがセットされているときには、第3遊技モード移行状態指定コマンドを送信する。第4遊技モード移行フラグがセットされているときには、第4遊技モード移行状態指定コマンドを送信する。

【0312】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 3 0 0）に対応した値に更新し（S 1 6 4）、処理を終了する。

10

【0313】

次に、普通図柄の表示結果を決定するために用いる普通図柄表示結果決定テーブルについて説明する。図30は、普通図柄表示結果決定テーブルを示す説明図である。普通図柄表示結果決定テーブルは、ROM 54に記憶されている。

【0314】

普通図柄表示結果決定テーブルにおいては、普通図柄当たり判定用のランダム4（1～201）の値（決定値）と、普通図柄の表示結果と、普通図柄の変動時間と、可変入賞球装置15（第2始動入賞口14）の開放時間および開放回数との関係が、通常遊技状態（電チューサポート制御がされていない低ベースの遊技状態）と、電チューサポート制御状態（高ベースの遊技状態）とに分けて示されている。

20

【0315】

通常遊技状態のときにおいて、決定値が1～20のいずれかとなったときには、普通図柄の表示結果を当りとし、変動時間が10秒間に設定されるとともに、開放時間が0.3秒間で1回開放することに設定される。一方、通常遊技状態のときにおいて、決定値が21～201のいずれかとなったときには、普通図柄の表示結果をはずれとし、変動時間が10秒間に設定される。

【0316】

また、電チューサポート制御状態のときにおいて、決定値が1～180のいずれかとなったときには、普通図柄の表示結果を当りとし、変動時間が1秒間に設定されるとともに、開放時間が1.5秒間で3回開放することに設定される。一方、電チューサポート制御状態のときにおいて、決定値が181～201のいずれかとなったときには、普通図柄の表示結果をはずれとし、変動時間が1秒間に設定される。

30

【0317】

このように、普通図柄の制御に関し、電チューサポート制御状態のときには、通常遊技状態と比べて、決定値が当りとなる割合が高くなるように設定され、変動時間が短くなるように設定され、さらに、開放時間および開放回数が増加するように設定される。

【0318】

図31は、図7のS 2 7において実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU 56は、まず、ゲート32に設けられたゲートスイッチ32aからの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、ゲート32を通過した遊技球が検出されたか否かの判定を行なう（S 5 0 1）。S 5 0 1では、遊技球がゲート32を通過してゲートスイッチ32aからの検出信号が所定期間オン状態となった場合に、遊技球のゲート通過（通過球）の検出があったものと判断して、ゲート通過時処理を実行する（S 5 0 2）。

40

【0319】

S 5 0 2において実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。まず、RAM 55の所定領域に設けられた普図保留記憶部に記憶されている普図保留記憶データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば「4」）となっているか否かを判定する。普図保留記憶部は、ゲートスイッチ32aにより遊技球のゲート通過が検出されたときに抽出した普通図柄の表示結果決定用のランダム4の数値データ

50

を普図保留記憶データとして、最大限4つ保留記憶するデータ記憶領域を有する。この普図保留記憶部は、前述した第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファと同様に、普図保留記憶データを格納された順番を特定可能な状態で保存していき、順番にしたがって変動表示に使用された普図保留記憶データを消去し、残りの普図保留記憶データについてデータ記憶領域を1つずつシフトしていく構成となっている。

【0320】

S502において、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、CPU56が、ランダム4を示す数値データを抽出する。そして、抽出したランダム4の数値データを普図保留記憶データとして、普図保留記憶部でデータが記憶されずに空いているデータ記憶領域のうち先頭順番の領域にセットする。一方、普図保留記憶部において、普図保留記憶数が

10

【0321】

ゲート通過時処理を実行した後、および、S501でゲートスイッチ32aからの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下のようなS510～S514の各処理を実行する。

【0322】

S510の普通図柄通常処理は、普通図柄プロセスフラグの値が「0」のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された普図保留記憶データの有無等に基づいて、普通図柄表示器10による普通図柄の変動表示を開始するか否かの判定

20

【0323】

S511の普通図柄判定処理は、普通図柄プロセスフラグの値が「1」のときに実行される。この普通図柄判定処理では、高ベースフラグがセットされているか否かに基づいて、電チューサポート制御状態であるか否かを認識し、普図保留記憶部の先頭順番に格納された普図保留記憶データ（普通図柄の表示結果決定用のランダム4を示す数値データ）に基づき、図30に示す普通図柄表示結果決定テーブルを参照して、普通図柄の変動表示における表示結果を、「当り」とするか「はずれ」とするかの決定等が行なわれる。

【0324】

30

前述したように、普通図柄表示結果決定テーブルでは、第1時短状態および超時短状態を含む時短状態に対応した電チューサポート制御状態である場合に、非電チューサポート制御状態である通常遊技状態である場合よりも普通図柄の表示結果を「当り」とする決定がなされる割合が高くなるように、ランダム4と比較される決定値が割振られている。これにより、電チューサポート制御状態では、S511の普通図柄判定処理において、通常遊技状態と比べて普通図柄の表示結果が「当り」と判定されやすくなることで、可変入賞球装置15が形成する第2始動入賞口14が開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口14に進入（始動入賞）しやすくなる。

【0325】

また、普通図柄判定処理では、普通図柄表示結果決定テーブルを用いて、普通図柄の変動時間も決定される。前述したように、普通図柄表示結果決定テーブルでは、第1時短状態および超時短状態を含む時短状態に対応した電チューサポート制御状態である場合に、非電チューサポート制御状態である通常遊技状態である場合よりも普通図柄の変動時間が短くなるように設定されている。これにより、電チューサポート制御状態では、S511の普通図柄判定処理において、高ベースフラグがセットされているときに電チューサポート制御状態であると認識し、通常遊技状態と比べて普通図柄の変動時間が短くなるように変動時間が決定される。電チューサポート制御状態では、普通図柄の変動表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「当り」の変動表示結果が導出表示される間隔も短くなり、可変入賞球装置15が形成する第2始動入賞口14が開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口14に進入（始動入賞）しやすくなる。

40

50

【 0 3 2 6 】

さらに、普通図柄判定処理では、普通図柄表示結果決定テーブルを用いて、可変入賞球装置 1 5 (第 2 始動入賞口 1 4) の開放時間および開放回数も決定される。前述したように、普通図柄表示結果決定テーブルでは、高ベースフラグがセットされているときに電チューサポート制御状態であると認識し、電チューサポート制御状態である場合に、非電チューサポート制御状態である通常遊技状態である場合よりも、可変入賞球装置 1 5 (第 2 始動入賞口 1 4) の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が多くなるように設定されている。したがって、電チューサポート制御状態である場合に、非電チューサポート制御状態である通常遊技状態である場合よりも、可変入賞球装置 1 5 (第 2 始動入賞口 1 4) の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が多くなるような制御が行なわれる。これにより、電
10
チューサポート制御状態では、開放時間が長くなり、かつ、開放回数が多くなることで、可変入賞球装置 1 5 (第 2 始動入賞口 1 4) が開放状態となる時間および回数が増加し、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に進入 (始動入賞) しやすくなる。

【 0 3 2 7 】

普通図柄判定処理では、前述のような各種判定がされた後、普通図柄プロセスフラグの値を「 2 」に更新する。

【 0 3 2 8 】

S 5 1 2 の普通図柄変動処理は、普通図柄プロセスフラグの値が「 2 」のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器 1 0 による普通図柄の変動表示において普通図柄を変動させるための設定が行なわれる。こうした設定に基づいて変動表示する
20
普通図柄は、S 5 1 3 の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動表示が停止して普通図柄の表示結果となる普通図柄の表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動表示を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が、普通図柄判定処理で決定された変動時間に達したか否かの判定が行なわれる。そして、決定された変動時間に達したときには、普通図柄プロセスフラグの値を「 3 」に更新する。

【 0 3 2 9 】

S 5 1 3 の普通図柄停止処理は、普通図柄プロセスフラグの値が「 3 」のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器 1 0 において普通図柄の変動表示を停止して表示結果を導出表示させるための設定が行なわれる。また、普通図柄停止処理では
30
、普通図柄判定処理で決定された普通図柄の表示結果が「当り」である場合に、普通図柄判定処理で決定された開放時間および開放回数で可変入賞球装置 1 5 を開閉するようにソレノイド 1 6 を駆動する作動パターンの設定を行なってから、普通図柄プロセスフラグの値が「 4 」に更新される。一方、普通図柄判定処理で決定された普通図柄の表示結果が「はずれ」である場合には、普通図柄プロセスフラグをクリアして、その値を「 0 」に更新する。

【 0 3 3 0 】

S 5 1 4 の普通電動役物作動処理は、普通図柄プロセスフラグの値が「 4 」のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普通図柄の変動表示における表示結果が「当り」となったことに対応して、可変入賞球装置 1 5 において可動片を開放状態に動作させる
40
ことにより、第 2 始動入賞口 1 4 を閉状態から開状態に変化させる制御が行なわれる。たとえば、普通電動役物作動処理では、S 5 1 3 の普通図柄停止処理においてセットされた作動パターンの設定に応じて、ソレノイド 1 6 を駆動するための駆動制御信号を生成することにより、可変入賞球装置 1 5 を、普通図柄判定処理で決定された開放時間および開放回数で開状態とする制御を行なう。これにより、図 3 0 に示すような遊技状態および表示結果に応じた動作パターンで可変入賞球装置 1 5 が開閉動作させられることとなる。そして、作動パターンの設定に応じたソレノイド 1 6 の駆動が終了すると、普通図柄プロセスフラグをクリアして、その値を「 0 」に更新する。

【 0 3 3 1 】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で実行される制御を説明する。図 3 2 は
50

、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。

【0332】

図32には、一例として、演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3、昇格演出パターン決定用のSR2、先読演出実行判定用のSR3、先読演出実行タイミング決定用のSR4、放出演出実行タイミング決定用のSR5、および、大当たり確定報知演出実行判定用のSR6が示されている。

【0333】

SR1-1, SR1-2, SR1-3は、演出図柄の左, 中, 右の停止図柄(仮停止図柄を除く最終的な停止図柄)をランダムに決定するために用いられる。SR2は、大当たり遊技状態において、大当たりのラウンド数が「7」となるか「16」となるかを報知する演出としての昇格演出の演出パターンを決定するために用いられる。

【0334】

SR3は、大当たり遊技状態において、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに、表示結果が「大当たり」で、大当たり種別が「16R大当たり」または「7R大当たり」となる保留記憶データが記憶されていることを報知する演出としての先読演出を実行する可否かを判定するために用いられる。このような先読演出が行なわれることにより、遊技者の大当たりへの期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0335】

SR4は、先読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。SR5は、大当たり遊技状態で先読演出が実行された後の特別図柄の変動表示において、当該先読演出の実行対象となった保留記憶データに対応した変動表示が実行されるときに当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを報知する演出としての放出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。SR6は、特別図柄の表示結果が「大当たり」となる時の変動表示中において、表示結果が大当たり表示結果となる前に、表示結果が「大当たり」となることを事前に報知する大当たり確定報知演出を実行する可否かを判定するために用いられる。

【0336】

このような乱数SR1-1~SR6のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、図32において対応付けられた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0337】

図33は、演出表示装置9における演出図柄(飾り図柄)の停止図柄の一例を示す説明図である。

【0338】

図33に示す例では、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンドが、7R大当たりまたは16R大当たりを示している場合(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド、または、表示結果3指定コマンドである場合)には、停止図柄として左, 中, 右の3図柄が一致した図柄で揃った演出図柄の組合せ(大当たり図柄の組合せ)を決定する。

【0339】

演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンドが、2R第1大当たり示している場合(受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンド、である場合)に、停止図柄として「6, 7, 8」、または、「7, 8, 9」等の予め定められた第1特殊図柄(第1チャンス目図柄)による演出図柄の組合せを決定する。また、2R第2大当たりを示している場合(受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドである場合)に、停止図柄として「1, 2, 3」、または、「2, 3, 4」等の予め定められた第2特殊図柄(第2チャンス目図柄)による演出図柄の組合せを決定する。

【0340】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンドが、はずれを示している場合（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）には、前述の大当りに関する演出図柄の組合せ以外の演出図柄の組合せ（左右不一致、左右のみ一致等のはずれ図柄の組合せ）を決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左、右の2図柄が揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0341】

図34は、演出制御用マイクロコンピュータ100が特別演出の演出パターンを決定するときに用いる特別演出決定テーブルと、特別演出実行時において演出図柄を変動表示するときに用いられる特別変動パターンを決定するときに用いる特別変動パターン決定テーブルとを示す図である。このような特別演出決定テーブルおよび特別変動パターン決定テーブルは、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶されている。

10

【0342】

図34(A)の特別演出決定テーブルにおいては、遊技モードごとに、特別演出の種別と、特別演出の演出パターンとが対応付けられて、データが設定されている。

【0343】

特別演出決定テーブルにおいては、第2遊技モードのときに、第2遊技モード以外の遊技モードでは実行されないような特別な演出としての第1特別演出を実行することが決定される。第1特別演出の演出パターンは、演出表示装置9において、第2遊技モード以外の遊技モードでは表示されないキャラクタ画像としての第1特別キャラクタが登場し、第1特別キャラクタにより大当たりとなるか否かを煽る演出が実行される。第1特別キャラクタには、小さい円形模様等の第1の模様が付されている。

20

【0344】

また、特別演出決定テーブルにおいては、第3遊技モードのときに、第3遊技モード以外の遊技モードでは実行されないような特別な演出としての第2特別演出を実行することが決定される。第2特別演出の演出パターンは、演出表示装置9において、第3遊技モード以外の遊技モードでは表示されないキャラクタ画像としての第1特別キャラクタが登場し、第2特別キャラクタにより大当たりとなるか否かを煽る演出が実行される。第2特別キャラクタには、小さい三角形模様等の第2の模様が付されている。

【0345】

また、特別演出決定テーブルにおいて、第4遊技モードのときには、特別な演出を実行しないことが決定される。したがって、第4遊技モードのときには、特別なキャラクタ画像が表示されて大当たりとなるか否かを煽る特別な演出が行なわれない。このように第4遊技モードにおいては、特別演出が実行されないことにより、特別演出の実行が制限される。なお、特別演出の実行を制限するときには、特別演出がまったく実行されないように禁止してもよく、特別演出が実行される割合をその他の遊技モードよりも大幅に低くするようにしてもよい。同様に、特別演出決定テーブルにおいて、第1遊技モードのときには、特別な演出を実行しないことが決定される。したがって、第1遊技モードのときには、特別なキャラクタ画像が表示されて大当たりとなるか否かを煽る特別な演出が行なわれない。

30

【0346】

このように、第2遊技モードにおいては第1特別演出が実行され、第3遊技モードにおいては第2特別演出が実行されるので、有利度合いが高い有利状態へ移行するか否かを演出するための特別演出が行なわれることにより、遊技者の期待感を増大させ、遊技の興趣を向上させることができる。一方、第4遊技モードにおいては、それよりも有利度合いが高い有利状態が存在せず、有利度合いが最も高い遊技モードであるため、何らかの特別演出を行なっても、遊技者の期待感を増大させることは困難であると考えられる。そこで、第4遊技モードにおいては、特別演出を実行しないことにより、遊技モードがさらに有利な遊技モードに移行し得ないにも関わらず、特別演出が実行されることによって演出が冗長になるのを防ぐことができる。

40

【0347】

なお、特別演出としては、前述のような特別なキャラクタを表示することに加えて、ま

50

たは、特別なキャラクタを表示することに代えて、その他の遊技モードでは表示されないような特別な背景画像を表示する等、その他の演出を行なうようにしてもよい。

【0348】

また、ここでは、第4遊技モードのときに、特別演出が行なわれないことを示した。しかし、これに限らず、第4遊技モードのときには、特別演出を行なわない代わりに、遊技者にとっての有利度合いが最も高い遊技モード状態に制御されている旨を報知する演出を行なうようにしてもよい。このような演出は、第4遊技モードに移行した段階の所定期間中に実行するようにしてもよく、また、第4遊技モード状態である期間中の全期間において実行するようにしてもよい。

【0349】

また、このような特別演出を行なうことに関しては、次のような構成を用いてもよい。低確低ベースの第1モードでモード移行条件が成立すると、高確高ベース状態が所定回数の変動表示（たとえば4回）の変動表示が行なわれるまで継続する第2モードに移行し、当該第2モードでモード移行条件が成立すると、高確高ベース状態が所定回数の変動表示（たとえば4回）の変動表示が行なわれるまで継続した後、低確高ベース状態が予め定められた回数（たとえば、50回）継続する第3モードに移行する制御を行なうような構成で、前述のような特別演出を行なうようにしてもよい。つまり、前述のような特別演出は、遊技者にとって有利な有利状態に該当する遊技モードが少なくとも2段階設けられればよい。

【0350】

図34（B）の特別パターン決定テーブルにおいては、遊技演出の種別ごとに、特別変動パターンの種別と、特別演出パターンとが対応付けられて、データが設定されている。

【0351】

特別パターン決定テーブルにおいては、第1特別演出が実行されるときに、第1特別演出が実行されるとき以外の状態では実行されないような特別な変動パターンとしての第1特別変動パターンでの変動表示を実行することが決定される。第1特別変動パターンは、演出表示装置9において、演出図柄が変動表示されるときに、第1特別演出で表示される第1特別キャラクタの模様と同じ第1の模様が付された演出図柄で変動表示が実行される。これにより、第1特別変動パターンでは、第1特別演出に対応した態様で演出図柄が変動表示される。

【0352】

特別パターン決定テーブルにおいては、第2特別演出が実行されるときに、第2特別演出が実行されるとき以外の状態では実行されないような特別な変動パターンとしての第2特別変動パターンでの変動表示を実行することが決定される。第2特別変動パターンは、演出表示装置9において、演出図柄が変動表示されるときに、第2特別演出で表示される第2特別キャラクタの模様と同じ第2の模様が付された演出図柄で変動表示が実行される。これにより、第2特別変動パターンでは、第2特別演出に対応した態様で演出図柄が変動表示される。

【0353】

また、特別パターン決定テーブルにおいては、特別演出が実行されないときには、特別変動パターンを実行する決定がされないので、特別な演出が実行されない第1遊技モードおよび第4遊技モードのときには、特別変動パターンを実行する決定が行なわれない。したがって、第1遊技モードおよび第4遊技モードのときには、特別変動パターンによる演出図柄の変動表示が行なわれない。

【0354】

このように、特別演出が実行されているときに行なわれる変動表示の変動パターンとして、特別演出に対応した態様で変動表示をする特別変動パターンが選択されるので、特別演出と対応関係にある特別変動パターンにより、特別演出をより一層効果的に遊技者に提供することができる。

【0355】

なお、このような特別演出の実行の有無の決定および特別演出の演出パターンの選択は、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側で行ない、当該特別演出の実行の有無および演出パターンを指定する演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、その演出制御コマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ100側で特別演出を実行するようにしてもよい。

【0356】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに設けられ、先読結果を記憶する先読結果保留記憶部について説明する。図35は、先読結果保留記憶部を表形式で示す図である。

【0357】

先読結果保留記憶部は、演出制御用マイクロコンピュータ100が受信した先読結果通知指定コマンドに基づいて、先読結果に関するデータおよび先読演出に関するデータを記憶する記憶領域により構成されている。

【0358】

先読結果保留記憶部としては、図35(A)に示すような、第1特別図柄に対応する先読結果保留記憶部としての第1先読結果保留記憶部と、図35(B)に示すような、第2特別図柄に対応する先読結果保留記憶部としての第2先読結果保留記憶部とが設けられている。

【0359】

第1先読結果保留記憶部においては、対応する第1特別図柄に関して、第1保留先読結果通知コマンドにより通知される先読結果（たとえば、「はずれ」、「7R大当り/16R大当り」（変動表示結果が大当りで大当り種別が7R大当りと16R大当りのいずれかの先読結果）、「2R第1大当り/2R第2大当り」（変動表示結果が大当りで大当り種別が2R第1大当りと2R第2大当りのいずれかの先読結果）のような先読結果）を、第1保留記憶バッファの保留記憶データに対応する保留データとして記憶する。たとえば、第1保留先読結果通知コマンドの受信順に保留番号と関連付けて、第1保留先読結果通知コマンドにより通知される先読結果を保留データとして、その数が所定の上限值（たとえば「4」）に達するまで記憶する。同様に、第2先読結果保留記憶部においては、対応する第2特別図柄に関して、第2保留先読結果通知コマンドにより通知される先読結果（たとえば、「はずれ」、「7R大当り/16R大当り」、「2R第1大当り/2R第2大当り」のような先読結果）を第2保留記憶バッファの保留記憶データに対応する保留データとして記憶する。たとえば、第2保留先読結果通知コマンドの受信順に保留番号と関連付けて、第2保留先読結果通知コマンドにより通知される先読結果を保留データとして、その数が所定の上限值（たとえば「4」）に達するまで記憶する。

【0360】

第1先読結果保留記憶部および第2先読結果保留記憶部のそれぞれの保留データには、先読演出実行フラグが対応付けて記憶される。先読演出実行フラグは、当該保留データに対して、先読演出が実行されるか否か、および、当該保留データに対して先読演出を実行するか否かの判定が済んでいるか否かを示すフラグである。先読演出実行フラグは、保留データに対応する先読演出（第1先読演出および第2先読演出）を実行するか否かの判定が完了する前の場合、または、第1先読演出を実行しないと判定された場合（第2先読演出の実行判定前）には、「0」の値がセットされ、当該保留データに対応する先読演出（第1先読演出、および、第2先読演出）を実行すると判定された場合には、「1」の値がセットされ、当該保留データに対応する先読演出を実行するか否かの判定が完了して、先読演出を実行しないと判定された場合には、「2」の値がセットされる。

【0361】

図36は、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶された昇格演出パターン決定テーブルを示す図である。昇格演出パターン決定テーブルは、昇格演出パターンを、昇格演出パターン決定用の乱数値SR2に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるデータが設定されたテーブルである。

【0362】

昇格演出としては、たとえば、大当り遊技状態において、いずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間（ラウンド間のタイミング）等の所定のタイミング（第8ラウンドが開始される前のいずれかのタイミング）で、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数が「7」となるか（7R大当りとなるか）、「16」となるか（16R大当りとなるか）を報知する演出が実行される。昇格演出には、ラウンド数が「16」となる昇格があり、大当り遊技状態が継続する旨を報知する昇格成功演出と、ラウンド数が「16」となる昇格がなく、第7ラウンドで大当り遊技状態が終了する旨を報知する昇格失敗演出とがある。たとえば、昇格演出では、演出表示装置9の表示画面にて所定の演出画像の表示を行なうことなどにより、ラウンド数が「16」となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

10

【0363】

昇格SP1の演出パターンは、たとえば、味方キャラクタと複数（例えば100体）の敵キャラクタとが対戦し、敵キャラクタのうちのサブキャラクタを倒した数によって、昇格の有無が示唆されるものである。昇格SP2の演出パターンは、ハートを複数個（例えば10個）集めてプレゼントの箱を貰い、箱の中にプレゼントの品によって、昇格の有無が示唆されるものである。昇格SP3の演出パターンは、キャラクタが空を飛び、キャラクタが画面から飛び出す演出画像の態様によって昇格の有無が示唆されるものである。

【0364】

昇格演出パターン決定テーブルでは、大当り種別が「7R大当り」および「16R大当り」のいずれであるかに応じて、昇格演出パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、昇格SP1～昇格SP3の昇格演出パターンのいずれかに割当てられている。

20

【0365】

図37は、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶された先読演出実行判定テーブルを示す図である。この実施の形態では、先読演出を実行するか否かを決定するために参照させるデータが設定された先読演出実行判定決定テーブルとして、図37（A）に示す第1先読演出実行判定テーブルと、図37（B）に示す第2先読演出実行判定テーブルとが設けられている。

【0366】

この実施の形態において実行される先読演出としては、第1先読演出と、第2先読演出とが設けられている。第1先読演出は、大当り遊技状態の開始時において、先読結果保留記憶部に記憶されている保留データに「7R大当り」または「16R大当り」のいずれかとなる先読結果が含まれている場合に、第1ラウンド～第7ラウンドのいずれかのタイミングで実行される先読演出である。また、第2先読演出は、大当り遊技状態の第1ラウンド～第7ラウンドの間において、先読結果保留記憶部に記憶された保留データに「7R大当り」または「16R大当り」のいずれかとなる先読結果が含まれている場合に、第8ラウンド～第16ラウンドのいずれかのタイミングで実行される先読演出である。

30

【0367】

第1先読演出実行判定テーブルは、大当り遊技状態の開始時に、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる先読結果が先読結果保留記憶部（図35）に記憶されている場合に、第1先読演出を実行するか否かを、先読演出実行判定用の乱数値SR2に基づいて判定するために参照されるテーブルである。

40

【0368】

第1先読演出実行判定テーブルでは、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が、通常状態であるか、確変状態および時短状態のいずれかであるか、および、先読プロセスフラグの値に応じて、先読演出実行判定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、第1先読演出を実行するか否かの判定結果に割当てられている。

【0369】

50

図38は、先読プロセスフラグの設定を例示する説明図である。ここで、先読プロセスフラグは、先読演出が実行されているか否か等の先読演出に関するプロセスを示すもので、後述する図54に示すように、先読演出が開始されて犬のキャラクタC2を出現させる演出画像が演出表示装置9に表示されたときに、その値が「1」に更新される。そして、大当り保留表示ランプ1000が消灯されて先読演出が終了したときに、その値が「2」に更新され、大当り保留表示ランプ1000の消灯に続いて制御される大当り遊技状態が終了したときに、その値が「0」に更新される。

【0370】

第2先読演出実行判定テーブルは、7R大当りの開始時に、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる先読結果が先読結果保留記憶部(図35)に記憶されている場合に、第2先読演出を実行するか否かを、先読演出実行判定用の乱数値SR2に基づいて、判定するために参照されるテーブルである。

10

【0371】

第2先読演出実行判定テーブルでは、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態であるか、確変状態および時短状態のいずれかであるか、および、前述の先読プロセスフラグの値に応じて、先読演出実行判定用の乱数値SR2と比較される数値(決定値)が、第2先読演出を実行するか否かの判定結果に割当てられている。

【0372】

第1先読演出実行判定テーブルの設定では、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合に、確変状態および時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブルの設定では、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態および時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割当てられている。

20

【0373】

ここで、大当り遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合は、確変状態および時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、第2始動入賞口14への遊技球の入賞頻度が低く、第2保留記憶バッファに保留記憶データが記憶される可能性は低くなる。このため、大当り遊技状態の開始前に通常状態(第1遊技モードの状態)に制御されていた場合には、確変状態および時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、先読結果保留記憶部(図35)に記憶される先読結果の個数、ひいては特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。

30

【0374】

そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態および時短状態のいずれかである場合よりも、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、および確変状態のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、遊技状態が通常状態から大当り遊技状態に移行した場合にも、確変状態や時短状態から大当り遊技状態に移行した場合と同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

40

【0375】

さらに、第1先読演出実行判定テーブルの設定では、先読プロセスフラグの値が「1」または「2」である場合、その値が「0」である場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブルの設定では、先読プロセスフラグの値が「1」または「2」である場合、「0」である場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割当てられている。

50

【 0 3 7 6 】

ここで、大当り遊技状態において先読演出が実行されると、遊技者は、再度大当り遊技状態に制御されることを認識してしまうため、遊技球の発射を停止してしまう。このため、再度大当り遊技状態に制御されたときには、前回大当り遊技状態に制御されたときよりも、先読結果保留記憶部（図 3 5）に記憶される先読結果の個数、ひいては特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 R 大当り」、「1 6 R 大当り」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。

【 0 3 7 7 】

そこで、この実施の形態では、先読プロセスフラグの値が「1」または「2」である場合、その値が「0」である場合よりも、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 R 大当り」、「1 6 R 大当り」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、先読プロセスフラグの値が「0」～「2」のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、再度大当り遊技状態に制御されたときにも、前回大当り遊技状態に制御されたときと同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

10

【 0 3 7 8 】

加えて、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、および確変状態のいずれである場合においても、第 2 先読演出実行判定テーブルにおいて第 2 先読演出を実行する判定結果に割当てられている決定値は、第 1 先読演出実行判定テーブルにおいて第 1 先読演出を実行する判定結果に割当てられている決定値よりも多く設定されている。このような設定により、第 2 先読演出は、第 1 先読演出よりも高い割合で実行されるため、大当り遊技状態が開始された後に先読結果保留記憶部（図 3 5）に記憶された保留データに基づいて実行される第 2 先読演出をより印象付けることができる。

20

【 0 3 7 9 】

図 3 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M に記憶された先読演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。この実施の形態では、先読演出を実行するタイミングを決定するために参照されるデータが設定された先読演出実行タイミング決定テーブルとして、図 3 9（A）に示す第 1 先読演出実行タイミング決定テーブルと、図 3 9（B）に示す第 2 先読演出実行タイミング決定テーブルとが設けられている。

30

【 0 3 8 0 】

第 1 先読演出実行タイミング決定テーブルは、第 1 先読演出を実行する場合に、その実行タイミングを、先読演出実行タイミング決定用の乱数値 S R 4 に基づいて、第 1 ラウンド～第 7 ラウンド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。第 1 先読演出実行タイミング決定テーブルでは、昇格演出パターンが昇格 S P 1～昇格 S P 3 のいずれであるかや、大当り種別が「7 R 大当り」、「1 6 R 大当り」のいずれであるかに応じて、先読演出実行タイミング決定用の乱数値 S R 4 と比較される数値（決定値）が、第 1 ラウンド～第 7 ラウンドに割当てられている。

【 0 3 8 1 】

第 1 先読演出実行タイミング決定テーブルの設定では、昇格演出パターンが昇格 S P 1 で大当り種別が「7 R 大当り」である場合、先読演出実行タイミング決定用の乱数値 S R 4 のうち、「6 8」～「2 0 0」の範囲の値が第 7 ラウンドに割当てられている一方で、大当り種別が「1 6 R 大当り」である場合には、7 R 大当りに対して先読演出実行タイミング決定用の乱数値 S R 4 が割当てられていない。このように設定により、昇格 S P 1 の昇格演出パターンに対応した昇格演出が実行される場合には、第 1 先読演出が第 4 ラウンドで実行されなかったときでも、大当り種別が「7 R 大当り」であれば、第 7 ラウンドで実行されるようにすることができる。

40

【 0 3 8 2 】

また、第 1 先読演出実行タイミング決定テーブルの設定では、昇格演出パターンが昇格 S P 2 で大当り種別が「7 R 大当り」である場合、先読演出実行タイミング決定用の乱数

50

値SR4のうち、「64」～「200」の範囲の値が第7ラウンドに割当てられている一方で、大当り種別が「16R大当り」である場合には、第7ラウンドに対して先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR4が割当てられていない。このように設定により、昇格SP2の昇格演出パターンに対応した昇格演出が実行される場合には、第1先読演出が第1ラウンド～第6ラウンドのいずれで実行されなかったときでも、大当り種別が「7R大当り」であれば、第7ラウンドで実行されるようにすることができる。

【0383】

また、第1先読演出実行タイミング決定テーブルの設定では、大当り種別が「16R大当り」である場合において、昇格演出パターンが昇格SP1、昇格SP2のいずれかであるときには、第1先読演出の実行タイミングが第7ラウンドに決定されることがないのに対し、昇格演出パターンが昇格SP3であるときには、第1先読演出の実行タイミングが第7ラウンドに決定されることがある。さらに、昇格演出パターンが昇格SP1であるときには、第1先読演出の実行タイミングとして、第4ラウンド、第7ラウンドのいずれかしか決定されないのに対し、昇格演出パターンが昇格SP2、昇格SP3のいずれかであるときには、第1先読演出の実行タイミングとして、第1ラウンド～第7ラウンドのいずれも決定されることがある。このように、第1先読演出実行タイミング決定テーブルの設定では、昇格演出パターンとして昇格SP1～昇格SP3のいずれが選択されたかに応じて、第1先読演出の実行タイミングが異なっている。

【0384】

第2先読演出実行タイミング決定テーブルは、第2先読演出を実行する場合に、その実行タイミングを、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR4に基づいて、第8ラウンド～第16ラウンド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。第2先読演出実行タイミング決定テーブルでは、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに設けられた大当り保留記憶数カウンタにおける格納値（大当り保留記憶数カウント値）に応じて、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR4と比較される数値（決定値）が、第8ラウンド～第16ラウンドに割当てられている。

【0385】

ここで、大当り保留記憶数カウンタは、先読演出を終了するまでに実行される特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる変動表示の残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、大当り保留記憶数回数カウンタには、先読演出が開始されるときに、先読結果保留記憶部（図35）に記憶されている、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなる先読結果の個数（大当り保留記憶数）を示すデータが、大当り保留記憶数カウント値として設定される。その後、変動表示結果が「7R大当り」、「16R大当り」のいずれかとなるごとに、大当り保留記憶数カウント値が1減算されるなどして更新される。

【0386】

このような設定により、第2先読演出を第8ラウンド～第16ラウンドのいずれのラウンドで実行させるかを、先読結果保留記憶部（図35）に記憶される大当り保留記憶数に応じて異なる割合で決定することができるため、第2先読演出を第8ラウンド～第16ラウンドのいずれのラウンドで実行されるかによって、先読結果保留記憶部（図35）に記憶される大当り保留記憶数に対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【0387】

図40は、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶された放出演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。放出演出実行タイミング決定テーブルは、放出演出の実行タイミングを決定するためのテーブルである。

【0388】

放出演出実行タイミング決定テーブルでは、放出演出実行タイミング決定用の乱数値SR5と比較される数値（決定値）が、「リーチ前」、「リーチ中」、「仮停止後」のいずれかのタイミングに割当てられている。放出演出実行タイミングが「リーチ前」に決定さ

れた場合には、変動表示の態様がリーチ状態となる前に放出演出が実行される。放出演出実行タイミングが「リーチ中」に決定された場合には、変動表示の態様がリーチ状態となっているときに放出演出が実行される。放出演出実行タイミングが「仮停止後」に決定された場合には、変動表示の態様がはずれ図柄の組合せで仮停止状態（たとえば最終停止前に左，中，右の演出図柄が揺れ変動表示をしている状態）となった後に放出演出が実行される。本実施の形態の場合は、たとえば、放出演出実行タイミングが「仮停止後」に決定されたときには、変動表示の演出制御データを設定するときに、中図柄について、最終的図柄の1つ手前の表示順番の図柄を仮停止図柄とすることにより、左図柄と右図柄とが揃っているが中図柄が1図柄ずれているような仮停止図柄の組合せを、最終停止図柄を表示する前に表示し、放出演出を実行した後、最終停止図柄を表示することができるようデータを設定する。

10

【0389】

図41は、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶された大当り確定演出決定テーブルを示す図である。大当り確定演出決定テーブルは、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値SR6に基づいて、大当り確定報知演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。大当り確定演出決定テーブルは、2R第1大当りまたは2R第2大当りと、7R大当りと、16R大当りとそれぞれのそれらの大当り種別に対応して乱数値SR6と比較される数値（決定値）が、大当り確定報知演出を実行する旨、または、大当り確定報知演出を実行しない旨に割当てられている。

【0390】

20

大当り確定演出決定テーブルにおいては、2R第1大当りまたは2R第2大当り<7R大当り<16R大当りという大小関係で、大当り確定報知演出を実行すると決定する割合が設定されている。したがって、大当り確定報知演出を実行されたときには、2R第1大当りまたは2R第2大当りと、7R大当りと、16R大当りとのうち、16R大当りとなる割合が高い。

【0391】

なお、この実施の形態では、大当り種別が2R第1大当りおよび2R第2大当りである場合も、大当り確定報知演出が実行されるが、大当り遊技状態における賞球の獲得数に関して遊技者にとって有利度が低い2R第1大当りおよび2R第2大当りである場合には、大当り確定報知演出が実行されないようにしてもよい。また、先読演出や放出演出の実行の対象となる大当り種別である場合のみ、大当り確定報知演出が実行されるようにしてもよい。報知対象となる大当り種別を統一することで、各演出の報知対象を分かりやすくすることができる。

30

【0392】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図42は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0393】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御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、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

40

【0394】

演出制御処理においては、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がどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御

50

コマンドの内容にしたがって演出表示装置 9 での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、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制御を実行する。

【0395】

次いで、図 3 2 に示すような S R 1 - 1 , S R 1 - 2 , S R 1 - 3、および、S R 2 ~ S R 6 を含む各種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（S 7 0 6）。また、第 1 保留記憶表示部 1 8 c および第 2 保留記憶表示部 1 8 d の表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S 7 0 7）。具体的に、前述の第 1 保留記憶数記憶領域に記憶された第 1 保留記憶数のデータ対応して第 1 保留記憶表示部 1 8 c において第 1 保留記憶数を表示する制御を行なう。また、前述の第 2 保留記憶数記憶領域に記憶された第 2 保留記憶数のデータ対応して第 2 保留記憶表示部 1 8 d において第 2 保留記憶数を表示する制御を行なう。その後、S 7 0 2 に移行する。

10

【0396】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置 9、各種ランプ、および、スピーカ 2 7 等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0397】

次に、コマンド解析処理（S 7 0 4）に含まれる処理の代表例を説明する。

図 4 3 は、演出制御メイン処理におけるコマンド解析処理内（S 7 0 4）に含まれる始動入賞時コマンド処理を示すフローチャートである。

20

【0398】

始動入賞時コマンド処理は、第 1 保留先読結果通知コマンドおよび第 2 保留先読結果通知コマンドを解析するための処理である。始動入賞時コマンド処理において、まず、第 1 保留先読結果通知コマンドまたは第 2 保留先読結果通知コマンドの先読結果通知コマンドを受信したか否かを判定する（S 7 1 1）。受信した演出制御コマンドは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。

【0399】

30

S 7 1 1 で、いずれの保留先読結果通知コマンドを受信していないと判定されたときは、処理を終了する。一方、S 7 1 1 で、いずれかの保留先読結果通知コマンドを受信したと判定されたときには、たとえば、受信した保留先読結果通知コマンドにおける E X T データを読取ること等により、先読結果を特定する（S 7 1 2）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定した先読結果を、図 3 5 に示す先読結果保留記憶部において、受信した保留先読結果通知コマンドにより特定される第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対応する第 1 先読結果保留記憶部または第 2 先読結果保留記憶部での空きエントリの先頭において、受信した保留先読結果通知コマンドにより特定される先読結果のデータを記憶し（S 7 1 3）、処理を終了する。

【0400】

40

図 4 4 は、演出制御メイン処理におけるコマンド解析処理内（S 7 0 4）に含まれる遊技モード移行状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【0401】

遊技モード移行状態コマンド処理は、遊技モード移行状態指定コマンドを解析するための処理である。遊技モード移行状態コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、遊技モード移行状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（S 7 2 1）。S 7 2 1 で、遊技モード移行状態指定コマンドを受信したと判定されたときは、受信した遊技モード移行状態指定コマンドから、遊技モードが、第 2 遊技モード、第 3 遊技モード A , B、および、第 4 遊技モードのうちのどの遊技モードの状態にあるかを特定する（S 7 2 2）。そして、S 7 2 2 で特定した遊技モードの状態を示す遊技モード移行状態データを

50

、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMに設けた遊技モード移行状態記憶部に記憶し(S723)、処理を終了する。

【0402】

これにより、大当りの発生により、遊技モードが移行したことに応じて、遊技モード移行状態記憶部に遊技モード移行状態データが記憶されるので、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、遊技モード移行状態記憶部の記憶データを参照することにより、現在の遊技モードがどのモードにあるかを認識することができる。

【0403】

また、前述のS721で、遊技モード移行状態指定コマンドを受信していないと判定されたときは、モード移行終了コマンドを受信したか否かを判定する(S724)。S724で、モード移行終了コマンドを受信していないと判定されたときは、処理を終了する。一方、S724で、モード移行終了コマンドを受信したと判定されたときは、遊技モード移行状態記憶部に記憶されている遊技モード移行状態データをクリア(消去)し(S725)、処理を終了する。

【0404】

これにより、大当りの発生により遊技モードが移行した後、移行後の遊技モードが終了したときに、遊技モード移行状態記憶部に記憶された遊技モード移行状態データが消去されるので、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、遊技モード移行状態記憶部のデータを参照して、遊技モード移行状態データが記憶されていないことを確認することにより、現在の遊技モードがいずれの遊技モードにも移行していない状態、すなわち、第1遊技モードにあることを認識することができる。

【0405】

図45は、図42に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S806のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0406】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認し、変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(S801)に対応した値に変更する。

【0407】

演出図柄変動開始処理(S801)：演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御する。また、演出図柄の停止図柄(表示結果)をSR1-1～SR1-3等に基づいて決定する。変動表示の開始時に、受信した変動パターンコマンドに対応して実行する変動表示の変動時間を計時する変動表示時間タイマの計時をスタートさせる。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S802)に対応した値に更新する。

【0408】

演出図柄変動中処理(S802)：変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミング等を制御するとともに、変動表示時間タイマにより計時される変動時間が終了したか否かを監視する。そして、変動時間が終了したか、または、全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)を受信したことに基づいて、変動表示を終了させるために、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S803)に対応した値に更新する。

【0409】

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

【 0 4 1 0 】

大当り表示処理 (S 8 0 4) : 変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理 (S 8 0 5) に対応した値に更新する。

【 0 4 1 1 】

大当り制御中演出処理 (S 8 0 5) : ラウンド中およびラウンド間の表示制御を行なう。そして、各ラウンドにおい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、次のラウンドに移行させ、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演出処理 (S 8 0 6) に対応した値に更新する。

【 0 4 1 2 】

大当り終了演出処理 (S 8 0 6) : 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なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) に対応した値に更新する。

【 0 4 1 3 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、たとえば、次のように演出図柄の停止図柄を決定する。たとえば、演出図柄変動開始処理において、演出図柄の停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 を抽出し、これらと、演出図柄を示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルとを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄の変動表示を停止するとき、このように決定された停止図柄で演出図柄を停止させる。演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。そして、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【 0 4 1 4 】

演出図柄の停止図柄は、たとえば、次のように決定する。非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合においては、所定のタイミングで S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれぞれから数値データ (乱数) を抽出し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M に記憶されたはずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せまたは特殊図柄 (チャンス目) の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正 (たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正) して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正 (たとえば、中図柄を 1 図柄ずらす補正) して各停止図柄が決定される。

【 0 4 1 5 】

また、リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合においては、所定のタイミングで S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれぞれから数値データ (乱数) を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、S R 1 - 1 から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する各演出図柄の停止図柄として決定され、S R 1 - 2 から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が最終停止図柄の停止図柄として決定される。

【 0 4 1 6 】

1 6 R 大当りまたは 7 R 大当りの大当りの図柄の組合せを決定する場合においては、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M に記憶された大当り図柄決定用テーブルを用いて、たとえば、左、中、右が「 7 , 7 , 7 」というようないずれかの図柄で左、中、右の演出図柄が一致する大当り図柄の組合せを選択決定する。大当り図柄決定用テーブルは、予め定められた複数種類の図柄のそれぞれに、S R 1 - 1 のそれぞれの数値データが対応付けられている。大当り図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ (乱数) を抽出し、大当り図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、大当り図柄の組合せを構成する左、中、右の演出図柄の停止図柄の

10

20

30

40

50

組合せとして決定する。このように決定された図柄が大当り遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0417】

図46は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態の開始時から大当り遊技状態の終了時までの予め定められた演出制御期間中において、プロセステーブルに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

【0418】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。

【0419】

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

【0420】

演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示を行なうときに、S801～S803において、変動パターンに応じて選択したプロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R, 27L）の制御を実行する。

【0421】

図47は、図45に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S801）を示すフローチャートである。図48は、演出図柄変動開始処理により実行される放出演出設定処理を示すフローチャートである。図49は、演出図柄変動開始処理により実行される大当り確定報知設定処理を示すフローチャートである。

【0422】

図47を参照して、演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する（S501）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、コマンド解析処理により当該変動表示について表示結果1指定コマンドを受信したことを示すデータがRAMに設けられた変動パターンコマンド格納領域に格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、非リーチ変動パターン（通常変動の変動パターン）に対応したコマンド（通常変動の変動パターンを示す変動パターンコマンド）を受信したか否か確認する（S502）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

【0423】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、演出制御用CPU101は、予め定められたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、演出図柄のリーチにならないはずれの停止図柄を決定し（S504）、S506へ進む。

【0424】

S502の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）に、演出制御用CPU101は、リーチの組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S505）、S516へ進む。

【0425】

また、はずれとすることに決定されていない場合に（S501）、演出制御用CPU101は、大当りの種別に応じて、当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S503）、S506へ進む。

【0426】

S503では、以下のように、当りの種別に応じて当り図柄の組合せを決定する。演出制御用CPU101は、表示結果2指定コマンド～表示結果5指定コマンドのうちどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、大当りの種別を判定する。

【0427】

10

16R大当りまたは7R大当りにすることに決定されていると判定したときには、ROMに記憶された大当り図柄決定用テーブルを用いて、大当り図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「7，7，7」というようないずれかの図柄の組合せ）を選択決定する。大当り図柄決定用テーブルは、予め定められた複数種類の大当り図柄のそれぞれに、SR1-1のそれぞれの数値データが対応付けられている。大当り図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、大当り図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、確変大当り図柄の組合せを構成する左，中，右の演出図柄の停止図柄の組合せとして決定する。このように決定された図柄が大当り遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0428】

20

また、演出制御用CPU101は、2R第1大当りにすることに決定されていると判定したときには、ROMに記憶された第1チャンス目図柄決定用テーブルを用いて、第1チャンス目図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「6，7，8」、または、「7，8，9」等）を選択決定する。第1チャンス目図柄決定用テーブルは、複数種類の第1チャンス目図柄の組合せのそれぞれに、SR1-1のそれぞれの数値データが対応付けられている。チャンス目図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、第1チャンス目図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、第1チャンス目図柄の組合せを構成する左，中，右の演出図柄の停止図柄の組合せとして決定する。

【0429】

30

また、演出制御用CPU101は、2R第2大当りにすることに決定されていると判定したときには、ROMに記憶された第2チャンス目図柄決定用テーブルを用いて、第2チャンス目図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「1，2，3」、または、「2，3，4」等）を選択決定する。第2チャンス目図柄決定用テーブルは、複数種類の第2チャンス目図柄の組合せのそれぞれに、SR1-1のそれぞれの数値データが対応付けられている。第2チャンス目図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、第2チャンス目図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄を、第2チャンス目図柄の組合せを構成する左，中，右の演出図柄の停止図柄の組合せとして決定する。

【0430】

40

次に、S506では、前述した放出演出を実行するか否かを決定するとともに、放出演出の設定を行なう放出演出設定処理を実行する。次に、図48を参照して、放出演出設定処理の内容を説明する。

【0431】

放出演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、第1保留先読結果保留記憶部と第2保留先読結果保留記憶部のうち、変動表示を実行する特別図柄に対応する保留データの先読演出実行フラグが「1」であるか否かを判定する（S540）。S540で変動表示を実行する特別図柄に対応する保留データの先読演出実行フラグが「1」であれば、当該保留データに対応した先読演出が、大当り遊技状態中に実行されたことを示している。この実施の形態では、「大当り」をストックするような先読演出が実行された

50

場合、その保留データに対応する変動表示が実行されるときには、そのストックされた「大当たり」を放出するような演出としての放出演出が実行される。このような放出演出が行なわれることにより、遊技の興趣を向上させることができる。この実施の形態では、図40に示すように、放出演出の実行を開始するタイミングが複数設けられている。

【0432】

S540で判定した保留番号「1」の保留データの先読演出実行フラグが「1」でなければ、放出演出設定処理を終了する。一方、S540で判定した保留番号「1」の保留データの先読演出実行フラグが「1」であれば、遊技モード移行状態記憶部に記憶された遊技モード移行状態データを参照することにより、現在の遊技モードが第4遊技モードであるか否かを判定する(S541)。

10

【0433】

S541で第4遊技モードではないと判定されたとき(第1遊技モード、第2遊技モード、または、第3遊技モードであるとき)は、図40の放出演出実行タイミング決定テーブルをセットする(S542)。そして、放出演出実行タイミング決定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出し、当該SR5に基づき、S542の処理でセットした放出演出実行タイミング決定テーブルを参照することにより、放出演出実行タイミングを決定し(S543)、処理を終了する。

【0434】

一方、S541で第4遊技モードではあると判定されたときは、放出演出実行タイミングを、仮停止後に決定し(S544)、処理を終了する。このように、第4遊技モードであるときに放出演出実行タイミングを仮停止後にのみ決定するのは、前述したように第4遊技モードにおいては、変動表示の変動時間が、たとえば5秒間となる等、比較的短く、リーチ演出が行なわれない等、リーチ前またはリーチ中に放出演出を実行することが困難となるからである。

20

【0435】

なお、第4遊技モードについては、変動表示の変動時間を前述した例よりも少し長くしてリーチ前およびリーチ中の放出演出が可能となるように変動パターンを設定し、第1～第3遊技モードと同様に図40の放出演出実行タイミング決定テーブルを用いて放出演出の実行タイミングを選択決定するようにしてもよい。

【0436】

次に、S506の後、前述した大当たり確定報知演出を実行するか否かを決定するとともに、大当たり確定報知演出の設定を行なう大当たり確定報知演出設定処理を実行する(S507)。次に、図49を参照して、大当たり確定報知演出設定処理の内容を説明する。

30

【0437】

大当たり確定報知演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、表示結果指定コマンドにおけるEXTデータを読取ること等により、変動表示の表示結果が「大当たり」となるか否かを判定する(S551)。S551で、表示結果が「大当たり」とならないときには、大当たり確定報知演出設定処理を終了する。

【0438】

一方、表示結果が「大当たり」となるときには、第1保留先読結果保留記憶部と第2保留先読結果保留記憶部とのうち、変動表示を実行する特別図柄に対応する保留データの先読演出実行フラグが「1」であるか否かを判定する(S552)。S552で変動表示を実行する特別図柄に対応する保留データの先読演出実行フラグが「1」であれば、今回の変動表示において前述のような処理によって放出演出が実行されるので、大当たり確定報知演出は実行しないように制限(禁止)するため、大当たり確定報知演出設定処理を終了する。このように、変動表示の表示結果が大当たり表示結果であることを報知する放出演出が実行される変動表示においては、当該放出演出が実行されるよりも前の大当たり確定報知演出の実行が制限(禁止)されるので、放出演出が実行されるより前に大当たり確定報知演出が実行されてしまうことを防止でき、放出演出の演出効果が向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

50

【 0 4 3 9 】

なお、この実施の形態では、放出演出を実行する変動表示においては、大当り確定報知演出を実行しないようにしているが、大当り確定報知演出の実行タイミングを複数設けて、放出演出が実行される変動表示においては、当該放出演出より遅いタイミングで大当り確定報知演出が実行されるようにしてもよい。また、放出演出が実行される変動表示において、大当り確定報知演出が実行される旨が決定された場合には、その大当り確定報知演出に代えて、放出演出が実行されるように制御してもよい。

【 0 4 4 0 】

S 5 5 2 で判定した保留番号「 1 」の保留データの先読演出実行フラグが「 1 」でなければ、放出演出設定処理を終了する。一方、S 5 4 0 で判定した保留番号「 1 」の保留データの先読演出実行フラグが「 1 」であれば、図 4 1 の大当り確定報知演出決定テーブルをセットする (S 5 5 3)。そして、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値 S R 6 を示す数値データを抽出し、当該 S R 6、および、表示結果指定コマンドにより特定される大当り種別に基づき、S 5 4 2 の処理でセットした大当り確定報知演出決定テーブルを参照することにより、大当り確定演出を実行するか否かを決定する (ステップ S 5 5 4) し、処理を終了する。

10

【 0 4 4 1 】

次に、図 4 7 を用いて、演出図柄変動開始処理の続きを説明する。遊技モード (演出モード) に対応して特別演出を決定する (S 5 0 8)。S 5 2 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンうちのいずれかに決定する (S 5 2 0)。S 5 2 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンにより指定された各種演出制御 (演出動作) パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターン (変動時間も含む) を変動表示の演出として使用する演出制御パターンとして選択決定する。

20

【 0 4 4 2 】

このような S 5 2 0 における演出制御パターンの選択に際しては、さらに、次のような制御内容も付加する。放出演出設定処理 (S 5 0 6) により放出演出を行なうことが決定されたときには、放出演出設定処理において決定されたタイミングで、放出演出を実行するように、演出制御データを設定する。一例として、放出演出実行タイミングが「仮停止後」に決定されたときには、S 5 2 0 の演出制御パターンのデータを設定するときに、中図柄について、S 5 0 3 で決定された最終的図柄の 1 つ手前の表示順番の図柄を仮停止図柄として決定し、左図柄と右図柄とが揃っているが中図柄が 1 図柄ずれているような仮停止図柄の組合せを、最終停止図柄を表示する前に表示し、放出演出を実行した後、最終停止図柄を表示することができるようデータを設定する。また、大当り確定報知演出設定処理 (S 5 0 7) により大当り確定報知演出を行なうことが決定されたときには、所定のタイミングで大当り確定報知演出を実行するように、演出制御データを設定する。

30

【 0 4 4 3 】

なお、第 4 遊技モードにおいては、他の遊技モードと比べて変動時間が短い時間とされるが、当該短い変動時間中に前述のような放出演出を実行する余裕がないときには、変動表示の開始直前または変動表示の開始直後に、ストックされた大当りが放出されたことを示すメッセージを短期間表示する等、その他の態様で放出演出を実行するようにしてもよい。

40

【 0 4 4 4 】

また、前述したような演出モードの移行状態に応じた特別演出を実行するときには (S 5 0 8)、S 5 2 0 において、前述したように選択された演出モードに対応する特別演出が実行されるように、演出制御データを設定する。これにより、演出モードの移行に対応して特別演出が実行されることとなる。

【 0 4 4 5 】

50

また、演出モードの移行状態に応じた特別演出が実行されるときに（S 5 0 8）、当該特別演出に応じた特別変動パターンを実行するときにおいては、S 5 2 0において、図 3 4（B）の特別変動パターン決定テーブルを用いて、実行されている特別演出に対応する特別変動パターンを決定し、特別演出が実行されていないときに用いられる通常の変動パターンに代えて、その決定された特別変動パターンで、変動表示が行なわれるように、演出制御データを設定する。これにより、演出モードの移行に対応して特別演出が実行されるときには、演出図柄が特別変動パターンにより変動表示されることとなる。

【 0 4 4 6 】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。これにより、S 5 2 0で決定された演出制御パターンに基づいて、変動表示の開始時から終了時までの間において、時間の経過にしたがって、演出表示装置 9 での演出図柄等の表示制御、スピーカ 2 7 R , 2 7 L から出力される音声の制御、および、各種ランプ（L E D 等）による発光制御等の演出制御が実行されることとなる。

10

【 0 4 4 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、S 5 2 0で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 5 2 1）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S 5 2 2）。

20

【 0 4 4 8 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を開始する（S 5 2 4）。

【 0 4 4 9 】

そして、変動表示時間タイマに、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（S 5 2 5）。ここで、変動表示時間タイマは、演出図柄の変動を開始してから最終停止図柄を停止表示するまでの変動時間を計測するためのタイマである。次に、第 1 保留先読結果保留記憶部と第 2 保留先読結果保留記憶部とのうち、変動表示を実行する特別図柄に対応する保留番号「1」の保留データを消去して、保留番号「2」以降の保留データを 1 エントリずつ上位にシフトさせる（S 5 2 6）。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 8 0 2）に対応した値にし（S 5 2 7）、処理を終了する。

30

【 0 4 5 0 】

その後、演出図柄変動中処理（S 8 0 2）が実行されることにより、演出表示装置 9 において、演出図柄の変動表示（特別変動パターンでの変動表示を含む）、および、当該変動表示に付随した各種の演出表示等の各種演出（特別演出、先読演出、放出演出、および、大当たり確定報知演出等）が実行され、それに伴って、前述のような各種の音声制御、および、発光制御が実行される。

40

【 0 4 5 1 】

図 5 0 および図 5 1 は、図 4 5 の S 8 0 3 で実行される演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【 0 4 5 2 】

演出図柄変動停止処理において、まず、最終停止図柄となる確定演出図柄を完全停止表示させて導出表示する（図 5 0 の S 5 7 1）。なお、図柄確定指定コマンドが受信されるまで、左、中、右の演出図柄は、演出図柄変動中処理（S 8 0 2）において、たとえば揺れ変動表示が行なわれている。

50

【 0 4 5 3 】

S 5 7 1 の処理に続いて、たとえば大当たり開始指定コマンドを受信したか否かを判定し、受信した場合に大当たり開始指定コマンドの E X T データを読取ること等により、特別図柄の変動表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する (S 5 7 2)。このとき、特別図柄の変動表示結果が「大当たり」ではないと判定されれば、演出制御プロセスフラグの値を、変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) に対応した値である「 0 」に更新し、演出図柄変動停止処理を終了する。

【 0 4 5 4 】

S 5 7 2 で変動表示結果が「大当たり」であると判定されたときには、大当たり開始指定コマンドの E X T データを読取ること等により、大当たり種別が、2 ラウンドの大当たり (「 2 R 第 1 大当たり」または「 2 R 第 2 大当たり」) であるか否かを判定する (S 5 7 4)。大当たり種別が 2 ラウンドの大当たりであるときには、先読演出を実行する場合がないので、このとき、大当たり種別が 2 ラウンドの大当たりではないと判定されれば、先読演出を実行する場合があるので、先読プロセスフラグの値が先読演出の実行中に対応した値である「 1 」であるか否かを判定する (S 5 7 5)。

10

【 0 4 5 5 】

S 5 7 5 で先読プロセスフラグの値が「 1 」であると判定された場合には、先読結果保留記憶部 (第 1 先読結果保留記憶部および第 2 先読結果保留記憶部) において、先読演出実行フラグが、先読演出を実行することに対応した「 1 」である保留データがあるか否かを判定する (S 5 7 6)。先読演出を実行することに対応した「 1 」である保留データがなければ、先読演出のプロセスを終了するために、先読プロセスフラグの値を先読演出の終了時に対応した値である「 2 」に更新する (S 5 8 0)。

20

【 0 4 5 6 】

S 5 7 5 で先読プロセスフラグの値が「 1 」ではないと判定された場合、S 5 7 6 で先読演出実行フラグが、先読演出を実行することに対応した「 1 」である保留データがないと判定された場合、または、S 5 8 0 の処理を実行した後は、受信した大当たり開始指定コマンドの E X T データを読取ること等により、大当たり種別が「 7 R 大当たり」、「 1 6 R 大当たり」のいずれであるかを特定する (S 5 8 1)。続いて、大当たり遊技状態において行なう昇格演出パターンを決定するためのデータテーブルとして、図 3 6 に示す昇格演出パターン決定テーブルを選択してセットする (S 5 8 2)。そして、昇格演出パターン決定用の乱数値 S R 1 を抽出し、抽出した S R 1 の数値データに基づき、S 5 8 2 の処理でセットした昇格演出パターン決定テーブルを参照することにより、昇格演出パターンを、複数種類のいずれかに決定する (S 5 8 3)。

30

【 0 4 5 7 】

S 5 8 3 の処理を実行した後は、図 3 5 に示す先読結果保留記憶部 (第 1 先読結果保留記憶部および第 2 先読結果保留記憶部) に保留データが記憶されているか否かを判定する (図 5 1 の S 5 8 4)。このとき、先読結果保留記憶部に保留データが記憶されていれば、先読結果保留記憶部に記憶されている保留データとして、先読結果のデータを読出す (S 5 8 5)。

【 0 4 5 8 】

40

そして、S 5 8 5 で読出された先読結果のデータに、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 7 R 大当たり」、「 1 6 R 大当たり」のいずれかとなる先読結果のデータが含まれているか否かを判定する (S 5 8 6)。このとき、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 7 R 大当たり」、「 1 6 R 大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていれば、その先読結果に対応した先読演出実行フラグが、先読演出を実行するか否かの判定が完了する前であることに対応した「 0 」であるか否かを判定する (S 6 3 1)。先読演出実行フラグが「 0 」であれば、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 7 R 大当たり」、「 1 6 R 大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が複数 (N 個) 含まれているか否かを判定する (S 6 3 2)。変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 7 R 大当たり」、「 1 6 R 大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が 1 個であれば、その保留データについて第 1

50

先読演出の有無を判定するためのデータテーブルとして、図37(A)に示す第1先読演出実行判定テーブルを選択してセットする(S587)。そして、先読演出実行判定用の乱数値SR2を抽出し、抽出したSR2の数値データに基づき、S587の処理でセットした第1先読演出実行判定テーブルを参照することにより、第1先読演出の有無を判定する(S588)。

【0459】

S588で「第1先読演出あり」と判定された場合には、当該保留データの先読演出実行フラグに、先読演出を実行することに対応した「1」をセットする(S633)。

【0460】

また、S632で、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が複数(N個)含まれていると判定された場合、N個目の保留データの先読演出実行フラグに「1」をセットし、それ以外の保留データの先読演出実行フラグに、先読演出を実行しないことに対応した「2」をセットする(S634)。すなわち、この実施の形態では、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が複数(N個)含まれている場合には、N個目の保留データについてのみ先読演出、および、それに対応した放出演出を実行する。このようにすることにより、先読演出の実行回数は1回であるが、その後1回「大当たり」となっても放出演出が実行されず、N回「大当たり」となるまで、大当たり保留表示ランプ1000の表示が継続する。したがって、先読演出の回数よりも、「大当たり」となる回数の方が多くなる。これにより、遊技者に対して、「大当たり」となる権利が温存されたように見せることができる。また、遊技者の認識と実際に「大当たり」となる回数が異なるので遊技に意外性を持たせることができる。

【0461】

S633またはS634の処理の後には、第1先読演出の実行タイミングを決定するためのデータテーブルとして、図39(A)に示す第1先読演出実行タイミング決定テーブルを選択してセットする(S592)。そして、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3を抽出し、抽出したSR3の数値データに基づき、S592でセットした第1先読演出実行タイミング決定テーブルを参照することにより、第1先読演出の実行タイミングを、複数種類のいずれかに決定する(S593)。

【0462】

このように決定された第1先読演出の実行タイミングに対応して、たとえば演出制御バッファ設定部に設けられた先読演出実行タイミング指定バッファの格納値である先読演出実行タイミング指定バッファ値を更新すること等により、決定された第1先読演出の実行タイミングを記憶させる(S594)。ここで、演出制御バッファ設定部は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMにおいて各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられた記憶領域である。S594の処理の一例として、第1先読演出の実行タイミングが「第4ラウンド」であれば第1先読演出実行タイミング指定バッファ値を「4」とし、「第7ラウンド」であれば第1先読演出実行タイミング指定バッファ値を「7」とすればよい。

【0463】

図50のS574で大当たり種別が「2ラウンドの大当たり」とであると判定された場合、S584で先読結果保留記憶部に保留データが記憶されていないと判定された場合、S586で変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていないと判定された場合、S631で先読演出実行フラグが「1」または「2」とであると判定された場合、S588で「第1先読演出なし」と判定された場合、または、図51のS594の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に対応して行なわれる大当たり中演出となる演出動作を開始するための設定を行なう(図50のS595)。一例として、S595の処理では、大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」である場合、S583で決定した昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当たり中演出に対応した演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読出し、

演出制御プロセスタイマの設定を行なう。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読出した制御データにしたがい、表示制御指令をVDP109に供給すること、効果音信号を音声出力基板70に対して伝送すること、電飾信号をランプドライバ基板35に対して伝送すること等により、S583で決定した昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当たり中演出となる演出動作を実行させる。

【0464】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり制御中演出処理に対応した値である「4」に更新してから(S596)、演出図柄変動停止処理を終了する。

【0465】

図52および図53は、図45のS805で実行される大当たり制御中演出処理を示すフローチャートである。

10

【0466】

図52を参照して、大当たり制御中演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、いずれかの当たり終了指定コマンドを受信したか否かを判定する(S601)。このとき、当たり終了指定コマンドを受信していなければ、前述の先読演出実行タイミング指定バッファの値を読出して(S602)、先読演出の実行タイミングになったか否かを判定する(S603)。一例として、S603の処理では、受信した大入賞口開放中指定コマンド等から、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定してラウンド数が更新されたか否かを判定し、更新されていれば、更新後のラウンド数が先読演出実行タイミング指定バッファの値と合致しているか否かを判定する。そして、更新後のラウンド数が先読演出実行タイミング指定バッファ値と合致していれば、先読演出の実行タイミングになったと判定する。

20

【0467】

S603で先読演出の実行タイミングになっていないと判定された場合には、第7ラウンドの開始タイミングであるか否かを判定する(S604)。一例として、S604の処理では、受信した大入賞口開放中指定コマンド等から、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定し、ラウンド数が「6」から「7」に更新されたか否かを判定すればよい。

【0468】

S604で第7ラウンドの開始タイミングであると判定された場合には、図35に示す先読結果保留記憶部(第1先読結果保留記憶部および第2先読結果保留記憶部)に保留データが記憶されているか否かを判定する。このとき、先読結果保留記憶部に保留データが記憶されていれば、先読結果保留記憶部に記憶されている保留データとして、先読結果のデータを読出す(S606)。

30

【0469】

そして、S606で読出された先読結果のデータに、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる先読結果のデータが含まれているか否かを判定する(S607)。このとき、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果のデータが含まれていれば、その先読結果に対応した先読演出実行フラグの値が、先読演出を実行するか否かの判定が完了する前であることに対応した「0」であるか否かを判定する(S641)。

40

【0470】

先読演出実行フラグの値が「0」であれば、第2先読演出の有無を判定するためのデータテーブルとして、図37(B)に示す第2先読演出実行判定テーブルを選択してセットする(S608)。そして、先読演出実行判定用の乱数値SR2を抽出し、抽出したSR2の数値データに基づき、S608でセットした第2先読演出実行判定テーブルを参照することにより、第2先読演出の有無を判定する(S609)。

【0471】

S609で「第2先読演出あり」と判定された場合には、当該保留データの先読演出実行フラグに、先読演出を実行することに対応した「1」をセットする(S642)。また

50

、「第2先読演出なし」と判定された場合には、当該保留データの先読演出実行フラグに、先読演出を実行することに対応した「2」をセットする（S643）。

【0472】

S642の処理を実行した後は、第2先読演出の実行タイミングを決定するためのデータテーブルとして、図39（B）に示す第2先読演出実行タイミング決定テーブルを選択してセットする（S613）。そして、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3を抽出し、抽出したSR3の数値データに基づき、S613の処理でセットした第2先読演出実行タイミング決定テーブルを参照することにより、第2先読演出の実行タイミングを、複数種類のいずれかに決定する（S614）。このように決定された第2先読演出の実行タイミングに対応して、前述の先読演出実行タイミング指定バッファの値を更新すること等により、決定された第1先読演出の実行タイミングを記憶させる（S615）。 10

【0473】

S603で先読演出の実行タイミングになっていると判定された場合には、先読演出実行タイミング指定バッファをクリアして、その値を「0」に初期化するとともに（図52のS616）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行なう（S617）。一例として、S617の処理では、先読演出に対応した演出制御パターンのデータを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行なう。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データにしたがい、表示制御指令をVDP109に供給すること、効果音信号を音声出力基板70に対して伝送すること、電飾信号をランプドライバ基板35に対して伝送すること等により、先読演出となる演出動作を実行させる。 20

【0474】

その後、先読プロセスフラグの値を先読演出の実行中に対応した値である「1」に更新してから（S618）、演出図柄変動停止処理を終了する。

【0475】

S604で第7ラウンドの開始タイミングではないと判定された場合、図53のS605で先読結果保留記憶部に保留データが記憶されていないと判定された場合、S607で変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7R大当たり」、「16R大当たり」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていないと判定された場合、S641で先読演出実行フラグが「1」または「2」であると判定された場合、S643の処理を実行した後、または、S615の処理を実行した後は、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行なう（図52のS619）。一例として、S619の処理では、受信した大入賞口開放中指定コマンド等から、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行なう。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データにしたがい、表示制御指令をVDP109に供給すること、効果音信号を音声出力基板70に対して伝送すること、電飾信号をランプドライバ基板35に対して伝送すること等により、大当たり中演出となる演出動作を実行させる。このようなS619の処理を実行した後は、大当たり制御中演出処理を終了する。 30 40

【0476】

S601で大当たり終了指定コマンドの受信があると判定された場合には、先読プロセスフラグの値が「2」であるか否かを判定する（S620）。このとき、先読プロセスフラグの値が「2」であれば、先読プロセスフラグをクリアして、その値を「0」に初期化する（S621）。

【0477】

S620で先読プロセスフラグの値が「2」ではないと判定された場合、または、S621の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に対応して行なわれる大当たり中演出を終了するための設定を行ない（S622）、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処 50

理に対応した「7」に更新してから(S623)、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、S622の処理では、VDP109に対して所定の表示制御指令を供給すること、所定の効果音信号を音声出力基板70に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプドライバ基板35に対して伝送すること等により、大当り中演出となる演出動作を終了させる制御が行なわれる。

【0478】

次に、パチンコ遊技機1において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。図54および図55は、演出表示装置9で表示される先読演出および放出演出の表示例を示す表示画面図である。

【0479】

一例として、特別図柄の変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「16R大当り」である場合において、昇格演出パターンを昇格SP3に決定するとともに(S583)、「第1先読演出あり」と判定したときには(S589Y)、第1先読演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する(S593)。この例では、第1先読演出の実行タイミングとして4ラウンドが決定される。

【0480】

そして、演出制御用CPU101は、図52および図53に示す大当り制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行なうことにより(S619)、図54(B)~(F)に示すように、昇格SP3の昇格演出パターンに対応して、人のキャラクタC1が空を飛び昇格演出となる演出動作を実行し、キャラクタが画面から飛び出す演出画像を表示する。

【0481】

その間、演出制御用CPU101は、第4ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し(S603Y)、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行なうことにより(S617)、図54(C)および(D)に示すように、犬のキャラクタC2が出現して、大当り保留表示ランプ1000に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、大当り保留表示ランプ1000を青色で点灯させる。

【0482】

そして、演出制御用CPU101は、ラウンド数「7」に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行なうことにより(S619)、図54(E)、(F)に示すように、大当り遊技状態が継続する旨を報知する。その後、演出制御用CPU101は、図45に示す大当り終了演出処理において、大当り終了演出となる演出動作を実行するための設定を行なうことにより、図54(G)に示すように、大当り遊技状態が終了する旨を報知する。

【0483】

上述のようにして行われた大当り保留表示ランプ1000の青色点灯は、図55(A)に示すように、大当り遊技状態の終了後の演出図柄の変動表示においても継続される。そして、演出図柄の変動表示結果が「はずれ」である場合には、図50および図51に示す演出図柄変動停止処理において、図55(K)に示すように、はずれ組合せとなる確定演出図柄が導出表示させるとともに(S571)、大当り保留表示ランプ1000の青色点灯をそのまま継続する。

【0484】

これに対して、演出図柄の変動表示結果が「大当り」である場合であって、先読演出を実行した保留データに対応する変動表示においては、図34(A)に示す放出演出設定処理のS540で、先読演出実行フラグが「1」であると判定され(S540Y)、放出演出の実行タイミングを決定する処理が実行される(S540~S544)。ここで、S543で放出演出の実行タイミングが「リーチ中」に決定された場合には、図55(B)に示すように、演出図柄の変動表示態様が「7」の数字を示す演出図柄が左、右図柄で揃ったリーチ態様となった後、図55(C)に示すように、大当り保留表示ランプ1000の青色点灯と消灯とを繰り返し行なう点灯動作を実行するとともに、「7」の数字を示す演

10

20

30

40

50

出図柄を大当り保留表示ランプ１０００から放出し、演出図柄の中図柄として変動表示されている演出図柄を、放出した「７」の数字を示す演出図柄に置換える放出演出の演出動作を実行する。そして、大当り保留表示ランプ１０００を消灯させる。

【０４８５】

図５５（Ｂ），（Ｃ）に示す例では、中図柄として変動表示されている演出図柄を、リーチ状態を形成する演出図柄（「７」の数字を示す演出図柄）に置換えているが、リーチ状態を形成する演出図柄がたとえば「６」であれば、「中」の演出図柄として変動表示されている演出図柄を、「６」の数字を示す演出図柄に置換えればよいし、「大当り！」といった７ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態に制御される旨を報知するメッセージを大当り保留表示ランプ１０００から放出する演出表示を行ってもよい。

10

【０４８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図５０および図５１に示す演出図柄変動停止処理において、図５５（Ｄ）に示すように、大当り図柄の組合せとなる確定演出図柄が導出表示させる（Ｓ５７１）。なお、大当り保留表示ランプ１０００の消灯するタイミングは、演出図柄の変動終了時に限定されるものではなく、任意に設定可能であり、たとえば演出図柄の変動開始時、変動中、大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御開始時、制御中、または、制御終了後に行われてもよい。また、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様は、大当り保留表示ランプ１０００を消灯させて先読演出を終了するまで、不変としてもよい。

【０４８７】

20

また、Ｓ８１４で放出演出の実行タイミングが「仮停止後」に決定された場合には、図５５（Ｇ）に示すように、リーチはずれ図柄の組合せとなる演出図柄が停止表示（仮停止表示）された後、図５５（Ｈ）に示すように、大当り保留表示ランプ１０００の青色点灯と消灯とを繰り返して行なう点灯動作を実行するとともに、「中」の演出図柄として変動表示されている「６」の数字を示す演出図柄を「７」の数字を示す演出図柄に置換える放出演出の演出動作を実行する。そして、大当り保留表示ランプ１０００を消灯させる。

【０４８８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図５０および図５１に示す演出図柄変動停止処理において、図５５（Ｉ）に示すように、大当り図柄の組合せとなる確定演出図柄を導出表示させる（Ｓ５７１）。

30

【０４８９】

なお、前述した実施の形態では、大当り遊技状態（特定遊技状態）として、演出表示装置９（変動表示部）において左，中，右の演出図柄が一致した大当り図柄の組合せ（特定表示結果）が表示された後、所定時間（たとえば、大当り図柄の組合せが確定して停止表示される時間＋当該確定停止表示時間経過後の大当り開始時の演出が行なわれる時間のよう大当り図柄導出表示後の所定時間）が経過した後に特別可変入賞球装置２０の大入賞口が開放されることにより大当り遊技状態を開始する制御を例示した。しかし、これに限らず、演出表示装置９（変動表示部）において左，中，右の演出図柄が一致した大当り図柄の組合せ（特定表示結果）が表示された後、遊技領域７での所定位置に設けられた特定の領域（たとえば、遊技球が通過（進入）可能な特定のゲートまたは入賞口等の領域）に遊技球を通過（進入）させ、当該特定の領域に設けられた検出スイッチにより遊技球が検出されたことに応じて、特別可変入賞球装置２０の大入賞口が開放されることにより大当り遊技状態を開始する制御を行なうようにしてもよい。このような構成および制御によれば、大当り遊技状態の発生時期（開始時期）を遊技者がコントロール（遊技者の意思により任意に選択）することができ、大当り遊技状態の開始前に持ち球（発射できる遊技球）が無くなってしまった場合でも、球貸しを行なって、発射する遊技球を補充する時間を持てるようにすることができる。

40

【０４９０】

また、このような大当りに関する構成および制御としては、遊技領域７において、前述の特定の領域を複数設け、いずれかの特定の領域で遊技球の通過が検出されたときに、大

50

当り遊技状態を開始させる制御を行なうようにしてもよい。

【0491】

さらに、このように遊技領域7において特定の領域を複数設ける場合には、これら複数の特定の領域のいずれの領域に遊技球を通過させるかに応じて、大当り遊技状態でのラウンド数(上限数)を異ならせる制御を行なうようにしてもよい。具体的には、複数の特定の領域のそれぞれについて、遊技球の通過が検出されたときに実行される大当り遊技状態のラウンド数(上限数)を異なる回数に設定しておき、当該設定にしたがって、異なるラウンド数となるように大当り遊技状態を制御すればよい。このようにすれば、遊技領域7での遊技球の動作が大当り遊技状態のラウンド数に影響を与えることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0492】

また、このような大当りに関連する特定の領域で遊技球の通過が検出されたときに、予め定められた複数種類のラウンド数(上限数)のうちから抽選処理により、いずれかのラウンド数を選択決定し、選択されたラウンド数で大当り遊技状態を実行させる制御を行なうようにしてもよい。このようにすれば、同じ特定の領域でも抽選によりラウンド数が異なり得るので、遊技の興趣を向上させることができる。また、このような抽選処理によりラウンド数を選択する制御は、遊技領域7において特定の領域を複数設ける場合に行なうようにしてもよい。さらに、遊技領域7において特定の領域を複数設ける場合には、このような抽選処理により選択されるラウンド数の割合を特定の領域ごとに異なるようにしてもよい。このようにすれば、いずれの特定の領域に遊技球を通過させるかによりラウンド数の選択割合が異なることにより、特定の領域とラウンド数の選択割合との組合せによりラウンド数の選択態様を多様化できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0493】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施形態では、第1遊技モードであるときに、保留記憶数に応じて変動パターンの選択割合を異ならせる制御を行なう例を示した。しかし、これに限らず、保留記憶数に応じて変動パターンの選択割合を異ならせる制御は行なわないようにしてもよい。

【0494】

(2) 前述した実施形態では、第3遊技モードA、Bと、第2高確高ベースとの相違点が、高ベース状態に制御されるか否かの違いである例を説明した。しかし、これに限らず、第3遊技モードA、Bと、第2高確高ベースとの相違点は、確変状態中(たとえば、変動表示4回)は、両モードとも高ベース状態に制御され、第2遊技モードは確変状態が終了したときに高ベース状態が終了し、第3遊技モードは確変状態が終了した後も高ベース状態が予め定められた回数継続するような相違点であってもよい。つまり、第3遊技モードA、Bの方が、第2遊技モードよりも遊技者にとって有利な度合いが高ければよい。

30

【0495】

(3) 前述した実施形態では、第4遊技モードと、第3遊技モードとの相違点が、高ベース状態が継続する変動表示回数の違いである例を説明した。しかし、これに限らず、第4遊技モードと、第3遊技モードとの相違点は、高ベース状態の継続する変動表示回数の違いのみでもよく、第4遊技モードと、第3遊技モードとにおける始動入賞のしやすさの度合い(高ベース数値の大きさ)を相違点として加えたものでもよい。つまり、第4遊技モードの方が、第3遊技モードよりも遊技者にとって有利な度合いが高ければよい。このように、第4遊技モードは、第1遊技モード~第3遊技モードのような第4遊技モード以外の遊技モードと比べて、遊技者にとって有利な度合いが高いものであればよく、有利度合いの種類は問われない。

40

【0496】

(4) 前述した実施の形態では、第1遊技モード~第4遊技モードの各遊技モード間の移行条件(遊技モードが移行する大当りの種別)が異なる例を示した。しかし、これに限らず、各遊技モード間の移行条件(遊技モードが移行する大当りの種別)が同じである

50

ように設定してもよい。

【0497】

(5) 前述した実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とで、決定される大当りの種別が一部異なる場合を示したが、これに限らず、第1特別図柄と第2特別図柄とで、決定される大当りの種別は同一であってもよい。その場合には、たとえば、第3遊技モードから第4遊技モードへ移行する条件は、たとえば、前述の第2特別図柄のみで決定される7R大当りの終了後とする代わりに、第2特別図柄の側で特定の大当り(たとえば、2R第1大当り)とすることが決定されたときの当該大当りの終了後としてもよい。また、第3遊技モードから第4遊技モードへ移行する条件は、第1特別図柄の側で特定の大当りとすることが決定されたときの当該大当りの終了後としてもよい。

10

【0498】

(6) 遊技媒体(遊技球)が始動領域(第1始動入賞口13、第2始動入賞口14)に進入したことに基づいて、各々を識別可能な識別情報(図柄)の変動表示を開始し、表示結果を導出表示する変動表示部(第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9)を備え、該変動表示部の表示結果が特定表示結果(大当り表示結果)となったときに、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

所定の制御条件が成立したとき(大当り遊技状態が終了したとき)に、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な(確変状態および電チューサポート制御状態(高ベース状態)等が行なわれる)有利状態(第2遊技モード、第3遊技モードA、B、第4遊技モード)に制御する有利状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図29のS173~S176、S179~S186A、S199~S204)と、

20

前記有利状態に制御されているときにおいて、予め定められた移行条件が成立したとき(遊技モードに応じて予め定められた大当り遊技状態が終了したとき)に、当該有利状態よりも有利度合いが高い有利状態に移行させることにより、複数段階(第2遊技モード、第3遊技モードA、B、第4遊技モードの複数段階)で有利状態を移行させる有利状態移行手段と、

前記複数段階の有利状態のうち、有利度合いが最も高い最高有利状態(第4遊技モード)以外の有利状態(第2遊技モード、第3遊技モードA、B)において、有利度合いがさらに高い有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出(特別演出1、2)を実行する(図34(A)で第2遊技モードおよび第3遊技モードには特別演出が設定されているが、第4遊技モードには、特別演出が設定されておらず、図47のS508、520では、第2遊技モードおよび第3遊技モードのときには特別演出の実行を設定するが、第4遊技モードのときには特別演出の実行を設定しない)特別演出実行手段(図29のS179~S186A、S199~S204)とを備える。

30

このような構成によれば、所定の制御条件が成立したときに、有利状態に制御される。そして、有利状態に制御されているときにおいて、予め定められた移行条件が成立したときに、当該有利状態よりも有利度合いが高い有利状態に移行させられる。このように予め定められた移行条件が成立するごとに、有利状態が、遊技状態の遷移状態に対応して、有利度合いが高い有利状態に移行し得るので、遊技状態の遷移状態に基づく有利状態の移行により遊技の興趣を向上させることができる。また、複数段階の有利状態のうち、有利度合いが最も高い最高有利状態以外の有利状態において、有利度合いがさらに高い有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出が実行されるが、最高有利状態では特別演出の実行が制限されるので、最高有利状態になったときに、遊技状態が移行し得ないにも関わらず、特別演出が実行されることによって演出が冗長になるのを防ぐことができる。なお、有利度合いが異なる複数段階の有利状態における有利度合いが異なる場合としては、たとえば、有利状態中において特定遊技状態とすることが決定される確率等の有利状態中の制御内容が異なる場合と、有利状態の継続期間が異なる等の有利状態の終了条件が異なる場合(たとえば制御内容が同じで終了条件が異なる場合)と、これらの両方が異なる場合とが含まれる。また、有利状態中の制御内容が異なる場合には、たとえば、特定遊技状態と

40

50

することが決定される確率が複数段階のいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合があり、遊技媒体が始動領域に進入する頻度が複数段階のいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合があり、これら確率と頻度との組合せが複数種類の組合せのいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合が含まれる。また、所定の制御条件が成立したときに有利状態に制御され、予め定められた移行条件が成立したときに複数段階で有利状態が移行させられるが、たとえば、所定の制御条件と、予め定められた移行条件とは、同じである場合（たとえば、同じ種別の特定遊技状態が終了したこと）と、異なる場合（たとえば、最初に有利状態に制御されるとき条件となる特定遊技状態の終了と、その後有利状態が移行するとき条件となる特定遊技状態の終了とで特定遊技状態の種別が異なること）とが含まれる。

10

（ 7 ） 前記（ 6 ）の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態（ 1 6 R 大当り、 7 R 大当り、 2 R 第 1 大当り、 2 R 第 2 大当り）に制御するか否かを前記変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 2 の S 6 0、S 7 1 ~ S 7 3）と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示が行なわれる変動時間（図 1 5 ~ 図 2 0 の変動パターンに対応する変動時間）が定められた変動パターンを複数種類の変動パターン（図 1 5 ~ 図 2 0 の変動パターン、および、これらに対応して演出制御マイクロコンピュータ 1 0 0 に記憶された複数種類の変動パターン）のうちから選択する変動パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 3 の S 1 1 4、S 1 1 5）とをさらに備え、

20

該変動パターン選択手段が選択する変動パターンは、前記特別演出に対応した態様で変動表示をする特別変動パターン（図 1 6（ a ）の第 2 遊技モード状態はずれ時判定テーブルの変動パターン、図 1 6（ b ）の第 3 遊技モード状態はずれ時判定テーブルの変動パターン）を含む。

このような構成によれば、特別演出が実行されているときに行なわれる変動表示の変動パターンとして、特別演出に対応した態様で変動表示をする特別変動パターンが選択されるので、特別演出と対応関係にある特別変動パターンにより、特別演出をより一層効果的に遊技者に提供することができる。

（ 8 ） 前記（ 6 ）、（ 7 ）の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態（ 1 6 R 大当り、 7 R 大当り、 2 R 第 1 大当り、 2 R 第 2 大当り）に制御するか否かを前記変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 2 の S 6 0、S 7 1 ~ S 7 3）と、

30

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示が行なわれる変動時間（図 1 5 ~ 図 2 0 の変動パターンに対応する変動時間）が定められた変動パターンを複数種類の変動パターン（図 1 5 ~ 図 2 0 の変動パターン）のうちから選択する変動パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 3 の S 1 1 4、S 1 1 5）とをさらに備え、

該変動パターン選択手段は、前記最高有利状態において、当該最高有利状態以外の有利状態で選択される変動時間（図 1 6（ b ）等の第 4、第 5 スーパーリーチの変動パターンの変動時間）よりも短い変動時間の変動パターン（図 1 7 等の時短変動パターン）を選択する。

40

このような構成によれば、さらに、最高有利状態において、当該最高有利状態以外の有利状態で選択される変動時間よりも短い変動時間の変動パターンが選択されるので、遊技者にとって最も有利な有利状態となると、変動時間の短縮化により単位時間あたりの特定遊技状態の発生率を向上させることができるため、より一層遊技の興趣の向上を図ることができる。

（ 9 ） 前記（ 6 ）~（ 8 ）の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態（ 1 6 R 大当り、 7 R 大当り、 2 R 第 1 大当り、 2 R 第 2 大当り）に制御するか否かを前記変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 2 2 の S 6 0、S 7 1 ~ S 7 3）をさらに備え、

50

該事前決定手段は、前記特定遊技状態として、特別の特定遊技状態（2 R 第 2 大当り）を含む複数種類の特定遊技状態のいずれにするかを決定し（図 9、図 22 の S 7 2 , S 7 3 ）、

前記事前決定手段により前記特定遊技状態として特別の特定遊技状態とする決定がされたときに、前記有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、前記最高有利状態に移行させる有利状態特別移行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 29 の S 1 7 1 , S 1 9 9 ~ S 2 0 4 ）をさらに備える。

このような構成によれば、特別の特定遊技状態とする決定がされたときに、有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、最高有利状態に移行させられるので、いずれの有利状態においても、最高有利状態に移行することを遊技者に期待させることができるため、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

10

（10） 前記（6）～（9）の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態（16 R 大当り、7 R 大当り、2 R 第 1 大当り、2 R 第 2 大当り）に制御するか否かを前記変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 22 の S 6 0 , S 7 1 ~ S 7 3 ）と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示が行なわれる変動時間（図 15 ~ 図 20 の変動パターンに対応する変動時間）が定められた変動パターンを複数種類の変動パターン（図 15 ~ 図 20 の変動パターン）のうちから選択する変動パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 23 の S 1 1 4 , S 1 1 5 ）とをさらに備え、

20

該変動パターン選択手段は、前記最高有利状態においては、同一の変動時間の変動パターンを選択する（第 4 遊技モードで用いられる図 17 の変動パターンは、確変状態と、非確変状態とで同じ単一の変動パターンである。）。

このような構成によれば、最高有利状態において、同一の変動時間の変動パターンが選択されるので、最高有利状態のように遊技者にとっての有利度が極めて高くなったときに、変動時間の固定化により変動表示の実行効率を向上させることができるため、より一層遊技の興趣の向上を図ることができる。

（11） 前記（6）～（10）の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態（16 R 大当り、7 R 大当り、2 R 第 1 大当り、2 R 第 2 大当り）に制御するか否かを前記変動表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 22 の S 6 0 , S 7 1 ~ S 7 3 ）と、

30

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示が行なわれる変動時間（図 15 ~ 図 20 の変動パターンに対応する変動時間）が定められた変動パターンを複数種類の変動パターン（図 15 ~ 図 20 の変動パターン）のうちから選択する変動パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 23 の S 1 1 4 , S 1 1 5 ）とをさらに備え、

前記変動表示の実行条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 13 の S 2 1 4 , S 2 2 4 ）と、

該数値データ抽出手段によって抽出された数値データを変動表示を行なう権利として保留記憶する保留記憶手段（RAM 5 5、図 14 の第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファ）とをさらに備え、

40

前記事前決定手段は、前記変動表示を開始するときに、当該変動表示を行なう権利に対応する数値データを前記保留記憶手段から読出して（図 21 の S 5 5 ）、当該読出した数値データが特定の数値データ（図 9（A）の大当り判定値）であるか否かを判定することにより前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し（図 22 の S 6 0 ）、

前記事前決定手段によって前記変動表示を開始する権利に対応する数値データが特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、当該判定の対象となった権利に対応する変動表示中において、表示結果が前記特定表示結果となることを報知する特定表示結果確定報知演出（大当り確定報知演出）を実行する特定表示結果確定報知演出実行手段

50

(演出制御用マイクロコンピュータ100、図47のS507、図49のS551～S554、図45のS802)と、

前記事前決定手段によって前記変動表示を開始する権利に対応する数値データが特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに特定の数値データが含まれているか否かを判定する保留判定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図13のS216、S226)と、

該保留判定手段によって前記特定の数値データが含まれていると判定されたことに基づいて、所定の報知演出(先読演出)を実行するか否かを決定する報知演出決定手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図51のS588、図53のS609)と、

該報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行する旨の決定がなされたことに基づいて、前記変動表示部に前記特定表示結果が導出表示された後、前記所定の報知演出を実行する報知演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図47のS507、図49のS551～S554、図45のS802)と、

前記所定の報知演出の実行対象となった権利に対応する変動表示の期間において、当該変動表示の表示結果が前記特定表示結果であることを報知する放出演出(図55(A)、(G)、(M))を実行する放出演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図47のS506、図48のS540～S544、図45のS802)とをさらに備え、

前記特定表示結果確定報知演出実行手段は、放出演出実行手段により前記放出演出が実行される変動表示においては、当該放出演出が実行されるよりも前の前記特定表示結果確定報知演出の実行を制限する(図49のS552で先読演出実行フラグが「1」のときには、大当たり確定報知演出を実行するためのS553、S554を実行しないことにより、大当たり確定報知演出を実行しない)。

このような構成によれば、所定の報知演出の実行対象となった権利に対応する変動表示の期間において、当該変動表示の表示結果が特定表示結果であることを報知する放出演出が実行される変動表示においては、当該放出演出が実行されるよりも前の特定表示結果確定報知演出の実行が制限されるので、放出演出が実行されるより前に特定表示結果確定報知演出が実行されてしまうことを防止でき、放出演出の演出効果が向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

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

【符号の説明】

【0499】

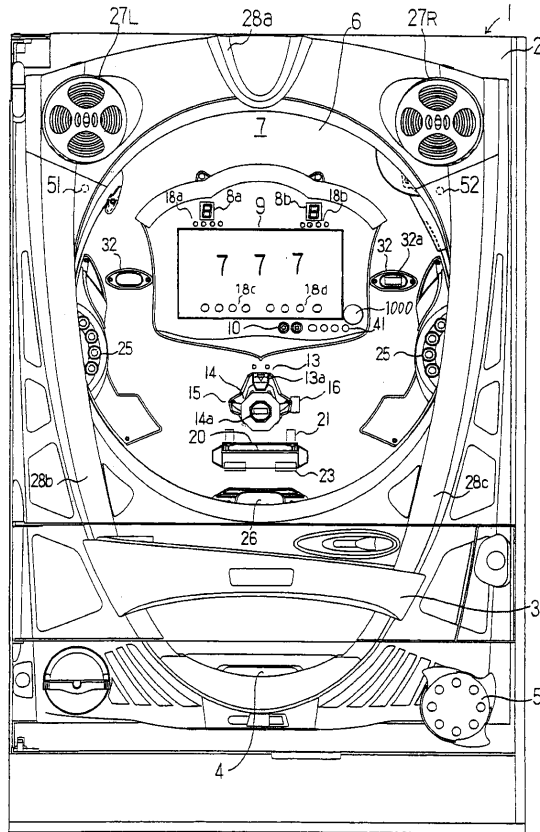
13 第1始動入賞口、14 第2始動入賞口、8a 第1特別図柄表示器、8b 第2特別図柄表示器、9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、15 可変入賞球装置、20 特別可変入賞球装置、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、55 RAM。

10

20

30

【図 1】



【図 2】

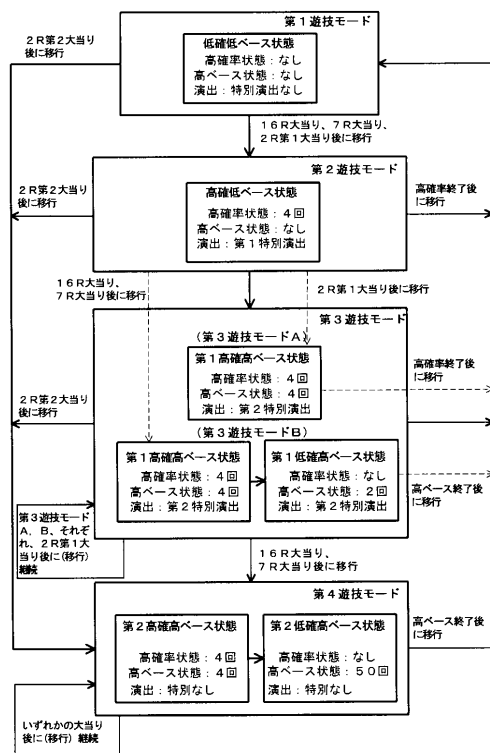
(A) 大当り種別表

大当り種別	発生対象特別図柄	開放回数(ラウンド数)	ラウンド開放時間
16R大当り	第1、第2特別図柄	16回(16R)	29秒
7R大当り	第2特別図柄	7回(7R)	29秒
2R第1大当り	第1、第2特別図柄	2回(2R)	0.5秒
2R第2大当り	第1、第2特別図柄	2回(2R)	0.5秒

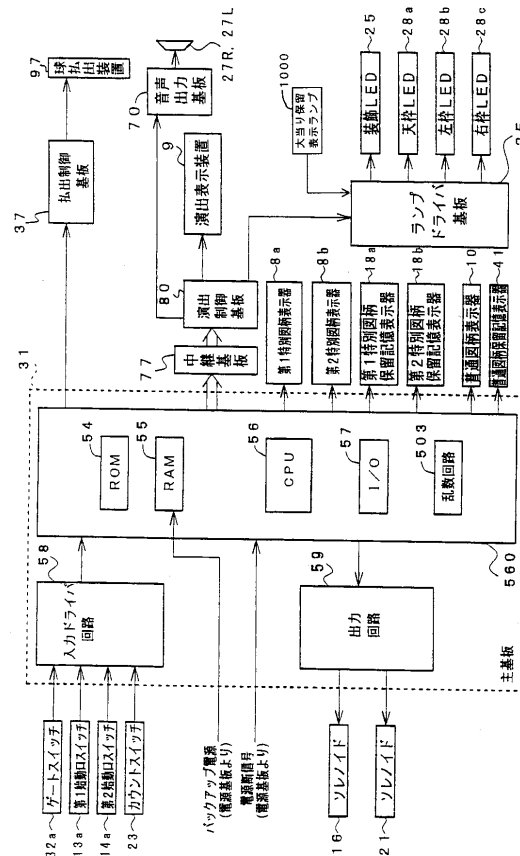
(B) 遊技モード種別表

遊技モード	高確率状態	高ベース状態	開始条件	終了条件
第1遊技モード	なし	なし	①電源投入 ②第2遊技モード、第3遊技モードAの高確率状態終了 ③第3遊技モードB、第4遊技モードの高ベース状態終了	16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生
第2遊技モード	変動表示 4回	なし	第1遊技モードにおける、16R大当り、7R大当り、2R第1大当りの発生	①16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生 ②高確率状態の変動表示回数終了
第3遊技モードA	変動表示 4回	変動表示 4回	①第2遊技モードにおける、16R大当り、7R大当りの発生 ②第3遊技モードAにおける2R第1大当りの発生	①16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生 ②高確率状態の変動表示回数終了
第3遊技モードB	変動表示 4回	変動表示 4回+2回	①第2遊技モードにおける2R第1大当りの発生 ②第3遊技モードBにおける2R第1大当りの発生	①16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生 ②高ベース状態の変動表示回数終了
第4遊技モード	変動表示 4回	変動表示 4回+50回	①第3遊技モードA、Bにおける、16R大当り、7R大当りの発生 ②各遊技モードにおける2R第2大当りの発生 ③第4遊技モードにおける16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生	①16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当りの発生 ②高ベース状態の変動表示回数終了

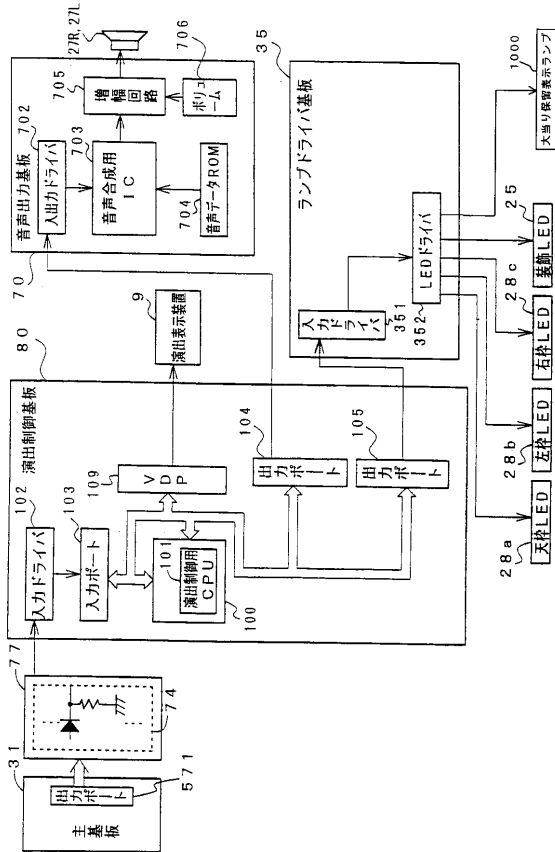
【図 3】



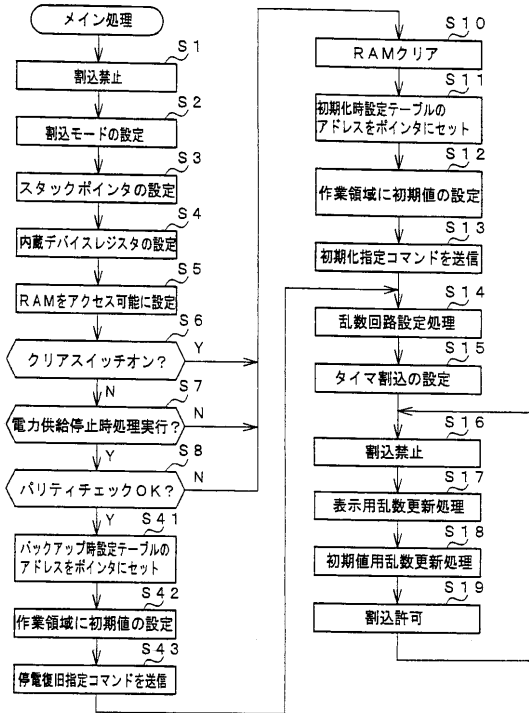
【図 4】



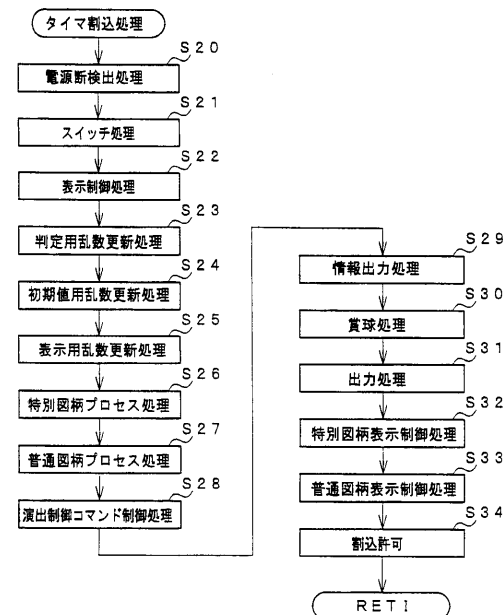
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

乱数	範囲	用途	用途
ランダム1	0~111	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図9】

(A) 大当り判定テーブル	
大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080, 13320~13477 (確率: 1/300)	1000~1591, 13320~15004 (確率: 1/30)

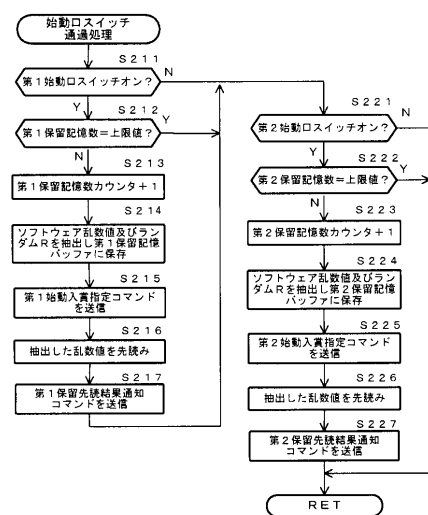
(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル			
大当り種別	16R大当り	2R第1大当り	2R第2大当り
大当り図柄	7	1	3
ランダム1	0~79	80~110	111

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル				
大当り種別	16R大当り	2R第1大当り	2R第2大当り	7R大当り
大当り図柄	7	1	3	5
ランダム1	0~89	100~109	110, 111	90~99

【図 10】

MODE	EXT	名称	内容
B0	x x	変動パターン××指定	動図柄の変動パターン指定(××=変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(16R大当たり指定)	16R大当たり決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(7R大当たり指定)	7R大当たり決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(2R第1大当たり指定)	2R第1大当たり決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(2R第2大当たり指定)	2R第2大当たり決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始する(第1特別図柄の変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始する(第2特別図柄の変動開始指定)
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
9F	00	待ち待ち指定	待ち待ち画面表示の指定
AO	01	大当たり開始1指定	16R大当たりを開始することの指定
AO	02	大当たり開始2指定	7R大当たりを開始することの指定
AO	03	大当たり開始3指定	2R第1大当たりを開始することの指定
AO	04	大当たり開始4指定	2R第2大当たりを開始することの指定
A1	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指定(XX=01(0)~0F(H))
A2	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指定(XX=01(0)~0F(H))
A3	01	大当たり終了1指定	16R大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	7R大当たりを終了することの指定
A3	03	大当たり終了3指定	2R第1大当たりを終了することの指定
A3	04	大当たり終了4指定	2R第2大当たりを終了することの指定
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞指定があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞指定があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	短縮状態指定	遊技状態が短縮状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B0	03	高ベース状態指定	遊技状態が高ベース状態であることの指定
B0	04	短縮終了指定	短縮状態を終了することの指定
B0	05	確変終了指定	確変状態を終了することの指定
B0	06	高ベース終了指定	高ベース状態を終了することの指定
C0	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
D0	00	第2遊技モード移行状態指定	第2遊技モード移行状態であることの指定
D0	01	第3遊技モード移行状態指定	第3遊技モード移行状態であることの指定
D0	02	第4遊技モード移行状態指定	第4遊技モード移行状態であることの指定
D0	03	遊技モード移行終了指定	遊技モード移行状態を終了することの指定
E0	x x	第1保留先読結果通知指定	第1保留記憶の先読結果が××で示す結果であることの指定
E1	x x	第2保留先読結果通知指定	第2保留記憶の先読結果が××で示す結果であることの指定

【図 13】



【図 14】

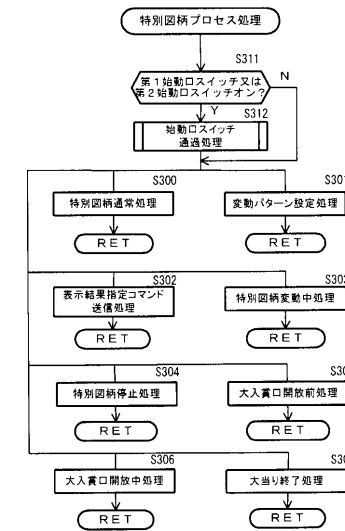
保存領域			
第1保留記憶バンプアップ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶バンプアップ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

【図 11】

開放パターンデータテーブル

当り種別	開放回数	開放時間	インターバル時間
16R大当り	16回	29秒	5秒
7R大当り	7回	29秒	5秒
2R第1大当り	2回	0.5秒	0.5秒
2R第2大当り	2回	0.5秒	0.5秒

【図 12】



【図 15】

(a) 第1遊技モード状態はずれ時第1判定テーブル
(第1、第2特別図柄用、変動図柄対応の保留記憶数=0、1)

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1~139	通常	(0~99)	通常変動(10秒) はずれ
140~229	ノーマルリーチ	(0~59)	第1ノーマルリーチ(20秒) はずれ
		(60~99)	第2ノーマルリーチ(20秒) はずれ
230~251	スーパーリーチ	(0~49)	第1スーパーリーチ(30秒) はずれ
		(50~79)	第2スーパーリーチ(30秒) はずれ
		(80~99)	第3スーパーリーチ(30秒) はずれ

(b) 第1遊技モード状態はずれ時第2判定テーブル
(第1、第2特別図柄用、変動図柄対応の保留記憶数=2、3)

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1~179	通常	(0~99)	通常変動(10秒) はずれ
180~229	ノーマルリーチ	(0~79)	第1ノーマルリーチ(20秒) はずれ
		(80~99)	第2ノーマルリーチ(20秒) はずれ
230~251	スーパーリーチ	(0~69)	第1スーパーリーチ(30秒) はずれ
		(70~89)	第2スーパーリーチ(30秒) はずれ
		(90~99)	第3スーパーリーチ(30秒) はずれ

【図 16】

(a) 第2遊技モード状態はずれ時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1~251	スーパーリーチ	(0~59)	第2スーパーリーチ(30秒) はずれ
		(60~99)	第3スーパーリーチ(30秒) はずれ

(b) 第3遊技モード状態はずれ時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1~251	スーパーリーチ	(0~59)	第4スーパーリーチ(40秒) はずれ
		(60~99)	第5スーパーリーチ(40秒) はずれ

【図 17】

第4遊技モード状態はずれ時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	時短	(0～99)	第1時短変動(5秒) はずれ

【図 18】

(a) 第1遊技モード状態16R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～40	ノーマル リーチ	(0～39)	第1ノーマルリーチ(20秒) 16R大当り
		(40～99)	第2ノーマルリーチ(20秒) 16R大当り
41～251	スーパー リーチ	(0～19)	第1スーパーリーチ(30秒) 16R大当り
		(20～49)	第2スーパーリーチ(30秒) 16R大当り
		(50～99)	第3スーパーリーチ(30秒) 16R大当り

(b) 第2遊技モード状態16R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	スーパー リーチ	(0～39)	第2スーパーリーチ(30秒) 16R大当り
		(40～99)	第3スーパーリーチ(30秒) 16R大当り

(c) 第3遊技モード状態16R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	スーパー リーチ	(0～39)	第4スーパーリーチ(40秒) 16R大当り
		(40～99)	第5スーパーリーチ(40秒) 16R大当り

(d) 第4遊技モード状態16R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	時短	(0～79)	第1時短変動(5秒) 16R大当り
		(80～99)	第2時短変動(10秒) 16R大当り

【図 20】

(a) 第1遊技モード状態2R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～40	非リーチ 特殊	(0～39)	第1非リーチ特殊(10秒) 2R大当り
		(40～99)	第2非リーチ特殊(10秒) 2R大当り
41～251	リーチ 特殊	(0～19)	第1リーチ特殊(15秒) 2R大当り
		(20～49)	第2リーチ特殊(15秒) 2R大当り
		(50～99)	第3リーチ特殊(15秒) 2R大当り

(b) 第2遊技モード状態2R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	リーチ 特殊	(0～39)	第2リーチ特殊(30秒) 2R大当り
		(40～99)	第3リーチ特殊(30秒) 2R大当り

(c) 第3遊技モード状態2R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	リーチ 特殊	(0～39)	第4リーチ特殊(40秒) 2R大当り
		(40～99)	第5リーチ特殊(40秒) 2R大当り

(d) 第4遊技モード状態2R大当り時判定テーブル(第1、第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	時短	(0～89)	第1時短変動(5秒) 2R大当り
		(90～99)	第2時短変動(10秒) 2R大当り

【図 19】

(a) 第1遊技モード状態7R大当り時判定テーブル(第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～60	ノーマル リーチ	(0～39)	第1ノーマルリーチ(20秒) 7R大当り
		(40～99)	第2ノーマルリーチ(20秒) 7R大当り
41～251	スーパー リーチ	(0～19)	第1スーパーリーチ(30秒) 7R大当り
		(20～79)	第2スーパーリーチ(30秒) 7R大当り
		(80～99)	第3スーパーリーチ(30秒) 7R大当り

(b) 第2遊技モード状態7R大当り時判定テーブル(第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	スーパー リーチ	(0～39)	第2スーパーリーチ(30秒) 7R大当り
		(40～99)	第3スーパーリーチ(30秒) 7R大当り

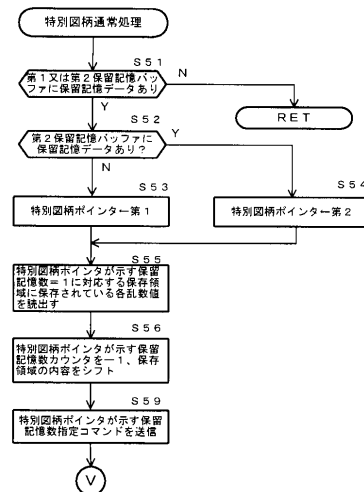
(c) 第3遊技モード状態7R大当り時判定テーブル(第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	スーパー リーチ	(0～39)	第4スーパーリーチ(40秒) 7R大当り
		(40～99)	第5スーパーリーチ(40秒) 7R大当り

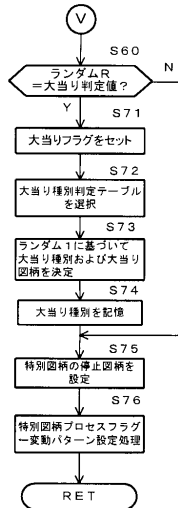
(d) 第4遊技モード状態7R大当り時判定テーブル(第2特別図柄用)

ランダム2 範囲	変動パターン 種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1～251	時短	(0～89)	第1時短変動(5秒) 7R大当り
		(90～99)	第2時短変動(10秒) 7R大当り

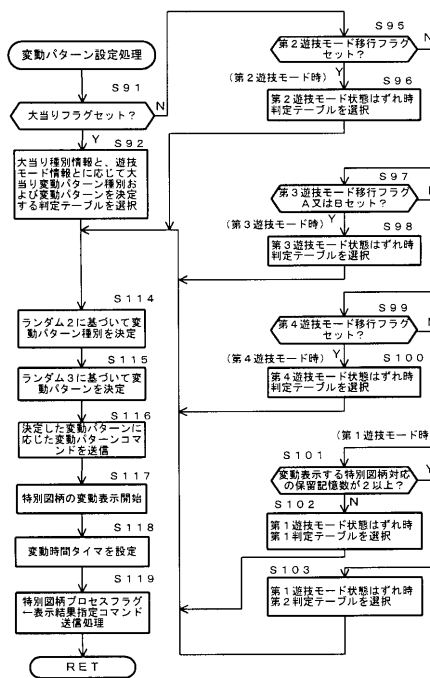
【図 21】



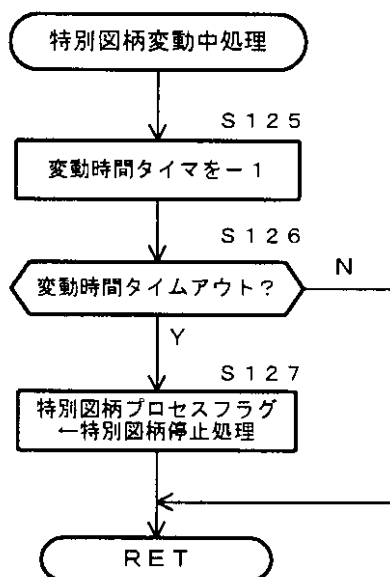
【図 22】



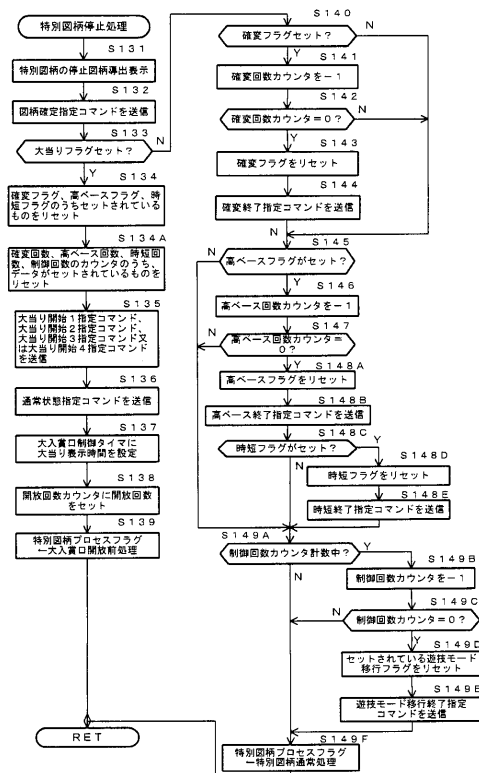
【図 23】



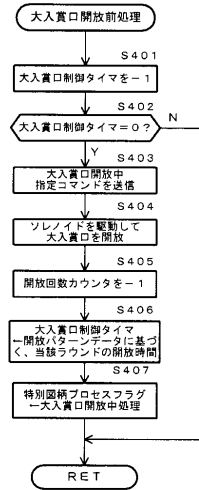
【図 24】



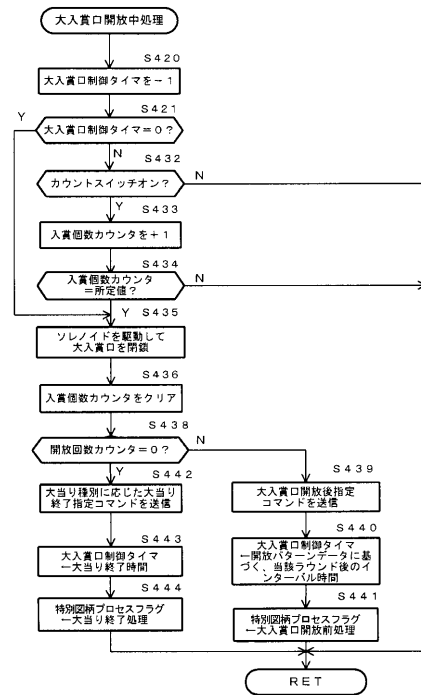
【図 25】



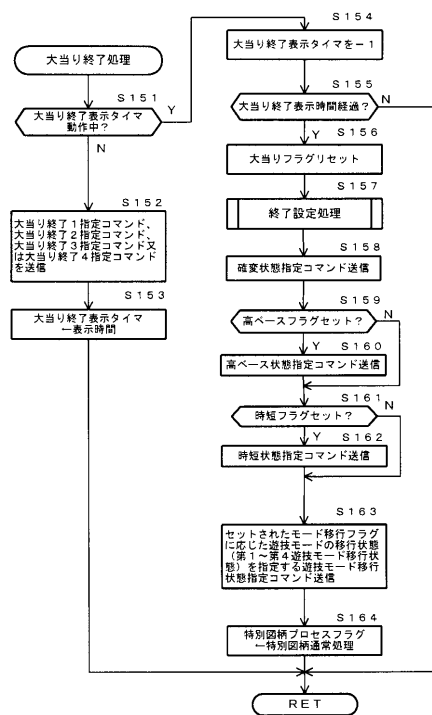
【図 26】



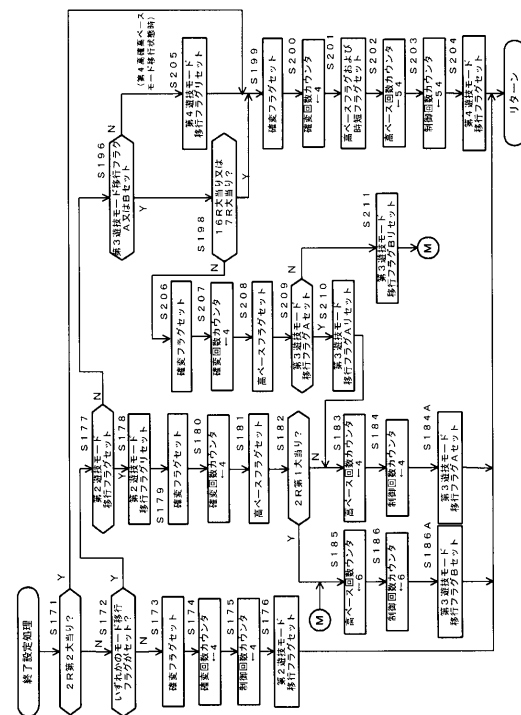
【図 27】



【図 28】



【図 29】

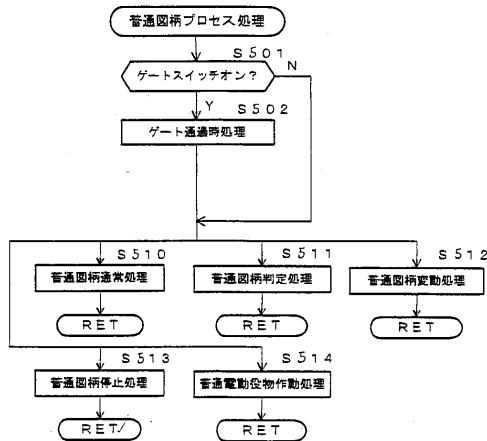


【図 30】

普通図柄表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値 (ランダム4)	普通図柄 表示結果	普通図柄 変動時間	開放時間 × 開放回数
通常遊技状態	1~20	当り	10秒	0.3秒×1回
	21~201	はずれ	10秒	—
電チューサポート 制御状態	1~180	当り	1秒	1.5秒×3回
	180~201	はずれ	1秒	—

【図 31】



【図 34】

(A) 特別演出決定テーブル

遊技モード	特別演出種別	特別演出パターン
第1遊技モード	特別演出なし	特別キャラクタ登場なし
第2遊技モード	第1特別演出	第1特別キャラクタ登場で 大当たり爆り演出実行
第3遊技モード	第2特別演出	第2特別キャラクタ登場で 大当たり爆り演出実行
第4遊技モード	特別演出なし	特別キャラクタ登場なし

(B) 特別変動パターン決定テーブル

特別演出種別	特別変動パターン 種別	特別変動パターン
第1特別演出	第1特別変動 パターン	第1特別キャラクタと同じ模 様の図柄の変動表示を実行
第2特別演出	第2特別変動 パターン	第2特別キャラクタと同じ模 様の図柄の変動表示を実行

【図 35】

(A)

第1先読結果保留記憶部		
保留 番号	先読結果	先読演出 実行フラグ
1	はずれ	—
2	はずれ	—
3	はずれ	—
4	はずれ	—

(B)

第2先読結果保留記憶部		
保留 番号	先読結果	先読演出 実行フラグ
1	はずれ	—
2	7R大当り/16R大当り	2
3	はずれ	—
4	7R大当り/16R大当り	1

【図 32】

乱数	範囲	用途
SR1-1	0~9	左停止図柄決定用
SR1-2	0~9	中停止図柄決定用
SR1-3	0~9	右停止図柄決定用
SR2	1~71	昇格演出パターン決定用
SR3	1~263	先読演出実行判定用
SR4	1~200	先読演出実行タイミング決定用
SR5	1~100	放出演出実行タイミング決定用
SR6	1~100	大当たり確定報知演出実行判定用

【図 33】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの 種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
7R大当り 16R大当り	大当たり図柄	左中右一致
2R第1大当り	第1特殊図柄 (第1チャンス目)	「4, 5, 6」、 「7, 8, 9」
2R第2大当り	第2特殊図柄 (第2チャンス目)	「1, 2, 3」

【図 36】

昇格演出パターン決定テーブル

大当たり種別	昇格演出パターン		
	昇格SP1	昇格SP2	昇格SP3
7ラウンド	1~40	41~60	61~71
16ラウンド	1~10	11~30	31~71

【図 37】

(A) 第1先読演出実行判定テーブル

遊技状態	先読プロセスフラグ	第1先読演出	
		なし	あり
通常状態	—	1~118	119~263
確変状態	1, 2	1~103	104~263
時短状態	0	1~88	89~263

(B) 第2先読演出実行判定テーブル

遊技状態	先読プロセスフラグ	第2先読演出	
		なし	あり
通常状態	—	1~81	82~263
確変状態	1, 2	1~74	75~263
時短状態	0	1~66	67~263

【図 38】

先読プロセスフラグ	内容
0	先読演出開始前
1	先読演出実行中
2	先読演出終了時

【図 39】

(A) 第1先読演出実行タイミング決定テーブル

昇格演出 パターン	大当り 種別	第1先読演出実行タイミング						
		1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R
昇格SP1	7カウント				1~67			68~200
	16カウント				1~200			
昇格SP2	7カウント	1~3	4~9	10~18	19~30	31~45	46~63	64~200
	16カウント	1~9	10~27	28~54	55~90	91~135	136~200	
昇格SP3	7カウント	1~7	8~21	22~42	43~70	71~105	106~147	148~200
	16カウント	1~9	10~27	28~54	55~90	91~135	136~199	200

(B) 第2先読演出実行タイミング決定テーブル

大当り保留数	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
1個	1~60	61~95	96~130	131~150	151~170	171~180	181~190	191~195	196~200
2個	1~20	21~40	41~60	61~85	86~115	116~140	141~160	161~180	181~200
3個以上	1~5	6~10	11~20	21~30	31~50	51~70	71~105	106~140	141~200

【図 40】

放出演出実行タイミング決定テーブル

実行タイミング	リーチ前	リーチ中	仮停止後
SR5	1~30	31~80	81~100

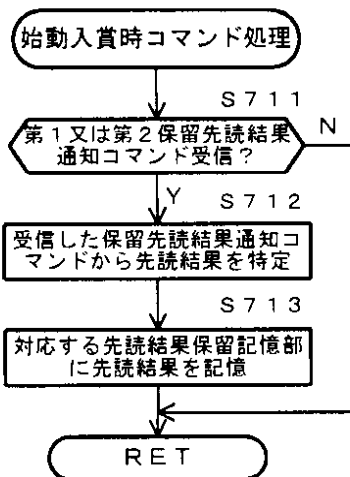
【図 41】

大当り確定報知演出決定テーブル

大当り種別	実行有無 (SR6)	
	実行有	実行無
2R第1, 第2大当り	1	2~100
7R大当り	1~3	4~100
16R大当り	1~5	6~100

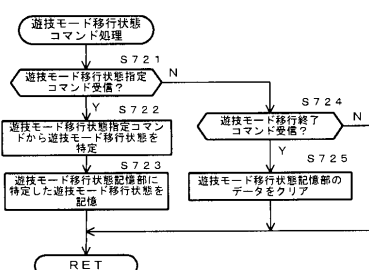
【図 43】

(S704内)

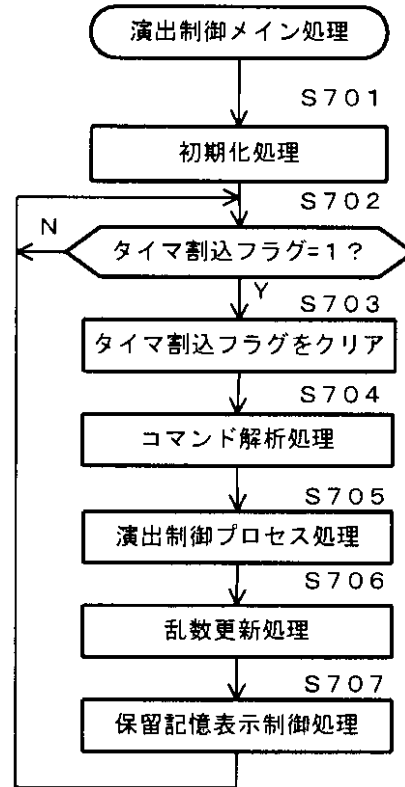


【図 44】

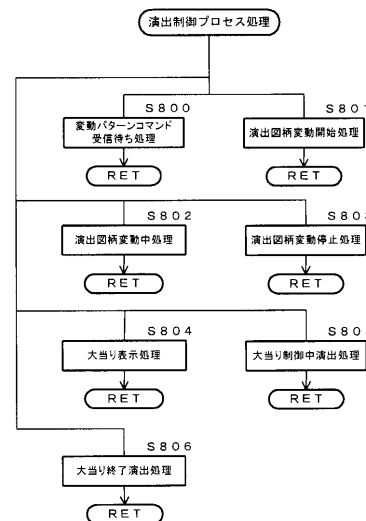
(S704内)



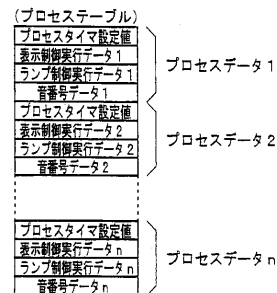
【図 42】



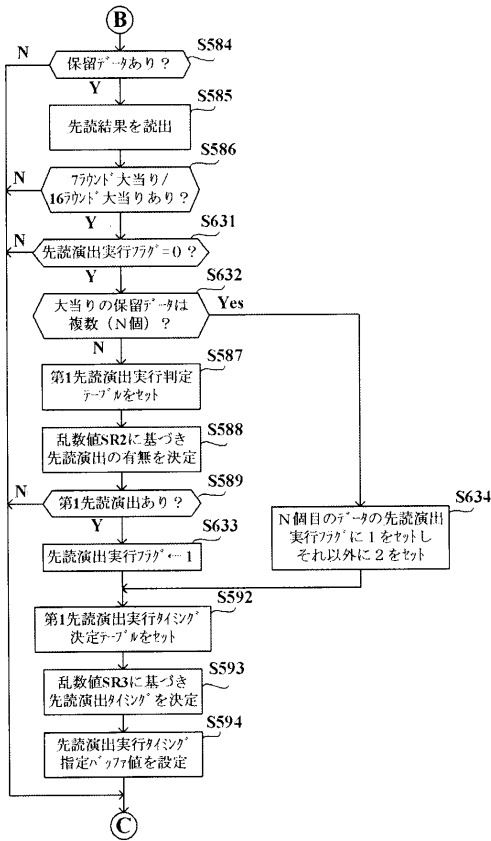
【図 45】



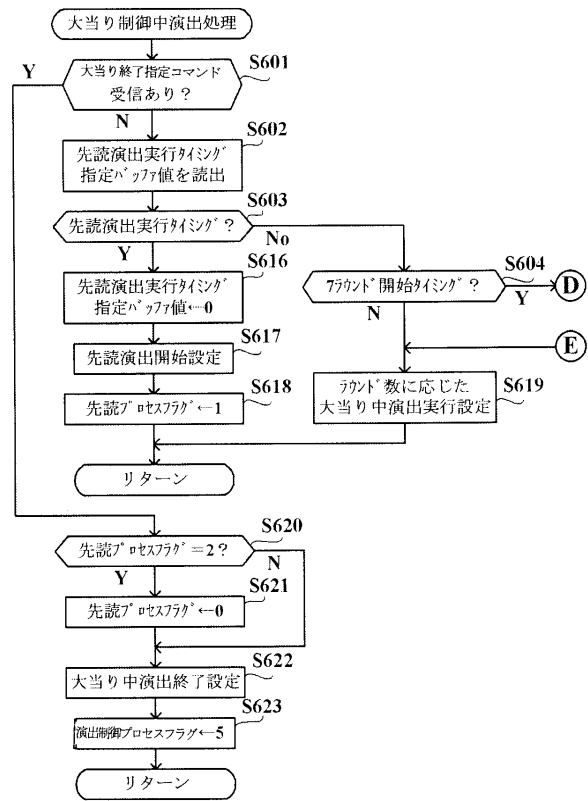
【図 46】



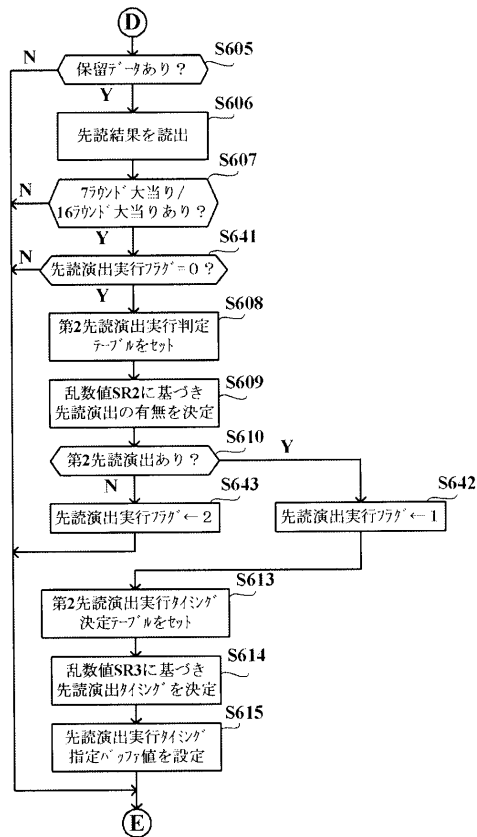
【図 5 1】



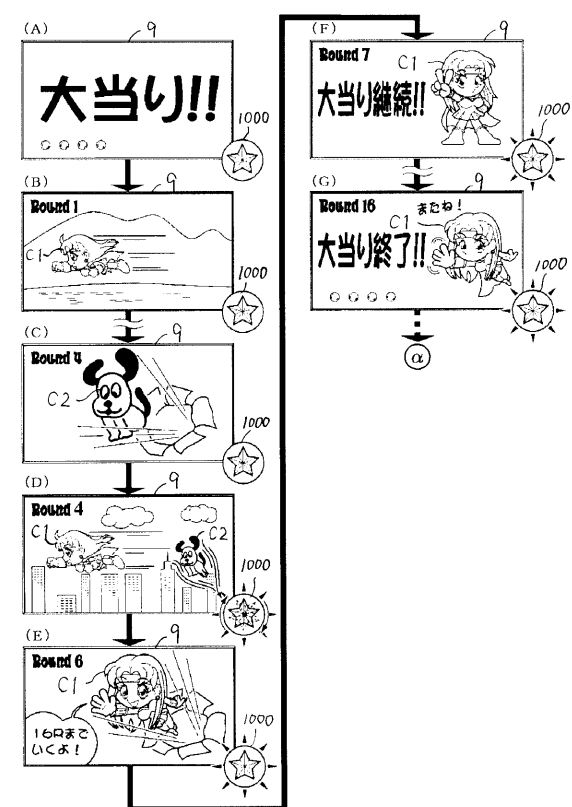
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 55】

