

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-23599

(P2018-23599A)

(43) 公開日 平成30年2月15日(2018.2.15)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 76 頁)

(21) 出願番号 特願2016-157343 (P2016-157343)
 (22) 出願日 平成28年8月10日 (2016.8.10)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 EB03 EB58

(54) 【発明の名称】 遊技機

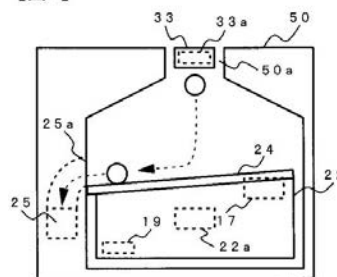
(57) 【要約】

【課題】遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制する。

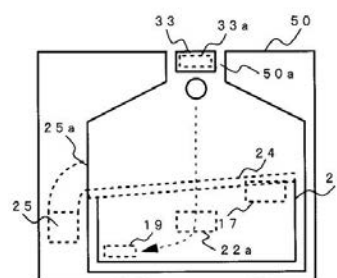
【解決手段】遊技媒体が通過可能な所定領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）とは異なる特殊領域（例えば、普通入賞ゲート33）と、遊技媒体が特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入部（例えば、可変入球装置22）とを備える。特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与される（例えば、普通入賞ゲート33の遊技球の通過にもとづいて3個の賞球が払い出されるが、図柄変動の開始契機とはならない）。そして、特殊領域を通過したが特殊進入部に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域（例えば、第2アウト口25）を備える。

【選択図】図2

【図2】



(A) 可変入球装置閉鎖中



(B) 可変入球装置開放中

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
遊技媒体が通過可能な所定領域と、
遊技媒体が通過可能な前記所定領域とは異なる特殊領域と、
遊技媒体が前記特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入部とを備え、
前記所定領域は、遊技媒体が通過することによって可変表示が開始されるとともに遊技媒体が付与され、

前記特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与され、

前記特殊領域を通過したが前記特殊進入部に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機において、遊技媒体（遊技球）が通過可能な所定領域（始動入賞口）とは異なる特殊領域と、遊技媒体が特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入部とを備えるように構成されたものがある。例えば、特許文献1には、遊技球の入球が賞球払い出しの契機となる特殊入賞口（特殊領域）と、擬似的な大入賞口としての意匠と機能とを備えた大入球口（特殊進入部）とを備え、大入球口が特殊入賞口へ入球した遊技球が入球しうる位置（特殊入賞口の直下）に設けられていることが記載されている。また、大入球口が閉鎖状態のとき、特殊入賞口へ入球した遊技球は、大入球口に入球することなく、大入

10

20

30

40

50

球口の前面を通過し、そのままアウト口へ流れることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2015-58194号公報（段落0023，0025-0027、図1）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、特殊進入部に進入しなかった遊技媒体が遊技機盤面の最下方の通常の排出領域（アウト口）から排出されるので、特殊進入部以外の所定領域（始動入賞口）やその他の領域（普通入賞口や大入賞口）を通過または進入することなく排出される遊技媒体と混同し、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうおそれがある。

10

【0008】

そこで、本発明は、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

（手段1）本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体（例えば、遊技球）が通過可能な所定領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）と、遊技媒体が通過可能な所定領域とは異なる特殊領域（例えば、普通入賞ゲート33）と、遊技媒体が特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入部（例えば、可変入球装置22）とを備え、所定領域は、遊技媒体が通過することによって可変表示が開始されるとともに遊技媒体が付与され（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14への入賞にもとづいて第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示が開始されるとともに、1個の賞球が払い出される）、特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与され（例えば、普通入賞ゲート33の遊技球の通過にもとづいて3個の賞球が払い出されるが、図柄変動の開始契機とはならない）、特殊領域を通過したが特殊進入部に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域（例えば、第2アウト口25）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

20

30

【0010】

（手段2）手段1において、特殊排出領域とは異なる通常の排出領域（例えば、第1アウト口26）を備え、特殊排出領域は、通常の排出領域と比較して特殊進入部の近傍に配置されている（例えば、図2に示すように、遊技領域7の下方に設けられた第1アウト口26と比較して、可変入球装置22に近い入賞役物50内部に設けられた第2アウト口25から排出される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して損をしていないように見せることができる。

【0011】

40

（手段3）手段1または手段2において、特殊進入部は、所定状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されているときに遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開放状態）に変化可能な可変進入装置（例えば、可変入球装置22）として形成されているように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定状態に制御されているときにおける興趣を向上させることができる。

【0012】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な第1状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置20）と、有利状態に制

50

御されているときに可変入賞手段を第 1 状態に変化させる可変入賞手段制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 1414, S 1465 を実行する部分）と、特殊進入部（例えば、可変入球装置 22）を遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開放状態）に変化させる特殊進入部制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 1912, S 2924, S 3944 を実行する部分）とを備え、特殊進入部制御手段は、可変入賞手段を第 1 状態に変化させる周期と同様の周期により特殊進入部を遊技媒体が進入可能な状態に変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 1901 の Y, S 1912 および S 3902 の Y, S 3944 を実行することによって、大入賞口開放中フラグがセットされたこと（特別可変入賞球装置 20 が開放状態に制御されたこと）にもとづいて可変入球装置 22 を開放状態に制御し、ステップ S 2901 の Y, S 2924 を実行することによって、大入賞口開放後フラグがセットされたこと（特別可変入賞球装置 20 が閉鎖状態に制御されたこと）にもとづいて可変入球装置 22 を閉鎖状態に制御する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊進入部が遊技媒体が進入可能な状態に変化する周期を遊技者に認識しやすくすることができる。

10

【0013】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難または不可能な第 2 状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置 20）と、有利状態に制御されているときに可変入賞手段を第 1 状態に変化させる可変入賞手段制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 1414, S 1465 を実行する部分）と、特殊進入部（例えば、可変入球装置 22）を遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開放状態）に変化させる特殊進入部制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 1912, S 2924, S 3944 を実行する部分）とを備え、可変入賞手段制御手段は、可変入賞手段を第 1 状態に変化させた後、少なくとも可変入賞手段に遊技媒体が所定数（例えば、10 球）入賞することにもとづいて可変入賞手段を第 2 状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 1462 で Y のときステップ S 1465 の処理に移行する）、特殊進入部制御手段は、特殊進入部を遊技媒体が進入可能な状態に変化させた後、特殊進入部に遊技媒体が所定数進入しても特殊進入部を遊技媒体が進入不能な状態に変化させる制御を行わない（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が実行する図 37 に示すラウンド中処理では、ステップ S 1462 に相当する判定処理が設けられておらず、可変入球装置 22 への入球数によって可変入球装置 22 を閉鎖状態に制御する処理は設けられていない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊進入部への遊技媒体の進入数には制限がないので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

【0014】

（手段 6）手段 1 から手段 5 のうちのいずれかにおいて、遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞可能な第 1 状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難または不可能な第 2 状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置 20（大入賞口））と、所定期間（例えば、29.5 秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（例えば、10 球）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第 1 状態に変化させることが可能な単位遊技（例えば、ラウンド）を所定回数（例えば、15 R 確変大当りであれば 15 回、8 R 確変大当りであれば 8 回）実行する有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 における、ステップ S 305 ~ S 307 を実行する部分）と、可変入賞手段に遊技媒体が入賞した場合に、所定の価値を付与する価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 32 を実行する部分と、払出制御用マイクロコンピュータにおける賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 97 を駆動する部分）と、有利状態において付与可能な価値に対応した報知を行う報知手段

40

50

(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3304A, S3507, S3939Aを実行する部分)と、報知に対応した特定状態(例えば、「0」表示)へ向けて、可変入賞手段へ遊技媒体が入賞した場合に変化する状態表示を実行可能な状態表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2910A, S3924A, S3939Aを実行する部分)とを備え、状態表示手段は、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合、状態表示の変化を制限する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3920のYであるとき、状態表示の変化を行わない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変入賞手段へ遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に変化を制限するため、付与可能であるものとして報知した価値の大きさと、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさとで矛盾が生じることを防止することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】入賞役物を説明するための説明図である。

【図3】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図5】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図6】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図8】各乱数を示す説明図である。

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

【図10】遊技制御用マイクロコンピュータ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11】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

30

【図13】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図14】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図18】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図20】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。

40

【図21】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22】特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図23】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図24】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図25】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図26】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図28】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

50

【図 29】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 30】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 31】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 32】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図 33】演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 34】賞球報知開始処理を示すフローチャートである。

【図 35】報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 36】演出制御プロセス処理における大当り表示処理を示すフローチャートである。

【図 37】演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図 38】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 39】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 40】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 41】演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 42】本実施の形態における演出表示装置の表示例を示す説明図である。

【図 43】普通入賞獲得表示の表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 122 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 121（図 4 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 122 の操作桿の内部には、トリガボタン 121 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 125（図 4 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 122 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 123（図 4 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 122 には、スティックコントローラ 122 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 126（図 4 を参照）が内蔵されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 0 】

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

10

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

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

40

【 0 0 2 4 】

50

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

【 0 0 2 5 】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ている、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c における第 1 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【 0 0 2 8 】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。）で表示される。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りであるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば 1 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば 3 0 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【 0 0 2 9 】

また、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。）で表示される。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りであるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば1秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば30秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

10

【0030】

なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

20

【0031】

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

【0032】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第4図柄表示領域9c、9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

30

40

【0033】

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

50

図柄表示器（第2可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0034】

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

10

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

20

【0038】

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。

30

【0039】

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

40

【0040】

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

【0041】

50

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

【0042】

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

10

【0043】

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

【0044】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 13 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

20

【0045】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 18c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 18d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

30

【0046】

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

40

【0047】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8a に特定表示結果が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8b に特定表示結果が導出表示されたとき、特定遊技状態に制御される。特定表示結果とは予め定められた表示結果であり、例えば、本実施の形態では、大当り図柄がある。特定遊技状態とは、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段を第 1 状態に変化させることであり、本実施の形態では、開状態と閉状態とに変

50

化可能な特別可変入賞球装置 20 を開状態とする大当り遊技状態がある。例えば、特定表示結果として大当り図柄が導出表示されたとき、特定遊技状態として大当り遊技状態に制御される。各特定遊技状態において、閉状態とされている開閉版がソレノイド 21 によって開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。

【0048】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の右方には、入賞役物 50 が設けられている。図 2 は、入賞役物 50 を説明するための説明図である。図 2 に示すように、入賞役物 50 の上部には、遊技球が進入可能な開口部 50a が設けられ、開口部 50a には、普通入賞ゲート 33 が設けられている。普通入賞ゲート 33 を通過した遊技球は入賞ゲート

10

【0049】

入賞役物 50 内において、普通入賞ゲート 33 の下方には、可変入球装置 22 が設けられている。可変入球装置 22 は、遊技機 1 の正面から見て前後方向にスライド動作可能な開閉部材 24 を備え、ソレノイド 17 によって開閉部材 24 が遊技機 1 の正面から見て後方（奥側）にスライド動作することによって、可変入球装置 22 が開放状態に制御され、可変入球装置 22 に遊技球が入球可能になる。従って、この実施の形態では、可変入球装置 22 は、特別可変入賞球装置 20 と類似の態様で開放状態に制御可能である。なお、可変入球装置 22 と特別可変入賞球装置 20 とをともに開閉板の開放動作によって開放状態

20

【0050】

また、可変入球装置 22 には、入球口 LED 22a が設けられており、この実施の形態では、可変入球装置 22 が開放状態に制御されると入球口 LED 22a が点灯され、可変入球装置 22 が開放状態に制御されていることが認識しやすくなるようにしている。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、可変入球装置 22 が開放状態に制御されると、演出表示装置 9 の表示画面上に可変入球装置 22 が開放状態に制御されたことを示す表示（例えば、可変入球装置 22 が開放状態に制御されていることを示す文字表示や、可変入球装置 22 を示す矢印表示）を表示したり、スピーカ 27 から所定の演出音を

30

【0051】

図 2（A）は、入賞役物 50 において可変入球装置 22 が閉鎖状態に制御されている状態を示している。図 2（A）に示すように、可変入球装置 22 が閉鎖状態に制御されている場合には、入賞役物 50 の開口部 50a から進入した遊技球は、普通入賞ゲート 33 を通過するものの可変入球装置 22 内には入球できない。そして、可変入球装置 22 上部の開閉部材 24 は右方から左方に向かって若干低くなる態様で斜めに形成されているので、可変入球装置 22 上部の開閉部材 24 に落下した遊技球は、図 2（A）に示すように、開閉部材 24 上を左方に導かれる。入賞役物 50 の左方内部には、後述する第 1 アウト口 26 とは異なる第 2 アウト口 25 が設けられており、図 2（A）に示すように、開閉部材 24 上を左方に導かれた遊技球は、入賞役物 50 の左方の側壁に設けられた開口部 25a から第 2 アウト口 25 に導かれ、遊技機 1 内に排出される。なお、第 2 アウト口 25 は遊技機 1 正面から見て視認不能な態様で入賞役物 50 内部に設けられ、開口部 25a は入賞役物 50 の側壁に設けられ遊技機 1 正面に対して直角方向となり正面方向からは見えにくいので、第 2 アウト口 25 から遊技球が排出されるのが認識しにくくなるように構成されている。

40

【0052】

図 2（B）は、入賞役物 50 において可変入球装置 22 が開放状態に制御されている状態を示している。図 2（B）に示すように、可変入球装置 22 が開放状態に制御されてい

50

る場合には、入賞役物 50 の開口部 50a から進入した遊技球は、普通入賞ゲート 33 を通過した後、さらに可変入球装置 22 に入球可能である。可変入球装置 22 に入球した遊技球は入球検出スイッチ 19 で検出される。ただし、この実施の形態では、遊技球が可変入球装置 22 に入球し入球検出スイッチ 19 で検出されても、後述するように普通入賞獲得表示が実行されるのみで、賞球の払い出しは行われない。

【0053】

この実施の形態では、後述するように、大当り遊技中に特別可変入賞球装置 20 が開放状態に制御されるのと同じタイミングで可変入球装置 22 も開放状態に制御される。従って、この実施の形態では、大当り遊技中に可変入球装置 22 が開放状態となって入球可能となる場合があり、可変入球装置 22 に遊技球が入球すると普通入賞獲得表示が行われて、大入賞口への入賞に対する賞球とは別に普通入賞が発生して賞球が得られたことを報知する（正確には普通入賞ゲート 33 の通過にもとづいて普通入賞が発生しているのであるが、恰も可変入球装置 22 への入球にもとづいて普通入賞が発生したかのような報知を行う）。従って、この実施の形態では、大当り遊技中である場合には、遊技領域 7 の右方を狙って発射操作を行った方が大入賞口への入賞に加えて普通入賞獲得表示が行われるので、遊技者は遊技領域 7 の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【0054】

なお、この実施の形態では、賞球自体は可変入球装置 22 への入球で生じるのではなく普通入賞ゲート 33 の通過で生じるのであるから、大当り遊技中に制御されていないときに遊技領域 7 の右方を狙って発射操作を行えば、普通入賞ゲート 33 を遊技球が通過してある程度の賞球が得られてしまう（可変入球装置 22 に入球することはないので、普通入賞獲得表示が行われず、遊技者が賞球が得られることを認識しにくいだけである）。そのため、例えば、遊技領域 7 の右方にセンサなどを設けて、大当り遊技中に制御されていないときに右打ち操作していることを検出したら、警告表示を行ったり、左打ち操作を示唆する左打ち報知を行ったりすることによって、遊技者に左打ち操作を促すように構成することが望ましい。

【0055】

図 2（特に、図 2（A））を用いて説明したように、この実施の形態では、普通入賞ゲート 33 を遊技球が通過したが可変入賞球装置 22 に入球しなかった場合には、その遊技球が可変入球装置 22 の近傍に配置された第 2 アウト口 25 から排出され、遊技球が排出されるのが認識しにくくなるように構成されている。そのように構成することによって、この実施の形態では、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制するようにしている。具体的には、例えば、普通入賞ゲート 33 を通過したが可変入賞球装置 22 に入球しなかった遊技球がそのまま下方に落下して通常第 1 アウト口 26 から排出されるように構成してしまったのでは、第 1 アウト口 26 までの経路も長く、第 1 アウト口 26 は正面から見て視認しやすいように開口部が設けられているのであるから、遊技球が入球せずに排出されてしまうことを遊技者に認識されてしまう。しかしながら、既に普通入賞ゲート 33 を遊技球が通過していることにより 3 個の賞球が払い出されているのであるから実際には遊技者には損は生じていない。従って、このように普通入賞ゲート 33 を通過した遊技球がアウト口から排出されるのを認識されてしまったのでは、通常第 1 アウト口 26 から排出される遊技球の数が多く見えてしまい、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、普通入賞ゲート 33 を通過したが可変入賞球装置 22 に入球しなかった遊技球については、視認しにくい第 2 アウト口 25 から排出されるように構成することによって、通常第 1 アウト口 26 から排出される遊技球と混同されることを防止し、そのように遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制できるようにしている。

【0056】

なお、第 2 アウト口 25 の態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。第 1 アウト口 26 と比較して可変入球装置 22 に近い位置であれば、例えば、可変入球装置 22 の下方の入賞役物 50 の底面部分に第 2 アウト口を設け、その入賞役物 50 の底面部分

に設けられた第2アウト口から遊技球が排出されるようにしてもよい。そのように構成しても、第2アウト口が入賞役物50の底面部分に設けられていれば、遊技機1正面に対して直角方向となり正面方向からは見えにくいので、第2アウト口から遊技球が排出されるのを認識しにくくすることができる。

【0057】

また、例えば、第2アウト口の手前に装飾部材を設けることによって第2アウト口を見えにくくすることにより、第2アウト口から遊技球が排出されるのを認識しにくくするようにしてもよい。また、例えば、第1アウト口と比較して第2アウト口の開口部の大きさを小さくすることにより、第2アウト口から遊技球が排出されるのを認識しにくくするようにしてもよい。そのように何らかの形式で第1アウト口と比較して第2アウト口の方が遊技者から視認しにくい態様に構成されているものであればよい。

10

【0058】

また、可変入球装置22に入球した遊技球を遊技盤6の盤面の裏側に排出するための排出経路と、第2アウト口25に進入した遊技球を遊技盤6の盤面の裏側に排出するための排出経路とは、遊技盤6の盤面の裏側で接続されて共通化されていてもよいし、別個独立の排出経路として設けられていてもよい。

【0059】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

20

【0060】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる高ベース状態へ移行することがある。

30

40

【0061】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれる第1アウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0062】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず

50

）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 6 3 】

10

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 6 4 】

この実施の形態では、1 5 R 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

20

【 0 0 6 5 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

30

【 0 0 6 6 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

40

【 0 0 6 7 】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態（特別図柄時短状態）に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、

50

有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

20

【 0 0 7 0 】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

30

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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

50

ータが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

また、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、カウントスイッチ 2 3、および入賞ゲートスイッチ 3 3 a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 6 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 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 および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。

【 0 0 7 7 】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板 1 6 0 を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 6 4 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 8 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 の表示制御を行う。

【 0 0 7 9 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 3 5 を介して、枠側に設けられている枠 LED 2 8 および可変入球装置 2 2 に設けられている入球口 LED 2 2 a の表示制御を行うとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行う。

【 0 0 8 0 】

図 4 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 4 に示す例では、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 8 1 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイク

10

20

30

40

50

ロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００８２】

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

10

【００８３】

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

20

【００８４】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００８５】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図４には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート５７１を介して主基板３１から演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号が出力されるので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図３に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

30

40

【００８６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２１に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ１２５から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ１２４から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット１２３から、入力ポート１０７を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してパイプレータ用モータ１２６に駆動信号を出力するこ

50

とにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0087】

また、演出制御用 CPU 101 は、可変入球装置 22 に遊技球が入球したことを示す入球検出スイッチ 19 からの検出信号を、入力ポート 107 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してソレノイド 17 に駆動信号を出力することにより、可変入球装置 22 を開放状態に制御する。

【0088】

なお、この実施の形態では、入球検出スイッチ 19 からの検出信号を演出制御用マイクロコンピュータ 100 側に入力する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側に入力するように構成してもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、入球検出スイッチ 19 からの検出信号を入力すると、入球検出スイッチ 19 からの検出信号を入力したことを示すコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、そのコマンドを受信したことにともづいて、後述する普通入賞獲得表示を表示するように制御してもよい。

【0089】

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。

【0090】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 や入球口 LED 22a などの発光体に電流を供給する。

【0091】

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 27 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。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。また、音声合成用 IC 703 は演出制御基板 80 から所定の要求を受け付けた場合に音声を生成しスピーカ 27 に出力する。

【0092】

次に遊技機の動作について説明する。図 5 は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ 560 へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の CPU 56 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の CPU 56 は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0093】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。なお、ステップ S2 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、CPU 56 は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタック

10

20

30

40

50

にセーブする。

【 0 0 9 4 】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップ S 5）。ステップ S 5 の処理によって、内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である C T C（カウンタ / タイマ）および P I O（パラレル入出力ポート）の設定（初期化）がなされる。

【 0 0 9 5 】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、I / O ポート（P I O）およびタイマ / カウンタ回路（C T C）5 0 4 も内蔵している。

【 0 0 9 6 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 をアクセス可能状態に設定し（ステップ S 6）、クリア信号のチェック処理に移行する。

10

【 0 0 9 7 】

なお、遊技の進行を制御する遊技装置制御処理（遊技制御処理）の開始タイミングをソフトウェアで遅らせるためのソフトウェア遅延処理を実行するようにしてもよい。そのようなソフトウェア遅延処理によって、ソフトウェア遅延処理を実行しない場合に比べて、遊技制御処理の開始タイミングを遅延させることができる。遅延処理を実行したときには、他の制御基板（例えば、払出制御基板 3 7）に対して、遊技制御基板（主基板 3 1）が送信するコマンドを他の制御基板のマイクロコンピュータが受信できないという状況が発生することを防止できる。

【 0 0 9 8 】

20

次いで、C P U 5 6 は、クリアスイッチがオンされているか否かを確認する（ステップ S 7）。なお、C P U 5 6 は、入力ポート 0 を介して 1 回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。例えば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（例えば、0 . 1 秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1 回または 2 回に限られず、3 回以上であってもよい。また、2 回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

30

【 0 0 9 9 】

ステップ S 7 でクリアスイッチがオンでない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ R A M 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否かを確認する（ステップ S 8）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップ R A M 領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような電力供給停止時処理が行われていたことを確認した場合には、C P U 5 6 は、電力供給停止時処理が行われた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行われていないことを確認した場合には、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。

【 0 1 0 0 】

40

電力供給停止時処理が行われていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値（例えば 2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、ステップ S 8 において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行われたと判定してもよい。

【 0 1 0 1 】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップ S 9）

50

。この実施の形態では、クリアデータ（００）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すＲＡＭ領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を１増やし、チェックサム算出回数の値を１減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が０になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が０になったら、ＣＰＵ５６は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

【０１０２】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップＲＡＭ領域に保存されている。ステップＳ９では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１４の処理）を実行する。

【０１０３】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【０１０４】

また、ＣＰＵ５６は、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１５に移行する。

【０１０５】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１０）。なお、ＲＡＭ５５の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ１２）。

【０１０６】

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

【０１０７】

また、ＣＰＵ５６は、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１３）、その内容に従ってサブ基板を初期化

するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップS14）。初期化コマンドとして、演出表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板37への初期化コマンド等を使用することができる。

【0108】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS15）。

【0109】

そして、CPU56は、所定時間（例えば4ms）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タイマ割込設定処理を実行する（ステップS16）。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4msごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

10

【0110】

タイマ割込の設定が完了すると、CPU56は、まず、割込禁止状態にして（ステップS17）、初期値用乱数更新処理（ステップS18a）と表示用乱数更新処理（ステップS18b）を実行して、再び割込許可状態にする（ステップS19）。すなわち、CPU56は、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする。

20

【0111】

なお、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当りの種類を決定するための判定用乱数（例えば、大当りを発生させる特別図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数や、遊技状態を変化状態に移行させるかを決定するための確変決定用乱数、普通図柄にもとづく当りを発生させるか否かを決定するための普通図柄当たり判定用乱数）を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータが、遊技機に設けられている演出表示装置9、可変入賞球装置15、球払出装置97等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、判定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

30

【0112】

また、表示用乱数とは、特別図柄表示器8の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示用乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数や、大当りを発生させない場合にリーチとするか否かを決定するためのリーチ判定用乱数が用いられる。また、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。

【0113】

また、表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のステップS26、S27でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS18a、S18bの処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で初期値用乱数や表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS18a、S18bの処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

40

【0114】

次に、タイマ割込処理について説明する。図6は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、ステップS17～S19のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御

50

用マイクロコンピュータ560のCPU56は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、CPU56は、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（ステップS20）。そして、CPU56は、スイッチ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞ゲートスイッチ33a等のスイッチの検出信号を入力し、各スイッチの入力を検出する（スイッチ処理：ステップS21）。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を+1する。

【0115】

次に、CPU56は、特別図柄表示器8、普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。特別図柄表示器8および普通図柄表示器10については、ステップS36、S37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。

【0116】

次いで、CPU56は、大入賞口への異常入賞の発生を検出して異常報知を行うための入賞報知処理を実行する（ステップS24）。

【0117】

ステップS24の後、CPU56は、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS25）。また、CPU56は、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理：ステップS26）。さらに、CPU56は、表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（表示用乱数更新処理：ステップS27）。

【0118】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS28）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS29）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0119】

次いで、CPU56は、特別図柄の変動に同期する演出図柄に関する演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する処理を行う（演出図柄コマンド制御処理：ステップS30）。なお、演出図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間（可変表示期間）が同じであることを意味する。

【0120】

次いで、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される始動口信号、図柄確定回数1信号、図柄確定回数2信号、大当たり1～3信号、時短信号などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS31）。

【0121】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞ゲートスイッチ33aの検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS32）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞ゲートスイッチ33aのいずれかがオンしたことにともとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数

10

20

30

40

50

信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 97 を駆動する。

【0122】

なお、本実施の形態では、第1始動口スイッチ13aや第2始動口スイッチ14aがオンした場合には、賞球個数として1個が設定された払出制御コマンドが出力され、該払出制御コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータは、1個の賞球を払い出すものである。また、カウントスイッチ23がオンした場合には、賞球個数として15個が設定された払出制御コマンドが出力され、該払出制御コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータは、15個の賞球を払い出すものである。また、入賞ゲートスイッチ33aがオンした場合には、賞球個数として3個が設定された払出制御コマンドが出力され、該払出制御コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータは、3個の賞球を払い出すものである。

10

【0123】

なお、本実施の形態では、所定期間(例えば、29.5秒)が経過するか、または10球の遊技球の大入賞口への入賞を検出した場合に、一のラウンドを終了する(すなわち、大入賞口を閉鎖状態とする)ものであり、上述したように、大入賞口へ遊技球が入賞した場合には15個の賞球が払い出されるのであるから、一のラウンドでは150個の賞球の払い出しが可能である。つまり、15R確変大当りである場合には2250個の賞球の払い出しが可能であり、8R確変大当りである場合には1200個の賞球の払い出しが可能である。

20

【0124】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する(ステップS33)。また、この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポート0のRAM領域におけるソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する(ステップS34:出力処理)。そして、CPU56は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する(ステップS35)。

【0125】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS36)。さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS37)。

30

【0126】

次いで、CPU56は、各状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを状態表示制御データ設定用の出力バッファに設定する状態表示灯表示処理を行う(ステップS38)。この場合、遊技状態が高確率状態(例えば、確変状態)にも制御される場合には、高確率状態であることを示す状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定するようにしてもよい。

40

【0127】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS39)、処理を終了する。

【0128】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21~S39(ステップS31,33を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0129】

50

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

図7は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチしない場合に使用される非リーチPA1-2の変動パターンは、短縮変動用の変動パターンであり、演出図柄の変動時間が短い時間（本例では、3.0秒）に短縮される。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【0133】

また、図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4の変動パターンが用意されている。

【0134】

また、図7に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。

【0135】

なお、この実施の形態では、図7に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定

的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 32.75 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 22.75 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3, 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0136】

図 8 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム 1 (MR1) : 大当りの種類（後述する 15R 確変大当り、8R 確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）
- (2) ランダム 2 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）
- (3) ランダム 3 (MR3) : 変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
- (4) ランダム 4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
- (5) ランダム 5 (MR5) : ランダム 4 の初期値を決定する（ランダム 4 初期値決定用）

【0137】

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

【0138】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ A を伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ B を伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 1 回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 2 回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 3 回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0139】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S25 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、(1) の大当り種別判定用乱数、および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1 加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム 2、ランダム 3）または初期値用乱数（ランダム 5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱

数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0140】

図9(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当た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と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図9(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図9(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

【0141】

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たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図9(A)に示すいずれかの的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(後述する15R確変大当たり、8R確変大当たり)にすることに決定する。なお、図9(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0142】

20

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

【0143】

大当たり種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「15R確変大当たり」、「8R確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(B),(C)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「15R確変大当たり」に対して10個の判定値が割り当てられている(40分の10の割合で15R確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「15R確変大当たり」に対して30個の判定値が割り当てられている(40分の30の割合で15R確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合の方が、「15R確変大当たり」と決定される割合が高い。

30

【0144】

40

この実施の形態では、図9(B),(C)に示すように、大当たり種別として、「15R確変大当たり」および「8R確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび8ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、10ラウンドの大当たり遊技に制御する10R確変大当たりや、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たり、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「15R確変大当たり」および「8R確変大当たり」の2種類である場合を示しているが、2種類にかぎらず、例えば、3種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が2種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として1種類のみ設けられ

50

ていてもよい。

【0145】

「15R 確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。）。そして、可変表示を所定回（50回）実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。以下、確変状態と時短状態とに制御されている遊技状態を「高確率高ベース状態」、確変状態および時短状態のいずれにも制御されていない状態を「低確率低ベース状態」ということがある。

【0146】

「8R 確変大当り」とは、8ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。）。そして、可変表示を所定回（50回）実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。

【0147】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R 確変大当り」および「8R 確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0148】

図10および図11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および図11に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0149】

コマンド8C01(H)~8C03(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。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C03(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C03(H)を表示結果指定コマンドという。

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演

10

20

30

40

50

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。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 5 3 】

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 5 4 】

コマンド A 0 0 1（H）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。

【 0 1 5 5 】

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。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。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。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。

【 0 1 5 6 】

コマンド A 3 0 1（H）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【 0 1 5 7 】

コマンド A 4 0 1（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【 0 1 5 8 】

コマンド B 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。

【 0 1 5 9 】

コマンド C 0 0 0（H）は、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンド C 1 0 0（H）は、第 2 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンド C 2 0 0（H）は、第 1 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンド C 3 0 0（H）は、第 2 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数減算指定コマンド）である。

【 0 1 6 0 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 0 および図 1 1 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 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 1 6 1 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示

10

20

30

40

50

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

【0162】

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

10

【0163】

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

【0164】

20

図 10 および図 11 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 (変動) と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 (変動) とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させることができる。

【0165】

図 12 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560 (具体的には、CPU 56) が実行する特別図柄プロセス処理 (ステップ S26) のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 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 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13 a、または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞または第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する (ステップ S311, S312)。そして、ステップ S300 ~ S307 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300 ~ S307 のうちのいずれかの処理を行う。

30

40

【0166】

ステップ S300 ~ S307 の処理は、以下のような処理である。

【0167】

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

50

特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。
なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

特別図柄停止処理(ステップS304):特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。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)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

図13は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1211）。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、ステップS1217に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップS1217に移行する。

【0176】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1214）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図14参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1215）。なお、ステップS1215の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）や変動パターン判定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン種別判定用乱数（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たり、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出したりするようにしてもよい。

【0177】

図14は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図14に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

【0178】

そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1216）。

【0179】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1217）。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための

第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か)を確認する(ステップ S 1 2 1 8)。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0180】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす(ステップ S 1 2 1 9)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす(ステップ S 1 2 2 0)。次いで、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 2 保留記憶バッファ(図 1 4 参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップ S 1 2 2 1)。なお、ステップ S 1 2 2 1 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R (大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)および変動パターン判定用乱数(ランダム 3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 2 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0181】

そして、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う(ステップ S 2 2 2)。

20

【0182】

図 1 5 および図 1 6 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップ S 3 0 0)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップ S 5 1)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップ S 5 1 A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU 5 6 は、ステップ S 5 1 A で客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

30

【0183】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する(ステップ S 5 2)。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタ(第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第 2」を示すデータを設定する(ステップ S 5 3)。第 2 保留記憶数が 0 であれば(すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU 6 6 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する(ステップ S 5 4)。

40

【0184】

この実施の形態では、ステップ S 5 2 ~ S 5 4 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0185】

次いで、CPU 5 6 は、RAM 5 5 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数

50

= 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【0186】

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

【0187】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 5 5 の第 2 保留記憶数バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0188】

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

【0189】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 8）。なお、C P U 5 6 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

【0190】

また、C P U 5 6 は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 6 0）。この場合、C P U 5 6 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6 は、確変フラグがセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0191】

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

【0192】

なお、具体的には、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめ R O M にコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出図柄コマンド制御処理（ステップ S 3 0）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コ

10

20

30

40

50

マンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド(第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0193】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300~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することができる。

【0194】

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。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1215、S1221で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値(図9参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0195】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態)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。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(ROM54における図9(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(ROM54における図9(A)の左側の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、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(ステップS61)、ステップS62に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0196】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミング、または50回の特別図柄の変動表示を終了するタイミングでリセットされる。

【0197】

大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ(ス

10

20

30

40

50

テップ S 6 1 の N)、C P U 5 6 は、そのままステップ S 6 6 に移行する。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 6 2 では、C P U 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。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ S 6 3）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、図 9（B）に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 a を選択する。また、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、図 9（C）に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定用テーブル 1 3 1 b を選択する。

【 0 1 9 9 】

次いで、C P U 5 6 は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した種別（「1 5 R 確変大当り」、「8 R 確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップ S 6 4）。なお、この場合、C P U 5 6 は、始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 5，S 1 2 2 1 で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。

【 0 2 0 0 】

また、C P U 5 6 は、決定した大当りの種別を示すデータを R A M 5 5 における大当り種別バッファに設定する（ステップ S 6 5）。例えば、大当り種別が「1 5 R 確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当り種別が「8 R 確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 2」が設定される。

【 0 2 0 1 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 6 6）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、「1 5 R 確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「8 R 確変大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 6 7）。

【 0 2 0 4 】

図 1 7 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、大当り種別に応じて、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ために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブルのいずれかを選択する（ステップ S 9 2）。そして、ステップ S 9 8 に移行する。

【 0 2 0 5 】

大当りフラグがセットされていない場合には、C P U 5 6 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 3）。なお、確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセ

10

20

30

40

50

ットされる。具体的には、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングまたは50回の可変表示が終了するタイミングでリセットされる。確変フラグがセットされていれば（ステップS93のY）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS97）。そして、ステップS98に移行する。

【0206】

確変フラグがセットされていなければ（ステップS93のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS94）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS94のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、通常のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS95）。そして、ステップS98に移行する。

【0207】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS94のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、変動時間短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS96）。そして、ステップS98に移行する。

【0208】

この実施の形態では、ステップS93～S96の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、変動時間短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態である場合には、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、後述するステップS98の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS99の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【0209】

なお、この実施の形態では、確変状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルと、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0210】

なお、遊技状態が確変状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS93でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択するようにしてもよい。

【0211】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S83、S97、S95またはS96の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS98）。なお、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）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数（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、抽出した乱数値にもとづいて変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0212】

次いで、CPU56は、ステップS98の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、

10

20

30

40

50

変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブルのうちのいずれかを選択する（ステップS 9 9）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 9 9の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 1 0 0）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0 2 1 3】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 0 1）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 0 2）。

【0 2 1 4】

次に、CPU 5 6は、RAM 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 1 0 3）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 4）。

20

【0 2 1 5】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS 9 3～S 9 6，S 9 8の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブルと、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

30

【0 2 1 6】

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

【0 2 1 7】

図1 8は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 5 6は、決定されている大当たりの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果3指定のいずれかの演出制御コマンド（図1 0参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 5 6は、まず、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 0 5）。セットされていない場合には、ステップS 1 0 9に移行する。大当たりフラグがセットされている場合、大当たりの種別が「1 5 R 確変大当たり」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 0 6，S 1 0 7）。なお、「1 5 R 確変大当たり」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 6 5で大当たり種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6は、大当たりの種別が「8 R 確変大当たり」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 0 6，S 1 0 8）。なお、「8 R 確変大当たり」であるか否かは、具体的

40

50

には、特別図柄通常処理のステップ S 6 5 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。

【0 2 1 8】

一方、CPU 5 6 は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップ S 1 0 5 の N）、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6 は、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 0 9）。

【0 2 1 9】

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

【0 2 2 0】

図 1 9 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 3 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグをリセットする（ステップ S 1 3 2）。

【0 2 2 1】

次いで、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 3）。

【0 2 2 2】

また、CPU 5 6 は、時間計測タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値（例えば、5 . 0 秒）を設定する（ステップ S 1 3 4）。また、CPU 5 6 は、ラウンド数カウンタに大当り種別に応じたラウンド数（例えば、「1 5 R 確変大当り」の場合には「1 5」。「8 R 確変大当り」の場合には「8」。）をセットする（ステップ S 1 3 5）。そして、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップ S 1 3 6）。

【0 2 2 3】

また、ステップ S 1 3 1 で大当りフラグがセットされていなければ、CPU 5 6 は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 1 3 7）、セットされていない場合、すなわち、通常状態である場合にはステップ S 1 4 1 へ移行する。確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変状態である場合、確変回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 3 8）、確変回数カウンタの値が 0 となったか否かを確認する（ステップ S 1 3 9）。0 となっていない場合はステップ S 1 4 1 へ移行する。0 となった場合は確変フラグをリセットし（ステップ S 1 4 0）、ステップ S 1 4 1 へ移行する。これにより、所定回数（5 0 回）の変動をおこなうことを契機に確変状態から通常状態へ移行することとしている。ステップ S 1 4 1 において、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 4 1）。

【0 2 2 4】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 5 6 は、時間計測タイマの値を - 1 する（ステップ S 1 4 0 1）。なお、ラウンド 1 の開始前である場合には、ステップ S 1 4 0 1 の処理が実行されることによって、特別図柄停止処理のステップ S 1 3 4 でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、ラウンド 1 の開始前の大当り表示時間（ファンファーレ期間）が計測されることになる。また、ラウンド 1 以降である場合には、ステップ S 1 4 0 1 の処理が実行されることによって、後述する大入賞口開放中処理のステップ S 1 4 6 9 でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、各ラウンド後（最終ラウンド後を除く）のインターバル期間が計測されることになる。

【0 2 2 5】

なお、この実施の形態では、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを共通の時間計測タイマを用いて計測する場合を示しているが、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを別々のタイマを用いて時間を計測するように構成してもよい。

【0226】

次いで、CPU56は、カウントスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS1403）。カウントスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS1403のY）、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1404）。そして、ステップS1411に移行する。

10

【0227】

時間計測タイマがタイムアウト（時間計測タイマの値が0）したら（ステップS1411）、CPU56は、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータに現在のラウンド数をセットして、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1412）。

【0228】

次いで、CPU56は、大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞個数カウンタを初期化する（ステップS1413）。すなわち、入賞個数カウンタの値を0にする。

20

【0229】

次いで、CPU56は、大入賞口を開放状態に制御する（ステップS1414）。具体的には、ソレノイド21を駆動して特別可変入賞球装置20を開放状態にする。

【0230】

次いで、CPU56は、大当り種別および開始するラウンドに応じた開放時間を、大入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマにセットする（ステップS1415）。本実施の形態では、いずれの種別の大当りであっても、全てのラウンドにおける大入賞口の開放時間は29.5秒であるため、ステップS1415では、CPU56は、開放時間タイマに29.5秒に相当する値をセットする。

【0231】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理（ステップS306）に対応した値に更新する（ステップS1416）。

30

【0232】

図21は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップ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、まず、カウントスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS1452）。カウントスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS1452のY）、入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS1453）。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1454）。そして、ステップS1462に移行する。

40

【0233】

次いで、CPU56は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップS1462）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップS1465に移行する。従って、この実施の形態では、大入賞口の開放期間（例えば、29.5秒）が経過する前であっても、大入賞口への入賞数が10個に達した場合には、ステップS1462でYと判定されてステップS1465に移行し、大入賞口を閉鎖状態に制御してそのラウンドを終了する場合がある。

【0234】

入賞個数カウンタの値が10未満であれば（ステップS1462のN）、CPU56は、開放時間タイマを1減算し（ステップS1463）、開放時間タイマがタイムアウトし

50

たか否かを確認する（ステップS 1 4 6 4）。開放時間タイマがタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。開放時間タイマがタイムアウトしていれば、CPU 5 6は、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップS 1 4 6 5）。具体的には、ソレノイド 2 1の駆動を停止して特別可変入賞球装置 2 0の開閉板を閉状態にする。また、CPU 5 6は、現在のラウンド数をEXTデータにセットして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 6 6）。

【0 2 3 5】

次いで、CPU 5 6は、ラウンド数カウンタの値を1減算する（ステップS 1 4 6 7）とともに、減算後のラウンド数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS 1 4 6 8）。ラウンド数カウンタの値が0となっている場合（すなわち、大当り遊技における全てのラウンド（1 5 R確変大当りの場合にはラウンド 1 5。8 R確変大当りの場合にはラウンド 8。）が終了している場合）には、CPU 5 6は、時間計測タイマに最終ラウンド後のインターバル演出を行う期間に相当する値（本例では、2 . 0秒）を設定する（ステップS 1 4 7 1）。そして、CPU 5 6は、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を、大当り終了処理（ステップS 3 0 7）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 7 2）。

10

【0 2 3 6】

ラウンド数カウンタの値が0となっていなければ（すなわち、まだ残りのラウンドがあれば）、CPU 5 6は、時間計測タイマにインターバル期間（最終ラウンド後以外のインターバル演出を行う期間に相当）に相当する値（本例では、0 . 1秒）を設定する（ステップS 1 4 6 9）。そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 7 0）。

20

【0 2 3 7】

図 2 2 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 1 6 0）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 6 8に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU 5 6は、時間計測タイマの値を1減算する（ステップS 1 6 1）。

【0 2 3 8】

次いで、CPU 5 6は、カウントスイッチ 2 3からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 6 2）。カウントスイッチ 2 3がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 6 2のY）、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 3）。そして、ステップS 1 6 4に移行する。

30

【0 2 3 9】

ステップS 1 6 2～S 1 6 3の処理が実行されることによって、大当り遊技の最終のラウンド期間を終了した後のインターバル期間であっても、大入賞口への入賞を検出して大入賞口入賞指定コマンドを送信することが可能である。

【0 2 4 0】

次いで、CPU 5 6は、減算後の時間計測タイマの値が0となったか否かを確認する（ステップS 1 6 4）。時間計測タイマの値が0となっていれば（すなわち、最終ラウンド後のインターバル期間を経過していれば）、CPU 5 6は、大当りフラグをリセットし（ステップS 1 6 5）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 6）。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値（例えば、3 . 0秒間に相当する値）を設定し（ステップS 1 6 7）、処理を終了する。

40

【0 2 4 1】

ステップS 1 6 8では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS 1 6 8）。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 1 6 9）。経過していなけれ

50

ば処理を終了する。

【0242】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS169のY）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS173）。また、CPU56は、確変回数カウンタに所定回数（例えば50回）をセットする（ステップS174）。

【0243】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS176）。

【0244】

図23は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS36）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否か（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であるか否か）を確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が

10

20

【0245】

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

30

40

【0246】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS36）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御デー

50

タの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0247】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図24は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。

【0248】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

ステップS706の後、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【0253】

図25は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0254】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図10および図11参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0255】

図26および図27は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。主基板 31 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 101 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0256】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 101 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ S612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を +2 しておく（ステップ S613）。+2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

10

【0257】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S614）、演出制御用 CPU 101 は、受信した変動パターンコマンドを、RAM に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S616）。

【0258】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S617）、演出制御用 CPU 101 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 10 指定コマンド）を、RAM に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S618）。

20

【0259】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S619）、演出制御用 CPU 101 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S620）。確定コマンド受信フラグは、図柄確定指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

【0260】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ S621）、演出制御用 CPU 101 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S622）。なお、この実施の形態では、ステップ S622 でセットされる大当たり開始指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

30

【0261】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ S623）、演出制御用 CPU 101 は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S624）。なお、この実施の形態では、ステップ S624 でセットされる大当たり終了指定コマンド受信フラグのことを、エンディングフラグともいう。

【0262】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップ S625）、演出制御用 CPU 101 は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを RAM に形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S626）。また、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ S627）。

40

【0263】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップ S628）、演出制御用 CPU 101 は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを RAM に形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S629）。また、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグをセットする（ステップ S630）。

【0264】

50

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップS 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップS 6 3 2）。

【0 2 6 5】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 7 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 8 0）。

【0 2 6 6】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 8 2）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS 6 8 3）。

【0 2 6 7】

また、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS 6 8 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、30秒後に演出表示装置9に客待ちデモ画面を表示するように制御をおこなう（ステップS 6 8 7）。具体的には、30秒を計測するタイマをセットし、該タイマがタイムアウトした際に客待ちデモ画面を演出表示装置9に表示する。なお、計測中に変動パターンコマンドなどを受信した場合には、該タイマをリセットし、計測を終了する。ステップS 6 8 7の後、各保留記憶数保存領域に格納する保留記憶数をクリアする（ステップS 6 8 8）。

【0 2 6 8】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセット、または処理を実行する（ステップS 6 9 1）。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

【0 2 6 9】

図28は、図24に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS 7 0 5）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CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 0 7のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0 2 7 0】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に変更する。

【0 2 7 1】

演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値に更新する。

【0 2 7 2】

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

803)に対応した値に更新する。

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

ラウンド中処理(ステップS805):ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【0276】

ラウンド後処理(ステップS806):ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後(閉鎖中)であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【0277】

大当り終了演出処理(ステップS807):演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディング指定コマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する。

【0278】

図29は、図28に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS811)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップS812)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に更新する(ステップS813)。

【0279】

図30は、図28に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップS8001)。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップS8002)。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(演出図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納

10

20

30

40

50

領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0280】

図31は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図31に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当り」または「8R確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果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）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。すなわち、停止図柄にもとづいては、いずれの大当りとなるのかを遊技者は認識できない構成となっている。

10

【0281】

そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0282】

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

20

【0283】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、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。

【0284】

そして、演出制御用CPU101は、予告演出を設定するための予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。ここでは、例えば、開始する変動が大当りであるか否か、大当りである場合はいずれの大当り種別であるか、または読み出した変動パターンなどにもとづいて、所定の予告演出（例えば、大当りに対する信頼度に応じた段階まで発展するステップアップ予告、遊技者から操作部材への操作を受け付けることにより演出画面が切り替わるボタン演出など）の実行の有無について決定する。

30

【0285】

ステップS8003の後、演出制御用CPU101は、変動パターン、予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8005）。

【0286】

図32は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラク

40

50

タ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。

【0287】

図32に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンや予告演出や報知演出の内容に応じて用意されている。なお、ステップS8004などの処理で予告演出を実行することに決定された場合には、予告演出に対応したデータが設定されているプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

10

【0288】

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

【0289】

ステップS8005の後、演出制御用CPU101は、プロセステーブル1の内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LEDおよび役物）を制御する（ステップS8006）。

20

【0290】

ステップS8006の後、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8007）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8008）。

【0291】

図33は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS861）。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、ステップS867に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS866で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップS868で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップS861で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS862の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップS867に移行する。

30

【0292】

停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、記憶されている停止図柄（はずれ図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS862）。なお、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

40

【0293】

ステップS862で大当り図柄を表示する場合には（ステップS863のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS866）、ファンファーレフラグ（大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされたか否かを確認する（ステップS867）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップS867のY）

50

、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップS868）とともに、賞球報知演出を開始するための賞球報知開始処理を実行する（ステップS868A）。

【0294】

「賞球報知演出」とは、払い出しを予定している賞球数をファンファーレ期間において表示する「賞球報知」と、賞球報知に対応する値を表示し、遊技球が大入賞口へ入賞する毎に、払い出される賞球の数だけ減算して表示する「状態表示」とを含む演出である。例えば、本実施の形態では、大入賞口へ遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数は「15」であるから、賞球報知として2250個の賞球の払い出しを予定していることを示す「2250 GET」が表示された場合、状態表示としては、遊技球が1個入賞する毎に「2235」、「2220」、「2205」・・・と切り替えて表示されるものである。

10

【0295】

本実施の形態では、15R確変大当りである場合、賞球報知演出における報知パターンとしては、賞球報知として「2250 GET」を表示して状態表示を行うパターンと、賞球報知として「1200 GET」を表示するとともに状態表示を行い、ラウンド9において「1050 GET」を上乗せ報知するパターンとが設けられている。また、8R確変大当りである場合、賞球報知演出における報知パターンとしては、賞球報知として「1200 GET」を表示するパターンのみが設けられている。

【0296】

また、本実施の形態では、ファンファーレ期間においてボタン演出を実行可能である。ボタン演出とは、遊技者にプッシュボタン120への操作を促すとともに、所定の有効期間中にプッシュボタン120への操作を受け付けた場合に、賞球報知として表示した値を切り替え可能な演出である。具体的に、15R確変大当りであり、賞球報知として「1200 GET」が表示され、ボタン演出においてプッシュボタン120への操作を受け付けた場合、賞球報知の値を「1200」から「2250」へ切り替え可能である。なお、8R確変大当りであっても、ボタン演出が実行されることがあるが、有効期間中にプッシュボタン120への操作を受け付けた場合であっても、賞球報知の値は切り替わることがない。なお、ボタン演出の実行可能回数は1回に限られず、ファンファーレ期間中や大当り遊技中に複数回のボタン演出を実行可能である（すなわち、払い出す予定の賞球数として表示する値を複数回切り替え可能である）こととしてもよい。

20

30

【0297】

また、本実施の形態では、15R確変大当りとなった場合と、8R確変大当りとなった場合とで、共通の演出を実行することにより、いずれの大当り種別となったのかを遊技者に認識させにくくすることがある。その場合、ラウンド8において、昇格演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦闘するバトル演出）を行い、成功（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利）することによりラウンド9以降も大当りが継続することを報知する一方、失敗（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北）することによりラウンド8にて大当りが終了することを報知するものである。以下、成功する昇格演出を「昇格成功演出」、失敗する昇格演出を「昇格失敗演出」ということがある。すなわち、15R確変大当りとなった場合には、ラウンド7まではいずれの大当り種別となったのかを遊技者に認識させにくい演出を行い、ラウンド8において昇格成功演出を実行可能である。一方、8R確変大当りとなった場合には、ラウンド7まではいずれの大当り種別となったのかを遊技者に認識させにくい演出を行い、ラウンド8において昇格失敗演出を実行可能である。

40

【0298】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS869）。次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS870）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品

50

としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ S 870A)。その後、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理 (ステップ S 804) に対応した値に設定する (ステップ S 871)。

【0299】

また、ステップ S 863 で大当り図柄を表示しない場合 (すなわち、はずれ図柄を表示する場合: ステップ S 863 の N) は、演出制御用 CPU 101 は、所定のフラグをリセットする (ステップ S 864)。例えば、演出制御用 CPU 101 は、コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用 CPU 101 は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第 4 図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい (例えば、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい)。

10

【0300】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 800) に応じた値に更新する (ステップ S 865)。

【0301】

図 34 は、賞球報知開始処理を示すフローチャートである。賞球報知開始処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、賞球報知演出における報知パターンを決定するための報知パターン決定抽選を実行する (ステップ S 3301)。具体的には、図 35 に示す報知パターン決定抽選テーブルを用いて賞球報知演出における報知パターンを決定する。

【0302】

20

図 35 は、報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図 35 に示す各報知パターン決定抽選テーブルには報知パターンに対応する判定値が割り当てられているが、図 35 に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 CPU 101 は、例えば、報知パターン決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0303】

報知パターンには、パターン名 (Pt1 ~ Pt6)、ファンファーレ期間における賞球包囲の表示態様 (ファンファーレ表示)、ボタン演出の有無 (「○」であれば実行し、「×」であれば実行しない)、および昇格演出 (「成功」であれば昇格成功演出を実行し、「失敗」であれば昇格失敗演出を実行する) についての情報が含まれている。なお、ボタン演出を実行する報知パターンにおけるファンファーレ表示としては、ボタン演出の前後の報知態様を示している。例えば、Pt2 の場合にはボタン演出実行前に「1200」を表示し、ボタン演出実行後に「2250」に切り替えることを示している。また、例えば、Pt4, Pt6 の場合にはボタン演出実行前に「1200」を表示し、ボタン演出実行後にも「1200」を表示する (すなわち、ボタン演出においてプッシュボタン 120 への操作を受け付けた場合であっても賞球報知の値を変化させない) ことを示している。

30

【0304】

なお、Pt1 ~ Pt4 は、大当り種別が 15R 確変大当りである場合に選択される報知パターンである。Pt5, Pt6 は、大当り種別が 8R 確変大当りである場合に選択される報知パターンである。

40

【0305】

具体的に、Pt1 は、賞球報知として「2250 GET」を表示することにより、15R 確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。Pt2 は、ボタン演出後の賞球報知が「2250 GET」に切り替えて表示することにより、15R 確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。Pt3 は、ボタン演出を行うことなく賞球報知として「1200 GET」を表示することにより 8R 確変大当りである可能性を示唆した後に、昇格成功演出を行うことにより 15R 確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。Pt3 は、ボタン演出を行っても賞球報知が「1200 GET」から切り替わらないことにより 8R 確変大当りである可能性を示唆した後に、昇格成功演出を行うことにより 15R 確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。Pt5 は

50

、ボタン演出を行うことなく賞球報知として「1200 GET」を表示することにより8R確変大当りである可能性を示唆した後に、昇格失敗演出を行うことにより8R確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。Pt6は、ボタン演出を行っても賞球報知が「1200 GET」から切り替わらないことにより8R確変大当りである可能性を示唆した後に、昇格失敗演出を行うことにより8R確変大当りとなったことを報知する報知パターンである。

【0306】

図35(a)は、15R確変大当りである場合に用いられる第1報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。例えば、15R確変大当りである場合、報知パターンとしてPt1が40%の割合で、Pt2が30%の割合で、Pt3が20%の割合で、Pt4が10%の割合で、決定されるものである。

10

【0307】

図35(b)は、8R確変大当りである場合に用いられる第2報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。例えば、8R確変大当りである場合、報知パターンとしてPt5が30%の割合で、Pt6が70%の割合で、決定されるものである。

【0308】

このように、15R確変大当りである場合にはPt3が選択されにくい構成とすることにより、ボタン表示が行われずにファンファーレ期間における賞球報知の値が「1200」である場合には、15R確変大当りに対する信頼度が低い構成となっている。

20

【0309】

また、15R確変大当りである場合にはPt4が選択されにくく、8R確変大当りである場合にはPt6が選択されにくい構成とすることにより、ボタン表示が行われてもファンファーレ期間における賞球報知の値が「1200」である場合には、15R確変大当りに対する信頼度が低い構成となっている。

【0310】

ステップS3301の後、演出制御用CPU101は、決定された報知パターンがPt1であるか否かを判定し(ステップS3302)、Pt1であれば、賞球報知数Sに「2250」をセットし(ステップS3303)、ステップS3304Aへ移行する。賞球報知数Sとは、払い出しを予定している残余賞球数として表示する値(すなわち、賞球報知および状態表示において表示する値)である。ステップS3302において、Pt2~Pt6のいずれかであれば、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sに「1200」をセットし(ステップS3304)、ステップS3304Aへ移行する。

30

【0311】

ステップS3304Aにおいては、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sにもとづいた賞球報知を実行する(ステップS3304A)。具体的には、賞球報知数Sが「2250」であれば「2250 GET」といった表示を、賞球報知数Sが「1200」であれば「1200 GET」といった表示を行う。なお、賞球報知数Sが最大値(本実施の形態では「2250」)である場合には、具体的な値を含まない表示(例えば、「MAX GET」といった表示)を行うものであってもよい。

【0312】

なお、本実施の形態では、ボタン演出においてプッシュボタン120への操作を検出しないまま有効期間が終了した場合であっても、賞球報知の表示を切り替え可能な構成としたが、これに限るものではなく、有効期間が終了するまでプッシュボタン120への操作を検出しなかった場合には賞球報知の表示の切り替えを行わない構成としてもよい。

40

【0313】

その後、演出制御用CPU101は、決定した報知パターンがPt2, Pt4, Pt6のいずれかであるか否かを判定し(ステップS3305)、Pt2, Pt4, Pt6のいずれかでなければ、そのまま賞球報知開始処理を終了する。Pt2, Pt4, Pt6のいずれかであれば、プッシュボタン120への操作の有効期間であることを示す有効期間フラグをセットし(ステップS3306)、プッシュボタン120への操作を促す操作指示

50

報知を開始し（ステップS 3 3 0 7）、賞球報知開始処理を終了する。操作指示報知としては、本実施の形態では、演出表示装置9に押しボタン1 2 0の操作を促す旨を示す画像を表示することとするが、これに限るものではなく、スピーカ2 7から所定の音声を出したり、押しボタン1 2 0に内蔵された発光部材を発光させたりすることとしてもよい。また、本実施の形態では、ファンファーレ期間の開始時からボタン演出の有効期間が開始されることとしたが、これに限るものではなく、ファンファーレ期間が開始されて所定期間が経過した後であっても、ファンファーレ期間が開始されるより前（例えば、変動中）であっても、ラウンド1が開始されるタイミングであっても、ラウンド1が開始された後の所定のタイミングから有効期間が設けられていることとしてもよい。

【0 3 1 4】

図3 6は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS 8 0 4）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップS 1 9 0 1）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS 1 9 0 1のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 3 5 0 1）、セットされていない場合は、ステップS 1 9 0 2へ移行する。

【0 3 1 5】

有効期間フラグがセットされている場合、演出制御用CPU 1 0 1は、押しボタン1 2 0への操作を受け付けたか（ステップS 3 5 0 2のY）、または有効期間終了タイミング（例えば、ファンファーレ期間が開始されてから3 . 0秒後。具体的には、有効期間フラグをセットしたときにタイマに3 . 0秒に相当する値をセットし、該タイマがタイムアウトした場合に有効期間終了タイミングになったと判定する。）である場合（ステップS 3 5 0 2のN、S 3 5 0 3のY）、有効期間フラグをリセットし（ステップS 3 5 0 4）、報知パターンがPt 2であるか否かを判定する（ステップS 3 5 0 5）。Pt 2でなければ、ステップS 1 9 0 2へ移行する。Pt 2であれば、賞球報知数Sに「2 2 5 0」をセットし（ステップS 3 5 0 6）、賞球報知数Sにもとづいた賞球報知を実行する（ステップS 3 5 0 7）。具体的には、「2 2 5 0 GET」といった表示、または具体的な値を含まない表示（例えば、「MAX GET」といった表示）を行う。これにより、賞球報知の表示が「1 2 0 0 GET」から「2 2 5 0 GET」に切り替わることとなる。

【0 3 1 6】

このように、本実施の形態では、大当り表示処理においてボタン演出を実行可能であることとしたが、演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）においてボタン演出を実行可能であることとしてもよい。

【0 3 1 7】

ステップS 1 9 0 2では、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS 1 9 0 2）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ2 7、枠LED 2 8等）の制御を実行する（ステップS 1 9 0 3）。プロセスデータnとは、ステップS 8 6 9において選択されたファンファーレ演出のプロセステーブルにおけるデータであり、プロセスタイマがタイムアウトする毎にステップS 1 9 0 5において切り替えられたデータである。

【0 3 1 8】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS 1 9 0 4）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS 1 9 0 5）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 1 9 0 6）。

【0319】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS1901のY）、すなわち、ラウンド1の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、賞球報知を終了するとともに、賞球報知数Sにもとづいた状態表示を開始する（ステップS1907A）。具体的には、演出表示装置9の略右下に賞球報知数Sの値を表示することにより状態表示を行う。賞球報知数Sは大入賞口への入賞が発生することにもとづいて変化する値であるため、賞球報知数Sが変化したことにもとづいて状態表示も変化するものとなっている。その後、演出制御用CPU101は、その大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップS1907）。

【0320】

10

次いで、演出制御用CPU101は、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS1908）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS1909）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS1910）。

【0321】

次いで、演出制御用CPU101は、第1大入賞口や第2大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞カウンタを初期化する（ステップS1911）。すなわち、入賞カウンタの値を0にする。

20

【0322】

次いで、演出制御用CPU101は、ソレノイド17を駆動して可変入球装置22を開放状態に制御する（ステップS1912）。また、演出制御用CPU101は、入球口LED22aの点灯を開始する制御を行う（ステップS1913）。

【0323】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS1914）。

【0324】

図37は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップS805）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS2901）。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップS2901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS2902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等）の制御を実行する（ステップS2903）。

30

【0325】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS2904）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS2905）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS2906）。

40

【0326】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS2907）。大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば）、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグをリセットする（ステップS2908）。また、演出制御用CPU101は、入賞カウンタの値を1加算する（ステップS2909）。また、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sから「15」を減算し（ステップS2910）、賞球報知数Sにもとづいて状態表示を変化させる（ステップS2910A）。具体

50

的には、状態表示として表示している値を、減算された後の賞球報知数 S の値に更新する。

【0327】

その後、演出制御用 CPU 101 は、賞球報知数 S が「0」であるか否かを判定し（ステップ S 2911）、「0」でなければステップ S 2913 に移行する。「0」であれば、スピーカ 27 から特定の音声出力する特別演出を実行する（ステップ S 2912）。これにより、遊技者に高揚感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、特別演出として音による演出を実行することにより、表示による演出を実行する場合と比較して処理負担を低減することができる。

【0328】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、入球検出スイッチ 19 がオンとなっているか否かを確認する（ステップ S 2913）。入球検出スイッチ 19 がオンとなっていれば、演出制御用 CPU 101 は、演出表示装置 9 において普通入賞獲得表示を表示する制御を行う（ステップ S 2914）。例えば、演出表示装置 9 において「+3」などの表示を行い、普通入賞ゲート 33 の遊技球の通過によって 3 個の賞球が得られたことを報知する表示を行う。

【0329】

なお、図 37 に示すフローチャートでは処理を簡略化して記載しているが、より具体的には、ステップ S 2914 の普通入賞獲得表示を表示する処理として、入球検出スイッチ 19 のオンを 1 回検出したことにもとづいて、例えば、普通入賞獲得表示を所定期間（例えば、2 秒）表示する制御を行う。具体的には、入球検出スイッチ 19 のオンを検出したときに演出表示装置 9 において普通入賞獲得表示の表示を開始するとともに所定のタイマに所定期間（例えば、2 秒）に相当する値をセットし、その後、その所定のタイマがタイムアウトしたときに演出表示装置 9 において普通入賞獲得表示を消去するように制御すればよい。

【0330】

ステップ S 2901 において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップ S 2901 の Y）、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放後フラグをリセットする（ステップ S 2920）。

【0331】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、インターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 2921）。そして、演出制御用 CPU 101 は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 2922）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27）の制御を実行する（ステップ S 2923）。

【0332】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、ソレノイド 17 の駆動を停止して可変入球装置 22 を閉鎖状態に制御する（ステップ S 2924）。また、演出制御用 CPU 101 は、入球口 LED 22a の点灯を終了する制御を行う（ステップ S 2925）。

【0333】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 806）に対応した値に設定する（ステップ S 2926）。

【0334】

図 38～図 40 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップ S 806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 3901）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ S 3901 の N）、演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S

10

20

30

40

50

3 9 0 2)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップS 3 9 0 2のN)、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS 3 9 0 3)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ2 7、LED 2 5, 2 8等)の制御を実行する(ステップS 3 9 0 4)。

【0 3 3 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS 3 9 0 5)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS 3 9 0 6)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS 3 9 0 7)。

10

【0 3 3 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 3 9 1 7)。大入賞口入賞フラグがセットしていれば(すなわち、大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば)、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口入賞フラグをリセットする(ステップS 3 9 1 8)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、入賞カウンタの値を1加算し(ステップS 3 9 1 9)、加算後の入賞カウンタの値が1 1以上となっているか否かを確認する(ステップS 3 9 2 0)。加算後の入賞カウンタの値が1 1以上となっていなければ、ステップS 3 9 2 4に移行する。

20

【0 3 3 7】

加算後の入賞カウンタの値が1 1以上となっていれば、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合である。「オーバー入賞」とは、例えば、この実施の形態では、大当たり遊技中におけるラウンドごとの大入賞口への遊技球の入賞数の上限数(本例では、1 0個)が定められているのであるが、その上限数を超えて大入賞口に遊技球が入賞することである。例えば、この実施の形態では、大当たり遊技中の各ラウンドにおいて所定の開放時間(例えば、2 9 . 5秒間)が経過する前であっても、大入賞口への1 0個目の入賞を検出すれば大入賞口が閉鎖状態に制御されるのであるが、その大入賞口の閉鎖直前に遊技球が入賞したような場合に1 1個目や1 2個目の入賞となりオーバー入賞が発生する場合がある。

【0 3 3 8】

30

加算後の入賞カウンタの値が1 1以上となっていれば(すなわち、オーバー入賞が発生していれば)、演出制御用CPU 1 0 1は、既にオーバー入賞の発生を報知したことを示す報知済フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS 3 9 2 1)、セットしていれば、そのままラウンド後処理を終了する。また、報知済フラグがセットされていないければ、オーバー入賞の発生を報知するオーバー入賞報知を行い(ステップS 3 9 2 2)、報知済フラグをセットし(ステップS 3 9 2 3)、ラウンド後処理を終了する。ステップS 3 9 2 2では、具体的に、枠LED 2 8を発光させることによりオーバー入賞の発生を報知することとするが、これに限るものではない。例えば、演出表示装置9、スピーカ2 7、または大入賞口に内蔵された発光部材を用いてオーバー入賞の発生を報知することとしてもよい。また、オーバー入賞ではない大入賞口への入賞が発生した場合には所定のLEDを白色に発光させるとともに、オーバー入賞が発生した場合には該所定のLEDをレインボー発行させる(例えば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる)こととしてもよい。ステップS 3 9 2 0 ~ S 3 9 2 3を行うことにより、2球以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、1回しかオーバー入賞報知を行わないこととしている。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせることなくオーバー入賞報知を行うことができる。

40

【0 3 3 9】

加算後の入賞カウンタの値が1 1以上となっていない場合(すなわち、オーバー入賞でない場合)、演出制御用CPU 1 0 1は、賞球報知数Sから「1 5」を減算し(ステップS 3 9 2 4)、減算後の賞球報知数Sにもとづいた値に状態表示を変化させる(ステップ

50

S 3 9 2 4 A)。そして、賞球報知数 S が「0」であるか否かを判定し（ステップ S 3 9 2 5 ）、「0」でなければそのままラウンド後処理を終了する。「0」であれば、スピーカ 2 7 から特定の音声を出力する特別演出を実行する（ステップ S 3 9 2 6）。これにより、賞球報知演出において報知する値が「0」になったことを遊技者に示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0340】

なお、本実施の形態では、ラウンドが終了した後に大入賞口への入賞を検出し、該入賞がオーバー入賞でない場合には状態表示を変化させるとともに、賞球報知数 S が「0」であれば特別演出を実行することとしたが、これに限るものではなく、ラウンド後に入賞を検出した場合には、オーバー入賞であるか否かにかかわらず状態表示の変化および特別演出を実行しない（ステップ S 3 9 2 4 ~ S 3 9 2 6 の処理を実行しない）ものであってもよい。

10

【0341】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で入賞カウンタを用いて受信した大入賞口入賞指定コマンドの数をカウントし、入賞カウンタの値が 1 1 以上となったことにもとづいてオーバー入賞と判定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で大入賞口への入賞数が 1 1 以上となったか否かを判定してオーバー入賞が発生したか否かを判定するようにしてもよい。そして、オーバー入賞であるか否かに応じて異なる大入賞口入賞指定コマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側では、いずれの大入賞口入賞指定コマンドを受信したかにもとづいて、オーバー入賞であるか否かを認識するように構成してもよい。

20

【0342】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップ S 3 9 0 2 の Y ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされていれば報知済フラグをリセットし（ステップ S 3 9 3 1 ）、大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップ S 3 9 3 2）。

【0343】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次に開始するラウンドがラウンド 8 であるか否かを確認する（ステップ S 3 9 3 2）。なお、ラウンド 8 であるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドの E X T データの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド 8 であれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、報知パターンが P t 3 ~ P t 6 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 3 9 3 4）。P t 3 ~ P t 6 のいずれかであれば、昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 3 9 3 5）。その際、報知パターンが P t 3 または P t 4 であれば昇格成功演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、報知パターンが P t 5 または P t 6 であれば昇格失敗演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択するものである。ステップ S 3 9 3 3 においてラウンド 8 でなければ、またはステップ S 3 9 3 4 において報知パターンが P t 1 または P t 2 であれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、通常のラウンド中演出（昇格演出を含まないラウンド中演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 3 9 3 6）。

30

40

【0344】

なお、この実施の形態では、例えば、昇格演出として演出表示装置 9 において味方キャラクタが敵キャラクタと戦闘する表示を行う。そして、昇格成功演出においては味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する表示を行う一方で、昇格失敗演出においては味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する表示を行う。すなわち、昇格演出において、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すればラウンド 9 以降も大当たりが継続することが報知される（すなわち、上乘せされる）一方で、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すればラウンド 8 にて大当たりが終了することが報知されるものである。

【0345】

ステップ S 3 9 3 5 またはステップ S 3 9 3 6 の後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次に

50

開始するラウンドがラウンド9であるか否かを確認する（ステップS3937）。なお、ラウンド9であるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド9であれば、演出制御用CPU101は、報知パターンがPt3またはPt4であるか否かを判定する（ステップS3938）。Pt3またはPt4のいずれかであれば、賞球報知数Sに「1050」をセットし（ステップS3939）、新たな賞球報知数Sにもとづいた賞球報知演出を実行するとともに、新たな賞球報知数Sにもとづいた状態表示を開始する（ステップS3939A）。具体的には、賞球報知として「1050 GET」といった表示を行うとともに、状態表示として演出表示装置9の略右下に「1050」を表示する。

【0346】

なお、報知パターンとしてPt3またはPt4が選択されている場合、ラウンド1～ラウンド8の間の各ラウンドにおいて10回以上の入賞が発生していれば、ラウンド8の終了時には状態表示として「0」が表示されていることとなる。そこで、ラウンド9においてステップS3939Aを行うことにより、状態表示が「0」から「1050」に上乗せされたように遊技者に見せることができる。

【0347】

なお、本実施の形態では、昇格成功演出を行った次のラウンドであるラウンド9において、上乗せした賞球報知数Sにもとづいた賞球報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、昇格成功演出を行うラウンド8において「1050 GET」といった賞球報知を行うこととしてもよい。

【0348】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3940）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS3941）。

【0349】

次いで、演出制御用CPU101は、入賞カウンタを初期化する（ステップS3943）。すなわち、入賞カウンタの値を0にする。

【0350】

次いで、演出制御用CPU101は、ソレノイド17を駆動して可変入球装置22を開放状態に制御する（ステップS3944）。また、演出制御用CPU101は、入球口LED22aの点灯を開始する制御を行う（ステップS3945）。

【0351】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS3946）。

【0352】

ステップS3901において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップS3901のY）、演出制御用CPU101は、セットされていれば報知済フラグをリセットし（ステップS3951）、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS3952）。

【0353】

次いで、演出制御用CPU101は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS3953）。また、演出制御用CPU101は、大当り遊技終了時のエンディング期間に対応した値（例えば、3.0秒間に相当する値）を、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマにセットする（ステップS3954）。

【0354】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3955）、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

10

20

30

40

50

番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ S 3956)。

【0355】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理 (ステップ S 807) に対応した値に設定する (ステップ S 3957)。

【0356】

なお、この実施の形態では、図 36 に示す大当たり表示処理、図 37 に示すラウンド中処理、および図 38 ~ 図 40 に示すラウンド後処理において、大入賞口開放中フラグがセットされたこと (特別可変入賞球装置 20 が開放状態に制御されたこと) にもとづいて可変入球装置 22 が開放状態に制御され (ステップ S 1901 の Y, S 1912 および S 3902 の Y, S 3944 参照)、大入賞口開放後フラグがセットされたこと (特別可変入賞球装置 20 が閉鎖状態に制御されたこと) にもとづいて可変入球装置 22 が閉鎖状態に制御される (ステップ S 2901 の Y, S 2924 参照)。従って、この実施の形態では、可変入球装置 22 は、特別可変入賞球装置 20 が開放状態に制御される周期と全く同様の周期により開放状態に制御される。

【0357】

また、この実施の形態では、図 21 に示す大入賞口開放中処理で示したように、大当たり遊技のラウンド中に特別可変入賞球装置 20 への遊技球の入賞数が所定数 (本例では、10 個) に達すると特別可変入賞球装置 20 を閉鎖状態に制御する (ステップ S 1462 の Y, S 1465 参照) のに対して、図 37 に示すラウンド中処理ではそのような処理は行わず、可変入球装置 22 に入球した遊技球が所定数に達しても可変入球装置 22 を閉鎖状態に制御する処理は行わない。そのような構成により、この実施の形態では、可変入球装置 22 への遊技球の入球数には制限がないので、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

【0358】

なお、必ずしも可変入球装置 22 と特別可変入賞球装置 20 とが開放状態に制御される周期を全く同じ周期としなくてもよい。例えば、大当たり遊技中の全てのラウンドで可変入球装置 22 を開放状態に制御するのではなく、一部のラウンドのみ可変入球装置 22 を開放状態に制御する開放パターンを設けるなど複数種類の開放パターンを設けるように構成してもよい。また、例えば、インターバル期間中も可変入球装置 22 の開放状態を維持して大当たり遊技中にわたって継続して可変入球装置 22 を開放状態に制御する開放パターンを設けるように構成してもよい。

【0359】

また、例えば、大当たり遊技中に、保留記憶の中に大当たりとなるものがあるか否かを判定して大当たり遊技中の先読み予告演出を実行するように構成した遊技機において、大当たり遊技中にわたって継続して可変入球装置 22 を開放状態に制御する開放パターンで可変入球装置 22 を開放状態に制御することによって、保留記憶の中に大当たりとなるものがあることを予告するように構成してもよい。また、例えば、可変入球装置 22 の開放パターンを複数種類設けるように構成した場合には、いずれの開放パターンで可変入球装置 22 が開放状態に制御されたかによって、保留記憶の中に大当たりとなるものがある期待度が異なるように構成してもよい。また、例えば、保留記憶の中に大当たりとなるものがある期待度に応じて、可変入球装置 22 の開放中に実行する演出を異ならせるように構成してもよい。

【0360】

図 41 は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理 (ステップ S 807) を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、演出期間計測タイマの値を 1 減算する (ステップ S 971)。なお、演出期間計測タイマは、ラウンド後処理 (ステップ S 806 参照) において、大当たり遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する (ステップ S 972)。

【0361】

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

【0362】

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

10

【0363】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS972のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS978）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。

【0364】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS980）。

20

【0365】

図42は、本実施の形態における演出表示装置9の表示例を示す説明図である。図42に示す表示例は、15R確変大当たりが発生し、報知パターンがPt1である場合の表示例について示している。例えば、大当たり変動が終了すると、図42（A）に示すように、ファンファーレ演出が実行されるとともに、賞球報知410が開始され「2250 GET」が表示される。ラウンド1が開始されたときには、図42（B）に示すように状態表示412が「2250」から開始される。そして、大入賞口への遊技球の入賞が発生する度に状態表示412が更新され、9回の入賞が発生した場合には、図42（C）に示すように状態表示412が「2115」に変化される。その後、ラウンド1としての大入賞口の開放中に2個の遊技球が入賞した場合、1個目の遊技球の入賞にもとづいて状態表示412が「2100」に変化されるとともに、2個目の遊技球の入賞（ラウンド1としては1個目の遊技球の入賞であり、オーバー入賞）にもとづいては状態表示412が変化されないまま、ラウンド1が終了する（ステップS3920～S3924Aを参照）。この場合、図42（D）に示すように、状態表示412が「2100」として表示された状態でラウンド2が開始されることとなる。

30

【0366】

また、この実施の形態では、大当たり遊技中に、賞球報知に加えて、入賞役物50の普通入賞ゲート33を遊技球が通過し可変入球装置22に遊技球が入球した場合に、普通入賞獲得表示が表示される場合がある。図43は、普通入賞獲得表示の表示例を示す説明図である。図43に示すように、大当たり遊技中に、普通入賞ゲート33を遊技球が通過し可変入球装置22に遊技球が入球すると、演出表示装置9において普通入賞獲得表示500が表示される（ステップS2914参照）。図43に示す例では、普通入賞獲得表示として「+3」が表示され、大入賞口への入賞によって得られる賞球とは別に3個の賞球が得られたことを報知する表示が行われる。

40

【0367】

なお、この実施の形態では、普通入賞ゲート33を遊技球が通過し可変入球装置22に遊技球が入球したことにもとづいて「+3」などの普通入賞獲得表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変入球装置22に遊技球が入球するごとにスピーカ27から所定の入賞音を出力するように構成してもよい。また、例えば、演出表示装置9において所定のメータ表示を行い、可変入球装置22への遊技球の入

50

球に応じてメータの目盛が徐々に増加するような表示を行ってもよい。

【0368】

また、例えば、普通入賞ゲート33を遊技球が通過し可変入球装置22に遊技球が入球するごとに賞球数の累積数を表示するように構成してもよい。また、例えば、普通入賞ゲート33を通過し可変入球装置22に入球した遊技球の数を計数して表示するように構成してもよい。

【0369】

また、例えば、可変入球装置22に遊技球が入賞したことにもとづいて、賞球報知410の状態表示412に示される数値を3減算した数値に更新して表示するように構成してもよい。

10

【0370】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技媒体（本例では、遊技球）が通過可能な所定領域（本例では、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）と、遊技媒体が通過可能な所定領域とは異なる特殊領域（本例では、普通入賞ゲート33）と、遊技媒体が特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入部（本例では、可変入球装置22）とを備える。また、所定領域は、遊技媒体が通過することによって可変表示が開始されるとともに遊技媒体が付与される（本例では、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14への入賞にもとづいて第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示が開始されるとともに、1個の賞球が払い出される）。また、特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与される（本例では、普通入賞ゲート33の遊技球の通過にもとづいて3個の賞球が払い出されるが、図柄変動の開始契機とはならない）。そして、特殊領域を通過したが特殊進入部に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域（本例では、第2アウト口25）を備える。そのため、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。具体的には、通常第1アウト口26から排出される遊技球と混同されることを防止し、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

20

【0371】

なお、「遊技媒体が通過」とは、例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14のように遊技球が入賞するもの（入賞口に遊技球が入ってそのまま遊技機内に取り込まれ、賞球が払い出される）と、普通入賞ゲート33のように遊技球が通過するもの（ゲートを遊技球が通過するだけで遊技機内には取り込まれないが、賞球が払い出される）との両方を含む概念である。また、「遊技媒体が進入」とは、例えば、可変入球装置22のように遊技球が入球するものの賞球が払い出されないものを示す概念である。

30

【0372】

また、この実施の形態によれば、特殊排出領域とは異なる通常の排出領域（本例では、第1アウト口26）を備える。そして、特殊排出領域は、通常の排出領域と比較して特殊進入部の近傍に配置されている（本例では、図2に示すように、遊技領域7の下方に設けられた第1アウト口26と比較して、可変入球装置22に近い入賞役物50内部に設けられた第2アウト口25から排出される）。そのため、可変入球装置22に入球しなかった遊技球が排出されるまでの期間を短くして、入球せずに排出されることが認識されにくくすることにより、遊技者に対して損をしていないように見せることができる。

40

【0373】

また、この実施の形態によれば、特殊進入部は、所定状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されているときに遊技媒体が進入可能な状態（本例では、開放状態）に変化可能な可変進入装置（本例では、可変入球装置22）として形成されている。そのため、所定状態に制御されているときにおける興趣を向上させることができる。

【0374】

特に、この実施の形態では、所定状態として大当り遊技状態中に可変入球装置22が開放状態に制御されるので、特別可変入賞球装置20への入賞により得られる賞球に加えて、可変入球装置22に入球したときにも賞球が得られる（正確には普通入賞ゲート33を

50

通過したことにより賞球が得られるのであるが)ようにみせることができ、大当り遊技中において賞球が得られることに対する高揚感をさらに高めることができる。

【0375】

なお、この実施の形態では、所定状態が大当り遊技状態である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、確変状態や時短状態、高ベース状態など他の遊技状態を所定状態としてもよい。すなわち、例えば、確変状態に制御されているときに可変入球装置22を開放状態に制御するように構成したり、時短状態に制御されているときに可変入球装置22を開放状態に制御するように構成したりしてもよい。

【0376】

また、この実施の形態によれば、遊技媒体が入賞可能な第1状態(本例では、開放状態)と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態(本例では、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(本例では、特別可変入賞球装置20)を備え、有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御されているときに可変入賞手段を第1状態に変化させる。また、特殊進入部(本例では、可変入球装置22)を遊技媒体が進入可能な状態(本例では、開放状態)に変化させ、可変入賞手段を第1状態に変化させる周期と同様の周期により特殊進入部を遊技媒体が進入可能な状態に変化させる。そのため、特殊進入部が遊技媒体が進入可能な状態に変化する周期を遊技者に認識しやすくすることができる。

【0377】

また、この実施の形態によれば、可変入賞手段(本例では、特別可変入賞球装置20)を第1状態(本例では、開放状態)に変化させた後、少なくとも可変入賞手段に遊技媒体が所定数(本例では、10個)入賞することにもとづいて可変入賞手段を第2状態(本例では、閉鎖状態)に制御可能である。一方で、特殊進入部(本例では、可変入球装置22)を遊技媒体が進入可能な状態(本例では、開放状態)に変化させた後、特殊進入部に遊技媒体が所定数進入しても特殊進入部を遊技媒体が進入不能な状態(本例では、閉鎖状態)に変化させる制御を行わない。そのため、特殊進入部への遊技媒体の進入数には制限がないので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0378】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、入球検出スイッチ19からの検出信号を入力して可変入球装置22への入球を検出したり、ソレノイド17を駆動して可変入球装置22を開放状態に制御したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で、入球検出スイッチ19からの検出信号を入力して可変入球装置22への入球を検出したり、ソレノイド17を駆動して可変入球装置22を開放状態に制御したりするように構成してもよい。

【0379】

また、この実施の形態では、可変入球装置22は演出制御用マイクロコンピュータ100によって制御される部品であり、一種の演出用の役物として機能するものともいえる。そのため、可変入球装置22と同様または類似の遊技球が入球可能な可変入球装置を遊技盤6の盤面上に複数配置するように構成してもよい。

【0380】

また、この実施の形態によれば、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体(本例では、遊技球)が入賞可能な第1状態(本例では、開放状態)と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態(本例では、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(本例では、大入賞口)と、所定期間(本例では、29.5秒)が経過することまたは遊技媒体が所定数(本例では、10球)入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることが可能な単位遊技(本例では、ラウンド)を所定回数(本例では、15R確変大当りであれば15回、8R確変大当りであれば8回)実行する有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS305~S307を実行する部分)と、可変入賞手段に遊技媒体が入賞した場合に、所定の価値を付与する価値付与手段(

10

20

30

40

50

本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS32を実行する部分と、払出制御用マイクロコンピュータにおける賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する部分)と、有利状態において付与可能な価値に対応した報知を行う報知手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3304A, S3507, S3939Aを実行する部分)と、報知に対応した特定状態(本例では、「0」表示)へ向けて、可変入賞手段へ遊技媒体が入賞した場合に変化する状態表示を実行可能な状態表示手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2910A, S3924A, S3939Aを実行する部分)とを備え、状態表示手段は、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合、状態表示の変化を制限する(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3920のYであるとき、状態表示の変化を行わない)こととした。これにより、可変入賞手段へ遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に変化を制限するため、付与可能であるものとして報知した価値の大きさと、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさとで矛盾(例えば、オーバー入賞が発生した場合にも状態表示を変化させた場合には、付与可能であるものとして報知した価値の大きさよりも、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさの方が大きくなってしまふことがある)が生じることを防止することができる。

【0381】

なお、本実施の形態では、「状態表示」として、これから払い出す予定の賞球数(以下、「予定賞球数」ということがある)の値を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、既に払い出しを行った賞球数(以下、「払出済賞球数」ということがある)の値を「状態表示」として表示することとしてもよく、その場合には、値をカウントアップすることにより、状態表示を変化させることとなる。また、賞球数の値そのものではなく、賞球数の値を示すメータを「状態表示」として表示することとしてもよい。その場合も、予定賞球数の値を示すメータのゲージを減少させる変化を行うものであってもよいし、払出済賞球数の値を示すメータのゲージを増加させる変化を行うものであってもよい。また、賞球報知において表示した値を分母とし、予定賞球数の値または払出済賞球数の値を分子とした値の表示を増減させることにより「状態表示」の変化として行うこととしてもよい。また、キャラクタの表示態様が変化(例えば、キャラクタ自体の変化、キャラクタの模や色の変化)することを「状態表示」の変化として実行することとしてもよい。

【0382】

また、本実施の形態では、予定賞球数の値を「状態表示」として表示することとしたため「特定状態」が「0」表示であることとなったが、払出済賞球数の値を「状態表示」として表示することとした場合には「特定状態」が「2250」や「1200」といった表示となるものである。また、ゲージが減少するメータを「状態表示」として表示する場合には、該メータのゲージが最小値を示す状態が「特定状態」であり、ゲージが増加するメータを「状態表示」として表示する場合には、該メータのゲージが最大値を示す状態が「特定状態」である。

【0383】

また、本実施の形態では、ファンファーレ期間中に賞球報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、変動中(例えば、大当たりとなることが示された後)や、大当たり遊技状態におけるラウンドが開始された後に賞球報知を行うものであってもよい。

【0384】

また、本実施の形態では、報知手段は、付与可能な価値が最大であった場合には特定報知を行う(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3303をおこなった場合、ステップS3304において「2250 GET」といった表示を行う。具体的な値を含まない表示(例えば、「MAX GET」といった表示)を行うこととしても。)こととした。これにより、最大の価値が付与されることを遊技者が認識可能であるため、興趣の向上を図ることができる。

【0385】

なお、本実施の形態では、演出表示装置 9 において特定報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、スピーカ 27 や所定の発光部材を用いて特定報知を行うこととしてもよい。

【0386】

また、本実施の形態では、状態表示が特定状態に変化したときに特別演出を実行する特別演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、ステップ S2912, S3926 を実行する部分）を備えたこととした。これにより、遊技者に高揚感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0387】

なお、本実施の形態では、「特別演出」として、スピーカ 27 から特定の音声を出力することとしたが、これに限るものではない。例えば、演出表示装置 9 や所定の発光部材を用いた演出を「特別演出」として実行することとしてもよい。

【0388】

また、本実施の形態では、報知手段は、報知内容の異なる複数種類の報知（本例では、「2250 GET」、「1200 GET」）を、それぞれ異なるタイミング（本例では、ファンファーレ期間開始タイミング、ファンファーレ期間中の所定のタイミング）において実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ファンファーレ期間開始タイミングにステップ S3304A を実行するとともに、ファンファーレ期間中の所定のタイミング（ボタン操作を受け付けたとき、または有効期間が終了したタイミング）にステップ S3507 を実行可能である）こととした。これにより、興趣を向上させることができる。

【0389】

なお、報知タイミングについては、ファンファーレ期間中に限るものではない。例えば、変動中（例えば、大当たりとなることが示された後）や、大当たり遊技状態におけるラウンドが開始された後の所定のタイミングを報知タイミングとするものであってもよい。また、予め定められたタイミングにおいて報知を行うこととしてもよいし、状態表示が所定の態様（例えば、「0」表示）となったタイミングにおいて報知を行うこととしてもよい。

【0390】

また、本実施の形態では、1 の単位遊技において、遊技媒体が所定数を超えて可変入賞手段に入賞（本例では、オーバー入賞）したことに基づいて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、ステップ S3922 を実行する部分）を備え、特定演出実行手段は、所定数目の入賞（本例では、10 個目の入賞）と所定数目の入賞の後の入賞（本例では、11 個目の入賞や 12 個目の入賞や 13 個目の入賞）とが特定期間内（本例では、ラウンドが終了（大入賞口が閉鎖）されてから次のラウンドが開始されるまでの期間内、またはエンディング期間が開始されるまでの期間。所定の時間をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトするまでの期間であってよい。）において連続したときに、特定演出の実行を制限する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、既にオーバー入賞の発生を報知したことを示す報知済フラグがセットされているときには（ステップ S3921 の Y）、ステップ S3922 を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0391】

本実施の形態では、2 回目以降のオーバー入賞についてはオーバー入賞報知を実行しないことにより、「特定演出の実行を制限」することとしたが、具体的な制限態様についてはこれに限るものではない。例えば、2 回目以降のオーバー入賞を検知した場合に、一部のオーバー入賞報知を実行したり、出力の程度を抑えて該オーバー入賞報知を実行したり、1 回目のオーバー入賞報知よりも消極的なオーバー入賞報知を行うこととしてもよい。具体的には、1 回目のオーバー入賞発生時には発光部材をレインボー発光（例えば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる）制御を行う一方で、2 回目以降のオーバー入賞発生時には発光部材を単色発光（例えば、黄色に発光させる）制御を行うこととしても

よい。

【0392】

また、本実施の形態では、報知手段は、状態表示が特定状態に変化された後、さらに付与可能な価値に対応した特別報知（本例では、「1050 GET」）を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3937～S3939Aを行うことにより、ラウンド8までの各ラウンドで所定数（10球）以上ずつの入賞が発生することにより状態表示が「0」となった後に、残りの7ラウンド分の賞球報知として「1050 GET」を表示する）こととした。これにより、特定状態へ変化した場合であっても期待感を持続させることができる。

【0393】

また、本実施の形態では、「特別報知」として、付与可能な残り全ての価値を報知する（ラウンド9（残りラウンドが「7」であり、各ラウンドにおいて10個ずつ大入賞口に入賞した場合に「1050」の賞球を付与可能である状態）において「1050 GET」を上乗せ報知する）こととしたが、これに限るものではない。例えば、さらに10R確変大当たりが設けられているものであれば、15R確変大当たりまたは10R確変大当たりであればラウンド9において「300 GET」（ラウンド10までの残り2ラウンドにおける予定賞球数）を特別報知として表示し、15R確変大当たりであればラウンド11において更に「750 GET」を特別報知として表示するものであってもよい。なお、特別報知を行うタイミングについては、昇格成功演出を実行する次のラウンド開始時に限るものではなく、例えば、他のラウンド開始時であってもよいし、ラウンド中の所定のタイミングであってもよい。

【0394】

また、本実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100側が大当たり種別にもとづいて報知パターンを選択することとしたが、これに限るものではない。例えば、大当たりにおける大入賞口の開放態様と報知パターンとが対応付けられた大当たり種別が遊技制御用マイクロコンピュータ560側によって選択され、演出制御用マイクロコンピュータ100側が選択された大当たり種別に対応付けられた報知パターン（例えば、15R確変大当たりAであればPt1、15R確変大当たりBであればPt2、15R確変大当たりCであればPt3、8R確変大当たりAであればPt4、8R確変大当たりBであればPt5、15R確変大当たりAであればPt6）にもとづいて賞球報知および状態表示を行うこととしてもよい。

【0395】

また、本実施の形態では、オーバー入賞が発生した場合には状態表示を変化させないことにより、賞球報知により報知を行った値と矛盾が生じないようにしたが、オーバー入賞が発生した場合にも状態表示を変化させ、賞球報知により予め報知した賞球数を状態表示が超えた場合（例えば、状態表示が「0」となった状態で更に入賞が発生した場合）、所定の表示を行うことにより矛盾が生じないようにしてもよい。例えば、「∞」を表示したり、特殊な表示を行ったりすることとしてもよい。

【0396】

また、本実施の形態では、報知パターンとしてPt2が選択された場合には、有効期間中に1回の操作を検出したことにもとづいて賞球表示の値を「1200」から「2250」へ切り替え可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、2回以上の所定回の操作を検出したことにもとづいて賞球表示の値を「1200」から「2250」へ切り替えることとしてもよいし、1回の操作を検出する度に賞球表示を切り替えていくもの（例えば、プッシュボタン120への1回の操作を検出する度に賞球報知の値が所定値（例えば、「150」）ずつ増加してくもの。その場合、7回の操作を受け付けることにより「2250」に変化することとなる。）であってもよい。また、ボタン演出は設けられていないものであってもよい。

【0397】

また、所定の演出（例えば、大当たり図柄として「7」や奇数図柄を停止表示、またはブ

10

20

30

40

50

レミア演出)が発生した場合に特定の大当たり(例えば、15R確変大当たり)となる遊技機であれば、該所定の演出を実行した場合にはボタン演出を行わずに、付与する価値が最大である旨を示す特定報知(例えば、「2250 GET」、「MAX GET」)を行うこととしてもよい。

【0398】

また、具体的な演出例としては、ファンファーレ期間中にポイントが付された敵キャラクタ(例えば、賞球数に対応するポイントがそれぞれ付された複数のゾンビ)を表示することを「報知」として実行し、入賞が発生する毎に該敵キャラクタを撃破してポイントが付与されることを「状態表示の変化」として実行することとしてもよい。また、ファンファーレ期間中におけるボタン演出として、操作を検出する毎に敵キャラクタを撃破してポイントが付与されることとしてもよい。また、付されているポイントが異なる複数の敵キャラクタが設けられていることとしてもよい。例えば、15ポイントが付されているキャラクタAと、300ポイントが付されているキャラクタBとが設けられており、キャラクタAは1個の遊技球の入賞により撃破可能であり、キャラクタBは20個の遊技球の入賞により撃破可能(本実施の形態のように10個の遊技機の入賞を契機にラウンドを終了するものであれば、2回のラウンド分の入賞により撃破可能)であることとしてもよい。

10

【0399】

また、本実施の形態では、一のラウンドにおいて大入賞口を1回のみ開放可能であることとしたが、複数回開放可能であることとしてもよい。また、大入賞口の開放態様については、ラウンド毎に異なることとしてもよい。例えば、ラウンド1~ラウンド8においては

20

【0400】

大入賞口を29.5秒に亘り1回だけ開放し、ラウンド9~ラウンド15においては大入賞口を0.1秒に亘り2回開放することとしてもよい。

【0401】

また、本実施の形態では、1種類の賞球報知および状態表示が設けられていることとしたが、複数種類の賞球報知および状態表示が設けられていることとしてもよい。例えば、停止表示する大当たり図柄毎に、賞球報知および状態表示の種類が異なることとしてもよい。

30

【0402】

また、ボタン演出における有効期間の残り時間を報知するものであってもよい。例えば、「残り3秒」といった表示を行うこととしてもよいし、有効期間の残り時間を示すメータが減少していく表示を行うこととしてもよい。

【0403】

なお、上記の実施の形態では、大当たり種別として15R確変大当たりや8R確変大当たりなど確変大当たりのみを備える場合(図9(B),(C)参照)を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態(高ペース状態)にのみ制御され、確変状態には制御されない通常大当たり(この場合、大当たり遊技終了後に所定回数の変動表示を終了したことにともづいて時短状態(高ペース状態)を終了するようにすればよい)を大当たり種別として備えた遊技機に、上記の実施の形態で示した構成を適用してもよい。

40

【0404】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」~「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要ななく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互

50

に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【０４０５】

なお、上述した実施の形態について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（Ｖ入賞口）に遊技球が入賞（Ｖ入賞）したことにともづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機において適用することとしてもよい。

10

【０４０６】

また、本実施の形態では、発生した大当りの大当たり種別にもとづいて確変状態へ移行可能とするが、これに限るものではない。例えば、大入賞口内に遊技球が通過可能な特定領域が設けられており、大当たり中に該特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態へ移行する一方、大当たり中に該特定領域を遊技球が通過しなかった場合に通常状態へ移行するようなものであってもよい。その場合、大当たり種別によって特定領域への遊技球の通過しやすさを変化させることにより、実質的な確変大当たりおよび非確変大当たりを実現するものであってもよい。例えば、大当たり種別によって大入賞口の開放時間を異ならせることにより、特定領域への遊技球の通過のしやすさを変化させることとしてもよい。具体的には、大入賞口の開放時間が長い大当たり種別を特定領域へ遊技球が通過しやすい大当たり（実質的な確変大当たり）とし、大入賞口の開放時間が短い大当たり種別を特定領域へ遊技球が通過しにくい大当たり（実質的な非確変大当たり）としてもよい。

20

【０４０７】

なお、上記の実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ１００に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ１００に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ１００の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

30

40

【０４０８】

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

50

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

【0409】

なお、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの(すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの)も含む概念である。

【0410】

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

【0411】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定(先読み判定)を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で入賞時判定(先読み判定)を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)や変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定(先読み判定)を行うように構成してもよい。

【0412】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0413】

また、上記の実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0414】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

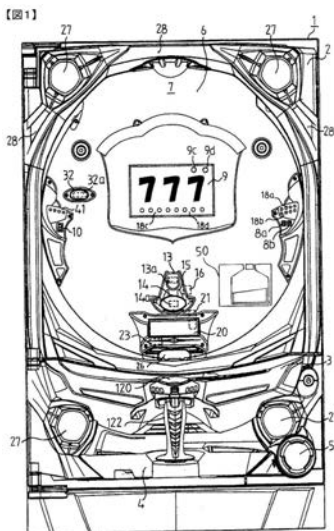
【0415】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 2 2 可変入球装置
- 2 5 第2アウト口
- 2 6 第1アウト口
- 2 7 スピーカ
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 3 3 普通入賞ゲート
- 5 0 入賞役物
- 5 1 副演出表示装置
- 5 6 C P U
- 7 0 音声出力基板
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

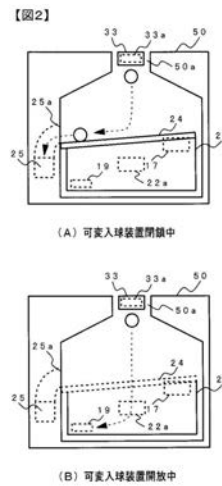
10

20

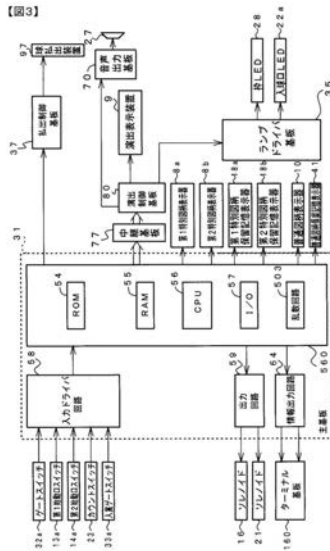
【図1】



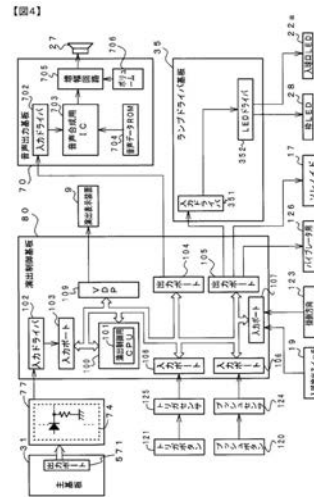
【図2】



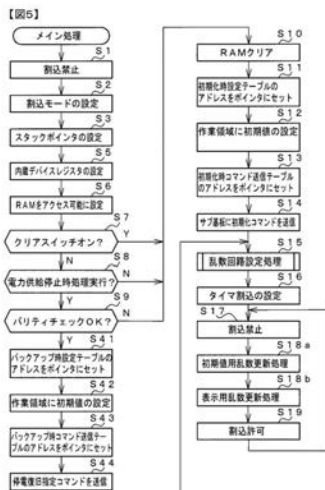
【図 3】



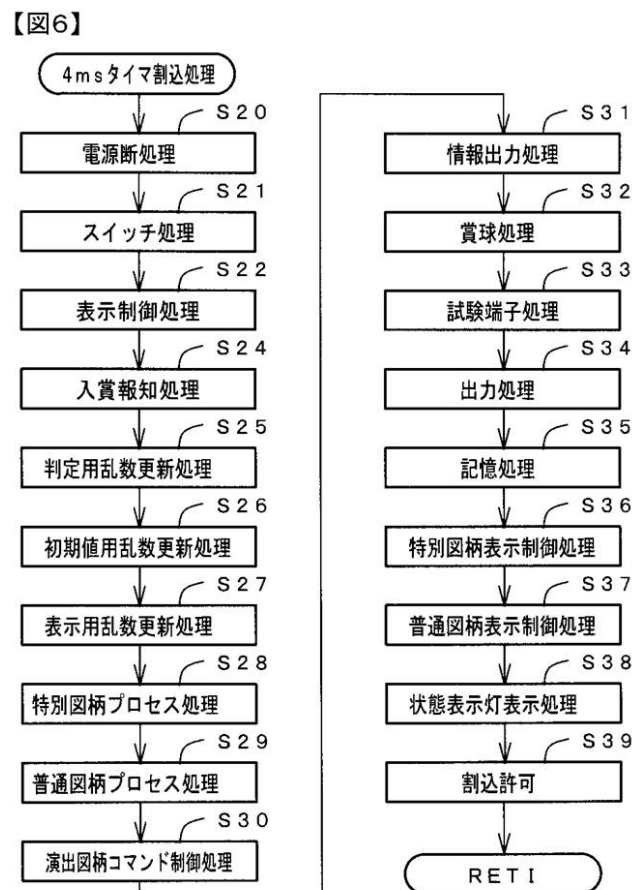
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

【図7】

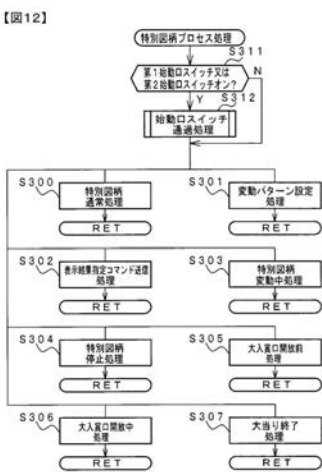
区画番号	区画名(ランダム)	特定通過	ランダム通過	通過回数(秒)	備考
はずれ	ランダムA1-1	なし	なし	7.25	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA1-2	なし	なし	3.00	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA1-3	あり	なし	8.25	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA1-4	ランダム(1回)	なし	10.25	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA2-1	なし	ランダム	13.75	ランダム1回で済む
	ランダムA2-2	なし	ランダム	10.25	ランダム1回で済む
	ランダムA2-3	ランダム(1回)	ランダム	10.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA2-4	ランダム(2回)	ランダム	11.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA3-1	ランダム(1回)	ランダム	32.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムA3-2	ランダム(2回)	ランダム	35.50	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
大当たり	ランダムB1-1	なし	ランダム	22.75	ランダム1回で済む
	ランダムB1-2	なし	ランダム	25.50	ランダム1回で済む
	ランダムB1-3	なし	ランダム	12.75	ランダム1回で済む
	ランダムB1-4	なし	ランダム	25.50	ランダム1回で済む
	ランダムB2-1	ランダム(1回)	ランダム	10.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムB2-2	ランダム(2回)	ランダム	11.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムB2-3	ランダム(1回)	ランダム	32.75	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムB2-4	ランダム(2回)	ランダム	35.50	通過回数ではずれ、再挑戦1回で済む
	ランダムB3-1	なし	ランダム	22.75	ランダム1回で済む
	ランダムB3-2	なし	ランダム	25.50	ランダム1回で済む

【図 8】

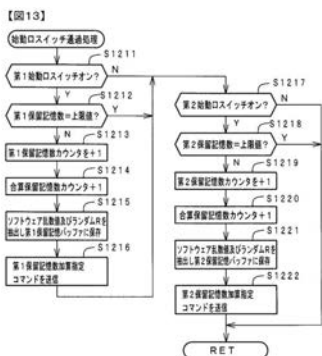
【図8】

区画	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり確率決定	0.04秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン増殖処理	0.04秒毎に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン決定	0.04秒毎に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄決定	0.04秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム初回通過処理	全リセットに1ずつ加算

【図 12】



【図 13】



【図 9】

【図9】

大当たり判定テーブル

大当たり判定値 (ランダムR (0-999) と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/300)

(A)

大当たり判定テーブル (第1特別図柄用)

大当たり判定値 (ランダム1 と比較される)	
15 R 確変大当たり	8 R 確変大当たり
0~9	10~39

(B)

大当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

大当たり判定値 (ランダム1 と比較される)	
15 R 確変大当たり	8 R 確変大当たり
0~29	30~39

(C)

【図 10】

【図10】

MODE	EXT	名称	内容
8	0	X 変動パターンX指定	演出図柄の変動パターンX指定 (XX=変動パターン番号)
8	0	1 表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8	0	2 表示結果2指定 (15 R 確変大当たり指定)	15 R 確変大当たり決定されていることの指定
8	0	3 表示結果3指定 (8 R 確変大当たり指定)	8 R 確変大当たり決定されていることの指定
8	0	1 第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8	0	2 第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8	0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9	0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9	0	待機画面指定	待機画面を表示することの指定
9	0	待機画面表示指定	待機画面表示の指定
A	0	1 大当たり開始指定	大当たりのファンファーレ画面を表示することの指定
A	1	XX 大入賞口開放指定	XXが有効な大入賞口開放指定 (XX=0: 第1~第9)
A	2	XX 大入賞口開放後指定	XXが有効な大入賞口開放後指定 (XX=0: 第1~第9)
A	3	0 大当たり終了指定	大当たり終了画面を表示することの指定
A	4	0 大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

【図 11】

【図11】

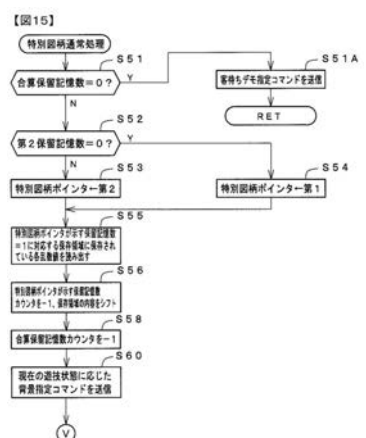
MODE	EXT	名称	内容
B	0	0	遊技状態通常指定
B	0	1	遊技状態通常指定
C	0	0	第1保留記憶加算指定
C	1	0	第1保留記憶加算指定
C	2	0	第1保留記憶減算指定
C	3	0	第1保留記憶減算指定

【図 14】

【図14】

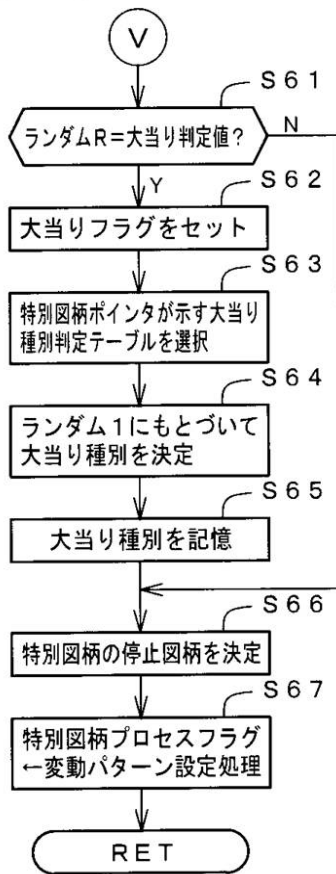
第1保留記憶パワファ	第2保留記憶パワファ
第1保留記憶数=1に上置した保留領域	第2保留記憶数=1に上置した保留領域
第1保留記憶数=2に上置した保留領域	第2保留記憶数=2に上置した保留領域
第1保留記憶数=3に上置した保留領域	第2保留記憶数=3に上置した保留領域
第1保留記憶数=4に上置した保留領域	第2保留記憶数=4に上置した保留領域

【図 15】



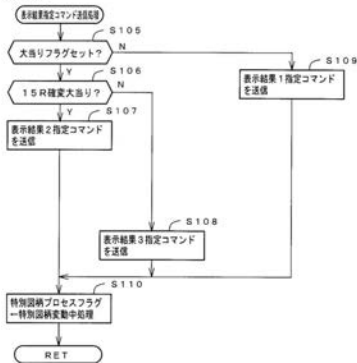
【図 16】

【図 16】



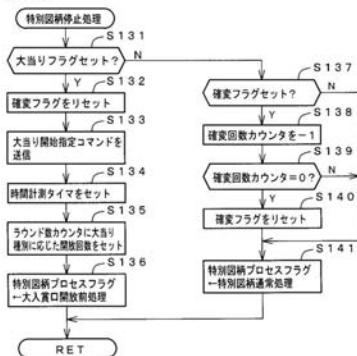
【図 18】

【図 18】



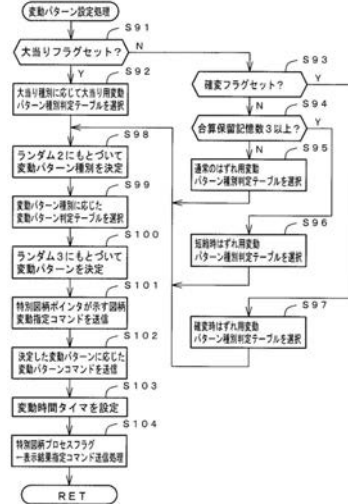
【図 19】

【図 19】



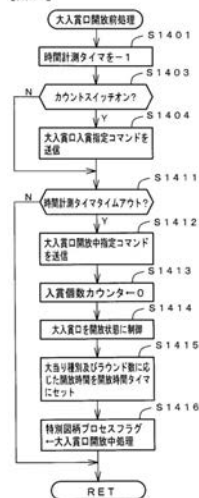
【図 17】

【図 17】



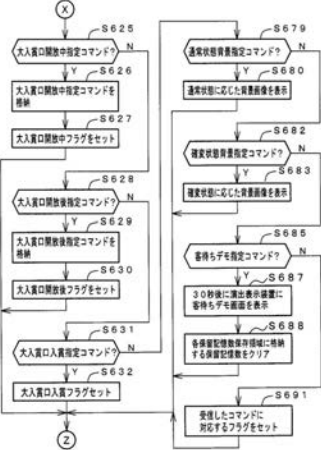
【図 20】

【図 20】



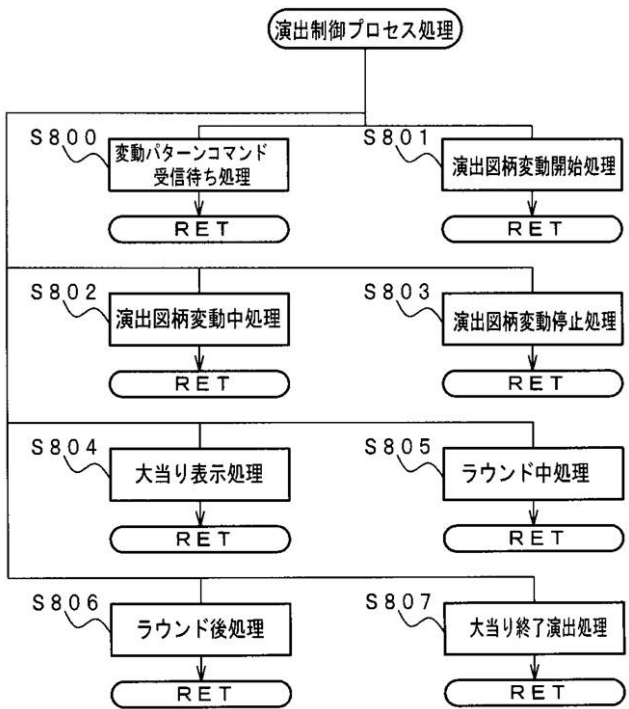
【図27】

【図27】



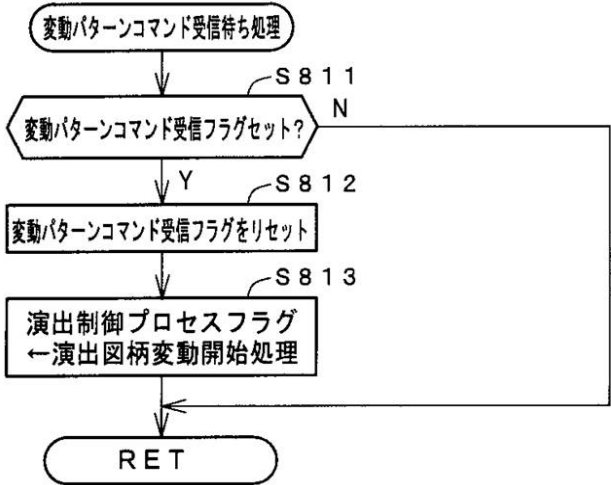
【図28】

【図28】



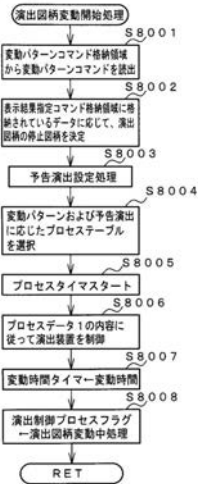
【図29】

【図29】



【図30】

【図30】



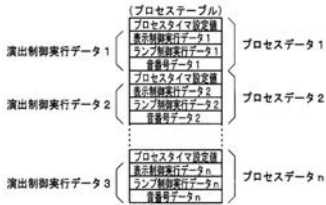
【図31】

【図31】

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
1SR確定大当たり 8R確定大当たり	大当たり図柄	左右の同じ図柄の揃い

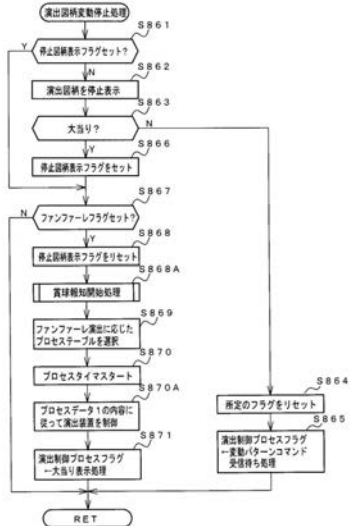
【図 3 2】

【図32】



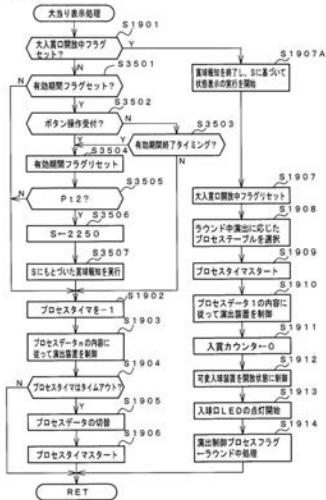
【図 3 3】

【図33】



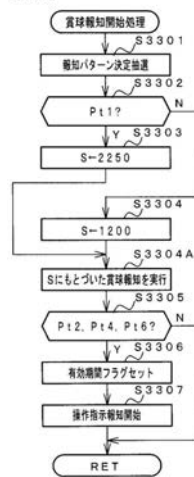
【図 3 6】

【図36】



【図 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】

(a) 第1演出パターン決定抽選テーブル(15R確定大当り)

演出パターン名	ファンファーレ表示	ボタン演出	音源演出	選択割合
Pt1	2250	X	X	40%
Pt2	1200~2250	O	X	30%
Pt3	1200	X	成功	20%
Pt4	1200~1200	O	成功	10%

(b) 第2演出パターン決定抽選テーブル(8R確定大当り)

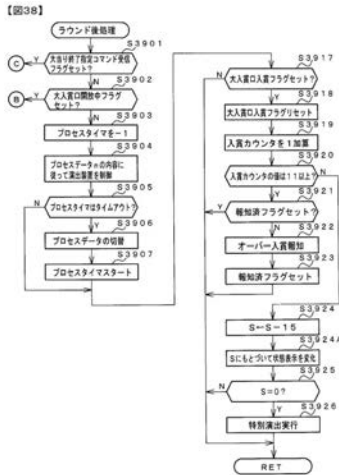
演出パターン名	ファンファーレ表示	ボタン演出	音源演出	選択割合
Pt5	1200	X	失敗	30%
Pt6	1200~1200	O	失敗	70%

【図 3 7】

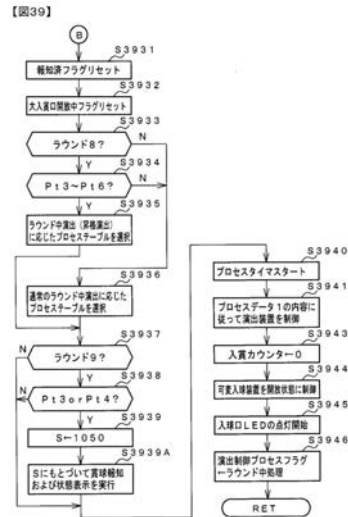
【図37】



【図 38】

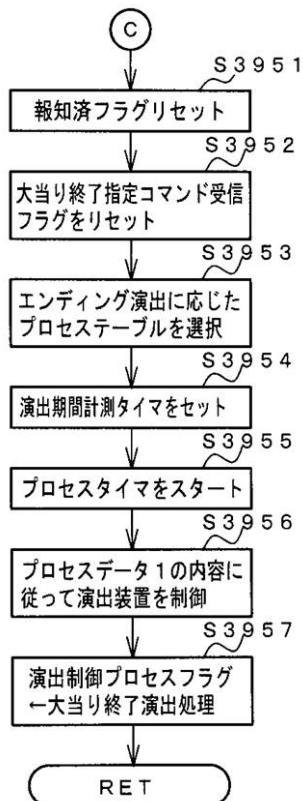


【図 39】



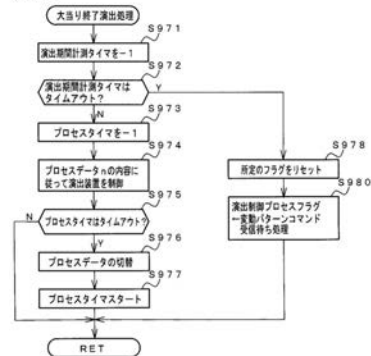
【図 40】

【図40】

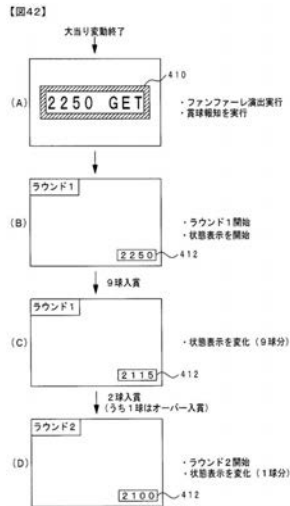


【図 41】

【図41】



【図 4 2】



【図 4 3】

