

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6381568号  
(P6381568)

(45) 発行日 平成30年8月29日 (2018. 8. 29)

(24) 登録日 平成30年8月10日 (2018. 8. 10)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 108 頁)

(21) 出願番号 特願2016-53488 (P2016-53488)  
 (22) 出願日 平成28年3月17日 (2016. 3. 17)  
 (65) 公開番号 特開2017-164346 (P2017-164346A)  
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017. 9. 21)  
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017. 4. 21)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号  
 (74) 代理人 100182707  
 弁理士 小原 博生  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株  
 式会社三共内  
 審査官 井上 昌宏

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、  
 前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と

、  
 前記決定手段による決定にもとづいて、特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記特定演出の実行を示唆する特定示唆演出を実行可能な特定示唆演出実行手段と、

前記判定手段による判定にもとづいて、前記特定示唆演出の実行を示唆する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として第 1 特定演出と該第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 特定演出とを実行可能であり、

前記特定示唆演出実行手段は、前記第 1 特定演出よりも前記第 2 特定演出の実行を示唆する度合いが大きくなるように前記特定示唆演出を実行可能であり、

前記特別示唆演出実行手段は、有利度の異なる複数の演出態様のうちいずれかの演出態様にて前記特別示唆演出を実行可能である

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

第 1 演出装置および第 2 演出装置と、

前記第 1 演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第 1 変化演出と、前記第 1 演出装置と前記第 2 演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第 2 変化演出とを実行可能な変化演出実行手段とを備え、

前記第 1 変化演出が実行されたときと前記第 2 変化演出が実行されたときとで、特定表示の表示態様が増加する割合が異なる

ことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、特定の入賞領域（「始動領域」ともいう。）に遊技媒体が入賞した場合に識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な有利状態に制御可能になるように構成されたものがある。

20

【0003】

有利状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、有利状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を遊技媒体が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。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遊技媒体が入賞しやすい有利状態（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。各開放について開放時間（例えば 30 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。

30

【0005】

また、始動領域に遊技媒体が入賞した場合に所定情報を保留記憶として記憶し、保留記憶に対応する変動が開始される前に、該保留記憶に対して予告演出（いわゆる、先読み演出）を実行可能な遊技機がある。そういった遊技機において、始動入賞時に先読み予告演出の内容を決定するものがあった。例えば、予告対象の変動より前にプレゼントボックスを表示し、該プレゼントボックスを予告対象の変動において開封して中身を表示する先読み予告演出を実行可能であり、予告対象の変動に対応する始動入賞時に該プレゼントボックスの中身を決定する遊技機があった（例えば、特許文献 1 参照。）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2014 - 226285 号公報（図 35，図 51）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

## 【 0 0 0 7 】

しかしながら、上述した遊技機において、始動入賞時に先読み予告演出の内容を決定するため、状況に応じて好適な演出を実行することができなかった。

## 【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、状況に応じて好適な演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 9 】

(手段1) 本発明の請求項1による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS61, S62を実行する部分)と、決定手段の決定よりも前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS1217A, S1217Bを実行する部分)と、決定手段による決定にもとづいて、特定演出(例えば、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチA, B)を実行するか否かを決定する特定演出決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS4301を実行する部分や、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS101を実行する部分)と、特定演出決定手段の決定結果にもとづいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS8006, S8105を実行する部分)と、特定演出決定手段の決定結果にもとづいて特定演出の実行を示唆する特定示唆演出(例えば、小窓演出における特定示唆表示(小窓表示部9eにおける「役物」、「群」、「擬似連」、「SPリーチA」、「SPリーチB」といった文字の表示))を実行可能な特定示唆演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS4510を実行する部分)と、判定手段による判定にもとづいて、特定示唆演出の実行を示唆する特別示唆演出(例えば、小窓演出における特別示唆表示(小窓表示部9eにおける「Waiting」といった文字の表示))を実行可能な特別示唆演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3808を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、特定演出として第1特定演出と第1特定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第2特定演出とを実行可能であり、特定示唆演出実行手段は、第1特定演出よりも第2特定演出の実行を示唆する度合いが大きくなるように特定示唆演出を実行可能であり、特別示唆演出実行手段は、有利度の異なる複数の演出態様(例えば、大当りに対する信頼度の異なる「赤色」、「白色」)のうちいずれかの演出態様にて特別示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3807の抽選結果にもとづいてステップS3808を実行可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定示唆演出が決定手段による決定にもとづいて実行されるため、状況に応じて好適に演出を実行することができる。また、演出効果を向上させることができる。

また、本発明の請求項2による遊技機は、請求項1記載の遊技機において、第1演出装置(例えば、副表示装置9S(サブ表示装置))および第2演出装置(例えば、演出表示装置9(メイン表示装置))と、第1演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(例えば、第1保留変化予告演出(作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5))と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(例えば、第2保留変化予告演出(作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6))とを実行可能な変化演出実行手段とを備え、第1変化演出が実行されたときと第2変化演出が実行されたときとで、特定表示の表示態様が変化する割合が異なることを特徴とする。

## 【 0 0 1 0 】

(手段2) 手段1において、特別示唆演出実行手段による特別示唆演出の実行と、特定

10

20

30

40

50

示唆演出実行手段による特定示唆演出の実行との間の期間において中間演出（例えば、小窓演出における中間表示（小窓表示部 9 e における「Loading」といった文字の表示））を実行可能な中間演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、ステップ S 4318, S 4507 を実行する部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

#### 【0011】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、特定演出実行手段は、複数種類の特定演出（例えば、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチ A, B）を実行可能であり、判定手段は、予告対象である可変表示において少なくとも複数種類の特定演出うちのいずれかの特定演出が実行されるか否かを判定可能であり（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 3803 を実行することにより、始動入賞時に受信する変動カテゴリコマンドにもとづいて、少なくともスーパーリーチとなる変動であるか否かを判定する）、特別示唆演出実行手段は、判定手段により少なくともいずれかの特定演出が実行されると判定されたことにもとづいて特別示唆演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 3803 の Y である場合にステップ S 3808 を実行可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の期待感を向上させることができる。

#### 【0012】

（手段 4）手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、有利度の異なる複数の演出態様（例えば、大当りに対する信頼度の異なる「赤色」、「白色」）のうちいずれかの演出態様にて特別示唆演出を実行可能である（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 3807 の抽選結果にもとづいてステップ S 3808 を実行可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

#### 【0013】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のいずれかにおいて、特定示唆演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、「変動開始直後」、「対象演出直前」）のうちいずれかのタイミングにて特定示唆演出を実行可能である（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 4508 の Y であるときにステップ S 4510 を実行することにより、変動開始タイミングおよび示唆対象演出を実行する 3 秒前のタイミングのうちいずれかのタイミングにて中間表示を開始し、該中間表示の開始から 1 秒が経過した時点で特定示唆表示を実行可能である。図 49 および図 50 参照。）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者を特定示唆演出の実行タイミングに注目させることができる。

#### 【0014】

（手段 6）手段 1 から手段 5 のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段により特別示唆演出が実行され、特定演出が実行されないことがある（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変形例 1 において、ステップ S 5201 ~ S 5204 を実行することにより、特別示唆表示を行った場合であっても特定示唆表示を行わずにノイズ表示を行うことがある）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者を特定演出が実行されるか否かに注目させることができる。

#### 【0015】

（手段 7）手段 1 から手段 6 のいずれかにおいて、第 1 演出装置（例えば、副表示装置 9 S（サブ表示装置））および第 2 演出装置（例えば、演出表示装置 9（メイン表示装置））と、第 1 演出装置を用いて特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば、副表示装置 9 S に設けられた合算保留記憶表示部 18 c）と、特定表示の表示態様を変化可能な変化演出（例えば、保留変化予告演出）を実行可能な変化演出実行手段（例えば、変形例 2 の演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、先読み予告決定処理（ステップ S 800A）において保留変化予告演出の実行を設定し、演出図柄変動開始処理（ステップ S 802）において、設定した保留変化予告演出を実行する部分。）とを備え、変化演出実行手段は、第 1 演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第 1 変化演出（例えば、

10

20

30

40

50

第 1 保留変化予告演出（作用演出 A を伴う保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 3、保留変化予告演出 5）と、第 1 演出装置と第 2 演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第 2 変化演出（例えば、第 2 保留変化予告演出（作用演出 B を伴う保留変化予告演出 2、保留変化予告演出 4、保留変化予告演出 6））とを実行可能であり、第 1 変化演出または第 2 変化演出のいずれが実行されて特定表示の表示態様に変化したかに応じて有利度が異なる（例えば、図 5 6 に示すように、第 2 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合には、第 1 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）こととしてもよい。そのような構成によれば、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図 5】4 ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

20

【図 8】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

30

【図 17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 20】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 21】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 26】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。

40

【図 27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 29】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 30】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 31】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 32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 6】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

【図 3 7】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】小窓演出実行抽選テーブルおよび表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 4 0】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 4 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 4 3】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 4 4】予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】予告演出実行抽選テーブル、示唆内容決定抽選テーブルおよび特定示唆タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 4 6】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】小窓演出における表示例を示す説明図である。

【図 4 9】特定示唆タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 5 0】特定示唆タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 5 1】変形例 1 における、先読み予告決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】変形例 1 における、予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】変形例 1 における、特定示唆表示実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 5 4】変形例 1 における、演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】変形例 1 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 5 6】変形例 2 における、保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 5 7】変形例 2 における、保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 5 8】変形例 2 における、保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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

10

20

30

40

50

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 8 a 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 8 b 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。

10

#### 【 0 0 2 1 】

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、大当たり図柄（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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、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た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、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

#### 【 0 0 2 2 】

演出表示装置 9 の表示画面の右上部には、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 3 】

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も、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

30

40

#### 【 0 0 2 4 】

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 5 】

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

50

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。なお、「可変表示が同期する」とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 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。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（通常大当りや確変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。）で点灯されたままになる。第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（通常大当りや確変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。）で点灯されたままになる。なお、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d 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。

10

## 【 0 0 2 6 】

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。

20

## 【 0 0 2 7 】

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 9 c , 9 d 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

## 【 0 0 2 8 】

遊技盤 6 における下部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）8 a 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 8 a 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 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

40



## 【 0 0 2 9 】

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 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、0 0 ~ 9 9 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。

## 【 0 0 3 0 】

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

10

## 【 0 0 3 1 】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b 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。

## 【 0 0 3 2 】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 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）が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、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

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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

30

40

## 【 0 0 3 5 】

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

## 【 0 0 3 6 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動

50

入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【 0 0 3 7 】

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 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 0 3 8 】

第 1 特別図柄表示器 8 a の側方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での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。

10

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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 9 a と第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 9 b とが設けられている。なお、この実施の形態では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、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。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に並べて表示されるとともに、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

30

【 0 0 4 1 】

また、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a および第 2 保留記憶表示部 9 b として、矩形の表示領域が確保されており、それぞれ、矩形の表示領域として確保された第 1 保留記憶表示部 9 a および第 2 保留記憶表示部 9 b の内部に保留記憶数分の保留表示が表示される。従って、この実施の形態では、保留記憶数が 0 であっても、第 1 保留記憶表示部 9 a や第 2 保留記憶表示部 9 b が全く表示されないのではなく、第 1 保留記憶表示部 9 a や第 2 保留記憶表示部 9 b を示す矩形の表示領域のみが表示されることになる。なお、そのような表示領域を設けずに、保留記憶数分の保留表示のみを表示するように構成してもよい。

40

【 0 0 4 2 】

なお、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示領域に第 1 保留記憶表示部 9 a および第 2 保留記憶表示部 9 b を設け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、第 1 保留記憶表示部 9 a および第 2 保留記憶表示部 9 b を L E D などの表示器を用いて実現するように構成されていてもよい。

【 0 0 4 3 】

また、演出表示装置 9 の表示画面の左上部においては、小窓表示部 9 e が表示可能とされている。小窓表示部 9 e では、後述する小窓演出（先読み予告演出）において、これか

50

ら実行する予告演出を示唆する表示が行われる。

【 0 0 4 4 】

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

10

【 0 0 4 5 】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

20

【 0 0 4 6 】

演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左側には、モータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 6 が回転すると移動する可動部材 7 8 が設けられている。この実施の形態では、可動部材 7 8 は、予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、可動物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において可動部材 7 8 が動作するようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

30

また、演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ 8 7 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 7 が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）7 9 a , 7 9 b が設けられている。演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b は、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b が動作するようにしてもよい。

【 0 0 4 8 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

40

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

50

遊技盤 6 の右側方には、普通図柄表示器 10 が設けられている。普通図柄表示器 10 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」および「×」）を可変表示する。

#### 【0051】

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。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 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。高確率状態。）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。

#### 【0052】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 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 LED 28 が設けられている。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8b において第 2 特別図柄の可変表

示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

#### 【0056】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8a, 8b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

#### 【0057】

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

#### 【0058】

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

#### 【0059】

また、この実施の形態では、高ベース状態に移行される場合には、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）にも移行される。そのように時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

#### 【0060】

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。

#### 【0061】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路53が内蔵されている。

10

#### 【0062】

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

20

#### 【0063】

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。

30

#### 【0064】

乱数回路53は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路53は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

#### 【0065】

乱数回路53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。

40

#### 【0066】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路53が更新する数値データの初期値として設定す

50

る。そのような処理を行うことによって、乱数回路 5 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 6 7 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 3 a、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 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 6 8 】

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 6 9 】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 0 】

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 1 】

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、遊技盤に設けられている装飾 LED 2 5、および枠側に設けられている枠 LED 2 8 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 7 2 】

図 3 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 3 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 7 3 】

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、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 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）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【 0 0 7 4 】

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 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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

10

20

30

40

50

。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。

【0075】

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画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

10

【0076】

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。

【0077】

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

20

【0078】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、演出羽根役物79a、79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

30

【0079】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0080】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDやランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0081】

ランプドライバ基板35において、LEDやランプを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLED/ランプドライバ352に入力される。LED/ランプドライバ352は、LEDやランプを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25などに電流を供給する。

40

【0082】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をス

50



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。

#### 【0083】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

10

#### 【0084】

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、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

#### 【0085】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

#### 【0086】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

30

#### 【0087】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

40

#### 【0088】

チェック結果が正常であれば、CPU 56 は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップ S41～S43 の処理）を行う。具体的には、ROM 54 に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55 内の領域）に設定する（ステップ 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

50

クアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0089】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS 43）。また、CPU 56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS 44）。そして、ステップS 14に移行する。なお、ステップS 44において、CPU 56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0090】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS 44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【0091】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0092】

また、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0093】

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

【0094】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS 10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタ

10

20

30

40

50

のカウンタ値のデータ)をそのままにしてもよい。また、ROM 54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)。

【0095】

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

【0096】

また、CPU 56は、サブ基板(主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。)を初期化するための初期化指定コマンド(遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)をサブ基板に送信する(ステップS13)。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0097】

また、CPU 56は、乱数回路53を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS14)。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路53にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0098】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間(例えば4ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0099】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周(普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0100】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される(ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出

10

20

30

40

50

を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0101】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

10

【0102】

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

20

【0103】

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

【0104】

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

30

【0105】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップS27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【0106】

40

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

【0107】

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

【0108】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、

50

払出制御基板 37 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 97 を駆動する。

【0109】





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

【0110】

また、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S32）。

10

【0111】

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

20

【0112】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S34）、処理を終了する。

【0113】

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

30

【0114】

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。

【0115】

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。

40

【0116】

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（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示

50

される場合もある)。

#### 【0117】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当りである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄(突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「135」)が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

#### 【0118】

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

#### 【0119】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態(高確率状態)に移行されるのみで時短状態(高ベース状態)を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

#### 【0120】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、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6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

#### 【0121】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3~ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3~ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3~スーパーPA3-4、スーパーPB3-3~スーパーPB3-4、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6

において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 6 に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4 を用いる場合には、再変動が 3 回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。

10

#### 【 0 1 2 2 】

なお、この実施の形態では、図 6 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 3 2 . 7 5 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 2 2 . 7 5 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。

20

#### 【 0 1 2 3 】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

( 2 ) ランダム 2 ( M R 2 ) : 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）

30

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

( 5 ) ランダム 5 ( M R 5 ) : 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）

#### 【 0 1 2 4 】

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。

40

#### 【 0 1 2 5 】

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

50

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演出の有無でグループ化してもよい。

#### 【 0 1 2 6 】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当り、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが擬似連や滑り演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。

#### 【 0 1 2 7 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 5 6 0 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。

#### 【 0 1 2 8 】

図 8 ( A ) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態 ( 確変状態でない遊技状態 ) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 8 ( A ) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8 ( A ) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 ( A ) に記載されている数値が大当り判定値である。

#### 【 0 1 2 9 】

図 8 ( B ) , ( C ) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) とがある。小当り判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) には、図 8 ( B ) に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) には、図 8 ( C ) に記載されている各数値が設定されている。また、図 8 ( B ) , ( C ) に記載されている数値が小当り判定値であ



る。

#### 【0130】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当りと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当りを設けなくともよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくともよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

10

#### 【0131】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路53のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8(B),(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(B),(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

#### 【0132】

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

30

#### 【0133】

図8(D),(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a,131bを示す説明図である。このうち、図8(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図8(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

40

#### 【0134】

大当り種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して2個の判定値が割

50

り当てられている（４０分の２の割合で突然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には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第１特別図柄用の大当たり種別判定テーブル１３１ａにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第２特別図柄用の大当たり種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない（すなわち、第１特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

#### 【０１３５】

なお、この実施の形態では、図８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態としての突然確変大当たり（２ラウンドの大当たり）と、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態としての通常大当たりおよび確変大当たり（１５ラウンドの大当たり）とに決定する場合があるとともに、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第１特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当たりであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第１特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第２特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第２特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第１特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第２特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第１特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第２特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も１５回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

#### 【０１３６】

この実施の形態では、図８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」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２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限られない。例えば、７ラウンドの大当たり遊技に制御する７Ｒ確変大当たりや、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「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」の３種類である場合を示しているが、３種類にかぎらず、例えば、４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３種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として２種類のみ設けられていてもよい。

#### 【０１３７】

「通常大当たり」とは、１５ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態（高ベース状態）に移行させる大当たりである（後述するステップＳ１６７，１６８参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を１００回終了すると時短状態が終了する（後述するステップＳ１６８，Ｓ１３７～１４０参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、１００回の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップＳ１３２参照）。

#### 【０１３８】

「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（高確率状態）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（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

【0139】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

【0140】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【0141】

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

【0142】

図9(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0143】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0144】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0145】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値

10

20

30

40

50

の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

#### 【0146】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150~251であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

#### 【0147】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別(スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)と、擬似連を伴わない変動パターン種別(スーパーPB3-3、スーパーPB3-4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。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

#### 【0148】

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

#### 【0149】

また、図9(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

#### 【0150】

図10(A)~(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0151】

なお、図10に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B~135Cを用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10(C)に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変

10

20

30

40

50

／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いる場合を示しているが、確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数ののはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

#### 【０１５２】

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

10

#### 【０１５３】

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

20

30

#### 【０１５４】

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

40

#### 【０１５５】

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

#### 【０１５６】

なお、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに

50

に遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１５７】

また、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～７９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１０（Ａ），（Ｂ）に示す例では１～７９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

【０１５８】

なお、この実施の形態では、図９に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に、図１０（Ｂ）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない１や２の場合でも（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数がより少ない０や１の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【０１５９】

図１１（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１６０】

なお、図 1 1 ( A ) に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。また、図 1 1 ( B ) に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図 1 1 ( B ) において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊 C A 4 - 1 は、擬似連や滑り演出を伴わない変動パターンである特殊 P G 1 - 1 と特殊 P G 2 - 1 を含むようにし、特殊 C A 4 - 2 は、擬似連や滑り演出を伴う特殊 P G 1 - 2、特殊 P G 1 - 3 および特殊 P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

10

**【 0 1 6 1 】**

図 1 2 は、ROM 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

20

**【 0 1 6 2 】**

図 1 3 および図 1 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X ( 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 X X に対応）。つまり、図 6 に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「( H )」は 1 6 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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X ( 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。

30

**【 0 1 6 3 】**

コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( H ) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当た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 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( 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 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( H ) を表示結果指定コマンドという。

**【 0 1 6 4 】**

コマンド 8 D 0 1 ( 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 8 D 0 2 ( 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。

40

**【 0 1 6 5 】**

コマンド 8 F 0 0 ( 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 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第 4 図柄の

50

可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 6 6 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。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 6 7 】

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 6 8 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始 1 指定コマンド、大当たり開始 2 指定コマンド、または小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」である場合には大当たり開始 1 指定コマンド（A 0 0 1 (H)）が用いられ、「通常大当たり」である場合には大当たり開始 2 指定コマンド（A 0 0 2 (H)）が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド（A 0 0 3 (H)）が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【 0 1 6 9 】

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。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 (H)）が送信され、大当たり遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A (H)）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。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1 (H)）が送信され、大当たり遊技中の第 1 0 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 3 0 A (H)）が送信される。

【 0 1 7 0 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了 1 指定コマンド：エンディング 1 指定コマンド）である。なお、大当たり終了 1 指定コマンド（A 3 0 1 (H)）は、「通常大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了 2 指定コマンド：エンディング 2 指定コマンド）である。なお、大当たり終了 2 指定コマンド（A 3 0 2 (H)）は、「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンド A 3 0 3 (H) は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり / 突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング 3 指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然確変大当

10

20

30

40

50



りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0171】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(時短状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(確変状態背景指定コマンド)である。

【0172】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC200(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC300(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

【0173】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0174】

(1) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0175】

(2) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0176】

(3) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0177】

(4) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0178】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンド(図柄指定コマンド)である。また、コマン

10

20

30

40

50

ド C 6 X X ( H ) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

#### 【 0 1 7 9 】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図 2 2 参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドの E X T データに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

#### 【 0 1 8 0 】

図 1 5 は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 5 に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、E X T データが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

20

#### 【 0 1 8 1 】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 0 ( H )」を設定した図柄指定コマンド（図柄 1 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 1 ( H )」を設定した図柄指定コマンド（図柄 2 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 2 ( H )」を設定した図柄指定コマンド（図柄 3 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 3 ( H )」を設定した図柄指定コマンド（図柄 4 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 4 ( H )」を設定した図柄指定コマンド（図柄 5 指定コマンド）を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定される E X T データと、表示結果指定コマンドに設定される E X T データとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

30

#### 【 0 1 8 2 】

図 1 6 および図 1 7 は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 6 および図 1 7 に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、E X T データに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

40

#### 【 0 1 8 3 】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ S 2 3 2 において、C P U 5 6 は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 7 9 となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 7 9 となる場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 0 ( H )」を設定した変動カテゴリ 1 コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値 1 ~ 7 9 の範囲には非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動カテゴリ 1 コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変

50

動パターン種別が非リーチC A 2 - 1となることを認識することができる。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、E X Tデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、E X Tデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、E X Tデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、E X Tデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、E X Tデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、E X Tデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、E X Tデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーC A 2 - 7となることを認識することができる。

#### 【0184】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～10、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

#### 【0185】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態や時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、C P U 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合(すなわち、非リーチC A 2 - 3の変動パターン種別となる場合)には、C P U 5 6は、E X Tデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合(すなわち、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別となる場合)には、E X Tデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

#### 【0186】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーC A 2 - 7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーC A 2 - 7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

#### 【0187】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、C P U 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74

となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

#### 【0188】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

#### 【0189】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251となる場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

#### 【0190】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

#### 【0191】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。

#### 【0192】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合や、大当り遊技中に第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップS1215A、S1216A参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、先読み予告演出を実行する。

#### 【0193】

演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100 ( 具体的には、演出制御用 CPU 101 ) は、主基板 31 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 13 および図 14 に示された内容に応じて画像表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 70 に対して音番号データを出力したりする。

#### 【 0194 】

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

10

#### 【 0195 】

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

#### 【 0196 】

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

20

#### 【 0197 】

図 13 および図 14 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 ( 変動 ) と第 2 特別図柄表示器 8b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示 ( 変動 ) とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

30

#### 【 0198 】

図 18 および図 19 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 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、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 13a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する ( ステップ S311 , S312 ) 。また、CPU 56 は、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する ( ステップ S313 , S314 ) 。そして、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。

40

#### 【 0199 】

50

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0200】

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

10

【0201】

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、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、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。

20

【0202】

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。

【0203】

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。

30

【0204】

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。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【0205】

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

50

、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、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 306 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、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 EXT 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。例えば、大当り遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 101（H））が送信され、大当り遊技中の第 10 ラウンドを実行する際には、ラウンド 10 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 10A（H））が送信される。

10

#### 【0206】

大入賞口開放中処理（ステップ S 306）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 305 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

20

#### 【0207】

大当り終了処理（ステップ S 307）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

#### 【0208】

小当り開放前処理（ステップ S 308）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 309 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

30

#### 【0209】

小当り開放中処理（ステップ S 309）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 308 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 310 に対応した値（この例では 10）に更新する。

40

#### 【0210】

小当り終了処理（ステップ S 310）：特別図柄プロセスフラグの値が 10 であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

#### 【0211】

図 20 は、ステップ S 312、S 314 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 20（A）は、ステップ S 312 の第 1 始動口スイッチ通過処理

50

を示すフローチャートである。また、図20(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0212】

まず、図20(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、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S1211A)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0213】

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S1212A)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S1213A)。次いで、CPU56は、乱数回路53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21(B)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S1214A)。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0214】

図21は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図21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。

【0215】

なお、この実施の形態では、大当り判定用乱数などの乱数値を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶する場合を示しているが、保留記憶として記憶する所定の情報は乱数値にかぎられない。例えば、大当り判定用乱数などにもとづいて大当りや小当りとするか否かをあらかじめ決定しておき、その決定結果を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶してもよい。

【0216】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1215A)。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する(ステップS1216A)。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば(すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば)、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

【0217】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がそ

10

20

30

40

50



の後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS 1 2 1 7 A）。そして、CPU 5 6は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄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 2 1 8 A）とともに、変動カテゴリ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 2 1 9 A）。また、CPU 5 6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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 0 A）。

【0 2 1 8】

なお、ステップS 1 2 1 8 A、S 1 2 1 9 Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3に始動入賞してステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して送信する。

10

【0 2 1 9】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8 A～S 1 2 2 0 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生してステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0 2 2 0】

ただし、ステップS 1 2 1 5 AまたはステップS 1 2 1 6 AでYと判定したことによりステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU 5 6は、ステップS 1 2 2 0 Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF（H）」）をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

20

【0 2 2 1】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 5 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 6 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS 1 2 1 7 Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

30

【0 2 2 2】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、1 5ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5参照）から大当り終了処理（ステップS 3 0 7参照）までの処理が実行されている状態である。

40

【0 2 2 3】

次に、図2 1（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4でるか否か）を確認する（ステップS 1 2 1 1 B）。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。

50

## 【0224】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)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S1213B)。次いで、CPU56は、乱数回路53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21(B)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S1214B)。なお、ステップS1214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

## 【0225】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(ステップS1217B)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄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S1218B)とともに、変動カテゴリ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S1219B)。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1220B)。

20

## 【0226】

なお、ステップS1218B、S1219Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方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。

## 【0227】

また、この実施の形態では、ステップS1218B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

30

## 【0228】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1215Aと同様の処理を行い、時短状態であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態(低ベース状態)である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

## 【0229】

また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1216Aと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい(すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい)。

40

## 【0230】

図22は、ステップS1217A、S1217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実

50

施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に先読み予告演出を実行する。

10

#### 【0231】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(A)の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

20

#### 【0232】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図8(B)、(C)に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(B)に示す小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(C)に示す小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

30

#### 【0233】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値とも一致しなければ(ステップS223のN)、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS224)。

40

#### 【0234】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う(ステップS225)。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か(具体的には、確変フラグや時短フラグがセットされているか否か)を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確

50

認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS 2 2 5で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS 6 1参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0 2 3 5】

そして、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかなかを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図1 6および図1 7に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0 2 3 6】

例えば、CPU 5 6は、遊技状態が確変状態や時短状態であると判定した場合には閾値2 1 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値2 1 9以下であるかなかを判定し、閾値2 1 9以下である場合（すなわち、1 ~ 2 1 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 8（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 1 9以下でない場合（すなわち、2 2 0 ~ 2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 9（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。

【0 2 3 7】

また、例えば、CPU 5 6は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値7 9以下であるかなかを判定し、閾値7 9以下である場合（すなわち、1 ~ 7 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 0（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値8 9以下である場合（すなわち、8 0 ~ 8 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 1（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値9 9以下である場合（すなわち、9 0 ~ 9 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 2（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値1 6 9以下である場合（すなわち、1 0 0 ~ 1 6 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 3（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値1 9 9以下である場合（すなわち、1 7 0 ~ 1 9 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 4（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 1 4以下である場合（すなわち、2 0 0 ~ 2 1 4である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 5（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 2 9以下である場合（すなわち、2 1 5 ~ 2 2 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 6（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 2 9以下でない場合（すなわち、2 3 0 ~ 2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 7（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。

【0 2 3 8】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値7 9以下であるかなかを判定した後に、閾値8 9以下であるかなかを判定するときには、前の順番の閾値以下の1 ~ 7 9の範囲内となることはなく、8 0 ~ 8 9の範囲であるかなかを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順

10

20

30

40

50

に 2 2 9、2 1 4、1 9 9、1 6 9、9 9、8 9 および 7 9 と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

【0 2 3 9】

なお、ステップ S 2 2 5 の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態（低確率 / 低ベース状態）における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別に関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0 2 4 0】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ S 2 2 3 の Y）、CPU 5 6 は、「小当たり」となることを示す EXT データ「0 4（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 2 7）。 10

【0 2 4 1】

次いで、CPU 5 6 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S 2 2 8）。なお、この実施の形態では、CPU 5 6 は、閾値 2 5 1 を設定するものとし、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 5 1 以下である（1 ~ 2 5 1 である）と判定して、変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 8（H）」を設定すると判定するものとする（図 1 7 参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのまま EXT データ「1 8（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。 20

【0 2 4 2】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 で大当たり判定用乱数（ランダム R）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム 1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップ S 2 2 9）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3 1 a を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b を用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。 30

【0 2 4 3】

次いで、CPU 5 6 は、大当たり種別の判定結果に応じた EXT データを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 3 0）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「通常大当たり」となることを示す EXT データ「0 1（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「確変大当たり」となることを示す EXT データ「0 2（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「突然確変大当たり」となることを示す EXT データ「0 3（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。 40

【0 2 4 4】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 9 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップ S 2 3 1）。

【0 2 4 5】

例えば、CPU 5 6 は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値 7 4 および 1 4 9 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 4 以下であるか否かを判定し、閾値 7 4 以下である場合（すなわち、1 ~ 7 4 である場合）には変動カテゴリコマンドの EXT データとして「1 0（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 1 4 9 以下である場合（すなわ 50

ち、75～149である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0246】

また、例えば、CPU56は、「確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合(すなわち、1～38である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値79以下である場合(すなわち、39～79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0247】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合(すなわち、1～100である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値100以下でない場合(すなわち、101～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0248】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0249】

なお、ステップS226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル(図9、図10参照)を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0250】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」～「0B(H)」、「10(H)」～「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0251】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 2 5 2 】

図 2 3 および図 2 4 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、CPU 5 6 は、最後に実行した変動表示を終了してから 3 0 秒が経過したか否かを確認する（ステップ S 5 1 A）。なお、最後に実行した変動表示を終了してから 3 0 秒が経過したか否かは、例えば、最初にステップ S 5 1 で Y と判定したときに所定のタイマに 3 0 秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。3 0 秒を経過していれば、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して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 B）、処理を終了する。なお、例えば、CPU 5 6 は、ステップ S 5 1 B 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。また、この実施の形態では、最後に実行した変動表示を終了してから 3 0 秒経過後に客待ちデモ指定コマンドを送信して、客待ちデモンストレーション表示を開始する場合を示しているが、3 0 秒にかぎらず、例えば、1 分経過後から客待ちデモンストレーション表示を開始するものであってもよい。

10

20

## 【 0 2 5 3 】

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 5 6 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S 5 4）。

30

## 【 0 2 5 4 】

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。

## 【 0 2 5 5 】

なお、この実施の形態で示したように第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図 2 2 に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態（高確率状態）における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップ S 2 2 0 の処理のみを実行し、ステップ S 2 2 1、S 2 2 2 の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第 2 特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

40

## 【 0 2 5 6 】

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 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 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、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 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対

50

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

【0257】

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

10

【0258】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= $n$  ( $n=2, 3, 4$ )に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= $n$  ( $n=2, 3, 4$ )に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数= $m$  ( $m=2\sim 8$ )に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数= $m-1$ に対応する保存領域に格納する。

20

【0259】

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。また、各合算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値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数=1~8の順番と一致するようになっている。

【0260】

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

30

【0261】

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

40

【0262】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2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

50



を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4 m s 経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4 m s 経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4 m s 経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2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。

#### 【0263】

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

10

#### 【0264】

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、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214B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や小当たり判定値（図8参照）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や小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、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

20

#### 【0265】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）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8（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時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8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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8（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S71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。

30

40

#### 【0266】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」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る。そして、大当たり遊技終了後、次の大当たりが発生したときにリセットされる。

#### 【0267】

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（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を

50

使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU 56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0268】

10

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

【0269】

ステップS71では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

20

【0270】

次いで、CPU 56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

30

【0271】

また、CPU 56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0272】

次いで、CPU 56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

40

【0273】

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

50

決定方法は、この実施の形態で示したものにかなない。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。

【0274】

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

【0275】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A~132C（図9（A）~（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

10

【0276】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

20

【0277】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、この実施の形態では、通常大当りにもとづく大当り遊技終了時に時短状態に移行されるときに時短フラグがセットされるとともに、確変大当りにもとづく大当り遊技終了時にも確変状態に移行されるときに時短状態にも移行されるときから時短フラグがセットされる。従って、ステップS95でYと判定された場合には、通常大当りにもとづく大当り遊技終了後に時短状態にのみ制御されているときに加えて、確変大当りにもとづく大当り遊技終了後に確変状態とともに時短状態に制御されているときがある。

30

【0278】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0279】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

40

【0280】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0281】

この実施の形態では、ステップS95~S99の処理が実行されることによって、遊技

50

状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、図10(C)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100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S102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される(図12参照)。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である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。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図10(C)参照)と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図10(B)参照)とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

10

#### 【0282】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合(例えば、0であるか、0または1である場合)には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A(図10(A)参照)を選択するようにしてもよい。

20

#### 【0283】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS100)。

#### 【0284】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B(図11参照)、はずれ変動パターン判定テーブル138A(図12参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS101)。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S101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S102)。なお、始動入賞のタイミングでランダム3(変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

#### 【0285】

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

40

#### 【0286】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS105)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)に対応した値に更新する(ステップS106)。

50

## 【0287】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定

10

## 【0288】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

20

## 【0289】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」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S111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

30

40

## 【0290】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

## 【0291】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

50

## 【 0 2 9 2 】

図 2 7 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6 は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップ S 1 1 2 1）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップ S 1 1 2 2 で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップ S 1 1 2 1 では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当たりを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当たり終了処理でリセットするようにすればよい。

10

## 【 0 2 9 3 】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 5 6 は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 1 2 2）。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

20

## 【 0 2 9 4 】

次いで、CPU 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 1 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1 1 2 6）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 2 7）。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停止処理（ステップ S 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップ S 1 1 2 8）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

## 【 0 2 9 5 】

図 2 8 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、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 3 1）。大当た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や、時短状態であることを示す時短フラグ、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップ S 1 3 2）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 3）。具体的には、大当たりの種別が「通常大当たり」である場合には大当たり開始 1 指定コマンド（コマンド A 0 0 1（H））を送信する。また、大当たりの種別が「確変大当たり」である場合には大当たり開始 2 指定コマンド（コマンド A 0 0 2（H））を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンド A 0 0 3（H））を送信する。なお、大当たりの種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM 5 5 に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

40

## 【 0 2 9 6 】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 4）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当たり」や「確変大当たり」の場合には 1 5 回。「突然確変大当たり」の場合には 2 回。）をセットする（ステップ S 1 3 5）。また、大当たり遊技における 1 ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として 0 . 1 秒がセットされ、通常大当たりや確変大当たりの場合には、ラウンド時間として 2 9 秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）に対応した値に更新

50

する（ステップS 1 3 6）。

【0 2 9 7】

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、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS 1 3 7）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU 5 6は、時短回数カウンタの値を- 1する（ステップS 1 3 8）。そして、CPU 5 6は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS 1 3 9）、時短フラグをリセットする（ステップS 1 4 0）。

【0 2 9 8】

次いで、CPU 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 1）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 3（H））を送信する（ステップS 1 4 2）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 4 3）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS 1 4 4）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 5）。

【0 2 9 9】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS 1 4 1のN）、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 6）。

【0 3 0 0】

図2 9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を確認し（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 4に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS 1 6 1）、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 2）。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了1指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））を送信し、「確変大当り」であった場合には大当り終了2指定コマンド（コマンドA 3 0 2（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 3（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

【0 3 0 1】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当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を確認する（ステップS 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0 3 0 2】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、今回終了する大当り遊技が通常大当りにもとづくものであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当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。通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば（ステップS 1 6 6のY）、CPU 5 6は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数カウンタに所定回数（本例では1 0 0回）をセットする（ステップS 1 6 8）。

【0 3 0 3】

通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば）、CPU 5 6は、確

10

20

30

40

50

変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0304】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。

【0305】

なお、この実施の形態では、以上の処理が実行されることによって、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御されることから、遊技状態として、通常状態（低確率／低ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態）、および確変状態（高確率／高ベース状態）の3つの状態があることになる。

【0306】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ／0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0307】

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

【0308】

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

10

20

30

40

50



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S 3 2）において、CPU 5 6は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

#### 【0309】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31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S 7 0 1）。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S 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用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S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

10

#### 【0310】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS 7 0 4）。

20

#### 【0311】

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S 7 0 5）。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。

#### 【0312】

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S 7 0 6）。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。

30

#### 【0313】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS 7 0 7）。その後、ステップS 7 0 2に移行する。

#### 【0314】

図32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。

40

#### 【0315】

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13および図14参照）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。

#### 【0316】

50

図33～図35は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0317】

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

10

【0318】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、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）。

【0319】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、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6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

【0320】

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

【0321】

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（コマンドA001～A002（H））であれば（ステップS621）、演出制御用CPU101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）。この場合、例えば、大当たり開始1指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始1指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり開始2指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする。

30

【0322】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA003（H））であれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。

【0323】

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（コマンドA301～A302（H））であれば（ステップS625）、演出制御用CPU101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S626）。この場合、例えば、大当たり終了1指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり終了2指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする。

40

【0324】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド（コマンドA303（H））であれば（ステップS627）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。

【0325】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS651

50

）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている図柄指定コマンド格納領域に一時格納する（ステップS652）。

【0326】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する（ステップS654）。

【0327】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS656）。また、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドとを、RAMに形成されている第1始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS657）。

10

【0328】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS658）、演出制御用CPU101は、RAMに形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS659）。また、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドとを、RAMに形成されている第2始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS660）。

20

【0329】

図36は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。このうち、図36(A)は、第1始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示し、図36(B)は、第2始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示している。図36(A)に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域には、第1保留記憶数の最大値（この例では4）に対応した領域（格納領域1～4）が確保されている。また、第2始動入賞時コマンド格納領域には、第2保留記憶数の最大値（この例では4）に対応した領域（格納領域1～4）が確保されている。この実施の形態では、図20の第1始動口スイッチ通過処理のステップS1218A～S1220Aおよび第2始動口スイッチ通過処理のステップS1218B～S1220Bで示したように、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドがセットで送信される。そのため、図36に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域および第2始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～4には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

30

【0330】

この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを受信したときに、それぞれ図柄指定コマンド格納領域および変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する。そして、保留記憶数加算指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第1保留記憶が1増加した場合であることが分かり、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第2保留記憶が1増加した場合であることが分かるので、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第1保留記憶数加算指定コマンドを第1始動入賞時コマンド格納領域に格納し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマ

40

50

ンドとともに第2保留記憶数加算指定コマンドを第2始動入賞時コマンド格納領域に格納する（なお、図36では、第1始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1～4の全ての格納領域にコマンドが格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1～4のうちの格納領域1のみにコマンドが格納されている例が示されている）。

#### 【0331】

なお、図36に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述するステップS664、S668で順次削除される。この場合、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先実行するので、まず、図36（B）に示す第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1の記憶内容が削除される。次いで、新たに第2保留記憶が発生しなければ、第1保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで図36（A）に示す第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、第1始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図36（A）に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域1に格納されている各コマンドが削除され、格納領域2に格納されている各コマンドが格納領域1にシフトされ、格納領域3に格納されている各コマンドが格納領域2にシフトされ、格納領域4に格納されている各コマンドが格納領域3にシフトされる。

#### 【0332】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理（図22参照）で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

#### 【0333】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップS662）。次いで、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示を1つ消去し、その消去した第1保留表示以降の残りの第1保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する（ステップS663）。例えば、第1保留記憶表示部9aの1つ目～3つ目の第1保留表示が点灯表示されていた場合には1つ目の第1保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた第1保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第1保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンド）を削除し、第1始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS664）。

#### 【0334】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS665）、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップS666）。次いで、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を1つ消去し、その消去した第2保留表示以降の残りの第2保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留記憶数表示を更新する（ステップS667）。例えば、第2保留記憶表示部9bの1つ目～3つ目の第2保留表示が点灯表示されていた場合には1つ目の第2保留表示を消去するとと

もに、2つ目に表示されていた第2保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第2保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、第2始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンド)を削除し、第2始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS668)。

#### 【0335】

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S669)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9における背景画面を通常状態に応じた背景画面(例えば、青色の背景色の背景画面)に変更する(ステップS670)。従って、この実施の形態では、遊技状態が通常状態(低確率/低ベース状態)である場合には、通常状態に応じた背景画面が表示されることによって通常状態に応じた演出モード(以下、通常演出モードともいう)に制御される。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする(ステップS671)。

10

#### 【0336】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば(ステップS672)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9における背景画面を時短状態に応じた背景画面(例えば、緑色の背景色の背景画面)に変更する(ステップS673)。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態(低確率/高ベース状態)である場合には、時短状態に応じた背景画面が表示されることによって時短状態に応じた演出モード(以下、時短演出モードともいう)に制御される。また、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする(ステップS674)。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットする(ステップS675)。

20

#### 【0337】

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S676)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9における背景画面を確変状態に応じた背景画面(例えば、赤色の背景色の背景画面)に変更する(ステップS677)。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態(高確率/高ベース状態)である場合には、確変状態に応じた背景画面が表示されることによって確変状態に応じた演出モード(以下、確変演出モードともいう)に制御される。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする(ステップS678)。

30

#### 【0338】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS679)。例えば、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、客待ちデモ指定コマンドを受信したことを示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。

#### 【0339】

図37は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出を実行するための先読み予告決定処理を実行する(ステップS800A)。

40

#### 【0340】

「先読み予告演出」とは、予告対象の変動が開始されるより前に開始される演出である。本実施の形態では、小窓表示部9eにおいて所定の表示を行う小窓演出を先読み予告演出として実行可能である。具体的に、「小窓演出」として、予告対象の変動において特定演出(スーパーリーチA、B、擬似連、群予告演出または役物予告演出)が実行されることを示唆する特定示唆表示(具体的に、「役物」、「群」、「擬似連」(「NEXT」と

50

してもよい)、「SPリーチA」、「SPリーチB」といった文字の表示)と、該特定示唆表示が実行されることを示唆する特別示唆表示(具体的に、「Waiting」と表示。「待機中」などの表示であってもよい。)と、特別示唆表示が行われてから特定示唆表示が行われるまでの期間に行われる中間表示(具体的に、「Loading」と表示。「読込中」などの表示であってもよい。)とが、小窓表示部9eにおいて行われる。

#### 【0341】

具体的に、本実施の形態では、特別示唆表示の実行タイミングは、予告対象の変動に対応する始動入賞が発生したタイミングである。特定示唆表示の実行タイミングは、予告対象の変動が開始された後の所定のタイミング(予告対象の変動が開始された直後(1秒後)、示唆対象の特定演出が開始される直前(2秒前))である。中間表示の実行タイミングは、特定示唆表示の実行タイミング(以下、「特定示唆タイミング」ということがある)の1秒前である。すなわち、予告対象の変動では、変動開始とともに中間表示を開始し、その1秒後に特定示唆表示を開始するパターンと、予告対象である特定演出の3秒前に中間表示を開始し、その1秒後から特定示唆表示を開始するパターンとがある。なお、特定示唆表示はいずれのパターンにおいても、特定演出が開始されてから1秒後に終了するものであるが、特定演出が開始されるタイミング、特定演出が終了されるタイミング、または予告対象の変動終了タイミングにて特定示唆表示を終了することとしてもよい。また、特定示唆表示を終了するタイミングにて小窓表示部9eの表示も終了することとするが、これに限るものではなく、特定示唆表示を終了しても継続して小窓表示部9eを表示することとしてもよい。なお、本実施の形態のように特別示唆表示、中間表示または特定示唆表示を行うときのみ小窓表示部9eの表示を行うこととしてもよいし、特別示唆表示、中間表示または特定示唆表示の実行の有無にかかわらず常に小窓表示部9eの表示を行うこととしてもよい。

#### 【0342】

ステップS800Aの後、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800~S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

#### 【0343】

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

#### 【0344】

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

#### 【0345】

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

#### 【0346】

演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）：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S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 3 4 7】

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

【0 3 4 8】

ラウンド中処理（ステップS 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS 8 0 7）に対応した値に更新する。

10

【0 3 4 9】

ラウンド後処理（ステップS 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 3 5 0】

大当り終了演出処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

20

【0 3 5 1】

図38は、先読み予告決定処理（ステップS 8 0 0 A）を示すフローチャートである。先読み予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、新たな始動入賞が発生して新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS 3 8 0 0）。具体的には、図36に示す第1始動入賞時コマンド格納領域または第2始動入賞時コマンド格納領域において新たなコマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生して新たに始動入賞時コマンドを受信したと判定することができる。新たに始動入賞時コマンドを受信していなければ、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

30

【0 3 5 2】

新たに始動入賞時のコマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、新たに受信した始動入賞時コマンドが第2保留記憶に対応するものであるか否かを判定する（ステップS 3 8 0 1）。具体的に、図36に示す第2始動入賞時コマンド格納領域において新たなコマンドが格納されていれば、第2保留記憶に対応するものであると判定する。新たに受信した始動入賞時コマンドが第2保留記憶に対応するものである場合には、演出制御用CPU101は、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS 3 8 0 2）。具体的には、時短状態フラグまたは確変状態フラグがセットされている場合には高ベース状態であると判定する。低ベース状態である場合には、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

40

【0 3 5 3】

高ベース状態である場合には、演出制御用CPU101は、受信した始動入賞時コマンドがスーパーリーチ大当りまたはスーパーリーチはずれを示すか否かを判定する（ステップS 3 8 0 3）。具体的には、第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1に、変動カテゴリ8指定コマンド、変動カテゴリ10指定コマンド、変動カテゴリ23指定コマンド、または変動カテゴリ26指定コマンドが格納されている場合には、受信した始動入賞時コマンドがスーパーリーチ大当りまたはスーパーリーチはずれを示すと判定する。受信した始動入賞時コマンドがスーパーリーチ大当りまたはスーパーリーチはずれを示さない場合には、そのまま先読み予告決定処理を終了する。これにより、本実施の形態では、非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ、ノーマルリーチ大当り、突然確変大当りおよび小当

50

りを予告対象とする小窓演出の実行は行わないこととしている。なお、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合（ステップS 3 8 0 0のY）であっても、既に大当たりやスーパーリーチはずれを示す保留記憶が記憶されている場合には、ステップS 3 5 0 4以降の処理を行うことなく先読み予告決定処理を終了することとしてもよい。これにより、大当たりやスーパーリーチはずれを跨いで小窓演出が実行されることを防止し、小窓演出の興趣の低下を防止することができる。

#### 【0354】

受信した始動入賞時コマンドがスーパーリーチ大当たりまたはスーパーリーチはずれを示す場合、演出制御用CPU 101は、既に小窓演出（先読み予告演出）が実行されていることを示す小窓フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 3 9 0 4）。セットされている場合、すなわち、小窓演出の実行中である場合には、そのまま先読み予告決定処理を終了する。これにより、異なる保留記憶を予告対象とする複数の小窓演出を同時に実行しないこととするが、これに限るものではない。例えば、一の小窓表示部を用いて複数の小窓演出を同時に実行可能であることとしてもよいし、複数の小窓表示部を用いて複数の小窓演出を同時に実行可能であることとしてもよい。

10

#### 【0355】

小窓フラグがセットされていない場合、すなわち、小窓演出の実行中でない場合、演出制御用CPU 101は、小窓演出の実行の有無を決定するための小窓演出実行抽選処理を実行する（ステップS 3 8 0 5）。具体的には、図39（a）に示す小窓演出実行抽選テーブルを用いて小窓演出の実行の有無を決定する。

20

#### 【0356】

図39（a）は、小窓演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図39（a）に示す小窓演出実行抽選テーブルには入賞時判定結果（大当たり、はずれ）に応じて小窓演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図39（a）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、小窓演出実行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。

#### 【0357】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合（図柄2指定コマンドまたは図柄3指定コマンドが受信された場合）、80%の割合で小窓演出を実行することが、20%の割合で小窓演出を実行しないことが、決定される。

30

#### 【0358】

また、例えば、入賞時判定結果がはずれである場合（図柄1指定コマンドが受信された場合）、20%の割合で小窓演出を実行することが、80%の割合で小窓演出を実行しないことが、決定される。

#### 【0359】

なお、本実施の形態では、高ベース状態における第2保留記憶の始動入賞が発生した場合のみ小窓演出実行抽選を実行する（すなわち、小窓演出を実行可能である）こととしたが、低ベース状態における第1保留記憶の始動入賞が発生した場合にも小窓演出実行抽選を実行する（すなわち、小窓演出を実行可能である）こととしてもよい。

40

#### 【0360】

ステップS 3 8 0 5の後、小窓演出を実行することが決定されなかった場合には（ステップS 3 8 0 6のN）、そのまま先読み予告決定処理を終了する。小窓演出を実行することが決定された場合には（ステップS 3 8 0 6のY）、演出制御用CPU 101は、特別示唆表示の表示態様を決定するための表示態様決定抽選を実行する（ステップS 3 8 0 7）。具体的には、図39（b）に示す表示態様決定抽選テーブルを用いて特別示唆表示の表示態様を決定する。

#### 【0361】

図39（b）は、表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図39（b）に示す表示態様決定抽選テーブルには入賞時判定結果（大当たり、はずれ）に応じて特別示唆表示

50



の表示態様（文字色が赤い「赤色」、文字色が白い「白色」）に対応する判定値が割り当てられているが、図39(b)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CPU101は、例えば、表示態様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。

#### 【0362】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合（図柄2指定コマンドまたは図柄3指定コマンドが受信された場合）、70%の割合で赤色が表示態様として決定され、30%の割合で白色が表示態様として決定される。

#### 【0363】

また、例えば、入賞時判定結果がはずれである場合（図柄1指定コマンドが受信された場合）、40%の割合で赤色が表示態様として決定され、60%の割合で白色が表示態様として決定される。

#### 【0364】

これにより、特別示唆表示における文字色が赤色である方が白色であるよりも高い信頼度を示すものである。

#### 【0365】

ステップS3807の後、演出制御用CPU101は、小窓表示部9eの表示（小窓表示）を開始するとともに、抽選結果に応じた表示態様にて特別示唆表示の実行を開始（すなわち、赤色または白色の文字で「Waiting」を小窓表示部9eに表示）し（ステップS3808）、小窓フラグをセットし（ステップS3909）、第2保留記憶数を残余回数Kにセットする（ステップS3810）。残余回数Kとは、小窓演出が終了するまでの残余変動回数を示している。すなわち、残余回数Kの値が「0」になった変動において小窓演出が終了することとなる。なお、小窓表示および特別示唆表示の表示開始タイミングとしては始動入賞時に限るものではない。例えば、次の変動を開始するタイミングや、それ以降のタイミングにおいて小窓表示および特別示唆表示を開始することとしてもよい。

#### 【0366】

図40は、図37に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図40に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

#### 【0367】

図41は、図37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

10

20

30

40

50

果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、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たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。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た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。

#### 【0368】

10

図42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42に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

#### 【0369】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。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。

20

#### 【0370】

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。

30

#### 【0371】

なお、演出図柄についても、大当た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）を大当たり図柄という。また、この実施の形態では、確変大当たりとなる場合には左中右が奇数図柄で揃った状態で停止表示されることから、奇数図柄は確変大当たりとなることを想起させる。そのように確変大当たりとなることを想起させる図柄を確変図柄という。一方、この実施の形態では、通常大当たりとなる場合には左中右が偶数図柄で揃った状態で停止表示されることから、偶数図柄は確変大当たりとならない（通常大当たりとなる）ことを想起させる。そのように確変大当たりとならないことを想起させる図柄を非確変図柄という。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。

40

#### 【0372】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（例えば、ステップアップ予告演出、可動物予告演出（「役物予告演出」ということもある）、群予告演出。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。

#### 【0373】

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

50

## 【 0 3 7 4 】

図 4 3 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 CPU 1 0 1 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

10

## 【 0 3 7 5 】

図 4 3 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ S 8 0 0 4 において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

## 【 0 3 7 6 】

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

20

## 【 0 3 7 7 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（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 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 0 0 6）。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP 1 0 9 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

## 【 0 3 7 8 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

## 【 0 3 7 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 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 S 8 0 0 7）。

40

## 【 0 3 8 0 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値にする（ステップ S 8 0 0 8）。

## 【 0 3 8 1 】

図 4 4 は、予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、各予告演出の実行の有無を決定するための予告演出実行抽選処理を行う（ステップ S 4 3 0 1）。ここでは、ステップアップ予告演出、群予告演出および役物予告演出の実行の有無を決定する。

50

## 【0382】

ステップアップ予告演出とは、ステップ1からステップ3まで段階的に発展可能であり、高い段階に発展するほど大当りに対する信頼度が高い演出である。また、ステップアップ予告演出は、演出表示装置9における3つの図柄表示エリアにおいて演出図柄が変動表示されているタイミング（リーチとなる変動においてはリーチが成立するよりも前のタイミング）において実行される演出である。なお、本実施の形態では、ステップアップ予告演出の演出態様は1種類のみであることとするが、これに限るものではない。例えば、表示態様（例えば、表示ウインドウにおける背景や表示枠の色調や模様、表示ウインドウの表示範囲）が異なる複数種類の演出態様が設けられていることとしてもよく、演出態様によって信頼度が異なることとしてもよい。

10

## 【0383】

群予告演出とは、群れを成したキャラクタが表示される演出である。また、群予告演出は、リーチが成立したタイミングで実行される演出である。なお、本実施の形態では、群予告演出の演出態様は1種類のみであることとするが、これに限るものではない。例えば、群れを成すキャラクタの種類、キャラクタの色調や模様、群れを成すキャラクタの数などが異なる複数種類の演出態様が設けられていることとしてもよく、演出態様によって信頼度が異なることとしてもよい。

## 【0384】

役物予告演出とは、モータ86を駆動して可動部材78を動作させる演出である。また、役物予告演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するタイミングで実行される演出である。なお、本実施の形態では、役物予告演出の演出態様は1種類のみであることとするが、これに限るものではない。例えば、動作させる可動部材、動作態様、動作させる可動部材の数などが異なる複数種類の演出態様が設けられていることとしてもよく、演出態様によって信頼度が異なることとしてもよい。

20

## 【0385】

ステップS4301では、具体的に、図45(a)～(c)に示す予告演出実行抽選テーブルを用いて、各予告演出の実行の有無を決定する。

## 【0386】

図45(a)は、ステップアップ予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図45(a)に示すステップアップ予告演出実行抽選テーブルには可変表示結果（確変／通常大当り、スーパーリーチはずれ（SPリーチはずれと表記）、ノーマルリーチはずれ、非リーチはずれ、突確／小当り）に応じてステップアップ予告演出の実行の有無、および実行する場合の発展ステップ（ステップ1～ステップ3）に対応する判定値が割り当てられているが、図45(a)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CPU101は、例えば、ステップアップ予告演出実行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。

30

## 【0387】

例えば、可変表示結果が確変／通常大当りである場合（表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドが受信された場合）、40％の割合でステップ3まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、30％の割合でステップ2まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、20％の割合でステップ1まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、10％の割合でステップアップ予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。なお、本実施の形態では、確変大当りまたは通常大当りである場合には、常に上述した割合にてステップアップ予告演出実行抽選が行われることとしたが、これに限るものではなく、例えば、発生するリーチ演出の種類（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）にもとづいて異なる割合にてステップアップ予告演出実行抽選を実行することとしてもよい。

40

## 【0388】

例えば、可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合（スーパーPA3-1, PA

50

3 - 2 , P B 3 - 1 , P B 3 - 2 を示す変動パターンコマンドが受信された場合 ) 、 1 0 % の割合でステップ 3 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 2 0 % の割合でステップ 2 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 3 0 % の割合でステップ 1 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 4 0 % の割合でステップアップ予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

【 0 3 8 9 】

例えば、可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合 ( ノーマル P A 2 - 1 , P A 2 - 2 , P B 2 - 1 , P B 2 - 2 を示す変動パターンコマンドが受信された場合 ) 、 5 % の割合でステップ 3 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 1 0 % の割合でステップ 2 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 1 5 % の割合でステップ 1 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 7 0 % の割合でステップアップ予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

10

【 0 3 9 0 】

例えば、可変表示結果が非リーチはずれである場合 ( 非リーチ P A 1 - 1 ~ P A 1 - 4 を示す変動パターンコマンドが受信された場合 ) 、 5 % の割合でステップ 2 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 1 0 % の割合でステップ 1 まで発展するステップアップ予告演出を実行することが、 8 5 % の割合でステップアップ予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

【 0 3 9 1 】

例えば、可変表示結果が突確 / 小当りである場合 ( 表示結果 4 指定コマンドまたは表示結果 5 指定コマンドが受信された場合 ) 、ステップ 3 まで発展するステップアップ予告演出を実行することと、ステップ 2 まで発展するステップアップ予告演出を実行することと、ステップ 1 まで発展するステップアップ予告演出を実行することと、ステップアップ予告演出を実行しないこととが、それぞれ 2 5 % の割合で決定される。

20

【 0 3 9 2 】

このように、本実施の形態では、大当り ( 確変大当り、通常大当り、突確大当り ) または小当りである場合の方が、はずれである場合よりも、高い段階のステップまで発展するステップアップ予告演出が実行されやすいこととしている。すなわち、ステップアップ予告演出では、高い段階のステップまで発展する程、信頼度が高くなる構成となっている。

【 0 3 9 3 】

なお、本実施の形態では、ステップアップ予告演出の実行の有無と発展ステップとを一括した抽選によって決定することとしたが、これに限るものではなく、それぞれ異なる抽選によって決定することとしてもよい。

30

【 0 3 9 4 】

なお、擬似連を伴う変動においてステップアップ予告演出の実行が決定された場合には、複数回のステップアップ予告演出が実行されるものである。例えば、再変動回数が 1 回の変動であれば、チャンス目の仮停止よりも前と再変動が開始された後とでステップアップ予告演出が行われ、再変動回数が 2 回以上の変動であれば、更に、再変動が行われる度にステップアップ予告演出が繰り返し行われるものである。その場合、各ステップアップ予告演出における発展ステップは、一定である ( 例えば、図 4 5 ( a ) に示したステップアップ予告演出実行抽選テーブルを用いて決定されたステップのステップアップ予告演出を繰り返し実行することとしてもよいし、それぞれ異なることとしてもよい。例えば、ステップアップ予告演出を繰り返すにつれて、発展ステップが上位ステップ ( 信頼度が高いステップ。ステップ 3 が最も上位のステップであり、ステップ 1 が最も下位のステップである。 ) に近付いていくこととしてもよい。具体的には、再変動回数が 2 回の変動において発展ステップがステップ 3 であるステップアップ予告演出を実行することが決定された場合、 1 回目のチャンス目の仮停止よりも前にステップ 1 のステップアップ予告演出を、 1 回目の再変動が開始されてから 2 回目のチャンス目が仮停止されるまでの間にステップ 2 まで発展するステップアップ予告演出を、 2 回目の再変動が開始された後にステップ 3 まで発展するステップアップ予告演出を実行することとしてもよい。この場合、ステッ

40

50

プアップ予告演出を繰り返すにつれて、発展ステップが上位ステップに近付いていくことにより、遊技者を落胆させることを防止している。

【0395】

図45(b)は、群予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図45(b)に示す群予告演出実行抽選テーブルには可変表示結果(確変/通常大当り、スーパーリーチはずれ(SPリーチはずれと表記)、ノーマルリーチはずれ、その他(非リーチはずれ、突確大当り、小当り))に応じて群予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図45(b)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CPU101は、例えば、群予告演出実行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。

10

【0396】

例えば、可変表示結果が確変/通常大当りである場合(表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドが受信された場合)、60%の割合で群予告演出を実行することが、40%の割合で群予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。なお、本実施の形態では、確変大当りまたは通常大当りである場合には、常に上述した割合にて群予告演出実行抽選が行われることとしたが、これに限るものではなく、例えば、発生するリーチ演出の種類(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)にもとづいて異なる割合にて群予告演出実行抽選を実行することとしてもよい。

【0397】

また、例えば、可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合(スーパーPA3-1, PA3-2, PB3-1, PB3-2を示す変動パターンコマンドが受信された場合)、40%の割合で群予告演出を実行することが、60%の割合で群予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

20

【0398】

また、例えば、可変表示結果がノーマルはずれである場合(ノーマルPA2-1, PA2-2, PB2-1, PB2-2を示す変動パターンコマンドが受信された場合)、20%の割合で群予告演出を実行することが、80%の割合で群予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

【0399】

また、例えば、可変表示結果がその他(非リーチはずれ、突確大当り、小当り)である場合、100%の割合で群予告演出を実行しないことが決定される。

30

【0400】

図45(c)は、役物予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図45(c)に示す役物予告演出実行抽選テーブルには可変表示結果(スーパーリーチ大当り(SPリーチ大当りと表記)、スーパーリーチはずれ(SPリーチはずれと表記)、その他(ノーマルリーチ大当り、ノーマルリーチはずれ、非リーチはずれ、突確大当り、小当り))に応じて役物予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図45(c)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CPU101は、例えば、役物予告演出実行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。

40

【0401】

例えば、可変表示結果がスーパーリーチ大当りである場合(スーパーPA3-3, PA3-4, PB3-3, PB3-4を示す変動パターンコマンドが受信された場合)、80%の割合で役物予告演出を実行することが、20%の割合で役物予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

【0402】

また、例えば、可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合(スーパーPA3-1, PA3-2, PB3-1, PB3-2を示す変動パターンコマンドが受信された場合)、20%の割合で役物予告演出を実行することが、80%の割合で役物予告演出を実行しないことが、それぞれ決定される。

50

## 【 0 4 0 3 】

また、例えば、変動パターンがその他（ノーマルリーチ大当り、ノーマルリーチはずれ、非リーチはずれ、突確大当り、小当り）を示す場合、100%の割合で役物予告演出を実行しないことが決定される。

## 【 0 4 0 4 】

なお、擬似連を伴う変動において群予告演出や役物予告演出の実行が決定された場合には、最終の再変動が開始された後に群予告演出や役物予告演出を実行するものとする。具体的には、再変動回数が2回の変動において群予告演出および役物予告演出の実行が決定された場合、2回目の再変動が開始され、リーチとなった直後のタイミングで群予告演出を実行し、スーパーリーチに発展する直前のタイミングで役物予告演出を実行することとしてよい。

10

## 【 0 4 0 5 】

ステップS4301の後、演出制御用CPU101は、小窓フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS4302）、セットされていなければそのまま予告演出設定処理を終了する。セットされていれば、すなわち、小窓演出の実行中であれば、演出制御用CPU101は、残余回数Kの値を「1」減算し（ステップS4303）、残余回数Kが「0」になったか否かを判定し（ステップS4304）、「0」でなければ、そのまま予告演出設定処理を終了する。

## 【 0 4 0 6 】

残余回数Kが「0」であれば、すなわち、小窓演出の予告対象の変動を開始する場合には、演出制御用CPU101は、予行演出実行抽選処理（ステップS4301）の結果、役物予告演出および群予告演出の両方を実行することが決定されたか否かを判定する（ステップS4305）。役物予告演出および群予告演出の両方を実行する場合には、特定示唆表示における示唆内容を決定するための示唆内容決定抽選を実行する（ステップS4306）。具体的には、図45（d）に示す示唆内容決定抽選テーブルを用いて、特定示唆表示における示唆内容を決定する。

20

## 【 0 4 0 7 】

図45（d）は、示唆内容決定抽選テーブルを示す説明図である。図45（d）に示す示唆内容決定抽選テーブルには可変表示結果（大当り、はずれ）に応じて示唆内容（役物予告演出の実行、群予告演出の実行）に対応する判定値が割り当てられているが、図45（d）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CPU101は、例えば、示唆内容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。

30

## 【 0 4 0 8 】

例えば、可変表示結果が大当りである場合（表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドが受信された場合）、80%の割合で役物予告演出の実行を示唆することが、20%の割合で群予告演出の実行を示唆することが、それぞれ決定される。

## 【 0 4 0 9 】

また、例えば、可変表示結果がはずれである場合（表示結果1指定コマンドが受信された場合）、60%の割合で役物予告演出の実行を示唆することが、40%の割合で群予告演出の実行を示唆することが、それぞれ決定される。

40

## 【 0 4 1 0 】

なお、役物予告演出および群予告根出を実行する場合（ステップS4305のY）には、スーパーリーチとなることから、示唆内容決定抽選における示唆内容の選択肢としてスーパーリーチが設けられているものであってもよい。また、更に、擬似連を伴う変動パターンであれば、示唆内容の選択肢として擬似連が設けられているものであってもよい。

## 【 0 4 1 1 】

ステップS4306の後、演出制御用CPU101は、示唆内容決定抽選の抽選結果に応じて示唆表示設定を行う（ステップS4307）。例えば、役物予告演出の実行または群予告演出の実行を示唆する特定示唆表示が設定される。その後、ステップS4315へ

50

移行する。

【0412】

ステップS4305において、役物予告演出および群予告演出の両方を実行することが決定されていない場合、役物予告演出の実行が決定されているか否かを判定し（ステップS4308）、実行する場合には役物予告演出の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定し（ステップS4309）、ステップS4315へ移行する。

【0413】

ステップS4308において、役物予告演出の実行が決定されていない場合、群予告演出の実行が決定されているか否かを判定し（ステップS4310）、実行する場合には群予告演出の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定し（ステップS4311）、ステップS4315へ移行する。

10

【0414】

ステップS4310において、群予告演出の実行が決定されていない場合、擬似連を実行するか否か（擬似連を伴う変動パターンであるか否か）を判定し（ステップS4312）、実行する場合（擬似連を伴う変動パターンである場合）、擬似連の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定し（ステップS4313）、ステップS4315へ移行する。

【0415】

ステップS4312において、擬似連を実行しない場合（擬似連を伴わない変動パターンである場合）、変動パターンに応じてスーパーリーチA、Bのいずれかの実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定し（ステップS4314）、ステップS4315へ移行する。本実施の形態では、保留記憶数にかかわらずスーパーリーチに発展する変動のみを予告対象として小窓演出を実行することとしていることから（図38のステップS3803参照）、役物予告演出、群予告演出および擬似連を実行しない場合にはスーパーリーチの実行を示唆する特定示唆表示を実行することとしている。

20

【0416】

このように、ステップS4305～S4314を実行することにより、特定演出の内容に応じた特定示唆表示の設定を行うこととしている。なお、群予告演出を実行しないが役物予告演出を実行する変動においては役物予告演出の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定し（ステップS4309参照）、役物予告演出を実行しないが群予告演出を実行する変動においては群予告演出の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定する（ステップS4311参照）こととしたが、いずれの場合であってもスーパーリーチに発展する変動であるため、スーパーリーチに発展することを示唆する特定示唆表示の実行を設定可能であることとしてもよい。例えば、抽選によっていずれの特定示唆表示の実行を設定するかを決定することとしてもよい。更に、擬似連を伴う変動である場合には、役物予告演出または群予告演出の実行、スーパーリーチの発展、擬似連の実行のうちいずれを示唆する特定示唆表示を設定するかを抽選により決定することとしてもよい。

30

【0417】

また、役物予告演出および群予告演出のいずれも実行しないが擬似連を伴う変動においては擬似連の実行を示唆する特定示唆表示の実行を設定する（ステップS4313参照）こととしたが、この場合においてもスーパーリーチに発展する変動であるため、スーパーリーチに発展することを示唆する特定示唆表示の実行を設定可能であることとしてもよい。例えば、抽選によっていずれの特定示唆表示の実行を設定するかを決定することとしてもよい。

40

【0418】

なお、本実施の形態では、特定示唆表示の示唆対象の優先順位は、役物予告演出＞群予告演出＞擬似連＞スーパーリーチとなっているが（ステップS4305～S4314参照）、これに限るものではない。例えば、信頼度にもとづいた優先順位となっている（例えば、大当りに対する信頼度が高い演出ほど優先順位が高い）ものや、実行頻度にもとづいた優先順位となっている（例えば、実行頻度が低い演出ほど優先順位が高い）ものや、実行タイミングにもとづいた優先順位となっている（例えば、実行タイミングが遅い演出は

50



ど優先順位が高い)ものや、遊技者の操作の有無にもとづいた優先順位となっている(例えば、遊技者に操作を促す演出の優先順位が高い)ものであってもよい。

【0419】

ステップS4315では、特定示唆表示の実行を開始する特定示唆タイミングを決定するための特定示唆タイミング決定抽選処理を実行する(ステップS4315)。具体的には、図45(e)に示す特定示唆タイミング決定抽選テーブルを用いて、特定示唆タイミングを決定する。

【0420】

図45(e)は、特定示唆タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図45(e)に示す特定示唆タイミング決定抽選テーブルには可変表示結果(大当たり、はずれ)に応じて特定示唆タイミング(変動開始直後、対象演出直前)に対応する判定値が割り当てられているが、図45(e)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CPU101は、例えば、特定示唆タイミング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。

10

【0421】

なお、「変動開始直後」とは、変動が開始されてから1秒後のタイミングであり、「対象演出直前」とは、示唆対象演出が役物予告演出、群予告演出、スーパーリーチであれば、それらの演出を開始する2秒前のタイミングであり、示唆対象演出が擬似連であれば、擬似連のチャンス目図柄が仮停止される2秒前のタイミングである。なお、示唆対象演出が擬似連であり、チャンス目図柄の仮停止および再変動を2回以上行う変動(図6において、擬似連(2回)または擬似連(3回)が記されている変動パターン)である場合には、いずれの仮停止の直前のタイミングを「対象演出直前」とするかを抽選によって決定することとしてもよい。また、チャンス目図柄の仮停止および再変動を2回以上行う変動において、特定示唆表示を複数回実行可能である(例えば、1回目のチャンス目の仮停止の直前と、2回目のチャンス目の仮停止の直前とで特定示唆演出を実行する)こととしてもよい。また、何回目のチャンス目の仮停止を対象とするかにもとづいて、特別示唆表示の表示態様が異なることとしてもよい。例えば、白文字による「Waiting」の表示よりも、赤文字による「Waiting」の表示の方が、高い割合で後のチャンス目の仮停止を対象とすることとしてもよい。

20

30

【0422】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合(表示結果2指定コマンドまたは表示結果3指定コマンドが受信された場合)、30%の割合で変動開始直後を特定示唆タイミングとすることが、70%の割合で対象演出直前を特定示唆タイミングとすることが、それぞれ決定される。

【0423】

また、例えば、可変表示結果がはずれである場合(表示結果1指定コマンドが受信された場合)、70%の割合で変動開始直後を特定示唆タイミングとすることが、30%の割合で対象演出直前を特定示唆タイミングとすることが、それぞれ決定される。

【0424】

これにより、特定示唆表示が変動開始直後に行われるよりも、対象演出直前に行われる方が、大当たりに対する信頼度が高い構成となっているが、逆に特定示唆表示が変動開始直後に行われる方が、対象演出直前に行われるよりも、大当たりに対する信頼度が高い構成としてもよい。また、変動開始直後と対象演出直前とで、大当たりに対する信頼度を異ならせないこととしてもよい。

40

【0425】

また、特定示唆表示の表示態様(例えば、文字色)によって、信頼度が異なることとしてもよい。

【0426】

ステップS4315における抽選結果が対象演出直前である場合(ステップS4316

50

のN)、そのまま予告演出設定処理を終了する。抽選結果が変動開始直後である場合、特別示唆表示を終了し(ステップS4317)、中間表示を開始する(ステップS4318)。なお、本実施の形態では、単一の演出態様における中間表示を実行可能であることとするが、複数の演出態様における中間表示を実行可能であることとしてもよい。例えば、文字色の異なる複数の演出態様における中間表示を実行可能であり、演出態様毎に信頼度が異なることとしてもよい。

#### 【0427】

図46は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS8101)、変動時間タイマの値

10

#### 【0428】

その後、演出制御用CPU101は、小窓フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS4501)、セットされていなければステップS8103へ移行する。セットされている場合、残余回数Kが「0」であるか否かを判定し(ステップS4502)、「0」でなければ、ステップS8103へ移行する。

#### 【0429】

残余回数Kが「0」であれば、すなわち、小窓演出における予告対象の変動中である場合、演出制御用CPU101は、特定示唆表示の実行中であるか否かを判定し(ステップS4503)、特定示唆表示の実行中でない場合、中間表示の実行中であるか否かを判定する(ステップS4504)。ここで、残余回数Kが「0」であり、特定示唆表示および中間表示のいずれの実行中でない場合(ステップS4502のY、S4503のN、S4504のN)とは、特定示唆タイミングとして対象演出直前が決定されており、未だに特定示唆表示が開始されていない状況である。その場合、演出制御用CPU101は、示唆対象演出を実行するタイミングの3秒前であるか否かを判定する(ステップS4505)。示唆対象演出(特定演出)を実行するタイミングとは、示唆対象演出が役物予告演出、群予告演出またはスーパーリーチであれば、それらの演出を開始するタイミングであり、示唆対象演出が擬似連であれば、擬似連のチャンス目図柄の仮停止タイミング(再変動回数にかかわらず、1回目のチャンス目図柄の仮停止タイミングとする。再変動回数が2回以上である場合には、2回目以降のチャンス目図柄の仮停止タイミングとしてもよい。)である。示唆対象演出を実行するタイミングの3秒前でなければ、ステップS8103へ移行する。示唆対象演出を実行するタイミングの3秒前である場合、演出制御用CPU101は、特別示唆表示を終了し(ステップS4506)、中間表示を開始する(ステップS4507)。そして、ステップS8103へ移行する。

20

30

#### 【0430】

ステップS4504において、中間表示を実行している場合、演出制御用CPU101は、中間表示を開始してから1秒が経過したか否かを判定し(ステップS4508)、1秒が経過していない場合には、ステップS8103へ移行する。1秒が経過した場合には、中間表示を終了し(ステップS4509)、特定示唆表示を開始する(ステップS4510)。そして、ステップS8103へ移行する。

40

#### 【0431】

また、ステップS4503において、特定示唆表示の実行中である場合、示唆対象演出の開始タイミングの1秒後であるか否かを判定する(ステップS4511)。示唆対象演出の開始タイミングとは、示唆対象演出が役物予告演出であれば可動部材78の動作が開始されるタイミングであり、群予告演出であればキャラクタ表示を開始するタイミングであり、スーパーリーチであればノーマルリーチからスーパーリーチに発展するタイミングであり、擬似連であればチャンス目の仮停止が開始されたタイミングである。示唆対象演出の開始タイミングの1秒後でなければステップS8103へ移行する。示唆対象演出の開始タイミングの1秒後であれば特定示唆表示を終了するとともに小窓表示(小窓表示部9eの表示)を終了し(ステップS4512)、小窓フラグをリセットする(ステップS

50

4 5 1 3)。これにより、示唆対象演出が終了するタイミングにおいて小窓演出の実行が終了されることとするが、これに限るものではない。例えば、示唆対象演出が開始されるタイミングや、示唆対象演出の実行中の所定のタイミングにおいて小窓演出の実行を終了するものであってもよい。なお、特定示唆表示の終了タイミングと小窓表示の終了タイミングとは同時でなくてもよく、例えば、特定示唆表示を終了した 1 秒後に小窓表示を終了することとしてもよい。

#### 【0432】

そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 1 0 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S 8 1 0 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 8 1 0 5）。また、この実施の形態では、ステップ S 8 1 0 5 の処理が実行されることによって、可動物予告演出を実行する際に、モータ 8 6 を駆動させることによって可動部材 7 8 を可動させたり、演出羽根役物予告演出を実行する際に、モータ 8 7 を駆動させることによって演出羽根役物 7 9 a, 7 9 b を可動させる演出が行われる。

#### 【0433】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 1 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 1 2）。

#### 【0434】

図 4 7 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 S 8 0 3）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 CPU 1 0 1 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 S 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 3 0 2 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。

#### 【0435】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 3 0 2）。ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 1 に移行する。

#### 【0436】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ S 8 3 0 3 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、小窓フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ S 4 7 0 1）、セットされていない場合には、ステップ S 8 3 0 4 へ移行する。セットされている場合には、小窓演出を終了（特別示唆表示、中間表示、または特定示唆表示の実行を終了するとともに小窓表示部 9 e の表示（小窓表示）を終了する）し（ステップ S 4 7 0 2）、小窓フラグをリセットして（ステップ S 4 7 0 3）、ステップ S 8 3 0 4 へ移行する。これにより、小窓演出（先読み予告演出）の予告対象より前の変動において大当りが発生した場合に、小窓演出を強制的に終了することとなるため、大当り遊技状態を跨いで小窓演出が実行されることを防止することができ、小窓演出における演出効果の低減を防止することができる。なお、ステップ S 8 3 0 3 において小当りである場合には、継続して小窓演出を実行するものであってもよい。

## 【0437】

ステップS8304において、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S8304）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8305）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8306）、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S8307）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

10

## 【0438】

そして、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S8308）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS8309）。

## 【0439】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

20

## 【0440】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS8311）。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をリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図40のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8312）。

30

## 【0441】

次に、小窓演出における具体的な表示例について説明する。図48は、小窓演出における表示例を示す説明図である。図48に示す説明図では、小窓演出を実行する場合におけるタイミング毎の演出表示装置9の表示例について示している。具体的に、まず、図48（A）に示すように、第2保留記憶が2個記憶されている状態で始動入賞が発生することにより保留表示470が表示されるとともに、入賞時判定結果にもとづいて小窓演出を実行することが決定され、小窓表示部9eにおいて特別指示表示（具体的に、「Waiting」と表示）が開始される。このとき、所定の表示態様（赤色または白色）にて特別指示表示が行われる。

40

## 【0442】

次に、図48（B）に示すように、小窓演出の予告対象の変動（保留表示470に対応する変動）が開始される。このとき、可変表示結果にもとづいて、群予告演出の実行を示唆する特定示唆表示の実行が設定されるとともに、特定示唆タイミングとして「変動開始

50

直後」が決定されたものとする。この場合、小窓表示部 9 e において中間表示（具体的に、「Loading」と表示）が開始される。なお、中間表示の具体的な表示内容についてはこれに限るものではなく、例えば、上述したように「待機中」といった表示を行うこととしてもよいし、特定示唆表示への期待感を煽る表示を行うこととしてもよい。具体的には、特定示唆表示における示唆内容のルーレット表示を行う（例えば、「群」、「役物」、「SPリーチA」、「SPリーチB」、「擬似連」（「NEXT」としてもよい）の順で繰り返し表示し、特定示唆表示タイミングでいずれかを停止させる）ことにより、特定示唆表示においていずれの演出が示唆されるかを煽ることとしてもよい。また、中間表示を実行しても特定示唆表示を実行しないパターンでの演出（いわゆる、ガセ）が設けられているものであれば、中間表示において、特定示唆表示を実行しない旨を示す「x」を含むルーレット表示を行うこととしてもよい。

10

#### 【0443】

そして、図 48（C）に示すように、変動開始（中間表示の開始）から 1 秒後のタイミングにおいて、小窓表示部 9 e において特定示唆表示（具体的に、「群」と表示）が開始される。なお、特定示唆表示としては、文字による表示に限るものではなく、示唆対象演出の画像（例えば、示唆対象演出が群予告演出であれば、キャラクタが群れを成している画像）を縮小表示するものであってもよいし、特徴となる画像（例えば、示唆対象演出が群予告演出であれば、群れを成して表示するキャラクタの単体画像）をアイコン表示するものであってもよい。

#### 【0444】

20

そして、図 48（D）に示すように、演出表示装置 9 において群予告演出が開始され、群予告演出の開始から 1 秒後に小窓演出が終了する。このように、入賞時判定結果にもとづいて特別示唆表示を実行することにより何らかの演出が実行されることを遊技者に期待させつつ、予告対象の変動においては状況に応じた特定示唆表示（具体的には、実行が決定された特定演出に応じた特定示唆表示）を実行することができる。なお、図 48（D）に示した例では、群予告の表示（群れを成したキャラクタ）よりも演出図柄を手前側に表示することとしたが、群予告の表示を演出図柄よりも手前側に表示することとしてもよい。

#### 【0445】

図 49 および図 50 は、特定示唆タイミングを示すタイミングチャートである。各タイミングチャートは、小窓演出の予告対象である変動における予告演出および特定示唆タイミング（図中、下向き矢印）について示している。具体的に、変動開始直後の特定示唆タイミングを（1）、対象演出直前の特定示唆タイミングを（2）として示している。また、各タイミングチャートにおいては、タイミング T<sub>s</sub> において小窓演出の予告対象である変動が開始され、タイミング T<sub>n</sub> においてノーマルリーチに発展し、タイミング T<sub>sp</sub> においてスーパーリーチに発展し、タイミング T<sub>e</sub> において小窓演出の予告対象である変動が終了するものである。

30

#### 【0446】

図 49（a）に示すタイミングチャート A は、役物予告演出の実行を示唆する場合の特定示唆タイミングを示している。具体的に、スーパーリーチに発展するタイミング T<sub>sp</sub> において役物予告演出が実行されるものであり、タイミング T<sub>s</sub> の 1 秒後であるタイミング T<sub>11</sub>（変動開始直後）と、タイミング T<sub>sp</sub> の 2 秒前であるタイミング T<sub>12</sub>（対象演出直前）とのいずれかにおいて、役物予告演出の実行を示唆する特定示唆表示が開始されるものである。

40

#### 【0447】

図 49（b）に示すタイミングチャート B は、群予告演出の実行を示唆する場合の特定示唆タイミングを示している。具体的に、ノーマルリーチに発展するタイミング T<sub>n</sub> において群予告演出が実行されるものであり、タイミング T<sub>s</sub> の 1 秒後であるタイミング T<sub>21</sub>（変動開始直後）と、タイミング T<sub>n</sub> の 2 秒前であるタイミング T<sub>22</sub>（対象演出直前）とのいずれかにおいて、群予告演出の実行を示唆する特定示唆表示が開始されるもので

50

ある。

【0448】

図49(c)に示すタイミングチャートCは、スーパーリーチの発展を示唆する場合の特定示唆タイミングを示している。具体的に、タイミングTsの1秒後であるタイミングT31(変動開始直後)と、タイミングTspの2秒前であるタイミングT32(対象演出直前)とのいずれかにおいて、スーパーリーチの発展を示唆する特定示唆表示が開始されるものである。

【0449】

図50に示すタイミングチャートDは、擬似連の実行を示唆する場合の特定示唆タイミングを示している。タイミングチャートDにおいては、タイミングTcにおいて擬似連のチャンス目が仮停止され、タイミングTgから再変動が開始されるものであり、タイミングTsの1秒後であるタイミングT41(変動開始直後)と、タイミングTcの2秒前であるタイミングT42(対象演出直前)とのいずれかにおいて、擬似連の実行を示唆する特定示唆表示が開始されるものである。

【0450】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(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S61, S62を実行する部分)と、決定手段の決定よりも前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(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S1217A, S1217Bを実行する部分)と、決定手段による決定にもとづいて、特定演出(本例では、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチA, B)を実行するか否かを決定する特定演出決定手段(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S4301を実行する部分や、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS101を実行する部分)と、特定演出決定手段の決定結果にもと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S8006, S8105を実行する部分)と、特定演出決定手段の決定結果にもとづいて特定演出の実行を示唆する特定示唆演出(本例では、小窓演出における特定示唆表示(小窓表示部9eにおける「役物」、「群」、「擬似連」、「SPリーチA」、「SPリーチB」といった文字の表示))を実行可能な特定示唆演出実行手段(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S4510を実行する部分)と、判定手段による判定にもとづいて、特定示唆演出の実行を示唆する特別示唆演出(本例では、小窓演出における特別示唆表示(小窓表示部9eにおける「Waiting」といった文字の表示))を実行可能な特別示唆演出実行手段(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S3808を実行する部分)とを備えたこととした。これにより、特定示唆演出が決定手段による決定にもとづいて実行されるため、状況に応じて好適に演出を実行することができる。具体的には、予告対象である変動の変動開始時に実行の可否が決定される特定演出を実行する遊技機であっても、該特定演出の実行の可否にもとづいた特定示唆演出を実行することにより、好適に演出を実行することができる。

【0451】

また、以上に説明したように、この実施の形態によれば、特定演出実行手段は、有利度(本例では、有利状態に対する信頼度)が異なる複数種類の特定演出を実行可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチA, B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。

【0452】

なお、本実施の形態では、「特定演出」として、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチA, Bを設けたが、他の演出を特定演出として実行可能であることとしてもよい。例えば、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、背景に所定のキャラク

10

20

30

40

50

タを表示する演出、スーパーリーチの内容を予告する演出などの演出を特定演出として実行可能であることとしてもよい。

【0453】

また、本実施の形態では、「特定示唆演出」として小窓演出における特定示唆表示を設けることとしたが、これに限るものではない。例えば、文字以外の表示を行う演出（例えば、特定演出の表示画面を小窓表示部9eに縮小表示（サムネイル表示）する演出）を「特定示唆演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置9における小窓表示部9e以外の領域において所定の表示を行う演出を「特定示唆演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置9以外の演出部材を用いた演出（例えば、スピーカ27から所定の音声を出力する演出、所定の発光部材を点灯させる演出、所定の可動部材を駆動させる演出）を「特定示唆演出」として設けることとしてもよい。

10

【0454】

また、本実施の形態では、「特別示唆演出」として小窓演出における特別示唆表示を設けることとしたが、これに限るものではない。例えば、文字以外の表示を行う演出（例えば、キャラクタが何かを待ちわびている様子を示す画像を小窓表示部9eに表示する演出）を「特別示唆演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置9における小窓表示部9e以外の領域において所定の表示を行う演出を「特別示唆演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置9以外の演出部材を用いた演出（例えば、スピーカ27から所定の音声を出力する演出、所定の発光部材を点灯させる演出、所定の可動部材を駆動させる演出）を「特別示唆演出」として設けることとしてもよい。

20

【0455】

また、本実施の形態では、予告対象の変動に対応する始動入賞が発生したときに特別示唆表示を開始することとしたが、これに限るものではない。例えば、次の変動を開始するタイミングや、それ以降のタイミングにおいて特別示唆表示を開始することとしてもよい。

【0456】

また、本実施の形態では、予告対象の変動に対応する始動入賞が発生したタイミングから、示唆対象演出が開始された1秒後のタイミングまでの期間において小窓表示部9e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、小窓表示部9eの表示開始タイミングは、予告対象の変動に対応する始動入賞、次の変動を開始するタイミング、またはそれ以降のタイミングであってもよい。また、例えば、小窓表示部9eの表示終了タイミングは、特定演出の開始タイミング、特定演出の開始直後、または予告対象の変動終了タイミングであってもよい。また、予告対象の保留記憶が記憶されているか否かにかかわらず、常に小窓表示部9eを表示することとしてもよい。

30

【0457】

また、本実施の形態では、始動入賞時にスーパーリーチに発展するか否かを判定し、判定結果にもとづいて特別示唆表示を実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、スーパーリーチの種別、擬似連を伴う変動であるか否かまたは擬似連回数を判定可能であり、該判定における判定結果にもとづいて特別示唆表示を実行することとしてもよい。

40

【0458】

また、この実施の形態において、特別示唆演出実行手段による特別示唆演出の実行と、特定示唆演出実行手段による特定示唆演出の実行との間の期間において中間演出（本例では、小窓演出における中間表示（小窓表示部9eにおける「Loading」といった文字の表示））を実行可能な中間演出実行手段（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S4318、S4507を実行する部分）を備えたこととした。これにより、演出効果を向上させることができる。

【0459】

なお、本実施の形態では、「中間演出」として小窓演出における中間表示を設けることとしたが、これに限るものではない。例えば、文字以外の表示を行う演出（例えば、デー

50

タを読み込んでいる様子を示す画像（ゲージが溜まっていく画像）を小窓表示部 9 e に表示する演出）を「中間演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置 9 における小窓表示部 9 e 以外の領域において所定の表示を行う演出を「中間演出」として設けることとしてもよいし、演出表示装置 9 以外の演出部材を用いた演出（例えば、スピーカ 2 7 から所定の音声を出力する演出、所定の発光部材を点灯させる演出、所定の可動部材を駆動させる演出）を「中間演出」として設けることとしてもよい。

【 0 4 6 0 】

また、本実施の形態では、特別示唆表示を行った場合には必ず中間表示を行い、更に特定示唆表示を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、特別示唆表示を行った後に中間表示を行うことなく特定示唆表示を行うこととしてもよい。

10

【 0 4 6 1 】

また、本実施の形態では、小窓演出の予告対象である変動が開始された後に中間表示を行うこととしたが、これに限るものではなく、該予告対象である変動が開始されるよりも前に中間表示を行うこととしてもよい。

【 0 4 6 2 】

また、本実施の形態では、特別示唆表示の終了タイミングにて中間表示を開始することとしたが、これに限るものではない。例えば、特別示唆表示を終了するタイミングよりも所定期間後のタイミングにて中間表示を開始することとしてもよい。すなわち、特別示唆表示と中間表示とを連続して実行しないものであってもよい。

【 0 4 6 3 】

20

また、本実施の形態では、特定示唆表示の開始タイミングにて中間表示を終了することとしたが、これに限るものではない。例えば、特定示唆表示を開始するタイミングよりも所定期間前のタイミングにて中間表示を終了することとしてもよい。すなわち、中間表示と特定示唆表示とを連続して実行しないものであってもよい。

【 0 4 6 4 】

また、この実施の形態において、特定演出実行手段は、複数種類の特定演出（本例では、役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチ A , B ）を実行可能であり、判定手段は、予告対象である可変表示において少なくとも複数種類の特定演出うちのいずれかの特定演出が実行されるか否か判定可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 3 8 0 3 を実行することにより、始動入賞時に受信する変動カテゴリコマンドにもとづいて、少なくともスーパーリーチとなる変動であるか否かを判定する）、特別示唆演出実行手段は、判定手段により少なくともいずれかの特定演出が実行されると判定されたことにもとづいて特別示唆演出を実行する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 3 8 0 3 の Y である場合にステップ S 3 8 0 8 を実行可能である）こととした。これにより、特別示唆演出の期待感を向上させることができる。

30

【 0 4 6 5 】

また、この実施の形態において、特別示唆演出実行手段は、有利度の異なる複数の演出態様（本例では、大当りに対する信頼度の異なる「赤色」、「白色」）のうちいずれかの演出態様にて特別示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 3 8 0 7 の抽選結果にもとづいてステップ S 3 8 0 8 を実行可能である）こととした。これにより、演出効果を向上させることができる。

40

【 0 4 6 6 】

なお、本実施の形態では、特別示唆表示の表示態様として文字色が異なることとしたが、これに限るものではない。例えば、文字列、文字のフォント、文字の模様、または文字の背景などの表示態様が信頼度にもとづいて異なることとしてもよい。

【 0 4 6 7 】

また、この実施の形態において、特定示唆演出実行手段は、複数のタイミング（本例では、「変動開始直後」、「対象演出直前」）のうちいずれかのタイミングにて特定示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S

50



4508のYであるときにステップS4510を実行することにより、変動開始タイミングおよび示唆対象演出を実行する3秒前のタイミングのうちいずれかのタイミングにて中間表示を開始し、該中間表示の開始から1秒が経過した時点で特定示唆表示を実行可能である。図49および図50参照。)こととした。これにより、遊技者を特定示唆演出の実行タイミングに注目させることができる。

#### 【0468】

なお、本実施の形態では、特定示唆タイミングとして、変動開始直後と対象演出直前とを設けることとしたが、予告対象の変動が開始された後のタイミングであれば、これに限るものではない。例えば、変動開始から所定時間経過後(例えば、3秒後)や、所定の演出が発生したときや、遊技者の所定の動作を検出したときなどであってもよい。

10

#### 【0469】

また、本実施の形態では、小窓演出を用いて説明したが、具体的な演出内容についてはこれに限るものではない。例えば、予告対象の変動が開始されるより前(例えば、始動入賞時)からタイマをカウントダウン表示し、該タイマの値がゼロになったときに特定演出を行う(すなわち、特定演出が実行されるまでの残余時間を遊技者に報知する)遊技機であれば、予告対象の変動開始時に特定演出の演出内容を決定し、決定した特定演出の内容にもとづいてタイマの値を調整して(特定演出の実行タイミングにタイマがゼロになるよう、タイマの値を加算または減算する)、タイマのカウントダウン表示を行うこととしてもよい(この場合、予告対象の変動におけるタイマのカウントダウン表示を「特定示唆演出」として実行し、予告対象の変動より前におけるタイマのカウントダウン表示を「特別示唆演出」として実行するものである。)。また、タイマのカウントダウン表示を開始する変動より後の変動であり、予告対象より前の変動を開始する際、該変動における変動時間にもとづいてタイマの値を調整して(タイマの初期値を設定するときに想定していた変動時間と実際に決定された変動時間との誤差を解消するため、タイマの値を加算または減算する)、タイマのカウントダウン表示を継続して行うこととしてもよい。

20

#### 【0470】

なお、タイマの初期値については、カウントダウン表示開始時から予告対象の変動までの大まかな時間をセットすることとしてもよい。例えば、カウントダウン表示を始動入賞時に開始する場合、始動入賞が発生した変動における残余変動時間と、記憶されている保留記憶に対応する変動時間との合計値をセットすることとしてもよい。記憶されている保留記憶に対応する変動時間とは、想定される変動時間の最大値(変動カテゴリ指定コマンドにもとづいて想定される変動パターンの変動時間のうち最も長い変動時間)、最小値(短縮変動における変動時間である1.5秒、または変動カテゴリ指定コマンドにもとづいて想定される変動パターンの変動時間のうち最も短い変動時間)、または平均値(変動カテゴリ指定コマンドにもとづいて想定される変動パターンの変動時間の平均時間、または最大値および最小値の平均値)を、記憶されている保留記憶の分だけ足し合わせた値である。想定される変動時間の最大値を足し合わせた場合には、変動が進むにつれてタイマの値が調整時に減算される一方、想定される変動時間の最小値を足し合わせた場合には、変動が進むにつれてタイマの値が調整時に加算されることとなる。

30

#### 【0471】

また、本実施の形態では、特別示唆表示を行った場合には必ず特定演出を実行することとしたが、これに限るものではなく、特別示唆表示を行った後に特定演出を実行しないものであってもよい。具体的には、以下の変形例1を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

40

#### 【0472】

図51は、変形例1における、先読み予告決定処理(ステップS800A)を示すフローチャートである。変形例1における先読み予告決定処理では、演出制御用CPU101は、ステップS3802において高ベース状態である場合には、上述したステップS3803の処理(図38参照)を実行することなくステップS3804を実行する。これにより、いずれの入賞時判定結果を有する保留記憶に対しても小窓演出を実行可能であること

50

としている。

【0473】

図52は、変形例1における、予告演出設定処理を示すフローチャートである。変形例1における予告演出設定処理では、演出制御用CPU101は、ステップS4304において残余回数Kが「0」になった場合、いずれかの示唆対象演出（役物予告演出、群予告演出、擬似連、スーパーリーチ）を実行するか否かを判定する（ステップS5201）。いずれの示唆対象演出をも実行しない場合には、ステップS5204へ移行する。

【0474】

いずれかの示唆対象演出を実行する場合、演出制御用CPU101は、特定示唆表示を実行するか否かを決定するための特定示唆表示実行抽選を実行する（ステップS5202）。具体的に、図53に示す特定示唆表示実行抽選テーブルを用いて特定示唆表示の実行の有無を決定する。

10

【0475】

図53は、変形例1における、特定示唆表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図53に示す特定示唆表示実行抽選テーブルには可変表示結果（スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たり、スーパーリーチはずれ、ノーマルリーチはずれ、その他）に応じて特定示唆表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図53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CPU101は、例えば、特定示唆表示実行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。

20

【0476】

なお、ここで特定示唆表示を実行しない場合、いずれの特定演出の実行も示唆しないノイズ表示を小窓表示部9eにおいて実行するものである。

【0477】

例えば、可変表示結果がスーパーリーチ大当たりである場合（スーパーPA3-3, PA3-4, PB3-3, PB3-4を示す変動パターンコマンドが受信された場合）、70%の割合で特定示唆表示を実行することが、30%の割合で特定示唆表示を実行しない（すなわち、ノイズ表示を実行する）ことが、それぞれ決定される。

【0478】

また、例えば、可変表示結果がノーマルリーチ大当たりである場合（ノーマルPA2-3, PA2-4, PB2-3, PB2-4を示す変動パターンコマンドが受信された場合）、60%の割合で特定示唆表示を実行することが、40%の割合で特定示唆表示を実行しない（すなわち、ノイズ表示を実行する）ことが、それぞれ決定される。

30

【0479】

また、例えば、可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合（スーパーPA3-1, PA3-2, PB3-1, PB3-2を示す変動パターンコマンドが受信された場合）、40%の割合で特定示唆表示を実行することが、60%の割合で特定示唆表示を実行しない（すなわち、ノイズ表示を実行する）ことが、それぞれ決定される。

【0480】

また、例えば、可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合（ノーマルPA2-1, PA2-2, PB2-1, PB2-2を示す変動パターンコマンドが受信された場合）、20%の割合で特定示唆表示を実行することが、80%の割合で特定示唆表示を実行しない（すなわち、ノイズ表示を実行する）ことが、それぞれ決定される。

40

【0481】

また、例えば、可変表示結果がその他（非リーチはずれ、突然確変大当たりまたは小当たり）である場合、100%の割合で特定示唆表示を実行しない（すなわち、ノイズ表示を実行する）ことが決定される。

【0482】

このように、変形例1では、スーパーリーチに発展する場合の方が、スーパーリーチに発展しない場合よりも、特定示唆表示を実行しやすいこととしている。また、大当たりであ

50

る場合の方が、はずれである場合よりも、特定示唆表示を実行しやすいこととしている。

#### 【0483】

ステップS5202の後、特定示唆表示を実行することが決定された場合には（ステップS5203のY）、ステップS4305へ移行する。特定示唆表示を実行しないことが決定された場合には（ステップS5203のN）、演出制御用CPU101は、小窓表示部9eにおいてノイズ表示を開始し（ステップS5204）、予告演出設定処理を終了する。

#### 【0484】

図54は、変形例1における、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、ステップS4502において、残余回数Kが「0」であれば、ノイズ表示中であるか否かを判定し（ステップS5301）、ノイズ表示中でない場合には、ステップS4503へ移行する。ノイズ表示中である場合、ノイズ表示開始から3秒が経過したか否かを判定し（ステップS5302）、経過していない場合には、ステップS8103へ移行する。ノイズ表示開始から3秒が経過した場合には、ノイズ表示を終了させ（ステップS5303）、小窓フラグをリセットし（ステップS5304）、ステップS8103へ移行する。このとき、ノイズ表示の終了に伴い、小窓表示部9eの表示が終了されるものである。

#### 【0485】

図55は、変形例1における、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、演出制御用CPU101は、ステップS8302の後、ノイズ表示中であるか否かを判定し（ステップS5401）、ノイズ表示中でなければステップS8303へ移行する。ノイズ表示中であれば、ノイズ表示を終了させ（ステップS5402）、小窓フラグをリセットし（ステップS5403）、ステップS8303へ移行する。なお、ステップS5401においてノイズ表示中である場合とは、変動開始時にノイズ表示を開始してから3秒が経過する前に変動が終了する場合であり、すなわち、小窓演出の予告対象の変動における変動パターンが非リーチPA1-2（変動時間が1.5秒の短縮変動）である場合である。この場合には、ノイズ表示が開始されてから3秒が経過する前であっても、強制的に小窓演出を終了することとしている。

#### 【0486】

以上に説明したように、変形例1において、特別示唆演出実行手段により特別示唆演出が実行され、特定演出が実行されないことがある（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S5201～S5204を実行することにより、特別示唆表示を行った場合であっても特定示唆表示を行わずにノイズ表示を行うことがある）こととした。これにより、遊技者を特定演出が実行されるか否かに注目させることができる。

#### 【0487】

なお、変形例1では、特別示唆表示を実行したにもかかわらず特定演出を実行しない場合には、変動開始時にノイズ表示を開始することとしたが、ノイズ表示の実行タイミングについてはこれに限るものではない。例えば、予告対象である変動が開始されてから所定期間が経過したタイミングや、所定演出が発生したタイミングや、遊技者の動作を検出したタイミングなどであってもよい。

#### 【0488】

また、ノイズ表示の実行タイミングとして、複数のタイミングが設けられていることとしてもよい。例えば、ノイズ表示の実行タイミングとして、各予告演出に対する特定示唆表示を実行可能なタイミングが設けられていることとしてもよい。具体的に、群予告演出を変動開始の10秒後に実行可能であるとともに、役物予告演出を変動開始の15秒後に実行可能であり、特定示唆表示の実行タイミングが示唆対象演出実行タイミングの2秒前であれば、変動開始の8秒後と13秒後とがノイズ表示の実行タイミングとして設けられていることとしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 8 9 】

また、逆に、ノイズ表示の実行タイミングとして、各予告演出に対する特定示唆表示を実行可能なタイミングとは異なるタイミングが設けられていることとしてもよい。例えば、任意のタイミングにおいてノイズ表示を行った後に、特定示唆表示を実行することとしてもよい。具体的に、群予告演出を変動開始の 10 秒後に実行可能であるとともに、役物予告演出を変動開始の 15 秒後に実行可能であり、特定示唆表示の実行タイミングが示唆対象演出実行タイミングの 2 秒前であれば、変動開始時や変動開始後の任意のタイミングにおいて一旦ノイズ表示を行った後に、変動開始の 8 秒後や 13 秒後において特定示唆表示を行うこととしてもよい。

## 【 0 4 9 0 】

また、変形例 1 では、特別示唆表示を実行したにもかかわらず特定演出を実行しない場合には、ノイズ表示を開始することとしたがこれに限るものではない。例えば、特別示唆表示を終了するとともに小窓表示自体を終了することとしてもよい。

## 【 0 4 9 1 】

また、変形例 1 では、予告対象である変動を開始してから所定時間経過時（3 秒後）にノイズ表示を終了することとしたが、ノイズ表示の終了タイミングについてはこれに限るものではない。例えば、所定演出が発生したタイミング、遊技者の動作を検出したタイミング、リーチ発生タイミングなどであってもよい。

## 【 0 4 9 2 】

また、変形例 1 では説明を省略したが、特別示唆表示を実行したものの特定演出を実行しない場合には、特別示唆表示の後に中間表示を行うこととしてもよい。例えば、中間表示を経てノイズ表示を実行可能であることとしてもよい。また、ノイズ表示の前に中間表示を実行する場合には、特定示唆表示を実行可能なタイミングと同じタイミングにて中間表示を実行することとしてもよく、その場合、特定示唆表示が実行されること（特定演出の実行が示唆されること）に対する期待感を遊技者に与えることができる。

## 【 0 4 9 3 】

また、変形例 1 では、特別示唆表示を実行したものの特定演出を実行しない場合、特定示唆表示も実行しないこととしたが、これに限るものではない。例えば、特別示唆表示を実行したものの特定演出を実行しない場合、特定示唆表示は実行可能であることとしてもよい。

## 【 0 4 9 4 】

また、本実施の形態では、単一の演出表示装置 9 のみが設けられていることとしたが、複数の演出表示装置が設けられていることとしてもよい。具体的には、以下の変形例 2 を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

## 【 0 4 9 5 】

まず、変形例 2 では、上述した演出表示装置 9 の下方には、演出表示装置 9 を構成する液晶表示装置（LCD）よりも小さいサイズの液晶表示装置（LCD）で構成された副表示装置 9S が設けられている。副表示装置 9S の表示画面には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18c が設けられている。この変形例 2 では、合計数を表示する合算保留記憶表示部 18c が設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、合算保留記憶数表示部 18c に代えて、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

## 【 0 4 9 6 】

また、副表示装置 9S の表示画面には、現在実行中の変動表示に対応した所定表示が表示されるアクティブ表示領域 9A が設けられている。この変形例 2 では、アクティブ表示領域 9A には、所定表示として、合算保留記憶表示部 18c に表示される保留表示と同様の態様の表示が行われる。以下、アクティブ表示領域 9A に表示される保留表示と同様の態様の表示をアクティブ表示ともいう。なお、現在実行中の変動表示に対応した表示であ

10

20

30

40

50

ることが認識できるものであれば、必ずしも保留表示と同様の態様の表示である必要はなく、他の図形やキャラクタなどを表示してもよい。

【0497】

この変形例2では、先読み予告演出として、保留変化予告演出を実行可能である。保留変化予告演出は、保留表示を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）とは異なる特殊表示態様（本例では、青色や赤色の丸形表示）に変化させる演出である。なお、この変形例2では、保留変化予告演出を実行する場合、始動入賞が発生したタイミングで通常態様で保留表示の表示を開始し、その後、保留表示のシフトのタイミングで作用演出（後述する作用演出Aや作用演出B）が実行されて予告対象の保留表示がいずれかの特殊表示態様に変化する演出が実行される（従って、この変形例2では、保留変化予告演出には、少なくとも、作用演出を実行する部分と予告対象の保留表示が変化する部分との両方が含まれる）。なお、保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化すると、その後、予告対象の変動表示が開始されるタイミングで、予告対象の保留記憶が消化されて、予告対象の特殊表示態様の保留表示が消去されるとともに、アクティブ表示領域9Aにおいて特殊表示態様のアクティブ表示が表示される。そして、予告対象の変動表示を終了すると、その特殊表示態様のアクティブ表示が消去される。従って、この変形例2では、保留変化予告演出が実行されると、特殊表示態様の表示（保留表示、アクティブ表示）が予告対象の変動表示を終了するまで継続される。

10

【0498】

変形例2では、始動入賞が発生したときに、演出制御用CPU101は、先読み予告決定処理（ステップS800A）において、保留変化予告演出の有無および種類を決定するための保留変化予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留変化予告演出の有無および種類を決定する。また、演出制御用CPU101は、演出図柄変動開始処理（ステップS802）において、設定した保留変化予告演出を実行する。

20

【0499】

図56は、変形例2における、保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図56に示すように、変形例2では、保留変化予告演出決定テーブルには、保留変化予告演出なし、保留変化予告演出1～6に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図56に示すように、この変形例2では、保留変化予告演出として、保留変化予告演出1～6の6種類がある。

30

【0500】

保留変化予告演出1は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出2は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。従って、この変形例2では、保留変化予告演出1または保留変化予告演出2が実行される場合には、作用演出（作用演出Aまたは作用演出B）が実行されるだけで保留表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセの保留変化予告演出に該当する。

【0501】

40

保留変化予告演出3は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出4は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出5は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Aを実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出6は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出Bを実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。

【0502】

また、図56に示すように、この変形例2では、保留変化予告演出において実行される

50

作用演出として、作用演出 A および作用演出 B の 2 種類がある。作用演出 A は、副表示装置 9 S (サブ表示装置) のみを用いて行われる作用演出である。また、作用演出 B は、演出表示装置 9 (メイン表示装置) および副表示装置 9 S (サブ表示装置) を用いて行われる作用演出である。なお、作用演出を行う際に液晶表示装置のみを用いて行うのではなく、例えば、保留表示やアクティブ表示が変化するタイミングでスピーカから所定の変化音を出力したり、ランプや LED などを発光させたりするなど、他の演出装置による演出を伴うようにしてもよい。

#### 【0503】

図 5 6 に示すように、この変形例 2 では、変動カテゴリコマンドで示される判定結果が非リーチはずれである場合や、スーパーリーチはずれである場合、変動カテゴリコマンドで示される判定結果がスーパーリーチ大当たりである場合に、保留変化予告演出の実行が決定される場合がある。

#### 【0504】

この変形例 2 では、保留変化予告演出は、副表示装置 9 S を用いて保留表示の表示態様を変化可能な演出 (本例では、作用演出 A を伴う保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 3、および保留変化予告演出 5。以下、第 1 保留変化予告演出ともいう) と、演出表示装置 9 と副表示装置 9 S とを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な演出 (本例では、作用演出 B を伴う保留変化予告演出 2、保留変化予告演出 4、および保留変化予告演出 6。以下、第 2 保留変化予告演出ともいう) とに大別されるのであるが、図 5 6 に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行される割合が第 1 保留変化予告演出が実行される割合よりも高くなっている。また、図 5 6 に示すように、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合には、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行される割合が第 1 保留変化予告演出が実行される割合よりも低くなっている。従って、この変形例 2 では、第 2 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第 1 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当たりに対する期待度 (信頼度) が高くなっている。

#### 【0505】

また、この変形例 2 では、保留表示の表示態様の变化態様には、予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変化する場合と赤色の丸形表示に変化する場合とがあるのであるが、図 5 6 に示すように、第 1 保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に青色の丸形表示に変化する割合が赤色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。また、図 5 6 に示すように、第 2 保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に赤色の丸形表示に変化する割合が青色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。従って、この変形例 2 では、第 1 保留変化予告演出または第 2 保留変化予告演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、予告対象の保留表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる。

#### 【0506】

また、この変形例 2 では、保留変化予告演出が実行されても保留表示の表示態様が変わらない場合 (すなわち、ガセの保留変化予告演出 (保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 2) を実行する場合) がある。また、図 5 6 に示すように、ガセの第 1 保留変化予告演出 (本例では、保留変化予告演出 1) が実行される割合の方が、ガセの第 2 保留変化予告演出 (本例では、保留変化予告演出 2) が実行される割合よりも高くなっている。従って、この変形例 2 では、第 1 保留変化予告演出または第 2 保留変化予告演出のいずれが実行されるかに応じて、予告対象の保留表示の表示態様が変わる割合が異なる。具体的には、この変形例 2 では、ガセの第 2 保留変化予告演出 (本例では、保留変化予告演出 2) の方がガセの第 1 保留変化予告演出 (本例では、保留変化予告演出 1) よりも実行割合が低いので、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行された場合の方が第 1 保留変化予告演出が実行された場合よりも、予告対象の保留表示が変化する割合が高い。なお、この変形例 2 で示した態様にかぎらず、逆に第 1 保留変化予告演出が実行された場合の方が第 2 保留変化予告演出が実行された場合よりも、相対的に予告対象の保留表示が変化する割合が高く

なるように構成してもよい。

#### 【0507】

なお、保留変化予告演出の決定の割り振りの仕方は、この変形例2で示したものにかぎられない。例えば、保留表示が変化する前の段階で合算保留記憶表示部18cにおけるいずれの保留表示が予告対象であるかを認識できる場合と認識できない場合とがあるように構成されている場合、予告対象の保留表示を認識できる場合と認識できない場合とで、異なる割合で第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出の実行を決定するようにしてもよい。この場合、例えば、保留変化予告演出における最終変化態様（本例では、青色または赤色の丸形表示）とは異なるが、通常態様とは異なる表示態様（例えば、白色の丸形表示）の保留表示であって、さらに表示態様が変化することを示唆する保留表示（いわゆる白保留表示）を表示可能に構成した場合には、白保留表示が表示されているか否かによって、いずれの保留表示が予告対象となりうるかを類推できる。従って、白保留表示が表示されているか否かによって、異なる割合で第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出の実行を決定するようにしてもよい。

10

#### 【0508】

また、この変形例2では、保留変化予告演出において保留表示の表示態様を1回のみ変化させる場合を示しているが、保留表示の表示態様を複数回変化可能に構成してもよい（さらに、アクティブ表示となった後も含めて複数回変化可能に構成してもよい）。この場合、変化回数や、それぞれいずれのタイミングで変化させるか、それぞれいずれの表示態様（色など）に変化させるかの変化パターンを一括して決定するように構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示となった後も含めて複数回変化可能に構成する場合には、保留変化予告演出決定処理において、アクティブ表示となった後の変化も含む変化パターンを一括して決定してもよいし、保留変化予告演出決定処理では保留表示の変化パターンのみを決定するようにし、アクティブ表示となった後の変化パターンについては変動開始時の演出図柄変動開始処理で決定するように構成してもよい。

20

#### 【0509】

また、この変形例2では、保留変化予告演出において必ず作用演出が実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、作用演出を行わずに保留表示の表示態様に変化する場合があるように構成してもよい。また、そのような作用演出を伴わない保留変化予告演出を実行する場合であって、上記のように保留表示（アクティブ表示も含めてよい）の表示態様を複数回変化可能に構成する場合、その複数回の変化タイミングのうちのいずれのタイミングで作用演出を実行するかや、作用演出の実行回数も決定するように構成してもよい。

30

#### 【0510】

また、この変形例2では、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高かったり、いわゆるガセの保留変化予告演出となる割合が少ないなど、有利度合いが高くな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、逆に、作用演出Bが実行される場合の方が、作用演出Aが実行される場合と比較して、有利度合いが低くなるように構成してもよい。

#### 【0511】

40

次に、保留変化予告演出の演出態様の具体例について説明する。図57および図58は、変形例2における、保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図57は、第1保留変化予告演出（保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5）の演出態様の具体例を示している。また、図58は、第2保留変化予告演出（保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6）の演出態様の具体例を示している。なお、図57および図58において、（1）（2）（3）の順に演出画面の態様が遷移する。

#### 【0512】

まず、図57を用いて、第1保留変化予告演出の演出態様について説明する。図57（1）に示す例では、演出表示装置9（メイン表示装置）において左中右の演出図柄の変動

50

表示を実行しているものとし、副表示装置 9 S (サブ表示装置) では、アクティブ表示領域 9 A に現在実行中に変動表示に対応して所定表示 (アクティブ表示) が表示されているとともに、合算保留記憶表示部 18 c に 2 つの保留表示が表示されている (すなわち、保留記憶が 2 つ溜まっている) ものとする。次いで、図 5 7 (2) に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部 18 c において保留表示が 1 つ増加して 3 つになったものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第 1 保留変化予告演出を実行することに決定したものとする。なお、図 5 7 に示す例では、保留変化予告演出 3 または保留変化予告演出 5 を実行することに決定したものとする。そして、図 5 7 (3) に示すように変動表示を終了し、保留記憶を 1 つ消化して、図 5 7 (4) に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図 5 7 (4) に示すように、保留記憶を 1 つ消化したことにより、合算保留記憶表示部 18 c において保留表示が 1 つ減少して 2 つになったものとする。

10

#### 【0513】

次いで、作用演出 A の開始タイミング (例えば、変動開始 1 秒後) となると、図 5 7 (4) に示すように、副表示装置 9 S (サブ表示装置) において作用演出 A が開始される。本例では、図 5 7 (4) に示すように、作用演出 A として、副表示装置 9 S (サブ表示装置) においてアクティブ表示領域 9 A および合算保留記憶表示部 18 c の方向に向かって矢 200 が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図 5 7 (5) に示すように、合算保留記憶表示部 18 c において、予告対象の保留表示に矢 200 が命中したような態様の演出が実行される。

20

#### 【0514】

そして、作用演出 A の終了タイミング (例えば、変動開始 6 秒後) となると、図 5 7 (6) に示すように、副表示装置 9 S (サブ表示装置) において作用演出 A が終了され、予告対象の保留表示の表示態様が変更される。例えば、保留変化予告演出 3 を実行した場合であれば、図 5 7 (6) において予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出 5 を実行した場合であれば、図 5 7 (6) において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

#### 【0515】

なお、図 5 7 に示す例では、第 1 保留変化予告演出として保留変化予告演出 3 または保留変化予告演出 5 を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出 1 が実行される場合には、図 5 7 (4) (5) と同様の態様で作用演出 A が実行されるのみで、図 5 7 (6) では、保留表示は通常態様 (本例では、黒色の丸形表示) のまま変化しない (いわゆるガセの第 1 保留変化予告演出となる) ことになる。この場合、例えば、図 5 7 と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

30

#### 【0516】

次に、図 5 8 を用いて、第 2 保留変化予告演出の演出態様について説明する。図 5 8 (1) に示す例では、演出表示装置 9 (メイン表示装置) において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置 9 S (サブ表示装置) では、アクティブ表示領域 9 A に現在実行中に変動表示に対応して所定表示 (アクティブ表示) が表示されているとともに、合算保留記憶表示部 18 c に 2 つの保留表示が表示されている (すなわち、保留記憶が 2 つ溜まっている) ものとする。次いで、図 5 8 (2) に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部 18 c において保留表示が 1 つ増加して 3 つになったものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第 2 保留変化予告演出を実行することに決定したものとする。なお、図 5 8 に示す例では、保留変化予告演出 4 または保留変化予告演出 6 を実行することに決定したものとする。そして、図 5 8 (3) に示すように変動表示を終了し、保留記憶を 1 つ消化して、図 5 8 (4) に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図 5 8 (4) に示すように、保留記憶を 1 つ消化したことにより、合算保留記憶表示部 18 c において保留表示が 1 つ減少して 2 つになったものとする。

40

50



## 【0517】

次いで、作用演出Bの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図58（4）に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが開始される。本例では、図58（4）に示すように、作用演出Bとして、恰も、副表示装置9S（サブ表示装置）のアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって、演出表示装置9（メイン表示装置）において矢201が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図58（5）に示すように、恰も矢201が演出表示装置9（メイン表示装置）から副表示装置9S（サブ表示装置）まで跨って飛んで行って、副表示装置9S（サブ表示装置）の合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示に矢201が命中したような態様の演出が実行される。

10

## 【0518】

そして、作用演出Bの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図58（6）に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが終了され、予告対象の保留表示の表示態様が変更される。例えば、保留変化予告演出4を実行した場合であれば、図58（6）において予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出6を実行した場合であれば、図58（6）において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

## 【0519】

なお、図58に示す例では、第2保留変化予告演出として保留変化予告演出4または保留変化予告演出6を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出2が実行される場合には、図58（4）（5）と同様の態様で作用演出Bが実行されるのみで、図58（6）では、保留表示は通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化しない（いわゆるガセの第2保留変化予告演出となる）ことになる。この場合、例えば、図58と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

20

## 【0520】

以上に説明したように、この変形例2によれば、第1演出装置（本例では、副表示装置9S（サブ表示装置））および第2演出装置（本例では、演出表示装置9（メイン表示装置））を備え、第1演出装置を用いて特定表示（本例では、保留表示）を表示可能であり（本例では、副表示装置9Sに合算保留記憶表示部18cがある）、特定表示の表示態様を変化可能な変化演出（本例では、保留変化予告演出）を実行可能である。この場合、第1演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第1変化演出（本例では、第1保留変化予告演出（作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5））と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第2変化演出（本例では、第2保留変化予告演出（作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6））とを実行可能である。そして、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて特定表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる（本例では、図56に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する有利度（信頼度）が高い）。そのため、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。また、いずれの変化演出が実行されるかによって期待度が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

30

40

## 【0521】

なお、変形例2では、保留表示を「特定表示」として説明したが、これに限るものではない。例えば、可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示）を「特定表示」とするものであってもよい。具体的には、可変表示の実行中に第1演出装置を用いて該可変表示に対応する対応表示（例えば、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示）を表示可能であり（例えば、副表示装置9Sにアクティブ表示が表示されるアクティブ表示領域が

50

ある)、対応表示の表示態様を変化可能な変化演出(例えば、アクティブ表示を通常態様(例えば、黒色の丸形表示)とは異なる特殊表示態様(例えば、青色や赤色の丸形表示)に変化させるアクティブ表示変化予告演出)を実行可能であり、第1演出装置を用いて対応表示の表示態様を変化可能な第1変化演出(例えば、副表示装置9Sを用いてアクティブ表示の表示態様を変化可能な演出第1アクティブ表示変化予告演出)と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出(例えば、演出表示装置9と副表示装置9Sとを連動させた態様によりアクティブ表示の表示態様を変化可能な第2アクティブ表示変化予告演出)とを実行可能であり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて対応表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる(例えば、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高い)こととしてもよい。そのため、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。また、いずれの変化演出が実行されるかによって期待度が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

10

**【0522】**

なお、変形例2では、変化演出として保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出との両方を実行可能(ただし、1つの変動表示では保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出とが重複して実行されないように制御)に構成してもよいし、変化演出として保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出のいずれか一方のみを実行可能(他方の演出は、一切実行しない)に遊技機を構成してもよい。

20

**【0523】**

また、変形例2では、例えば、遊技状態や演出状態、遊技機における各種の設定状態が特定の状態である場合には、保留変化予告演出またはアクティブ表示変化予告演出のいずれか一方のみを実行するように構成し、特定の状態とは異なる状態では、他方の演出を実行するように構成してもよい。また、さらなる異なる状態では、保留変化予告演出とアクティブ表示変化予告演出との両方を実行可能に構成してもよく、様々な構成態様が考えられる。

**【0524】**

30

また、変形例2では、第1演出装置が副表示装置9S(サブ表示装置)であり、第2演出装置が演出表示装置9(メイン表示装置)である場合を示したが、第1演出装置および第2演出装置は、そのような液晶表示装置である場合にかぎられない。例えば、第1演出装置や第2演出装置を可動可能な可動部材(演出用役物)で構成してもよい。また、例えば、液晶表示装置を可動可能に構成し、その可動可能に構成した液晶表示装置によって第1演出装置や第2演出装置を構成してもよい。さらに、演出装置として、液晶表示装置や可動部材(演出用役物)だけでなく、ランプやLEDなどの発光体や、スピーカなどの音出力装置を用いてもよい。

**【0525】**

また、変形例2では、演出表示装置9(メイン表示装置)と副表示装置9S(サブ表示装置)との2つの演出装置を用いる場合を示したが、2つにかぎらず、3以上の演出装置を用いて、保留変化予告演出やアクティブ表示変化予告演出を実行可能に構成してもよい。

40

**【0526】**

3つの演出装置を用いる例として、例えば、3つの液晶表示装置を用いて作用演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、1つ目の液晶表示装置を可動可能に構成し、その1つ目の液晶表示装置を可動させながら矢を表示して、その矢がメイン表示装置を経由して、サブ表示装置のアクティブ表示や保留表示に方に向かって飛んでいくような態様で作用演出を実行するように構成してもよい。

**【0527】**

50

また、例えば、3つの演出装置として、液晶表示装置とLEDと演出用役物とを用いて作用演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、演出用役物が可動すると、その可動した演出用役物の近辺に位置するLEDから順にLEDが発光していき、液晶表示装置の近辺に位置するLEDまで発光が達すると、液晶表示装置の表示画面上のアクティブ表示や保留表示の表示態様が変化するような態様で作用演出を実行するように構成してもよい。

#### 【0528】

また、上記のように3以上の演出装置を用いて作用演出を実行可能に構成する場合、より多くの数の演出装置が連動して作用演出が実行するに従って、有利度合いが高くなる（例えば、ガセの演出となる割合を低くしたり、有利な変化態様に变化する）ように構成してもよい。また、逆に、より多くの数の演出装置が連動して作用演出が実行するに従って、有利度合いが低くなるように構成してもよい。

10

#### 【0529】

また、変形例2では、「第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出」とは、第1演出装置と第2演出装置とが何らかの態様で作用することにより第2変化演出を実行することである。例えば、「第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により対応表示の表示態様を変化可能な第2変化演出」とは、図58に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）の表示画面上において、恰も保留表示やアクティブ表示を表示する副表示装置9S（サブ表示装置）に向かって飛んでいくように矢などの画像を表示するなど、保留表示やアクティブ表示に作用するような演出表示を行うものであってもよい。また、例えば、メイン表示装置に代えて演出用役物を備えるように構成する場合に、保留表示やアクティブ表示に向かって演出用役物が可動することによって、物理的な動作により作用するように見せるものであってもよい。

20

#### 【0530】

また、変形例2では、保留表示が変化可能な表示態様は複数種類（例えば、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）あり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、保留表示がいずれの表示態様に变化するかの割合が異なる（例えば、第1保留変化予告演出または第2保留変化予告演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、予告対象の保留表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に变化するかの割合が異なる）こととしてもよい。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって変化態様が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

30

#### 【0531】

また、対応表示が変化可能な表示態様は複数種類（例えば、青色の丸形表示と赤色の丸形表示）あり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて対応表示の表示態様が変化したかに応じて、対応表示がいずれの表示態様に变化するかの割合が異なる（例えば、第1アクティブ表示変化予告演出または第2アクティブ表示変化予告演出のいずれが実行されてアクティブ表示の表示態様が変化したかに応じて、アクティブ表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に变化するかの割合が異なる）こととしてもよい。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって変化態様が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

40

#### 【0532】

また、変形例2では、変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変化しない場合（例えば、ガセの保留変化予告演出（保留変化予告演出1、保留変化予告演出2）が実行される場合）があり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されるかに応じて、保留表示の表示態様が変化する割合が異なる（例えば、相対的に第2保留変化予告演出が実行された場合の方が第1保留変化予告演出が実行された場合よりも、予告対象の保留表示が変化する割合が高い）こととしてもよい。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって保留表示の表示態様が変化する割合が異なるので、いずれの変化演出が実行さ

50

れるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0533】

また、変化演出が実行されても対応表示の表示態様が変化しない場合（例えば、ガセのアクティブ表示変化予告演出が実行される場合）があり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されるかに応じて、対応表示の表示態様が変化する割合が異なる（例えば、相対的に第2アクティブ表示変化予告演出が実行された場合の方が第1アクティブ表示変化予告演出が実行された場合よりも、アクティブ表示が変化する割合が高い）こととしてもよい。そのため、いずれの変化演出が実行されるかによって対応表示の表示態様が変化する割合が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

10

【0534】

また、変形例2では、第2変化演出が実行されて表示態様が変化した場合には、第1変化演出が実行されて表示態様が変化した場合と比較して期待度が高くなる（例えば、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。また、第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い。）こととしてもよい。そのため、第2変化演出が実行されることにより遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0535】

なお、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合に、第1保留変化予告演出や第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなることとしてもよいし、逆に、第1保留変化予告演出や第1アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合に、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

【0536】

30

また、変形例2では、第2保留変化予告演出や第2アクティブ表示変化予告演出が実行されて保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化した場合の方が大当り期待度が高くなることとしてもよいし、大当り期待度にかぎらず、例えば、確変大当りに対する期待度や、リーチ期待度、擬似連が発生することに対する期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、保留表示やアクティブ表示が変化するか否かに対する期待度や、複数種類の変化態様がある場合に保留表示やアクティブ表示がいずれの態様に变化するかに対する期待度が高くなるようにしてもよい。

【0537】

また、この変形例2によれば、第2演出装置は、主表示装置（本例では、演出表示装置9（メイン表示装置））であり、第1演出装置は、副表示装置（本例では、副表示装置9S（サブ表示装置））である。そのため、主表示装置と副表示装置とを用いることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

40

【0538】

また、保留表示の表示態様を変化させるときと対応表示の表示態様を変化させるときで共通の変化演出を実行可能である（例えば、図57に示すように、第1保留変化予告演出を実行する場合と第1アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Aが実行される。また、図58に示すように、第2保留変化予告演出を実行する場合と第2アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで、同様の演出態様で作用演出Bが実行される。ただし、厳密には、いずれの保留表示またはアクティブ表示が予告対象であるかによって矢が命中する先が異なるので、一部が共通する演出となっている。

50

）こととしてもよい。そのため、保留表示と対応表示とのいずれが変化するかに注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 5 3 9 】

なお、変形例 2 では、第 1 保留変化予告演出を実行する場合と第 1 アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで実行される作用演出 A と、第 2 保留変化予告演出を実行する場合と第 2 アクティブ表示変化予告演出とで実行される作用演出 B との両方が同様の演出態様で実行されることとしてもよいし、いずれか一方のみが同様の態様で実行されるように構成してもよい。例えば、第 1 保留変化予告演出を実行する場合と第 1 アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで同様の演出態様で作用演出 A を実行する一方で、第 2 保留変化予告演出を実行する場合と第 2 アクティブ表示変化予告演出とでは異なる演出態様の作用演出 B を実行するように構成してもよい。また、逆に、例えば、第 2 保留変化予告演出を実行する場合と第 2 アクティブ表示変化予告演出を実行する場合とで同様の演出態様で作用演出 B を実行する一方で、第 1 保留変化予告演出を実行する場合と第 1 アクティブ表示変化予告演出とでは異なる演出態様の作用演出 A を実行するように構成してもよい。

10

【 0 5 4 0 】

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、そのような態様にこだわられない。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はなく、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。

20

【 0 5 4 1 】

なお、上述した実施の形態および変形例について、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としてもよい。

30

【 0 5 4 2 】

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。

40

【 0 5 4 3 】

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

50

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。

10

#### 【0544】

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

20

#### 【0545】

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。

#### 【0546】

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

30

40

#### 【0547】

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

50

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。

#### 【０５４８】

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。

10

#### 【０５４９】

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】

#### 【０５５０】

20

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

#### 【符号の説明】

#### 【０５５１】

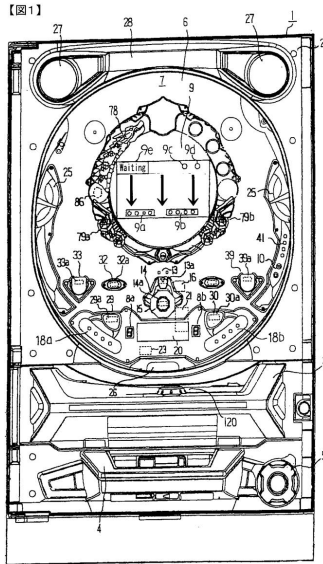
- １ パチンコ遊技機
- ８ a 第１特別図柄表示器
- ８ b 第２特別図柄表示器
- ９ 演出表示装置
- ９ a 第１保留記憶表示部
- ９ b 第２保留記憶表示部
- ９ e 小窓表示部
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）
- ５ ６ Ｃ Ｐ Ｕ
- ５ ６ ０ 遊技制御用マイクロコンピュータ
- ８ ０ 演出制御基板
- １ ０ ０ 演出制御用マイクロコンピュータ
- １ ０ １ 演出制御用Ｃ Ｐ Ｕ
- １ ０ ９ Ｖ Ｄ Ｐ

30

40

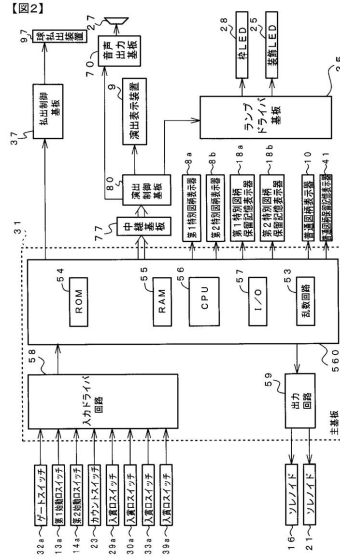
【 図 1 】

【图1】



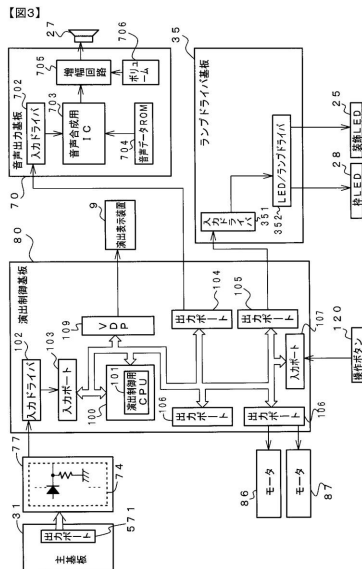
【 図 2 】

【図2】



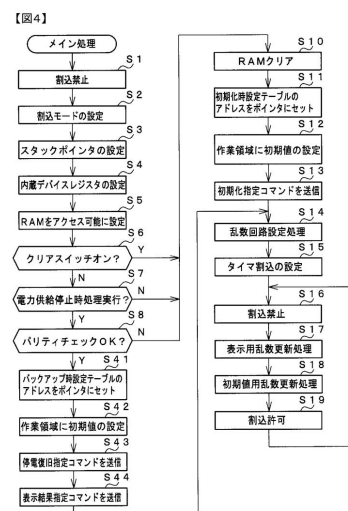
【 図 3 】

【图3】



【 図 4 】

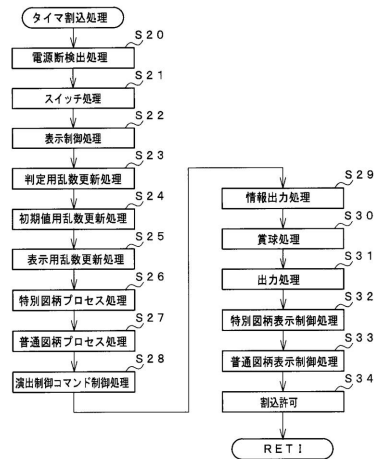
【図4】





【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】

可変図柄種類	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特別変動演出時	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	満ち	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、満ち演出ではずれ
	非リーチPA1-4	満ち満ち (1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	満ち満ち (1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	満ち満ち (2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	満ち満ち (3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
	スーパーPA3-2	満ち満ち (3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチでもずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチでもずれ
大当たり	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	満ち満ち (1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-4	満ち満ち (2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで大当たり
	スーパーPA3-3	満ち満ち (3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチで大当たり
	スーパーPA3-4	満ち満ち (3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチで大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチでも大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチでも大当たり
	特種PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突確確変大当たり又は小当たり
	特種PG1-2	満ち	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、満ち演出で突確確変大当たり又は小当たり
	特種PG1-3	満ち満ち (1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突確確変大当たり又は小当たり
	特種PG1-4	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突確確変大当たり又は小当たり
突確確変大当たり/小当たり	特種PG2-1	満ち	ノーマル	15.50	リーチはずれ後に再変動で突確確変大当たり又は小当たり
	特種PG2-2	満ち	ノーマル	15.50	リーチはずれ後に再変動で突確確変大当たり又は小当たり

【図 7】

【図7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および前記加算値より処理
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および前記加算値より処理
ランダム4	3~13	普通図柄大当たり判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および前記加算値より処理

【図 8】

【図8】

大当たり判定テーブル	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)	
小当たり判定値 (ランダムR (0~65535) と比較される)	確変時
54000~54217 (確率: 1/3000)	

(B)

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

(C)

大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)		
通常大当たり	確変大当たり	突確確変大当たり
0~15	16~31	32~39

(D)

大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)		
通常大当たり	確変大当たり	突確確変大当たり
0~15	16~37	38~39

(E)

【図 9】

【図9】

大当たり用変動パターン種別判定テーブル			
大当たり種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別
通常大当たり	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
	1~74	75~149	150~251

(B)

大当たり用変動パターン種別判定テーブル			
大当たり種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別
確変大当たり	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
	1~38	39~79	80~251

(C)

大当たり用変動パターン種別判定テーブル			
大当たり種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別
突確確変大当たり	特殊CA4-1	特殊CA4-2	
	1~100	101~251	

(D)

小当たり用変動パターン種別判定テーブル	
小当たり	変動パターン種別
	特殊CA4-1
	1~251

(E)

【図 10】

【図10】

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)				
変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
1~75	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)				
変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別	変動パターン種別
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
1~75	80~89	90~199	200~214	215~229

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (確変/時短用)	
変動パターン種別	変動パターン種別
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

(D)

## 【図 11】

【図 11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

## 【図 12】

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

## 【図 16】

【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1~7 9 (非リチPA2-1) になると判定したことの指定
C6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 8 9 になると判定したことの指定
C6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0 ~ 9 9 になると判定したことの指定
C6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0 ~ 1 6 9 になると判定したことの指定
C6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0 ~ 1 9 9 になると判定したことの指定
C6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0 ~ 2 1 4 になると判定したことの指定
C6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5 ~ 2 2 9 になると判定したことの指定
C6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0 ~ 2 5 1 (スーパーPA3-1) になると判定したことの指定
C6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 2 1 9 (非リチPA2-3) になると判定したことの指定
C6	0 9	変動カテゴリ 1 0	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0 ~ 2 5 1 (スーパーPA3-2) になると判定したことの指定

## 【図 17】

【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマルPA2-1) になると判定したことの指定
C6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマルPA2-2) になると判定したことの指定
C6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパーPA3-1) になると判定したことの指定
C6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマルPA2-1) になると判定したことの指定
C6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマルPA2-2) になると判定したことの指定
C6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパーPA3-1) になると判定したことの指定
C6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊PA4-1) になると判定したことの指定
C6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊PA4-2) になると判定したことの指定
C6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊PA4-3) になると判定したことの指定

## 【図 13】

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
B 0	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
B 0	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B 0	0 3	表示結果 3 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B 0	0 4	表示結果 4 指定 (突然増大当り指定)	突然増大大当りに決定されていることの指定
B 0	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B 0	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
B 0	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
B 0	0 3	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
B 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B 0	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
B 0	0 0	待ち待ち指定	待ち待ちデモ画面を表示することの指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	通常大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然増大当り開始指定	小当り又は突然増大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放指定	XXで示す指定の大入賞口開放指定 (XX=00 前→後)
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す指定の大入賞口開放後指定 (XX=00 前→後)
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り/突然増大当り終了指定	小当り終了画面 (通常増大当り終了画面と別) を表示することの指定

## 【図 14】

【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
B 0	0 2	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

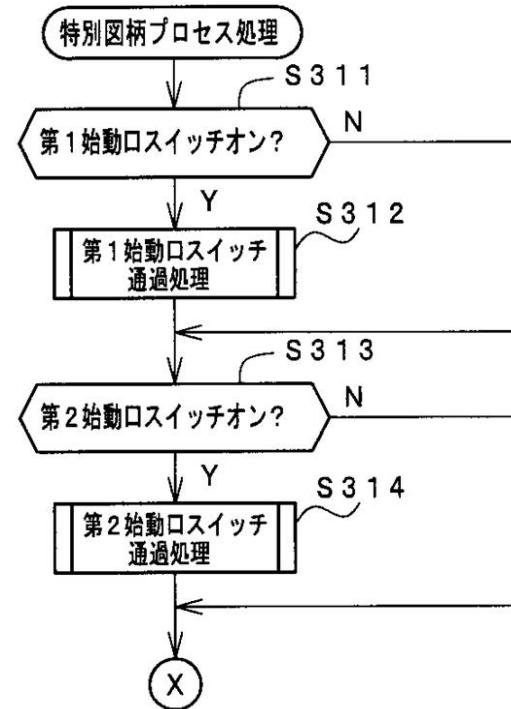
## 【図 15】

【図 15】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄 1 指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄 2 指定 (通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄 3 指定 (通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄 4 指定 (突然増大当り指定)	入賞時判定結果が突然増大大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄 5 指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

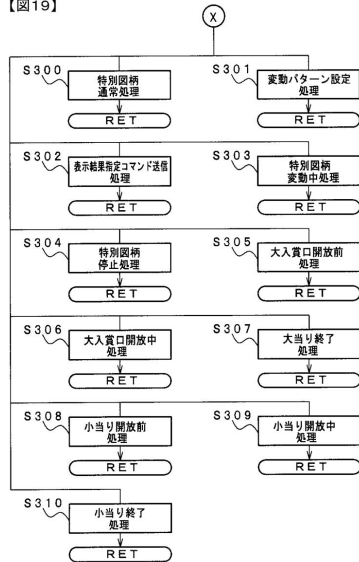
## 【図 18】

【図 18】



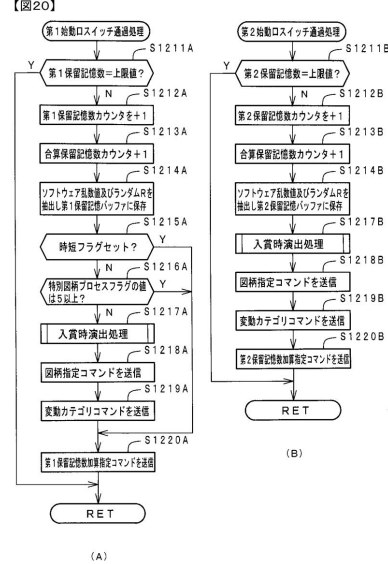
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】



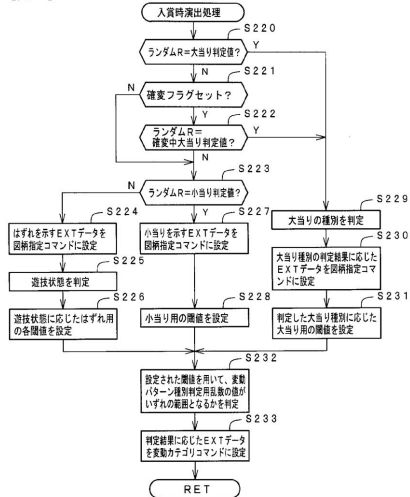
【図 21】

【図21】

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

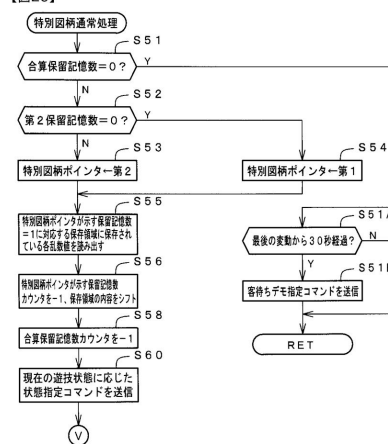
【図 22】

【図22】



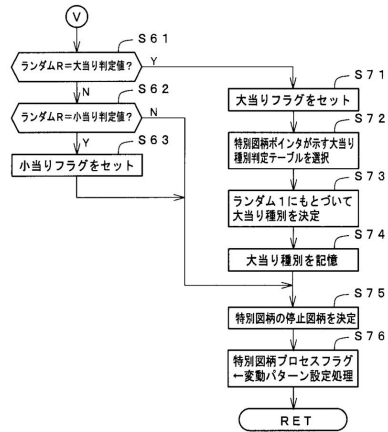
【図 23】

【図23】



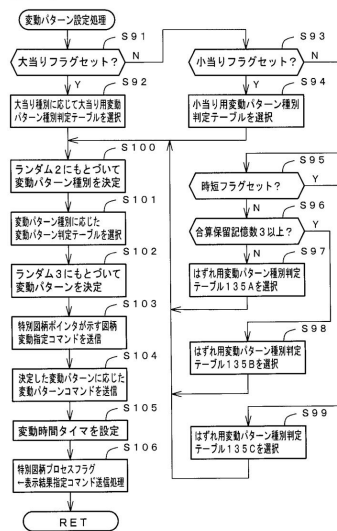
【図24】

【図24】



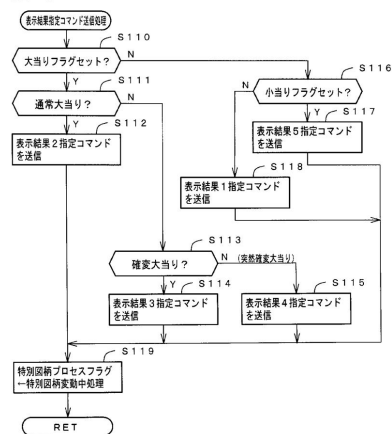
【図25】

【図25】



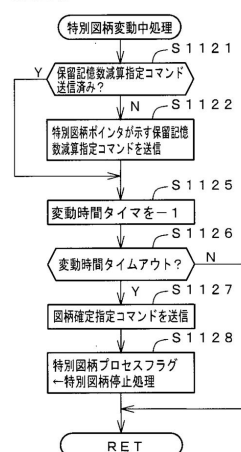
【図26】

【図26】



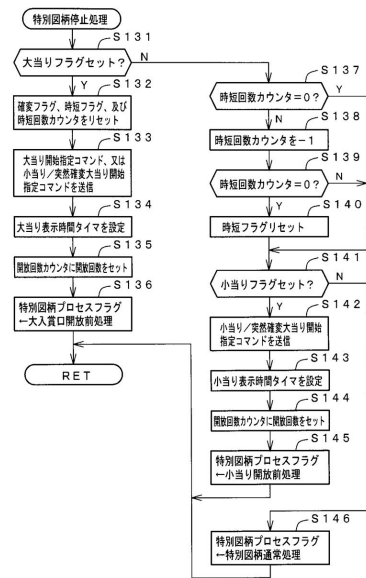
【図27】

【図27】



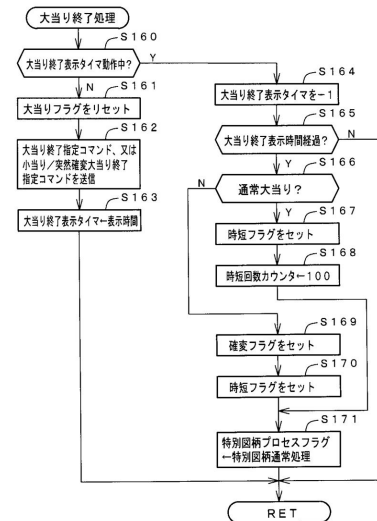
【 図 2 8 】

【图28】



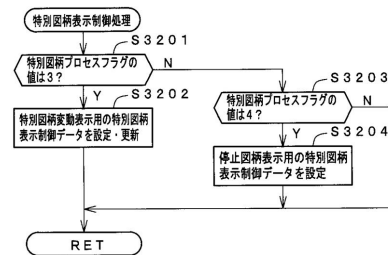
【 図 2 9 】

【图29】



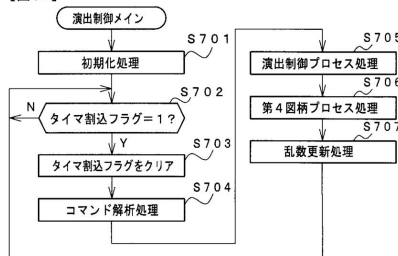
【 図 3 0 】

【図30】



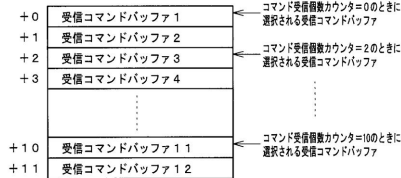
【 図 3 1 】

【図31】



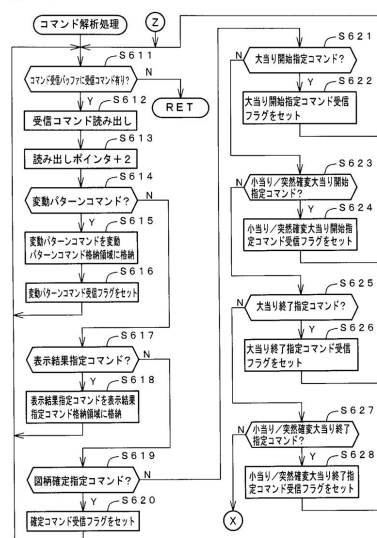
【 図 3 2 】

【図32】

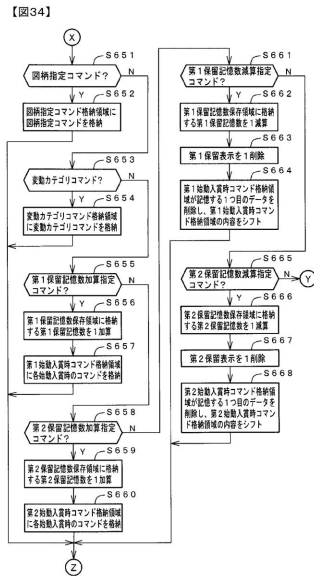


【 図 3 3 】

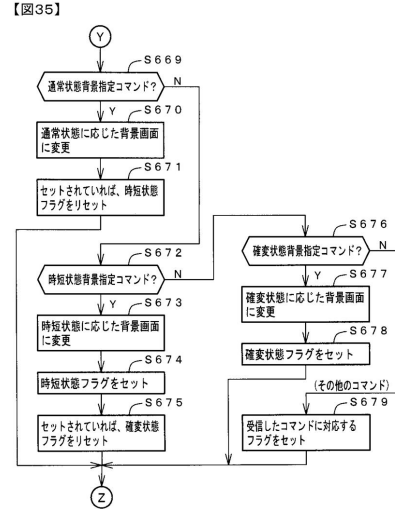
【图33】



【図 34】



【図 35】



【図 36】

【図36】

(A) 第1始動入賞時コマンド格納領域

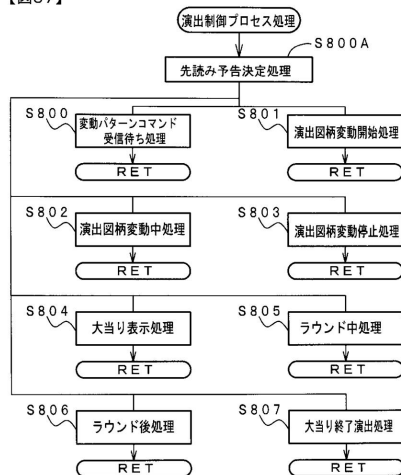
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第1保留記憶数加算指定コマンド
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域3	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域4	C402 (H)	C615 (H)	C000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第2保留記憶数加算指定コマンド
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)
格納領域2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
格納領域3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
格納領域4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

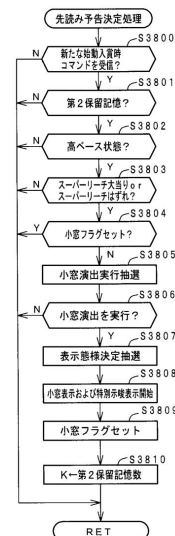
【図 37】

【図37】



【図 38】

【図38】



【図 39】

【図39】

(a) 小窓演出実行抽選テーブル

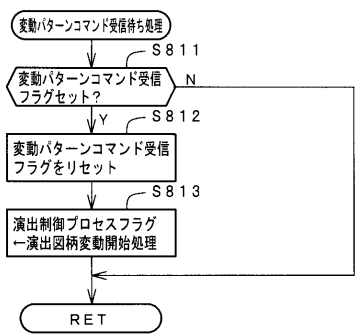
入賞時判定結果	実行の有無	
	有	無
大当たり	80%	20%
はずれ	20%	80%

(b) 表示態様決定抽選テーブル

入賞時判定結果	表示態様	
	赤色	白色
大当たり	70%	30%
はずれ	40%	60%

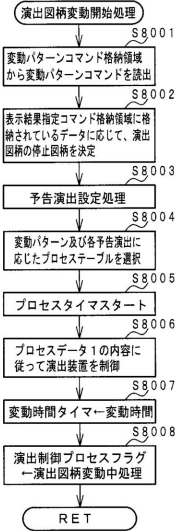
【図 40】

【図40】



【図 41】

【図41】



【図 42】

【図42】

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)	はずれ図柄	左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 43】

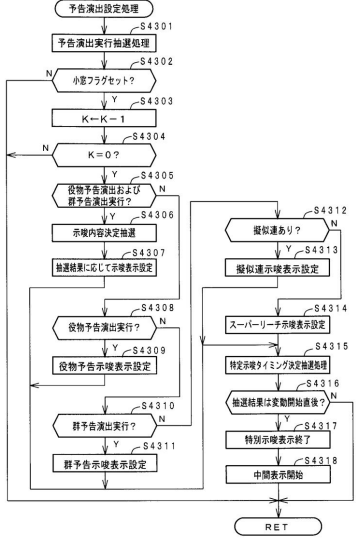
【図43】

(プロセステーブル)

プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
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	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 2
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	
音番号データ 2	
...	プロセスデータ n
プロセスタイマ設定値	
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

【図 44】

【図44】



## 【図45】

【図45】

(a) ステップアップ予告演出実行抽選テーブル

可変表示結果	ステップ3	ステップ2	ステップ1	無
確変／通常大当り	40%	30%	20%	10%
SPリーチはずれ	10%	20%	30%	40%
ノーマルリーチはずれ	5%	10%	15%	70%
非リーチはずれ	0%	5%	10%	85%
突確／小当り	25%	25%	25%	25%

(b) 群予告演出実行抽選テーブル

可変表示結果	実行の有無
確変／通常大当り	有 60% 無 40%
SPリーチはずれ	有 40% 無 60%
ノーマルリーチはずれ	有 20% 無 80%
その他	有 0% 無 100%

(c) 役物予告演出実行抽選テーブル

可変表示結果	実行の有無
SPリーチ大当り	有 80% 無 20%
SPリーチはずれ	有 20% 無 80%
その他	有 0% 無 100%

(d) 示唆内容決定抽選テーブル

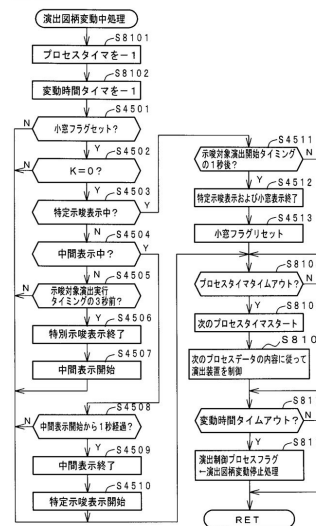
可変表示結果	示唆内容
大当り	役物予告演出 80% 群予告演出 20%
はずれ	役物予告演出 60% 群予告演出 40%

(e) 特定示唆タイミング決定抽選テーブル

可変表示結果	特定示唆タイミング
大当り	変動開始直後 90% 対象演出直前 10%
はずれ	変動開始直後 70% 対象演出直前 30%

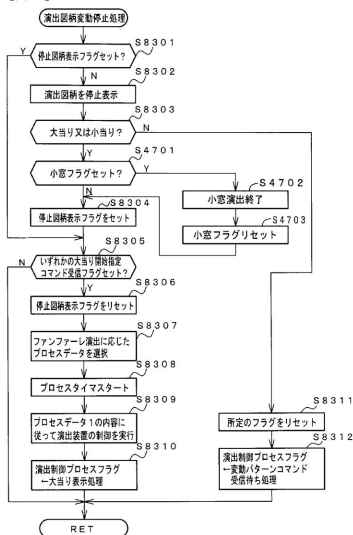
## 【図46】

【図46】



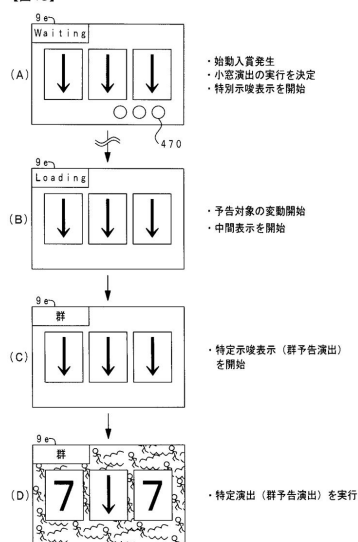
## 【図47】

【図47】



## 【図48】

【図48】

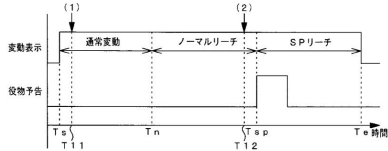




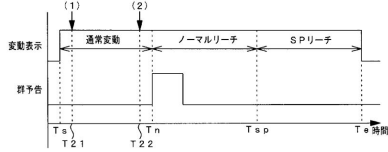
【図 49】

【図49】

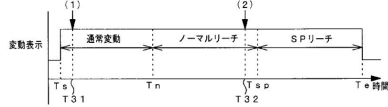
(a) タイミングチャートA (役物予告示線)



(b) タイミングチャートB (群予告示線)

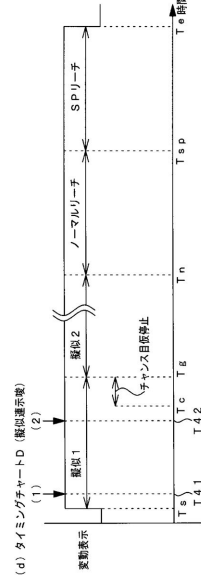


(c) タイミングチャートC (スーパーリーチ示線)



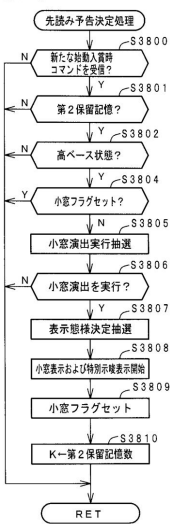
【図 50】

【図50】



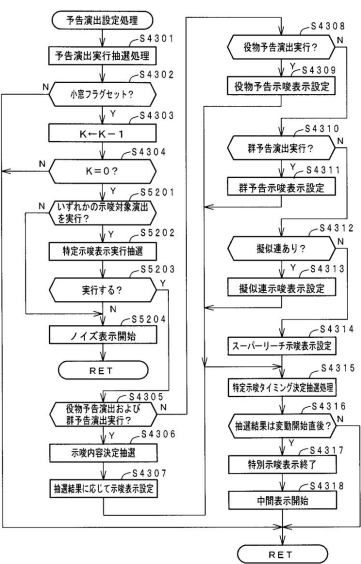
【図 51】

【図51】



【図 52】

【図52】



【図 53】

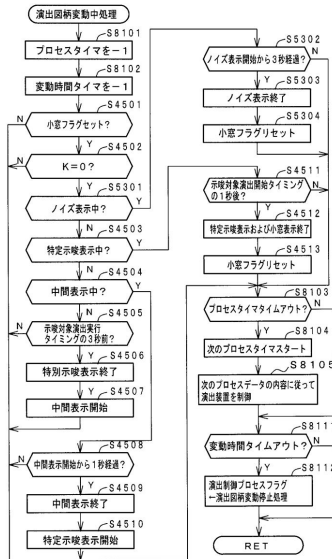
【図53】

特定示線表示実行抽選テーブル

可変表示結果	特定示線表示の実行の有無	
	有	無(ノイズ表示)
SPリーチ大当たり	70%	30%
ノーマルリーチ大当たり	60%	40%
SPリーチはずれ	40%	60%
ノーマルリーチはずれ	20%	80%
その他	0%	100%

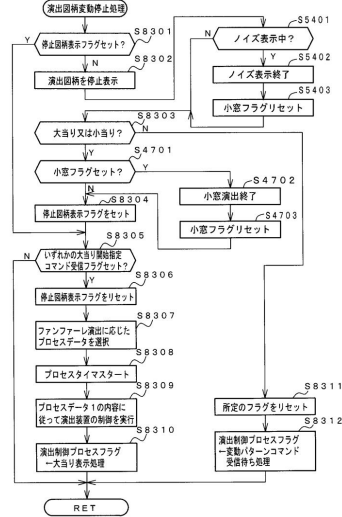
【 図 5 4 】

【图54】



【 図 5 5 】

【图55】



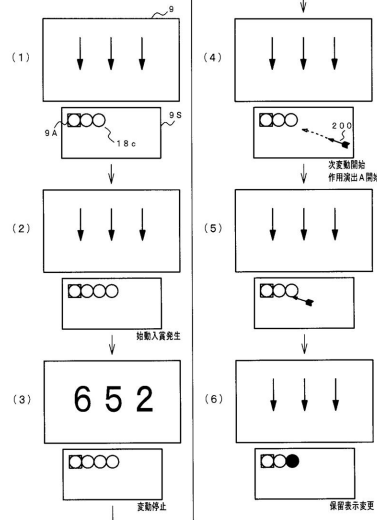
【 図 5 6 】

【図56】

[illegible]

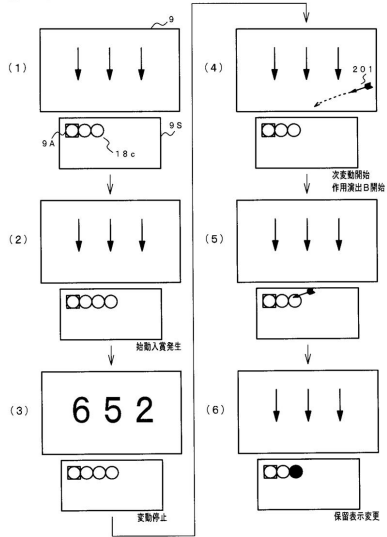
【 図 5 7 】

【图57】



## 【図58】

【図58】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 1 0 5 0 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 1 7 1 7 4 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 8 8 2 6 7 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2