(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5616373号
(P5616373)
(45)発行日　平成26年10月29日(2014.10.29)　(24)登録日　平成26年9月19日(2014.9.19)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 131 頁)

(21)出願番号　特願2012-26741(P2012-26741)
(22)出願日　平成24年2月9日(2012.2.9)
(65)公開番号　特開2013-162854(P2013-162854A)
(43)公開日　平成25年8月22日(2013.8.22)
審査請求日　平成25年5月20日(2013.5.20)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　▲吉▼川　康史

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】
遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、所定条件の成立にもとづいて可変入賞装置を開放状態にする所定遊技状態に制御し、所定の移行条件が成立したときに通常遊技状態であるときに比べて前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態に移行させる遊技機であって、
前記可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段と、
識別情報の可変表示中に表示結果が前記特定表示結果になるか否かを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
少なくとも前記可変入賞装置が開放状態に制御されるときに所定演出を実行する所定演出実行手段と、
少なくとも前記特定演出が実行されるときに行われる識別情報の可変表示中において前記所定演出の実行を制限する所定演出制限手段とを備え、
前記可変入賞装置制御手段は、前記通常遊技状態において、前記所定遊技状態として前記可変入賞装置を複数回開放状態に制御し、初回の開放期間を２回目以降の開放期間よりも短くし、
前記可変入賞装置制御手段が前記可変入賞装置を初回の開放状態に制御することに伴って所定の情報を送信する情報送信手段と、

前記所定の情報の受信にもとづいて前記可変入賞装置が開放状態に制御されることの報知を行う開放報知手段とをさらに備え、
前記所定演出制限手段は、識別情報の可変表示が行われていないときの所定期間においても前記所定演出の実行を制限する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて可変表示に対応した演出を実行する演出制御手段とを備え、
前記遊技制御手段は、
開始条件が成立していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記開始条件が成立する前に、可変表示が所定の状態となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段と、
保留記憶情報と、前記開始条件成立前判定手段の判定結果を示す判定結果情報とを送信する送信手段と、
前記開始条件が成立したときに、可変表示を前記所定の状態とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段とを含み、
前記演出制御手段は、
前記判定結果情報にもとづいて、前記所定の状態となる可能性を予告する予告演出を、前記判定手段による判定の対象となった可変表示の前記開始条件が成立する前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、
前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該予告演出を実行する予告演出実行手段と、
前記保留記憶情報と前記判定結果情報とのうち少なくともいずれかを正常に受信することができなかった場合に、前記予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを含む
請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の表示結果として特定表示結果が導出表示された場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、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、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた特別可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される。なお、導出表示とは、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。そして、各開放期間において、所定個（例えば１

０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

【０００５】

また、遊技機として、遊技領域に設けられている所定の通過領域を遊技球が通過すると、普通図柄可変表示装置において普通識別情報の変動を開始し、普通識別情報の表示結果（停止識別情報）が所定の表示結果（例えば、当り図柄）である場合には、普通可変入賞装置を、遊技球が入賞しやすい状態に制御するものがある。さらに、普通識別情報の表示結果が導出表示される前に、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告するように構成された遊技機がある（例えば、非特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【０００６】

【非特許文献１】パチンコ必勝ガイド２０１１　６．２号，株式会社白夜書房，２０１１年６月２日，第６－９頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

非特許文献１に記載された遊技機では、可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告する演出が所定演出として実行されるが、所定演出の実行中に、識別情報の表示結果が特定表示結果になることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行されると、特定演出に対する遊技者の注目度が低くなり、特定演出の演出効果が低減してしまうという課題がある。

【０００８】

そこで、本発明は、所定演出によって特定演出の演出効果が低減することを防止することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

（１）本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第１始動口１３や第２始動口１４）を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄）の可変表示を行い、識別情報の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御し、所定条件の成立（例えば、普通図柄の表示結果として当り図柄が導出表示される）にもとづいて可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置１５）を開放状態にする所定遊技状態（例えば、当りにもとづく当たり遊技状態）に制御し、所定の移行条件（例えば、２Ｒ確変大当り以外の大当りにもとづく大当り遊技が終了）が成立したときに通常遊技状態（例えば、低ベース状態）であるときに比べて可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態（例えば、高ベース状態（時短状態））に移行させる遊技機であって、可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ４０４の処理を実行する部分）と、識別情報の可変表示中に表示結果が特定表示結果になるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるスーパーリーチ演出を伴う変動パターンにもとづいてステップＳ８０３４～Ｓ８０３７およびステップＳ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）と、少なくとも可変入賞装置が開放状態に制御されるときに所定演出を実行する所定演出実行手段（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Ｓ７７９の処理を実行する部分）と、少なくとも特定演出が実行されるときに行われる識別情報の可変表示中において所定演出の実行を制限する所定演出制限手段（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Ｓ７５５，Ｓ７５８の処理を実行する部分）とを備え、可変入賞装置制御手段は、通常遊技状態において、所定遊技状態として可変入賞装置を複数回開放状態に制御し（図２０（Ａ）参照

）、初回の開放期間（例えば、０．１秒）を２回目以降の開放期間よりも短くし（例えば、５．３秒）、可変入賞装置制御手段が可変入賞装置を初回の開放状態に制御することに伴って所定の情報（例えば、普通電動役物開放終了指定コマンド：図１４参照）を送信する情報送信手段（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Ｓ４０４の処理（普通電動役物開放中処理）を実行する部分：特に可変入賞球装置１５の閉鎖時に普通電動役物開放終了指定コマンドを送信する処理を実行する部分）と、所定の情報の受信にもとづいて可変入賞装置が開放状態に制御されることの報知を行う開放報知手段（図５３におけるステップＳ７３８，Ｓ７３９参照）とをさらに備えたことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定演出に対する遊技者の注目度の低下を防止して、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができるとともに、通常遊技状態において可変入賞装置が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段からの情報にもとづいて可変表示に対応した演出を実行する演出制御手段とを備え、遊技制御手段は、開始条件が成立していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、開始条件が成立する前に、可変表示が所定の状態となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段と、保留記憶情報と、開始条件成立前判定手段の判定結果を示す判定結果情報とを送信する送信手段と、開始条件が成立したときに、可変表示を所定の状態とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段とを含み、演出制御手段は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態となる可能性を予告する予告演出を、判定手段による判定の対象となった可変表示の開始条件が成立する前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段によって予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該予告演出を実行する予告演出実行手段と、保留記憶情報と判定結果情報とのうち少なくともいずれかを正常に受信することができなかった場合に、予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを含むように構成されていてもよい。

【００１０】

（２）上記の（１）の遊技機において、特定演出実行手段は、識別情報の可変表示が開始されてから所定時間（例えば、１１．５秒）が経過したときに特定演出を開始し、所定演出制限手段は、識別情報の可変表示が開始されてから所定時間が経過した後に、所定演出の実行を禁止する（図５３におけるステップＳ７５８参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、より確実に、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができる。

【００１１】

（３）上記の（１）または（２）の遊技機において、特定演出が行われる演出装置（例えば、演出表示装置９）で所定演出が行われ、所定演出制限手段によって所定演出の実行が制限されている場合に可変入賞装置が開放状態に制御されているときに、可変入賞装置が開放状態に制御されていることを、演出装置とは異なる演出用装置（例えば、ランプやＬＥＤ）を用いて報知する報知手段を備えていてもよい（変形例＃７参照）。

そのような構成によれば、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができるとともに、可変入賞装置が開放状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

【００１２】

（４）上記の（１）～（３）の遊技機において、所定演出が実行されたが、可変入賞装置が開放状態に制御されなかった場合に、所定の特典を遊技者に付与するための演出を実行する特典付与手段（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Ｓ８６４の処理を実行する部分：なお、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信したときにステップＳ７５９（図５３参照）の決定処理で所定演出を実行することに決定されたことにもとづいて所定演出が実行される場合に遊技者に特典を付与する変形例も含む。）を備えていてもよい。

そのような構成によれば、可変入賞装置が開放状態に制御されなかった場合でも、遊技

者に特典を付与することによって遊技の興趣が低下することを防止することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１３】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】スティックコントローラの構成例を示す側面図である。
【図３】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図５】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６】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図８】各乱数を示す説明図である。
【図９】大当り判定テーブル、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１０】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１１】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１２】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【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】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１９】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図２０】普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。
【図２１】ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図２２】普通図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４】普通図柄停止時処理を示すフローチャートである。
【図２５】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２６】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２７】保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。
【図２８】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
【図２９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図３０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図３１】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３２】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図３３】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３４】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図３５】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図３６】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３７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３８】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３９】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４０】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図４１】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４２】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
【図４３】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４４】所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。

【図４５】所定演出の一例を示す説明図である。
【図４６】所定演出の一例を示す説明図である。
【図４７】所定演出の一例を示す説明図である。
【図４８】特定演出（リーチ演出）が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。
【図４９】役物作動演出におけるボタン操作の有効期間とボタン操作示唆表示の表示期間を示す説明図である。
【図５０】役物作動演出の一例を示す説明図である。
【図５１】役物作動演出の他の例を示す説明図である。
【図５２】役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。
【図５３】第１所定演出処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１所定演出処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１所定演出処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１所定演出決定テーブルを示す説明図である。
【図５７】第２所定演出処理を示すフローチャートである。
【図５８】第２所定演出決定テーブルを示す説明図である。
【図５９】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
【図６０】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
【図６１】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
【図６２】先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
【図６３】先読み予告演出の一例を示す説明図である。
【図６４】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６５】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６６】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６７】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図６８】予告演出決定テーブルを示す説明図である。
【図６９】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図７０】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図７１】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図７２】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７３】擬似連演出の一例を示す説明図である。
【図７４】第２の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７５】第２の実施の形態における第２所定演出処理を示すフローチャートである。
【図７６】第２の実施の形態における第２所定演出決定テーブルを示す説明図である。
【図７７】擬似連中予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図７８】擬似連中予告演出決定テーブルを示す説明図である。
【図７９】変形例１における普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。
【図８０】変形例２における飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図８１】特典対応演出を示すフローチャートである。
【図８２】変形例３における演出制御コマンドを示す説明図である。
【図８３】変形例３における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
実施の形態１.
以下、本発明の第１の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００１５】
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。

【００１６】

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。

【００１７】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材における例えば上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。

【００１８】

図２は、スティックコントローラ１２２の構成例を示す側面図である。スティックコントローラ１２２は、遊技者が把持する操作桿１２２Ａを含み、操作桿１２２Ａの所定位置（例えば遊技者が操作桿１２２Ａを把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン１２１が設けられている。トリガボタン１２１は、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを操作手（例えば左手など）で把持した状態で所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することによって所定の指示操作ができるように構成されている。

【００１９】

操作桿１２２Ａの内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図４を参照）が内蔵されている。スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部には、操作桿１２２Ａに対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３が設けられている。例えば、傾倒方向センサユニット１２３は、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿１２２Ａの中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿１２２Ａの中心位置よりも右側で遊技盤６の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されている。

【００２０】

なお、下皿におけるスティックコントローラ１２２の取付位置は、下皿の中央部分に限られず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【００２１】

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

取付位置の位置関係が上下ではなく、例えば左右の位置関係であってもよい。

【００２２】

スティックコントローラ１２２に設けられたトリガボタン１２１は、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。プッシュボタン１２０は、スティックコントローラ１２２とは別個に上皿を形成するガラス扉枠２の所定位置に設けられ、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿１２２Ａを把持しない状態でも、操作手で押下操作することなどによって指示操作ができるように構成されている。従って、プッシュボタン１２０に比べて、トリガボタン１２１に対して、連続的な指示操作となる連打操作がなされることは困難である。

【００２３】

また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６が内蔵されている。この実施の形態では、例えば、バイブレータ用モータ１２６の軸の重心を偏らせたり軸に重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ１００によりバイブレータ用モータ１２６を回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ１２２を振動動作させるように制御される。

【００２４】

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

【００２５】

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、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２６】

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

【００２７】

なお、この実施の形態の遊技機は、２つの特別図柄表示器８ａ，８ｂを備えているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えていてもよい。

【００２８】

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

とを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

なお、この実施の形態では、演出表示装置９における液晶表示の演出として飾り図柄の変動表示が行われるが、演出表示装置９では、例えば、キャラクタ画像を用いる演出や、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいて報知画像を表示するような演出も実行される。

【００３３】

また、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、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り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飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

【００３４】

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、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変

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、最終的に大当り図柄とはならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

【００３５】

この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、飾り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、飾り図柄が揃って停止表示される。

【００３６】

演出表示装置９の右方には、可動部材である演出用役物１２７が設けられている。演出用役物１２７は、可動部材用モータ１２８の回転軸に取り付けられ、可動部材用モータ１２８が回転すると移動する。演出表示装置９を用いた演出を行う場合、演出用役物１２７等の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ことがある。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

第２特別図柄表示器８ｂの上方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわ

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

【００４３】

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

【００４４】

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）を表示する合算保留記憶表示部１８ｃが設けられている。この実施の形態では、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って、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、この実施の形態では、合算保留記憶表示部１８ｃ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１３および第２始動入賞口１４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）。

【００４５】

また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（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８ｂ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２１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（第１大入賞口）が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００４６】

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

【００４７】

演出表示装置９の表示画面には、普通図柄の表示結果を示唆するような演出や特別図柄の表示結果および変動パターンの種類を示唆するような演出が行われる演出エリア９Ｆが表示される。

【００４８】

また、演出表示装置９の左部には、モータ２４によって駆動される羽根状の可動部材７６が設けられている。可動部材７６が左に倒れるような位置に制御されると、遊技球が第２大入賞口に進入可能な状態（開放状態）になる。可動部材７６が第２大入賞口を塞ぐような位置に制御されると、遊技球が第２大入賞口に進入不可能な状態（閉鎖状態）になる。第２大入賞口に進入した遊技球は、第２入賞スイッチ７１で検出される。

【００４９】

なお、この実施の形態では、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技中、１０Ｒ確変大当りおよび１５Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技中に、第１大入賞口が開放状態に制御される。また、小当り遊技状態中、および突然確変大当りにもとづく大当り遊技中に、第２大入賞口が開放状態に制御される。

【００５０】

「２Ｒ確変大当り」は、２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。「１５Ｒ確変大当り」は、１５ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば２９秒）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（ただし、時短状態にも制御される）。「１０Ｒ確変大当り」は、１０ラウンド（各ラウンドの開放可能時間は例えば２９秒）の大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（ただし、時短状態にも制御される）。

【００５１】

「突然確変大当り」は、１５Ｒ大当りや２Ｒ確変大当りと比較して大入賞口（第２大入賞口）の開放回数が少ない回数（この実施の形態では１０秒間の開放を２回）まで許容される大当りであるが、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（ただし、確変状態に制御されるのみで時短状態には制御されない）。なお、「突然確変大当り」を、「突確大当り」ともいう。

【００５２】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数は２であるが、１５Ｒ大当りの場合に比べて各ラウンドの開放時間が極めて短ければ、２ラウンドよりも多いラウンド数にしてもよい。例えば、１５Ｒ大当りが発生したときに実行される大当り遊技のラウンド数と同じにしてもよい。

【００５３】

「小当り」は、大当りと比較して大入賞口（第２大入賞口）の開放回数が少ない回数（この実施の形態では１０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。この実施の形態では、突然確変大当りにもとづく大当り遊技状態と小当り遊技状態とでは、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１０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。なお、本明細書では、小当りについても開放回をラウンドとする。

【００５４】

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

められる。

【００５５】

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

【００５６】

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って遊技領域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において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および飾り図柄の可変表示は、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。

【００５７】

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において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および飾り図柄の可変表示は、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。

【００５８】

この実施の形態では、確変大当りとなった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器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。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００５９】

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。

【００６０】

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）になる。

【００６１】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り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、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００６２】

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。

【００６３】

図３は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３は、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）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００６４】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている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。

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

また、ゲートスイッチ３２ａ、始動口スイッチ１３ａ、カウントスイッチ２３および第２入賞口スイッチ７１からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１、および第２大入賞口を形成するための可動部材７６を開放状態に制御するモータ２４を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

【００７０】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

図４は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基

板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図４に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、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。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、トリガボタン１２１に対する遊技者の操作行為を検

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

【００８１】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介して、演出用役物１２７を動作させるために可動部材用モータ１２８を駆動する。

【００８２】

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

【００８３】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて枠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。

【００８４】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）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。

【００８５】

次に、遊技機の動作について説明する。図５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、ＣＰＵ５６）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、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００８６】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、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、ＣＰＵ５６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。

【００８７】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（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、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００８８】
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、ＣＰＵ５６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。
【００８９】
電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（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。
【００９０】
チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、高確率フラグ、高ベースフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。
【００９１】
また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。
【００９２】
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するが、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にしてもよい。
【００９３】
初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、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、ＲＡＭ５５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のカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ１２）。
【００９４】

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。

【００９５】

また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）を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。

【００９６】

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

【００９７】

そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６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。

【００９８】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンの種別を決定するための乱数や変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、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ト値が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。

【００９９】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６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）。

【０１００】
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。
【０１０１】
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）。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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）。
【０１０５】
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）。
【０１０６】
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、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。
【０１０７】
この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポート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）。
【０１０８】
また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。
【０１０９】
さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。

【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
図７は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図７に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り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」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図７に示すように、リーチ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、飾り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飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。
【０１１３】
また、図７に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当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７において、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図７に示すように、突然確変大当りまたは小当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ＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が１回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３の変動パターンについては、再変動が１回行われる。
【０１１４】
なお、この実施の形態では、図７に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められているが（例えば、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が３２．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）、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。

【０１１５】

図８は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（１）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（後述する１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

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

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

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

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

【０１１６】

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。

【０１１７】

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

【０１１８】

なお、この実施の形態では、後述するように、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ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ＣＡ３－１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ＣＡ３－２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ＣＡ３－３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ＣＡ４－１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ＣＡ４－２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ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定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ＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定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ＣＡ２－２と、リーチも特定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ＣＡ２－３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ＣＡ２－４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ＣＡ２－５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ＣＡ２－６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ＣＡ２－７とに種別分けされている。

【０１１９】

図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（４）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２、ランダム３）または初期値用乱数（ランダム５）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１２０】

図９（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）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９（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図９（Ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１２１】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当り抽選において大当りと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態であるある場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない（低ベース状態である）状態である場合との２つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当り判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当り判定テーブルが用いられる。

【０１２２】

図９（Ｂ），（Ｃ）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第１特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）と、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）には、図９（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９（Ｃ）に記載されている各数値が設定されている。また、図９（Ｂ），（Ｃ）に記載されている数値が小当り判定値である。

【０１２３】

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いようにしてもよい。この場合、図９（Ｃ）に示す第２特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が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。

【０１２４】
ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図９（Ａ）に示すいずれかの大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１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ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９（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９（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図９（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。

【０１２５】
なお、この実施の形態では、図９（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。

【０１２６】
図９（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９（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９（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。

【０１２７】
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「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ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９（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個の判定値が割り当てられている（４０分の２の割合で突然確変大当りと決定される）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、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ａにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」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、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【０１２８】
なお、この実施の形態では、図９（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１５ラウンドの確変大当り「１５Ｒ確変大当り」、

１０ラウンドの確変大当り「１０Ｒ確変大当り」および２ラウンドの確変大当り「２Ｒ確変大当り」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１５ラウンド全てを終了していることにもとづいて大当り遊技を終了し、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もとづいて、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当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。

【０１２９】

この実施の形態では、図９（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別として、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が１５ラウンド、１０ラウンドおよび２ラウンドの３種類であるが、大当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ラウンドの大当り遊技に制御する７Ｒ確変大当りや、５ラウンドの大当り遊技に制御する５Ｒ確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」および「突然確変大当り」の４種類であるが、４種類にかぎらず、例えば、５種類以上の大当り種別（例えば、通常大当り（大当り遊技後に遊技状態が非確変状態になる）を含む）を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が４種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として２種類のみ設けられていてもよい。

【０１３０】

「１５Ｒ確変大当り」は、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップＳ１６６～Ｓ１６９参照）。

【０１３１】

「１０Ｒ確変大当り」は、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップＳ１６６～Ｓ１６９参照）。

【０１３２】

「２Ｒ確変大当り」は、２ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップＳ１６６～Ｓ１６９参照）。

【０１３３】

なお、「２Ｒ確変大当り」は、後述する「突然確変大当り」と同様に大入賞口の開放回数が２回（２ラウンド）のみ許容される大当りであるが、「突然確変大当り」と異なり、

１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長い（この実施の形態では２９秒）。従って、後述する「突然確変大当り」の場合には、大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することは殆ど期待できないのであるが、「２Ｒ確変大当り」となった場合には、大入賞口の開放回数は少ないものの大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することを期待することができる。

【０１３４】

また、「突然確変大当り」は、「１５Ｒ確変大当り」や「１０Ｒ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、「１５Ｒ確変大当り」や、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ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に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップＳ１６６～Ｓ１６９参照）。

【０１３５】

なお、上述したように、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る。なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、この実施の形態のように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、高確率状態に移行されるのみで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（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

【０１３６】

大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ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。

【０１３７】

図１０（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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

例えば、大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」である場合に用いられる図１０（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「１５Ｒ確変大当り」である場合に用いられる図１０（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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

なお、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」または「２Ｒ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。

【０１４２】

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、１０Ｒ／２Ｒ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１３２Ａおよび１５Ｒ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。

【０１４３】

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、１５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当り、２Ｒ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。

【０１４４】

また、図１０（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１０（Ｄ）に示すように、小当りとすること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。

【０１４５】

図１１（Ａ）～（Ｄ）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｄを示す説明図である。このうち、図１１（Ａ）には、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が示されている。また、図１１（Ｂ）には、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が示されている。また、図１１（Ｃ）には、遊技状態が確変状態のうちの高確率／高ベース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が示されている。また、図１１（Ｄ）には、遊技状態が確変状態のうちの高確率／低ベース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１３５Ｄが示されている。はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｄ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。

【０１４６】

なお、図１１に示す例では、遊技状態が高ベース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～１３５Ｄが用いられるが、高ベース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１１（Ｃ）に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが用いられるが、高ベース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。

【０１４７】

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種類のテーブルが用いられるが、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かぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々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。

【０１４８】

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が複数備えられているが、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。

【０１４９】

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）」は、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）を意味する。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はずれ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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

なお、図１１（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。

【０１５２】

また、図１１（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特定演出も伴わない）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１１（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特定演出も伴わず、可変表示結果が大当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。

【０１５３】

なお、この実施の形態では、図１０に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いるが、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１１（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、遊技状態が高ベース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。

【０１５４】

図１２（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「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当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、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１５５】

なお、図１２（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ＣＡ３－１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ＣＡ３－２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ＣＡ３－３とに種別分けされている場合が示されている。また、図１２（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ＣＡ４－１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ＣＡ４－２とに種別分けされている場合が示されている。なお、図１２（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特定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ＣＡ４－１は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１と特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出を伴う特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成してもよい。

【０１５６】

図１３は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ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１３８Ａ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。

【０１５７】

図１４および図１５は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１４および図１５に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図７に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１５８】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１５９】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定

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

【０１６０】

コマンド８Ｅ０１（Ｈ）は、普通図柄の表示結果が当りになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）コマンドであり、コマンド８Ｅ０２（Ｈ）は、普通図柄の表示結果がはずれになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）コマンドである。コマンド８Ｅ０３（Ｈ）は、普通図柄の変動（可変表示）を終了することを示す普通図柄変動終了指定コマンドである。ただし、この実施の形態では、遊技状態（高ベース状態／低ベース状態）に応じて普通図柄の変動時間は一定であるから、普通図柄変動終了指定コマンドを使用しなくてもよい。

【０１６１】

コマンド８Ｅ０４（Ｈ）は、普通図柄の当りにもとづく当り遊技中において可変入賞球装置１５が閉鎖するときに送信されるコマンド（普通電動役物開放終了指定コマンド）である。なお、普通電動役物開放終了指定コマンドは、普通図柄の当りにもとづく当り遊技中に複数回可変入賞球装置１５が開放される場合には、各々の開放の終了時に送信される。また、ＣＰＵ５６が、複数回の可変入賞球装置１５の開放のうち最後の開放の終了時にのみ普通電動役物開放終了指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

コマンドＡ００１，Ａ００２（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当りの種類に応じて、大当り開始指定コマンドまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「１５Ｒ確変大当り」や、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（Ａ００１（Ｈ））が用いられ、「突然確変大当り」や「小当り」である場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（Ａ００２（Ｈ））が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然大当りである場合に突然確変大当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。

【０１６６】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（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（Ａ１０１（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（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（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後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（Ａ２０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを終了する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放後指定コマンド（Ａ３０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０１６７】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。なお、大当り終了指定コマンド（Ａ３０１（Ｈ））は、「１５Ｒ確変大当り」や、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング２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５６０は、突然確変大当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。

【０１６８】

コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が低ベース状態であることを示す演出制御コマンド（低ベース状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が高ベース状態であることを示す演出制御コマンド（高ベース状態指定コマンド）である。コマンドＢ００３（Ｈ）は、遊技状態が確変状態でないことを示す演出制御コマンド（非確変状態指定コマンド）である。コマンドＢ００４（Ｈ）は、遊技状態が確変状態であることを示す演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【０１６９】

なお、低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドおよび確変状態指定コマンドを遊技状態指定コマンドと総称することがある。

【０１７０】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第２始動入賞指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、以下、第１始動入賞指定コマンドと第２始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【０１７１】

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

【０１７２】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するが、第１保留記憶と第２保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第１保留記憶が増加した場合に第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドを送信し、第２保留記憶が増加した場合に第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１７３】

また、この実施の形態では、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を指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、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示す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）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第１保留記憶数または第２保留記憶数が減少したことを示す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）を送信するようにしてもよい。

【０１７４】

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、コマンドＣ６ＸＸ（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。

【０１７５】

この実施の形態では、後述する入賞時判定処理（図２８参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞時に、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、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となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当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１００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ＥＸＴ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１００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１００は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当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。

【０１７６】

図１６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１６に示すように、この実施の形態では、大当りや小当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、ＥＸＴデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【０１７７】

例えば、後述する入賞時判定処理において、「はずれ」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「００（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、「１５Ｒ確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０１（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、「１０Ｒ確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０２（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、「２Ｒ確変大当り」となると判定された

場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０３（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、「突然確変大当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０４（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。また、例えば、「小当り」となると判定された場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した図柄指定コマンド（図柄６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ＥＸＴデータと、表示結果指定コマンドに設定されるＥＸＴ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。

【０１７８】

図１７および図１８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１７および図１８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、特別図柄や飾り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とに応じて、ＥＸＴ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。

【０１７９】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップ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１～７９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１～７９となる場合には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「００（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１～７９の範囲には非リーチＣＡ２－１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１００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、少なくとも変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となることを認識することができる。次いで、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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、ＥＸＴ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ＣＡ２－７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ＣＡ２－７となることを認識することができる。

【０１８０】

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１１（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抽出して導き出されたものである。このことは、他の変動カテゴリ９～１２，２１～２９についても同様であり、図１０（Ａ）～（Ｄ）や図１１（Ｃ），（Ｄ）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抽出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。

【０１８１】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率／高ベース状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップ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１～２１９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ＣＡ２－３の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴ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、ＣＰＵ５６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ＣＡ２－７の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴ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。

【０１８２】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率／低ベース状態かつはずれとなると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップ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１～７９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１～７９となる場合（すなわち、非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６は、ＥＸＴデータに「０Ａ（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ１１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ＣＡ２－７の変動パターン種別となる場合）には、ＥＸＴデータに「０Ｂ（Ｈ）」を設定した変動カテゴリ１２コマンドを送信する。

【０１８３】

なお、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態や高確率／低ベース状態）である場合にも、判定値２３０～２５１の範囲にスーパーＣＡ２－７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ＣＡ２－７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。

【０１８４】

また、例えば、始動入賞時に、「１０Ｒ確変大当り」または「２Ｒ確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップ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１～７４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。

【０１８５】

また、例えば、始動入賞時に、「１５Ｒ確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップ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。

【０１８６】

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、後述する入賞時判定処理のステップ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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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で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１０および図１１参照）、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。そのため、この実施の形態では、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７またはスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出（先読み予告）が実行される。なお、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となると判定した場合にのみ、図１７および図１８に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ１コマンド、変動カテゴリ８コマンド、変動カテゴリ２３コマンド、変動カテゴリ２６コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを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。

【０１８９】

また、「先読み予告演出」は、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、１回の変動表示において予告演出を行う。しかし、複数回の変動表示に亘って予告演出を実行してもよい。その場合、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了してもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にも亘って予告演出を行ってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、１回おきまたは２回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

【０１９０】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず）、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、必ず図１６に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図１７および図１８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、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告演出を実行する。

【０１９１】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１４および図１５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。

【０１９２】

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、飾り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。

【０１９３】

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

【０１９４】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本のパラレル信号線で１バイトずつ主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に演出制御コマンドデータを出力し、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。

【０１９５】

図１４および図１５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飾り図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０１９６】

次に、ＣＰＵ５６が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２８）を説明する。図１９は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、ゲートスイッチ３２ａがオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート３２を通過したことを検出すると（ステップＳ４１１）、ゲートスイッチ通過処理（ステップＳ４１２）を実行する。その後、ステップＳ４００～Ｓ４０４のいずれかの処理を実行する。

【０１９７】

ステップＳ４００～Ｓ４０４の処理は、以下のような処理である。

【０１９８】

普通図柄通常処理（ステップＳ４００）：ＣＰＵ５６は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器１０において普通図柄の変動表示が実行されて

いる状態でなく、かつ、可変入賞球装置１５の開放状態でない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が０でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）を示す値（この例では「１」）に更新する。

【０１９９】

普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）：普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄の変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）に応じた値（この例では「２」）に更新する。

【０２００】

普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）：ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動を停止する。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）を示す値（この例では「３」）に更新する。

【０２０１】

普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）：ＣＰＵ５６は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（この例では「０」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置（普通電動役物）１５を開放状態にする。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップＳ４０４）を示す値（この例では「４」）に更新する。

【０２０２】

普通電動役物開放中処理（ステップＳ４０４）：ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置１５を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（この例では「０」）に更新する。

【０２０３】

図２０は、普通図柄の当りに関する判定値が設定された普通図柄当り決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施の形態では、普通図柄当り判定用乱数がとりうる範囲は１～２５０であるが、普通図柄当り決定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【０２０４】

図２０（Ａ）には、低ベース状態で使用されるテーブルが示されている。図２０（Ａ）に示すように、低ベース状態では、２／２５０の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が２回開放（初回の開放の開放時間は０．１秒、２回目の開放の開放時間は５．３秒：閉鎖時間（インターバル時間）は４．５秒）する。なお、低ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、１０秒である。ただし、普通図柄の変動時間として複数種類の変動時間を用意し、ＣＰＵ５６は、使用する変動時間をそれらのうちから選択するようにしてもよい。また、可変入賞球装置１５の開放回数および開放時間（のいずれかまたは双方を複数種類用意し、ＣＰＵ５６は、開放回数および開放時間のいずれかまたは双方を選択するようにしてもよい。

【０２０５】

以下、初回の開放（０．１秒の開放）を短期間開放といい、２回目の開放（５．３秒の開放）を長期間開放ということがある。なお、所定演出（○）または所定演出（×）を報

知するタイミングは、短期間開放した後である。よって、短期間開放が行われた時点では所定演出の実行によって長期間開放が行われるか否かを把握することはできず、遊技者の期待感（長期間開放に対する）をより高めることができる。所定演出は、特別図柄や飾り図柄の変動表示において特定演出（リーチ演出）が実行されるか否か、または可変入賞球装置１５が遊技球が開放状態に制御されるか否かを報知する演出である。

【０２０６】

図２０（Ｂ）には、高ベース状態（時短状態）で使用されるテーブルが示されている。図２０（Ｂ）に示すように、高ベース状態では、２４９／２５０の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が４回開放（各々の開放時間は１．３６秒）する。各開放の間のインターバル時間は、１．３８秒である。なお、高ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、１．５秒である。図２０に示すように、遊技状態が低ベース状態のときは低い確率で当りになり、高ベース状態のときは極めて高い確率（この例では、略１００％であるが、１００％でもよい。）で当りになる。

【０２０７】

なお、この実施の形態では、図２０に示すように、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率を高める（普図高確率）ことによって、高ベース状態である場合には可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高くなるようにして始動入賞しやすくするが、このような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態であるときと低ベース状態であるときとで普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率は同じであるものの、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる時間（図２０に示す普通電動役物開放時間）を長くすることによって、高ベース状態である場合には始動入賞しやすくなるように構成してもよい。その場合には、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで開放回数を同じにし、例えば、低ベース状態での各々の開放回の開放時間を、０．１秒、０．１秒、０．１秒、５．３秒とし（開放回数が４回の場合）、高ベース状態での各々の開放回の開放時間を、図２０（Ｂ）に示されたようにすればよい。

【０２０８】

また、図２０に示すように、ＣＰＵ５６は、通常状態（低ベース状態：非時短状態）では当り遊技状態における総開放期間（図２０（Ａ）に示す例では、５．４秒）が高ベース状態（時短状態）での総開放期間（図２０（Ｂ）に示す例では、５．４４秒）よりも短くなるとともに、初回の開放期間（図２０（Ａ）に示す例では、０．１秒）が２回目の開放期間（図２０（Ａ）に示す例では、５．３秒）よりも短くなるように制御する。また、ＣＰＵ５６は、高ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間（図２０（Ｂ）に示す例では、１．３６秒）が低ベース状態での最長の開放期間（図２０（Ａ）に示す例では、５．３秒）よりも短くなるように制御する。よって、低ベース状態において、遊技者に、あたかも長期間開放がなされたかのような印象を与えることができる（初回の開放期間が極めて短いので遊技者は開放に気付かない場合があるので）。その結果、低ベース状態において可変入賞球装置１５が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。さらに、低ベース状態において、１回だけ短期間開放する（例えば、０．１秒開放する）当りもあるようにしてもよい。そのような遊技機では、０．１秒の開放に気付いた遊技者は、その時点では、長期間開放がなされるか否かを把握することができず、長期間開放に対する遊技者の期待感をより高めることができる。

【０２０９】

また、ＣＰＵ５６は、低ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間（複数回の開放状態の間の非開放状態の期間の合計：図２０（Ａ）に示す例では、４．５秒）が高ベース状態での総非開放期間（図２０（Ｂ）に示す例では、４．１４秒）よりも長くなるように制御する。よって、低ベース状態において可変入賞装置への遊技球の入賞が過大になって遊技店に不利益がもたらされてしまうことを防止することができる。

【０２１０】

なお、図２０に示す開放回数、開放期間および閉鎖期間（インターバル時間）は一例であって、当り遊技状態において可変入賞球装置１５が複数回開放され、低ベース状態では総開放期間が高ベース状態での総開放期間よりも短くなるとともに初回の開放期間が２回目の開放期間よりも短くなり、高ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間が低ベース状態での最長の開放期間よりも短くなり、低ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間が高ベース状態での総非開放期間よりも長くなるように制御されるのであれば、図２０に示す開放回数、開放期間および閉鎖期間とは異なる回数および期間を用いてもよい。

【０２１１】

また、図２０（Ｂ）に示す例では、高ベース状態における各回の開放期間および閉鎖期間は同じであるが、高ベース状態における初回の開放期間を、２回目以降の開放期間よりも長くしてもよい。また、低ベース状態における総開放期間が高ベース状態における総開放期間よりも短いことを条件として、高ベース状態における各回の開放期間または閉鎖期間を異ならせてもよい。

【０２１２】

図２１は、ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「４」）に達しているか否か確認する（ステップＳ４１５）。最大値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を＋１し（ステップＳ４１６）、ソフトウェア乱数である普通図柄当り判定用乱数（ランダム４）の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（ＲＡＭ５５に設けられた普図保留記憶バッファ）に格納する（ステップＳ４１７）。また、ＣＰＵ５６は、普通図柄保留記憶表示器４１の点灯個数を１増やす（ステップＳ４１８）。

【０２１３】

ＣＰＵ５６は、ステップＳ４００の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態であり、かつ、ゲート通過記憶数が０でなければ、保存領域（普図保留記憶バッファ）に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図２０に示された普通図柄当り決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。すなわち、普通図柄当り判定用乱数の値が普通図柄当り決定テーブルに設定されている判定値（当りに対応する判定値）のいずれかの一致する場合に、当りと判定する。当りと判定した場合には、普通図柄当りフラグをセットする。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態が低ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていなければ）、図２０（Ａ）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていれば）、図２０（Ｂ）に示されたテーブルを使用する。なお、この実施の形態では、普通図柄の変動表示結果が当りであることを、普図当りとも表現する。

【０２１４】

図２２は、普通図柄プロセス処理における普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）を示すフローチャートである。普通図柄変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否か確認する（ステップＳ４３１）。具体的には、高ベースフラグがセットされているか否か確認する。高ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに１．５秒に相当する値を設定する（ステップＳ４３２）。低ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに１０秒に相当する値を設定する（ステップＳ４３３）。

【０２１５】

また、普通図柄通常処理で当りに決定されている場合（普通図柄当りフラグがセットされている場合）には（ステップＳ４３４）、普通図柄の表示結果を当りにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）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Ｓ４３５）。普通図柄通常処理ではずれに決定されている場合には、普通図柄の表示結果をはずれにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始

指定（はずれ）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Ｓ４３６）。

【０２１６】

次いで、ＣＰＵ５６は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を－１し（ステップＳ４３７）、減算後のゲート通過記憶カウンタの値（すなわち、普図保留記憶数）をＥＸＴデータにセットして、普図保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ４３８）。

【０２１７】

そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）に対応した値（具体的には「２」）に更新する（ステップＳ４３９）。

【０２１８】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送信する場合には、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめＲＯＭにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップＳ２８）において演出制御コマンドを送信する。

【０２１９】

なお、この実施の形態では、普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄変動開始指定コマンドや普図保留記憶数指定コマンドを送信するが、ステップＳ４００の普通図柄通常処理において普通図柄の表示結果を当りとするか否かの決定を行った後に普通図柄変動開始指定コマンドを送信したり、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を－１して普図保留記憶数指定コマンドを送信したりするようにしてもよい。

【０２２０】

図２３は、普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップＳ４４１）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ４４１のＮ）、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップＳ４４５）。

【０２２１】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは（ステップＳ４４１のＹ）、ＣＰＵ５６は、普通図柄変動終了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Ｓ４４２）とともに、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（ステップＳ４４３）。そして、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップＳ４０３）を示す値（具体的には「３」）に更新する（ステップＳ４４４）。

【０２２２】

図２４は、普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ４５１）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップＳ４５２）。

【０２２３】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、ＣＰＵ５６は、普通図柄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Ｓ４５３）。

【０２２４】

普通図柄当りフラグがセットされているときは、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマに初回開放の普通電動役物作動時間（０．１秒または１．３６秒）に相当する値をセットする（ステップＳ４５４）。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高ベース状態（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場合には、１．３６秒に相当する値をセットし、時短フラグがセットされていない場合には、０．１秒に相当する値をセットする。

【０２２５】

また、ＣＰＵ５６は、可変入賞球装に相当する値置（普通電動役物）１５を開放状態にし（ステップＳ４５５）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップＳ４０４）を示す値（具体的には「４」）に更新する（ステップＳ４５６）。

【０２２６】

ステップＳ４５３において、普通図柄当りフラグがセットされていないと判定したときは、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（具体的には「０」）に更新する（ステップＳ４５７）。

【０２２７】

ＣＰＵ５６は、普通電動役物開放中処理において、普通図柄プロセスタイマの値を１ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が０になると、可変入賞球装置（普通電動役物）１５を閉鎖状態にする。そして、最終回の可変入賞球装置１５の開放が終了したときには、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。最終回でなかった場合には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスタイマに次回の普通電動役物作動時間（可変入賞球装置１５の開放期間（図２０参照））に相当する値をセットし、再び、可変入賞球装置１５を開放状態にする。なお、ＣＰＵ５６は、可変入賞球装置１５を直ちに開放状態にするのではなく、所定のインターバル時間（図２０参照）が経過したときに開放状態にする。

【０２２８】

また、ＣＰＵ５６は、普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）１５を閉鎖状態にするときに、普通電動役物開放終了指定コマンド（図１４参照）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。

【０２２９】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、可変入賞球装置１５の開放状態に関する演出制御コマンドを送信しないが、可変入賞球装置１５の開放状態が終了するときに、閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、開放時間が経過していなくても所定個の入賞があると可変入賞球装置１５を閉鎖するように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は未だ可変入賞球装置１５が開放していると認識しているが、実際には可変入賞球装置１５が閉鎖されている状況が生ずる。しかし、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変入賞球装置１５を閉鎖することを報知するように構成されているので、閉鎖を示す演出制御コマンドにもとづいて報知を終了させることができる。

【０２３０】

図２５は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１２）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０２３１】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０２３２】

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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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において飾り図柄が停止されるように制御する。

【０２３６】

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

【０２３７】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、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Ｓ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、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（Ａ１０１（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（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０２３８】

大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大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Ｓ３０５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Ｓ３０７に対応した値（この例では７）に更新する。

【０２３９】

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

【０２４０】

小当り開放前処理（ステップＳ３０８）：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Ｓ３０９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。

【０２４１】

小当り開放中処理（ステップＳ３０９）：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Ｓ３０８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Ｓ３１０に対応した値（この例では１０）に更新する。

【０２４２】

小当り終了処理（ステップＳ３１０）：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Ｓ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０２４３】

図２６は、ステップＳ３１２の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、まず、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態であるか否かを確認する（ステップＳ１２１１）。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態でなければ、ステップＳ１２２２に移行する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態であれば、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、ステップＳ１

２２２に移行する。

【０２４４】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１４）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ１２１５）。

【０２４５】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。

【０２４６】

図２７（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図２７（Ａ）には、合算保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図２７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されており、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづき入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２４７】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図２７（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Ｓ１２１６）。なお、ステップＳ１２１６の処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第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。

【０２４８】

図２７（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図２７（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。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。

【０２４９】
次いで、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がそ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判定処理を実行する（ステップＳ１２１７）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定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Ｓ１２１８）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Ｓ１２１９）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞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Ｓ１２２０）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２１）。
【０２５０】
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。
【０２５１】
また、ステップＳ１２１８，Ｓ１２１９の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に始動入賞するごとに、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。
【０２５２】
また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８～Ｓ１２２１の処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４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。
【０２５３】
次いで、ＣＰＵ５６は、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であるか否かを確認する（ステップＳ１２２２）。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態でなければ、処理を終了する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であれば、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ１２２３）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。
【０２５４】
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Ｓ１２２４）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Ｓ１２２５）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（ステップＳ１２２６）。
【０２５５】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図２７（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Ｓ１２２７）。なお、ステップＳ１２２７の処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時

に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

【０２５６】

次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理を実行する（ステップＳ１２２８）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定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Ｓ１２２９）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Ｓ１２３０）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞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Ｓ１２３１）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２３２）。

【０２５７】

なお、ステップＳ１２２９，Ｓ１２３０の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に始動入賞するごとに、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。

【０２５８】

また、この実施の形態では、ステップＳ１２２９～Ｓ１２３２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たときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４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。

【０２５９】

図２８は、ステップＳ１２１７，Ｓ１２２８の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ１２１６，Ｓ１２２７で抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（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）。この実施の形態では、特別図柄および飾り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りや小当りとするか否か、大当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、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、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にとなるかを確認する。そのようにすることによって、飾り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によって飾り図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

【０２６０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態とを含む。）であることを示す高確率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）。高確率フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１６，Ｓ１２２７で抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（Ａ）の右欄に示す確変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１５Ｒ確変大当りや、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、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。

【０２６１】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当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Ｓ１２１６，Ｓ１２２７で抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図９（Ｂ），（Ｃ）に示す小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Ｓ１２１７の入賞時判定処理を実行する場合）には、図９（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）に設定されている小当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Ｓ１２２８の入賞時判定処理を実行する場合）には、図９（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０２６２】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当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）。

【０２６３】

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、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベース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で高確率状態であるか否かおよび高ベース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で高確率状態であるか否かおよび高ベース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１５Ｒ確変大当りや、１０Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、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Ｓ２２５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。

【０２６４】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５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Ｓ２２６）。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、閾値より大きいか否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にとなるかが判定され、図１７および図１８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。

【０２６５】

例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率／高ベース状態であると判定した場合には閾値２１９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２１９以下であるか否かを判定し、閾値２１９以下である場合（すなわち、１～２１９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「０８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２１９以下で

ない場合（すなわち、２２０～２５１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「０９（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２６６】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が高確率／低ベース状態であると判定した場合には閾値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７９以下であるか否かを判定し、閾値７９以下である場合（すなわち、１～７９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「０Ａ（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「０Ｂ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２６７】

また、例えば、ＣＰＵ５６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７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９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７９以下であるか否かを判定し、閾値７９以下である場合（すなわち、１～７９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「００（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値８９以下である場合（すなわち、８０～８９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「０１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値９９以下である場合（すなわち、９０～９９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「０２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値１６９以下である場合（すなわち、１００～１６９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「０３（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値１９９以下である場合（すなわち、１７０～１９９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「０４（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２１４以下である場合（すなわち、２００～２１４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「０５（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２２９以下である場合（すなわち、２１５～２２９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「０６（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２２９以下でない場合（すなわち、２３０～２５１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「０７（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２６８】

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７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９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７９以下であるか否かを判定した後に、閾値８９以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の１～７９の範囲内となることはなく、８０～８９の範囲であるか否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７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に２２９、２１４、１９９、１６９、９９、８９および７９と判定していってもよい。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。

【０２６９】

なお、ステップＳ２２５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「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別と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、「非リーチはずれ」や「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。

【０２７０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、「小当り」となることを示すＥＸＴデータ「０５（Ｈ）」を図

柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２２７）。

【０２７１】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当り用の閾値を設定する（ステップＳ２２８）。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、閾値２５１を設定するものとし、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２５１以下である（１～２５１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「１８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１８参照）。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、ＥＸＴデータ「１８（Ｈ）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【０２７２】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１６，Ｓ１２２７で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２９）。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Ｓ１２１７の入賞時判定処理を実行する場合）には、図９（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。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Ｓ１２２８の入賞時判定処理を実行する場合）には、図９（Ｅ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０２７３】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当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Ｓ２３０）。この場合、「１５Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「１５Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０１（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「１０Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「１０Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０２（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「２Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「２Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０３（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０４（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【０２７４】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２９で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する（ステップＳ２３１）。

【０２７５】

例えば、ＣＰＵ５６は、「１０Ｒ確変大当り」または「２Ｒ確変大当り」と判定した場合には、閾値７４および１４９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７４以下であるか否かを判定し、閾値７４以下である場合（すなわち、１～７４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「１０（Ｈ）」を設定すると判定する（図１８参照）。また、閾値１４９以下である場合（すなわち、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１８参照）。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１８参照）。

【０２７６】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、「１５Ｒ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１８参照）。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１８参照）。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１８参照）。

【０２７７】

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１８参照）。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１８参照）。

【０２７８】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２６，Ｓ２２８，Ｓ２３１で設定した閾値と、ステップＳ１２１６，Ｓ１２２７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）。

【０２７９】

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１０、図１１参照）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。

【０２８０】

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１７および図１８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。

【０２８１】

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大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。

【０２８２】

図２９および図３０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００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Ｓ５１Ａ）、処理を終了する。なお、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ５１Ａ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に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、次回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。

【０２８３】

なお、ステップＳ５１において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認するのではなく、保留特定領域の１番目の領域にデータが設定されているか否かを確認し、設定されていれば保留記憶があると判定してステップＳ５２に移行し、設定されていなければ保留記憶がないと判定してステップＳ５１Ａに移行してもよい。

【０２８４】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留特定領域（図２７（Ａ）参照）に設定されているデータのうち１番目のデータが「第１」を示すデータであるか否か確認する（ステップＳ５２）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータでない（すなわち、「第２」を示すデータである）場合（ステップＳ５２のＮ）、ＣＰＵ５６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Ｓ５３）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータである場合（ステップＳ５２のＹ）、ＣＰＵ５６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Ｓ５４）。

【０２８５】

ステップＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示が実行されるが、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置１５が設けられた第２始動入賞口１４に始動入賞しやすくなり第２保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【０２８６】

なお、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２８に示した入賞時判定処理において、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値を、低確率状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当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Ｓ２２０の処理のみを実行し、ステップＳ２２１，Ｓ２２２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りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果とが整合しない状況が生ずることを防止することができる。

【０２８７】

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

【０２８８】

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、Ｃ

ＰＵ５６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。

【０２８９】

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＝２～８）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。

【０２９０】

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。

【０２９１】

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。

【０２９２】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１６やステップＳ１２２７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判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図９参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２９３】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）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、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当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、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２９４】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。
【０２９５】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図９（Ｂ），（Ｃ）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（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、ＣＰＵ５６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９（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９（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）、ＣＰＵ５６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。
【０２９６】
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、ステップＳ７５に移行する。
【０２９７】
ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図９（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、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、図９（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。
【０２９８】
次いで、ＣＰＵ５６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（「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ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、ＣＰＵ５６は、始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１６やステップＳ１２２７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９（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。
【０２９９】
また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「１５Ｒ確変大当り」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「１０Ｒ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「２Ｒ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、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「０４」が設定される。
【０３００】
次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的に

は、大当りフラグおよび小当りフラグ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、「２Ｒ確変大当り」に決定した場合には「３」を特別図柄の停止図柄に決定し、「１０Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定し、「１５Ｒ確変大当り」に決定した場合には「９」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。

【０３０１】

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

【０３０２】

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）。

【０３０３】

図３１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１０（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Ｓ１０２に移行する。

【０３０４】

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１０（Ｄ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０３０５】

小当りフラグもセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、高ベース状態であることを示す高ベース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、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」、「２Ｒ確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。

【０３０６】

高ベースフラグがセットされていない場合には（ステップＳ９５）、ＣＰＵ５６は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９６）。高確率フラグがセットされていない場合には（ステップＳ９６）、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以上であるか否か確認する（ステップＳ９７）。合算保留記憶数が３未満である場合には（ステップＳ９７）、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１１（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ９８）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０３０７】

合算保留記憶数が３以上である場合には、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、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ（図１１（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ９９）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０３０８】

高確率フラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、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１３５Ｄ（図１１（Ｄ）参照）を選択する（ステップＳ１００）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０３０９】

高ベースフラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率／高ベース状態であれば（この実施の形態では、低確率／高ベース状態に制御されることはないので、高ベースフラグがセットされていれば高確率／高ベース状態である）、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１１（Ｃ）参照）を選択する（ステップＳ１０１）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０３１０】

この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ１０１の処理が実行されることによって、遊技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１１（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、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合には、図１１（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Ｓ１０２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Ｓ１０５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１３参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率／高ベース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、高確率／高ベース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１１（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１１（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。

【０３１１】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース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１１（Ａ）参照）を選択するようにしてもよい。

【０３１２】

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、Ｓ９８、Ｓ９９、Ｓ１００またはＳ１０１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Ｓ１０２）。

【０３１３】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２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１２参照）、はずれ変動パターン判定テーブル１３８Ａ（図１３参照）のうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０３）。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Ｓ１０３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Ｓ１０５）。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。

【０３１４】

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Ｓ１０６）。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Ｓ１０７）。

【０３１５】

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Ｓ１０８）。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Ｓ１０９）。

【０３１６】

なお、はずれと決定されている場合において、直ちに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～Ｓ１０２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１１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１１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するようにしてもよい。

【０３１７】

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、入賞時判定処理における「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。

【０３１８】

図３２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６指定のいずれかの演出制御コマンド（図１４参照）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Ｓ１１８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「１５Ｒ確変大当り」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、「１５Ｒ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「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「１０Ｒ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、「１０Ｒ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。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「２Ｒ確変大当り」であるときには、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５，Ｓ１１６）。なお、「２Ｒ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「０３」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、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」および「２Ｒ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５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。

【０３１９】

ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには、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Ｓ１１８）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、表示結果６指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１９）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１８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Ｓ１２０）。

【０３２０】

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Ｓ１２１）。

【０３２１】

図３３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Ｓ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、まず、合算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Ｓ１１２１）。なお、合算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Ｓ１１２２で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算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Ｓ１１２１では、その合算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、セットした合算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りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０３２２】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、ＣＰＵ５６は、合算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１００に送信する制御を行う（ステップＳ１１２２）。

【０３２３】

次いで、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１１２６）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１２７）。そして、ＣＰＵ５６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Ｓ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１１２８）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【０３２４】

図３４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Ｓ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセ

ットされているか否かを確認する（ステップＳ１３１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す高確率フラグ、および時短状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップＳ１３２）。また、ＣＰＵ５６は、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りである場合には大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信し、大当りの種別が突確大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ１３３）。なお、大当りの種別は、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）によって判定される。

【０３２５】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３４）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、１５）をセットする（ステップＳ１３５）。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Ｓ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３６）。

【０３２６】

また、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていないことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３７）。セットされている場合には、ステップＳ１３８に移行する。高確率フラグが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高ベースフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。高ベースフラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態ではないが、時短状態である場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４２）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の高ベース回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４３）、高ベースフラグをリセットする（ステップＳ１４４）。そして、ステップＳ１４５に移行する。

【０３２７】

ステップＳ１３８では、ＣＰＵ５６は、高確率回数カウンタの値を－１する。そして、高確率回数カウンタの値が０になった場合には、確変状態（高確率状態）であることを示す高確率フラグをリセットする（ステップＳ１３９，Ｓ１４０）。そして、ステップＳ１４１に移行する。

【０３２８】

ステップＳ１４５では、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。小当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１５０に移行する。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４６）。また、大入賞口制御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Ｓ１４７）。また、開放回数カウンタに開放回数（具体的には、２回）をセットする（ステップＳ１４８）。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Ｓ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１４９）。

【０３２９】

ステップＳ１５０では、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。

【０３３０】

図３５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Ｓ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、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Ｓ１６４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Ｓ１６１）、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Ｓ１６２）。ステップＳ１６２では、ＣＰＵ５６は、１５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドＡ３０１（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Ａ３０２（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Ｓ１６３）、処理を終了する。

【０３３１】

ステップＳ１６４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１６５）。経過していなければ処理を終了する。

【０３３２】

大当り終了表示時間を経過している場合には、ＣＰＵ５６は、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行させる（ステップＳ１６６）。また、ＣＰＵ５６は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば７１回）をセットする（ステップＳ１６７）。また、２Ｒ確変大当りであった場合には（ステップＳ１６８）、ＣＰＵ５６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Ｓ１７１）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば１００回）をセットする（ステップＳ１７２）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０３３３】

ステップＳ１６６～Ｓ１７０の処理が実行されることによって、この実施の形態では、確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときに、２Ｒ確変大当り以外が発生した場合に確変状態（高確率状態）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（すなわち、高確率／高ベース状態に移行される）。２Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態に移行される。

【０３３４】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１６９の処理でセットされた高ベースフラグは、可変入賞球装置１５の開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。また、高ベースフラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【０３３５】

次いで、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド）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Ｓ１７１）。ステップＳ１７１の処理で、ＣＰＵ５６は、ＣＰＵ５６は、高ベース状態（時短状態）であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。高ベースフラグがセットされていない場合には、低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う。また、高確率状態（確変状態）であることを示す高確率フラグがセットされている場合には、確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。高確率フラグがセットされていない場合には、非確変状態指定コマンドを送信する制御を行う。

【０３３６】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り遊技が終了する度に遊技状態指定コマンドを送信するが、例えば、遊技状態指定コマンドを送信しようとする前に、遊技状態が変化したか否かを判定し、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０３３７】

その後、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Ｓ１７２）。

【０３３８】
次に、演出制御手段の動作を説明する。図３６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。メイン処理において、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、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。
【０３３９】
その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０２）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０３）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７０２に移行する。なお、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。タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０４）、ステップＳ７０５～Ｓ７０８の演出制御処理を実行する。
【０３４０】
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Ｓ７０５）。
【０３４１】
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、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（ＲＡＭに形成されている。）に保存されている。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。コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１５～図１７参照）であるのか解析する。
【０３４２】
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Ｓ７０６）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。
【０３４３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップＳ７０７）。普通図柄変動時間タイマの値が０でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ７０８）。
【０３４４】
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１４および図１５参照）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、２ｍｓ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。
【０３４５】
図３７～図４０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。

【０３４６】
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（コマンド受信バッファにおけるどの領域からコマンドを読み出すべきかを示すポインタ）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。
【０３４７】
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）。
【０３４８】
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）。
【０３４９】
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）。
【０３５０】
受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００１（Ｈ））であれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当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）。
【０３５１】
受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ００２（Ｈ））であれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当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）。
【０３５２】
受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。
【０３５３】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップＳ６３２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６３３）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当り遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。
【０３５４】
受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップＳ６３５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップＳ６３６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６３７）。

【０３５５】
受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンドＡ３０１（Ｈ））であれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドＡ３０２（Ｈ））であれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４４）。
【０３５６】
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）、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Ｓ６５２）。
【０３５７】
図４１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。図４１に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では８）に対応した領域（格納領域１～８）が確保されている。この実施の形態では、図２６に示された始動口スイッチ通過処理におけるステップＳ１２１８～Ｓ１２２１，Ｓ１２２９～Ｓ１２３２で、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、始動入賞指定コマンド（第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドが実質的に一括して送信される。そのため、図４１に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数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。
【０３５８】
この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを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内に格納していく。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、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図４１に示すように、各格納領域１～８に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図４１では、格納領域１～５までコマンドが格納されている例が示されている）。
【０３５９】
なお、図４１に示す例では、前回の変動表示において７個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数７を指定する合算保留記憶数指定コマンド（Ｃ２０７（Ｈ））が格納され、その後、保留記憶が１つ消化されて２番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。
【０３６０】
また、図４１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、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、飾り図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する飾り図柄変動開始処理のステップＳ８０２２で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、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４１に示す格納状態において新たな飾り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、格納領域５に格納されている各コマンドが格納領域４にシフトされる。
【０３６１】

また、図４１に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域２については、コマンド受信を正常に行えず、合算保留記憶数指定コマンドを受信し損なった場合の例が示されている。そのため、図４１に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域２において、本来、合算保留記憶数指定コマンドが格納されるべき４つ目の記憶領域の内容が「００００（Ｈ）」のままになっている状態が示されている。

【０３６２】

また、この実施の形態では、後述するように、図４１に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納され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、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）にもとづいて、先読み予告決定処理（ステップＳ５２１２参照）において先読み予告演出の設定が行われるのであるが、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、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）の受信し損ないや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、先読み予告演出の設定が制限される。そして、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンドのうち、先読み予告演出の設定が制限される期間（以下、先読み予告演出設定制限期間ともいう）に受信して、その始動入賞時のコマンド受信のタイミングで先読み予告演出の設定処理がされなかったものに対しては、図４１に示すように、先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す未判定情報が設定される。図４１に示す例では、合算保留記憶数指定コマンドの受信し損ないが発生した格納領域２以降の格納領域２～５について、未判定情報の値が先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す「１」に設定されている。

【０３６３】

なお、この実施の形態において、「先読み予告演出の実行を制限する」とは、先読み予告演出設定制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、全く先読み予告演出の設定を行わず先読み予告演出を実行しないことを意味するが、一部の態様の先読み予告演出の設定および実行を行わないようにしてもよい。

【０３６４】

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、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、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始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、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判定処理（図２８参照）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、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。

【０３６５】

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に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５４）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを受信し損なったことを意味する。その場合には、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。

【０３６６】

受信した演出制御コマンドが第１始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち最新の図柄指定コマンドお

よび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５６）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第１始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている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。

【０３６７】

受信した演出制御コマンドが第２始動入賞指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６５８）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第２始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている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。

【０３６８】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップＳ６６０）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に既に合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で合算保留記憶数指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドを全て受信し損なったことを意味する。その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている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。

【０３６９】

受信した演出制御コマンドが合算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、合算保留記憶表示部１８ｃにおける１つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、合算保留記憶表示部１８ｃにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６２）。例えば、合算保留記憶表示部１８ｃの１つ目～５つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、１つ目の保留表示を消去するとともに、２つ目に表示されていた保留表示を１つ目の表示領域にシフトし、３つ目に表示されていた保留表示を２つ目の表示領域にシフトし、４つ目に表示されていた保留表示を３つ目の表示領域にシフトし、５つ目に表示されていた保留表示を４つ目の表示領域にシフトする。

【０３７０】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップＳ６６３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップＳ６６４）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、１０秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。

【０３７１】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動開始指定コマンドであれば（ステップＳ６７１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した普通図柄変動開始指定コマンドを、ＲＡＭに

設けられた普通図柄変動開始指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６７２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６７３）とともに、普通図柄の変動表示中であることを示す普通図柄変動中フラグをセットする（ステップＳ６７４）。

【０３７２】

ステップＳ６７３では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグをセットし、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグをセットする。

【０３７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマに１０秒に相当する値をセットする（ステップＳ６７５）。

【０３７４】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が１０秒とされ、遊技状態が高ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が１．５秒とされるのであるが、ステップＳ６７５では、遊技状態にかかわらず、一律に普通図柄変動時間タイマに１０秒に相当する値をセットする。一律に１０秒に相当する値をセットするようにしても、この実施の形態では、後述する所定演出を高ベース状態であるときには行わないように制御するので、所定演出の実行に関して支障が生ずることはない。高ベース状態であった場合には、１．５秒後に普通図柄の変動表示が終了したときに普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにより、普通図柄変動時間タイマの値がリセットされることになる（ステップＳ６７７参照）。なお、ステップＳ６７５において、高ベース状態であるか否かを確認し（具体的には、後述する遊技状態データの値が０２（Ｈ）または０４（Ｈ）であるかを確認し）、高ベース状態でない場合のみ普通図柄変動時間タイマに１０秒に相当する値をセットし、高ベース状態である場合には普通図柄変動時間タイマに１．５秒に相当する値をセットするようにしてもよい。

【０３７５】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動終了指定コマンドであれば（ステップＳ６７６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動中フラグをリセットするとともに、普通図柄変動時間タイマをリセットする（ステップＳ６７７）。

【０３７６】

受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド（低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、非確変状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド：図１５参照）であれば（ステップＳ６８１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する（ステップＳ６８２）。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。

【０３７７】

なお、一例として、低確率低ベース状態（非確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０１（Ｈ）」である。低確率高ベース状態（非確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０２（Ｈ）」である。高確率低ベース状態（確変非時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０３（Ｈ）」である。高確率高ベース状態（確変時短状態）であるときには遊技状態データの値は「０４（Ｈ）」である。

【０３７８】

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Ｓ６８４）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０３７９】

図４２は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図４２に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、

第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、擬似連変動時仮停止図柄乱数ＳＲ２、所定演出決定用乱数ＳＲ３、特別図柄表示結果報知決定用乱数ＳＲ４、ボタン演出決定用乱数ＳＲ５、および先読み予告演出決定用乱数ＳＲ６を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【０３８０】

第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３は、飾り図柄の可変表示結果である停止図柄として、演出表示装置９の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される３つの飾り図柄のことである。なお、飾り図柄の大当り図柄の組合せは、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３のうちのいずれか１個の乱数によって決定される。

【０３８１】

擬似連変動時仮停止図柄乱数ＳＲ２は、擬似連演出を伴う飾り図柄の変動中に仮停止表示させる図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【０３８２】

所定演出決定用乱数ＳＲ３は、所定演出を実行するか否か決定するための乱数である。

【０３８３】

特別図柄表示結果報知決定用乱数ＳＲ４は、特別図柄表示結果報知演出を実行するか否かと、実行する場合の演出の種類を決定するための乱数である。

【０３８４】

ボタン演出決定用乱数ＳＲ５は、ボタン演出（図４９参照）を実行するか否か決定するための乱数である。

【０３８５】

先読み予告演出決定用乱数ＳＲ６は、先読み予告演出を実行するか否か決定するための乱数である。なお、第２の実施の形態では、ＳＲ６は、擬似連中予告演出決定用乱数として用いられる。

【０３８６】

図４３は、図３６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、第１所定演出処理（ステップＳ８１０）および第２所定演出処理（ステップＳ８１１）を実行する。

【０３８７】

次いで、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、飾り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飾り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飾り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飾り図柄の可変表示と、第２特別図柄の変動に同期した飾り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飾り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。

【０３８８】

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飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する。

【０３８９】

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

【０３９０】

飾り図柄変動中処理（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飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ８０７）に対応した値に更新する。

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

図４４は、所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。「所定演出」は、特別図柄や飾り図柄の変動表示において特定演出（リーチ演出）が実行されるか否か、または可変入賞球装置１５が遊技球が進入（通過）しやすい状態（例えば、開放状態）に制御されるか否かを報知する演出である。また、この実施の形態では、所定演出において、所定の種類の当り（例えば、小当り）になることが報知される場合もある。この実施の形態では、所定演出において、演出表示装置９の表示画面においてルーレットを回転させるような態様の演出が実行される。なお、所定演出において、必ずしも、１００％特定演出が実行されることを報知したり、１００％可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する必要はなく、特定演出が実行される可能性を示唆する報知をしたり、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御される可能性を示唆する報知をしたりするものであってもよい。また、所定演出は、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって実行される。

【０３９７】

図４４に示す例では、所定演出は、予兆演出、開始演出、報知用演出、結果報知演出の順に実行される。なお、予兆演出が実行される期間を第１期間といい、開始演出、報知用演出および結果報知演出が実行される期間を第２期間という。

【０３９８】

また、第１期間の演出（予兆演出）の実行が省略されることがある。また、結果報知演

出の期間は短縮されることがある。

【０３９９】

予兆演出は、遊技者に所定演出が開始されることを想起させるような演出である。開始演出は、所定演出が開始されたことを遊技者に認識させるための演出である。報知用演出は、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に期待させるような演出である。結果報知演出は、遊技者が可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを想起可能な演出である。

【０４００】

なお、第１期間の予兆演出が実行された後に第２期間の開始演出以降の演出（本例では、ルーレットの演出）に発展しない場合も設けられていることが望ましい。そのようにすれば、予兆演出が実行されることによって、ルーレットなどの演出が行われるかもしれないという期待感だけでなく、必ずしもルーレットなどの演出に発展しないかもしれないとの不安感も与えることができ、予兆演出の演出効果を高めることができる。

【０４０１】

また、この実施の形態では、後述するように、普通図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合と、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合とがある。以下、この実施の形態では、普通図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第１所定演出」といい、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第２所定演出」といって区別する場合がある。

【０４０２】

図４５は、所定演出の一例を示す説明図である。なお、図４５には、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出が例示されている。

【０４０３】

図４５（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図４５（Ｂ）参照）。そのときに、演出表示装置９の表示画面に表示されているキャラクタ画像９ａが動くような表示制御が実行される。そのような表示制御による演出が予兆演出に相当する。

【０４０４】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像（例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像）９ｂを表示する制御が実行される（図４５（Ｃ）参照）。そのような表示制御による演出が開始演出に相当する。そして、報知用演出が開始される。

【０４０５】

この実施の形態では、報知用演出は、演出エリア９Ｆにおいて図柄が変動するような演出（ルーレットが回転するような態様の演出）である（図４５（Ｄ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９ｃが停止表示される（図４５（Ｅ）参照）。次いで、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像９ｄが表示される（図４５（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像９ｅが表示される（図４５（Ｆ）参照）。なお、図４５（Ｅ），（Ｆ）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【０４０６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した後普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにもとづいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９ｃを停止表示し（図４５（Ｅ）参照）、初回の開放の終了時に送信される普通電動役物開放終了指定

コマンドを受信したことにもとづいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像９ｄを表示する（図４５（Ｆ）参照）。

【０４０７】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、普通図柄変動終了指定コマンドを受信した時点から所定時間経過後に、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９ｃを停止表示するようにしてもよい。

【０４０８】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、画像９ｃが停止表示されたときから所定の時間が経過したら、報知用画像９ｄを表示するようにしてもよい。その場合には、普通図柄変動終了指定コマンドの受信を契機にして報知用画像９ｄが表示されることになる。

【０４０９】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が可変入賞球装置１５の開放開始時に普通電動役物開放開始指定コマンドを送信するように構成されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初回の開放時の普通電動役物開放開始指定コマンドの受信時や２回目の開放時の普通電動役物開放開始指定コマンドの受信時に、報知用画像９ｄを表示するようにしてもよい。

【０４１０】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示結果が当り図柄であることを示す普通図柄開始指定（当り）コマンド（コマンド８Ｅ０１（Ｈ））を受信してから所定の時間（例えば、変動時間）が経過したら画像９ｃを表示し、さらに所定の時間（例えば、可変入賞球装置１５の初回の開放が終了する時点までの時間）が経過したら報知用画像９ｄを表示するようにしてもよい。その場合には、普通図柄開始指定（当り）コマンドの受信を契機にして報知用画像９ｄが表示されることになる。

【０４１１】

図４６は、所定演出の他の例を示す説明図である。なお、図４６には、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを報知するための演出が例示されている。

【０４１２】

図４６（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図４６（Ｂ）参照）。そのときに、演出表示装置９の表示画面に表示されているキャラクタ画像９ａが動くような予兆演出が実行される。

【０４１３】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される（図４６（Ｃ）参照）。そして、報知用演出が開始される。

【０４１４】

報知用演出は演出エリア９Ｆにおいて図柄が変動するような演出である（図４６（Ｄ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを示唆する画像９ｆが停止表示される（図４６（Ｅ）参照）。次いで、所定の種類の当りの発生を報知するような報知用画像９ｇが表示される（図４６（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、第２大入賞口（可動部材７６による）が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像９ｈが表示される（図４６（Ｆ）参照）。なお、図４６（Ｅ），（Ｆ）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【０４１５】

図４７は、所定演出のさらに他の例を示す説明図である。なお、図４７には、リーチ演出（ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出）が実行されることを報知するための演出が例示されている。

【０４１６】

図４７（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表

示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図４７（Ｂ）参照）。そのときに、演出表示装置９の表示画面に表示されているキャラクタ画像９ａが動くような予兆演出が実行される。

【０４１７】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される（図４７（Ｃ）参照）。そして、報知用演出が開始される。

【０４１８】

報知用演出は演出エリア９Ｆにおいて図柄が変動するような演出である（図４７（Ｄ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、リーチになることを示唆する画像（大当りの期待度が高いことを報知するための画像）９ｉが停止表示される（図４７（Ｅ）参照）。なお、図４７に示す例では、リーチになることを示唆する画像９ｉとして「激熱」の文字列を含む画像が示されているが、この実施の形態では、リーチになることを示唆する画像として、「激熱」の文字列を含む画像と「チャンス」の文字列を含む画像との２つがある。そして、この実施の形態では、スーパーリーチとなる場合には、ノーマルリーチとなる場合と比較して、「チャンス」の文字列を含む画像よりも「激熱」の文字列を含む画像が停止表示される割合が高い。

【０４１９】

そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる（図４７（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、スーパーリーチの発生を明示する画像９ｊが表示される（図４７（Ｆ）参照）。なお、図４７（Ｅ），（Ｆ）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【０４２０】

また、この実施の形態では、特定演出（リーチ演出）が実行されることや可変入賞球装置１５が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出が実行される場合に、それらの報知結果が報知される前に、特定演出（リーチ演出）が実行されず可変入賞球装置１５も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出（すなわち、「偽」の所定演出）が実行される場合がある。

【０４２１】

図４８は、一例として、特定演出（リーチ演出）が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

【０４２２】

図４８（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図４８（Ｂ）参照）。そのときに、演出表示装置９の表示画面に表示されているキャラクタ画像９ａが動くような予兆演出が実行される。

【０４２３】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出である開始演出が実行される（図４８（Ｃ）参照）。そして、報知用演出が開始される。

【０４２４】

報知用演出は演出エリア９Ｆにおいて図柄が変動するような演出である（図４８（Ｄ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置１５も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を示唆する画像９ｋが停止表示される（図４８（Ｅ）参照）。

【０４２５】

次いで、再び報知用演出は演出エリア９Ｆにおいて図柄の変動が開始され、再び報知用演出が開始されたような演出が実行される（図４８（Ｆ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、リーチになることを示唆する画像（大当りの期待度が高いことを報知するための画像）９ｉが停止表示される（図４８（Ｇ）参照）。そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる（図４８（Ｈ）参照）。その後、演出表示装置９に、スーパーリーチの

発生を明示する画像９ｊが表示される（図４８（Ｉ）参照）。
【０４２６】
次に、通常の予告演出（先読み予告ではない予告に関する演出）を説明する。この実施の形態では、予告演出として、「役物作動演出」が行われる。「役物作動演出」が行われるときには、プッシュボタン１２０による操作を示唆するボタン操作示唆表示２０１が演出表示装置９に表示される。例えば、図４９に示すように、ボタン操作示唆表示２０１として、「ＰＵＳＨ！」の文字列とともにプッシュボタン１２０の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。また、ボタン操作示唆表示２０１の表示期間を示すメータ２０２が、ボタン操作示唆表示２０１の下方に表示される。
【０４２７】
なお、ボタン操作示唆表示の表示期間は、プッシュボタン１２０の操作が有効な期間（操作有効期間）に相当する。メータ２０２の表示態様は、ボタン操作示唆表示２０１の表示時間の残りに応じて変化する。遊技者は、ボタン操作示唆表示２０１の残り表示時間によって、プッシュボタン１２０の操作が有効である時間の残りを大まかに把握することができる。
【０４２８】
また、ボタン操作示唆表示２０１は、特別図柄および飾り図柄の表示結果が大当り図柄になる可能性を報知する操作時演出に相当する。
【０４２９】
また、ボタン操作示唆表示２０１の表示期間は、実際のプッシュボタン１２０の操作の有効期間よりも前に終了するように設定される。一例として、図４９に示すように、実際のプッシュボタン１２０の操作有効期間が終了する前（この例では、０．２秒前）に、ボタン操作示唆表示２０１の表示期間が終了する。通常、遊技者は、ボタン操作示唆表示２０１の表示期間がプッシュボタン１２０の操作有効期間であると認識し、メータ２０２が表示が空になる（期間終了に相当）以前にプッシュボタン１２０を操作しようと試みる。表示期間を操作有効期間に一致させた場合には、遊技者が、ボタン操作示唆表示２０１の表示期間にもとづいて、操作有効期間の終了間際にプッシュボタン１２０を操作したときに、実際にはプッシュボタン１２０が操作されたのは操作有効期間経過後であったという状況が生じうる。その場合、遊技者は、操作有効期間内にプッシュボタン１２０を操作したにもかかわらず、所定の演出が実行されないと誤解する問題がある。しかし、この実施の形態では、操作有効期間よりも前にボタン操作示唆表示の表示期間が終了するので、そのような誤解が生ずることを防止することができる。
【０４３０】
図５０は、役物作動演出の一例を示す説明図である。図５１は、役物作動演出の他の例を示す説明図である。図５２は、役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。
【０４３１】
図５０および図５２に示すように、役物作動演出は、リーチ状態（Ｄ００参照）になった後に実行される。また、役物作動演出が実行される際に、味方のキャラクタ画像４００と敵のキャラクタ４０１画像とが争うような態様のバトル演出が実行される（図５０におけるＤ００および図５２（Ａ）参照）。その後、バトル演出が中断され、演出表示装置９にボタン操作示唆表示２０１およびメータ２０２が表示される（図５０におけるＤ０１および図５２（Ｂ）参照）。
【０４３２】
なお、図５０に示すように、バトル演出が中断されて、ボタン操作示唆表示２０１が表示される。よって、遊技者はプッシュボタン１２０の操作の有効期間を認識し易くなる。
【０４３３】
図５０に示す例では、役物作動演出の態様として、「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」がある。
【０４３４】

Ｄ１１～Ｄ１３に示す「勝利演出」の態様では、プッシュボタン１２０の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン１２０を操作すると、直後に演出用役物１２７が動作し（図５０におけるＤ１１および図５２（Ｃ），（Ｄ）参照）、演出表示装置９に「勝利」の文字画像４０２と特定のキャラ画像４０３が表示された後（図５０におけるＤ１２および図５２（Ｃ），（Ｄ）参照）、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図５０におけるＤ１３および図５２（Ｃ），（Ｄ）参照）。

【０４３５】

Ｄ３１，Ｄ３３に示す「敗北演出」の態様では、プッシュボタン１２０の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン１２０を操作すると、直後に演出表示装置９に「敗北」の文字画像４０４が表示された後（図５０におけるＤ３１および図５２（Ｇ）参照）、はずれを示す演出図柄が停止表示される（図５０におけるＤ３３および図５２（Ｇ）参照）。

【０４３６】

Ｄ２１～Ｄ２３に示す「復活演出」の態様では、プッシュボタン１２０の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン１２０を操作すると、直後に演出表示装置９に一旦「敗北」の文字画像４０４が表示され（図５０におけるＤ２１および図５２（Ｇ），（Ｈ）参照）、その後に演出用役物１２７が動作し（図５０におけるＤ２２参照）、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図５０におけるＤ２３および図５２（Ｇ），（Ｈ）参照）。

【０４３７】

なお、復活演出の態様で予告演出が実行される場合には、プッシュボタン１２０が操作されたときから所定時間が経過した時点で操作時演出としての演出用役物１２７の動作が行われることになる。また、その場合、プッシュボタン１２０が操作されたときに操作時演出とは異なる演出（図５０に示す例では、「敗北」の文字画像４０４を表示する演出）が実行される。

【０４３８】

また、演出用役物１２７が動作することは、操作時演出（この例では、ボタン操作示唆表示２０１）の実行中にプッシュボタン１２０が操作されたことにもとづいて実行される特別演出に相当する。図５０に示すように、「復活演出」が実行される場合には、プッシュボタン１２０が操作されたときから所定時間が経過した時点で特別演出（演出用役物１２７の作動）が実行される。

【０４３９】

プッシュボタン１２０が操作有効期間内に操作されなかった場合に、役物作動演出の態様として勝利演出または復活演出が選択されているときには（図５１（Ｆ）参照）、演出表示装置９に、「敗北」の文字画像４０４が表示される（図５１におけるＤ２１参照）。しかし、演出用役物１２７が動作した後（図５１におけるＤ２２）、最終的には、大当りを示す飾り図柄が停止表示される（図５１におけるＤ２３）。

【０４４０】

プッシュボタン１２０が操作有効期間内に操作されなかった場合に、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されているときには、演出表示装置９に、「敗北」の文字画像４０４が表示される（図５１におけるＤ３１および図５２（Ｉ）参照）。その後、はずれを示す演出図柄が停止表示される（図５１におけるＤ３３および図５２（Ｉ）参照）。

【０４４１】

図５１に示すように、この実施形態では、プッシュボタンが１２０が操作有効期間内に操作されなかった場合には、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合であっても、勝利演出は実行されず復活演出が実行される。

【０４４２】

図５３～図５５は、第１所定演出処理（ステップＳ８１０）を示すフローチャートである。第１所定演出処理では、普通図柄の変動表示が開始されたことを契機として所定の条件が成立すると所定演出が開始される。

【０４４３】

第１所定演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出を実行中である

ことを示す第１所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ７３１）。第１所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出を実行中であることを示す第２所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ７３２）。第２所定演出実行中フラグがセットされている場合には、処理を終了する。第２所定演出実行中フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７４１に移行する。

【０４４４】

ステップＳ７３１で第１所定演出実行中フラグがセットされていた場合には（すなわち、第１所定演出の実行中である場合には）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出の演出期間を計測するための第１所定演出タイマの値を－１する（ステップＳ７３４）。そして、第１所定演出タイマの値が０になったときには（ステップＳ７３５）、第１所定演出を終了する（ステップＳ７３６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出実行中フラグをリセットする（ステップＳ７３７）。

【０４４５】

第１所定演出タイマの値が０になっていない場合、ステップＳ７５９の処理で「所定演出（○）」を実行することに決定されているときには、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通電動役物開放終了指定コマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７３８）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７３８では、普通図柄変動終了指定コマンドを受信した後の最初に送信される普通電動役物開放終了指定コマンドを確認対象とする。すなわち、可変入賞球装置１５の初回の開放に関するコマンドを確認対象とする（２回目以降に送信される普通電動役物開放終了指定コマンドを受信したときには、ステップＳ７３８では当該コマンドを受信したことにしない。）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通電動役物開放終了指定コマンドを受信した場合には、演出表示装置９の表示画面に報知用画像９ｄ（図４５（Ｆ）参照）を表示する（ステップＳ７３９）。

【０４４６】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出タイマの値が０になっていない場合に、例えば、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した後普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにもとづいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９ｃ（図４５（Ｅ）参照）を演出表示装置９の表示画面に停止表示する処理も行う。

【０４４７】

最初に送信される普通電動役物開放終了指定コマンドを受信したときに可変入賞球装置１５が開放状態に制御されることが報知されるので、実質的に、第２回目の可変入賞球装置１５が開放状態に制御されることが報知される。この実施の形態では、第２回目の可変入賞球装置１５が開放期間は長い（図２０（Ａ）参照）。よって、報知が実行されることによって、低ベース状態において可変入賞球装置１５が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【０４４８】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が複数回の可変入賞球装置１５の開放のうち最後の開放の終了時にのみ普通電動役物開放終了指定コマンドを送信するように構成されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１が、ステップＳ７３８の処理で、普通図柄変動終了指定コマンドを受信した後、所定の時間（例えば、可変入賞球装置１５の初回の開放が終了する時点までの時間）が経過したか否か確認し、経過した場合にステップＳ７３９の処理を実行するようにしてもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１０１が、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した後、所定の時間（例えば、可変入賞球装置１５の初回の開放が終了する時点までの時間）が経過したか否か確認し、経過した場合にステップＳ７３９の処理を実行するようにしてもよい。さらに、普通図柄の表示結果が当り図柄であったことにもとづく当り遊技を開始するときに遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が「当り遊技開始コマンド」を送信するように構成されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１が、「当り遊技開始コマンド」を受信した後、所定の時間（例えば、可変入賞

球装置１５の初回の開放が終了する時点までの時間）が経過したか否か確認し、経過した場合にステップＳ７３９の処理を実行するようにしてもよい。

【０４４９】

ステップＳ７４１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、次変動ありフラグ（次に開始される特別図柄および飾り図柄の変動中に第１所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、ステップＳ７６１に移行する。

【０４５０】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測タイマ（特別図柄および飾り図柄の変動（可変表示）が開始されない期間を計測するためのタイマ）が動作中（０でない）であるか否か確認する（ステップＳ７４２）。未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、ステップＳ７５１に移行する。なお、特別図柄の変動と飾り図柄の変動とは同期しているので、以下、特別図柄の変動を例にして説明を行う。

【０４５１】

未変動期間計測タイマが動作中である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する（ステップＳ７４３）。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動開始処理または飾り図柄変動中処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動が開始された場合にはステップＳ７７１に移行する。

【０４５２】

特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測タイマの値を－１する（ステップＳ７４４）。そして、未変動期間計測タイマの値が０になったときにはステップＳ７７１に移行する（ステップＳ７４５）。未変動期間計測タイマの値が０でない場合には、処理を終了する。

【０４５３】

ステップＳ７５１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動開始指定コマンド（普通図柄変動開始指定（当り）コマンドまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド）を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）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。セットされていない場合には、処理を終了する。

【０４５４】

普通図柄変動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、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否か確認する（ステップＳ７５２）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【０４５５】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（ステップＳ７５３）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が４以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【０４５６】

大当り遊技状態でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時格納領域（図４１参照）に、小当りに対応する図柄指定コマンド（図柄６指定コマンド：図１６参照）が記憶されているか否か確認する（ステップＳ７５４）。小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されている場合には、処理を終了する。

【０４５７】

小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップＳ７５５）。特別図柄の変動

中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動が終了してから１分以上経過しているか否か確認する（ステップＳ７５７）。

【０４５８】

なお、例えば、特別図柄の変動が終了してからの時間を計測するためのタイマを用意し、そのタイマの計測値を確認することによって、ステップＳ７５７の判定処理が実現される。特別図柄の変動が終了してから１分以上経過している場合には処理を終了する。特別図柄の変動が終了してからの時間が１分未満である場合には、ステップＳ７５９に移行する。

【０４５９】

また、特別図柄の変動が終了してから１分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が特別図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。すなわち、この実施の形態では、低ベース状態における普通図柄の変動時間は１０秒であり（図２０参照）、ゲート通過記憶数（普通図柄保留数）の上限値は４であるから、［４×１０秒］よりもやや多い時間が経過するまでは、ステップＳ７５９の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【０４６０】

特別図柄の変動中である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動開始から所定時間（この例では、１１．５）経過しているか否か確認する（ステップＳ７５８）。所定時間が経過している場合には、処理を終了する。

【０４６１】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行されることになる変動パターンによって飾り図柄の変動（可変表示）が実行されときには、変動開始から１１．５秒後にスーパーリーチ演出が開始される。

【０４６２】

所定時間が経過していない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップＳ７５９）。そして、ステップＳ７６４に移行する。なお、変動開始からの経過時間は、例えば、変動時間タイマ（図６６および図７１参照）の値によって判定される。

【０４６３】

ステップＳ７５９では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、図５６に示す第１所定演出決定テーブルを用いて、第１所定演出の有無および種類（いずれの報知結果とするか）を決定する。

【０４６４】

図５６に示す第１所定演出決定テーブルには、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）と普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）との各々に応じて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（○）を実行することに対応する判定値と、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、所定演出（×）とは、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置１５も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出であり、所定演出（○）とは、可変入賞球装置１５が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出である。なお、第１所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図５６には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

【０４６５】

なお、図５６に示す「報知内容」（所定演出）の態様に代えて、または図５６に示す「

報知内容」の態様に加えて、他の態様を用いてもよい。例えば、一般に確変確定報知のために使用されるパトランプ（緊急用の赤色灯）状の画像や、特別図柄の表示結果を予告報知するためのステップアップ予告演出において使用されるキャラクタ画像や、大当り報知のための画像等を、他の態様として用いてもよい。それらを使用する場合には、確変確定報知、ステップアップ予告演出、大当り報知等と所定演出とを連動させた演出が実現される。

【０４６６】

また、図５６に示す例では、普図当りとなる場合であっても、１０％の低い割合で所定演出を実行しない場合があるように構成しているが、普図当りとなる場合には、１００％の割合で所定演出を実行するように構成してもよい。

【０４６７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７５９の処理において、所定演出決定用乱数（図４２参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第１所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第１所定演出決定テーブルにおける「普通図柄当り」に関する判定値を使用する。なお、普通図柄変動開始指定コマンド格納領域（ステップＳ６７２参照）に格納されている普通図柄変動開始指定コマンドを確認することにより普図当りであるか否かを判定し、普図当りであれば「普通図柄当り」に関する判定値を使用し、普図当りでなければ「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用するようにしてもよい。

【０４６８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７５９の処理を実行するときに、普通図柄変動開始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、ステップＳ７３３で「Ｙ」と判定した場合にも、普通図柄変動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、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７５２，Ｓ７５３，Ｓ７５４，Ｓ７５７，Ｓ７５８で「Ｙ」と判定したことによりステップＳ７５９の処理に移行しなかった場合にも、セットされている普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。

【０４６９】

ステップＳ７６１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値によって判定される。特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出短縮用タイマ（所定演出の演出期間の短縮の程度を決定するためのタイマ）の値を＋１する（ステップＳ７６２）。特別図柄の変動が開始された場合には、ステップＳ７７１に移行する。

【０４７０】

ステップＳ７６４では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出を実行することに決定されているか否か確認する。なお、ステップＳ７５９の処理で第１所定演出を実行することに決定される。第１所定演出を実行することに決定されていない場合には、処理を終了する。

【０４７１】

第１所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップＳ７６５）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でなければ、ステップＳ７７０に移行する。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンがリーチにもならないはずれであるか否か確認する（ステップＳ７６６）。変動パターンがリーチ演出を含む場合には、ステップＳ７７１に移行する。

【０４７２】

変動パターンがリーチにもならないはずれである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動の残り時間（例えば、図６６および図７１に示す変動時間タイマの値で特定される。）が普通図柄の変動時間（例えば、１０秒：可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間に相当）よりも短いか否か確認する（ステップＳ７６７）。短くない場合には、ステップＳ７７１に移行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動の残り時間が、普通図柄の変動時間より短い所定時間（例えば、３秒）よりも短いか否か確認するようにしてもよい。

【０４７３】

特別図柄の変動の残り時間が短い場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、保留記憶がある（少なくとも第１保留記憶数カウンタの値と第２保留記憶数カウンタの値とのいずれかが０でない）か否か確認する（ステップＳ７６８）。保留記憶がない場合には、ステップＳ７７１に移行する。

【０４７４】

保留記憶がある場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、次変動ありフラグをセットする（ステップＳ７６９）。

【０４７５】

ステップＳ７７０では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測タイマに所定の時間（この例では、３秒）に相当する値を設定する。

【０４７６】

ステップＳ７７１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、演出短縮用タイマの値（ステップＳ７４１，Ｓ７６１，Ｓ７６２参照）に応じた所定演出パターンを選択する（ステップＳ７７２）。具体的には、所定演出のパターンを、図４４に示された所定演出の期間から演出短縮用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。短縮される期間は、図４４に示された結果報知演出の期間である。

【０４７７】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測用タイマの値（ステップＳ７４２，Ｓ７４３，Ｓ７４４参照）が０になっているか否か確認する（ステップＳ７７３）。未変動期間計測用タイマの値が０になっていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測用タイマの値に応じた所定演出パターンを選択する（ステップＳ７７４）。具体的には、所定演出のパターンを、図４４に示された所定演出の期間から未変動期間計測用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。なお、短縮される期間は、図４４に示された結果報知演出の期間である。

【０４７８】

未変動期間計測用タイマの値が０である（未変動期間計測用タイマがタイムアウトしている）場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップＳ７７５）。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２期間（図４４参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップＳ７７６）。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１期間（図４４参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップＳ７７７）。

【０４７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（ステップＳ７７８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出を開始する（ステップＳ７７９）とともに、第１所定演出実行中フラグをセットする（ステップＳ７８０）。

【０４８０】

なお、第１所定演出実行中フラグをセットする場合、第１所定演出の報知結果も特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「○」であることを示すフラグ、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実

行することを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、第１所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、第１所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【０４８１】

なお、この実施の形態では、具体的は、第１所定演出は、後述するプロセステーブルに設定されているデータに従って演出制御を実行することによって実現される（ただし、図４５に示す報知用画像の表示制御を除く）。その場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ７７９の処理で、決定された所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに設定されているデータを用いて演出表示装置９の表示制御等を開始する。なお、各プロセステーブルは、あらかじめＲＯＭに格納されている。

【０４８２】

図５７は、第２所定演出処理（ステップＳ８１１）を示すフローチャートである。第２所定演出先読み処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、新たな変動カテゴリコマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ５２０１）。新たな変動カテゴリコマンドを受信した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ５２０２）。第１所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ５２０３）。第２所定演出実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出の実行が決定されていることを示す第２所定演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ５２０４）。

【０４８３】

第２所定演出決定フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ５２０５）。次変動ありフラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、未変動期間計測タイマが動作中（０でない）であるか否か確認する（ステップＳ５２０６）。

【０４８４】

未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態データが、高ベース状態を示す値になっているか否か確認する（ステップＳ５２０７）。高ベース状態を示す値になっている場合には、処理を終了する。

【０４８５】

高ベース状態を示す値になっていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（ステップＳ５２０８）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値が４以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【０４８６】

大当り遊技状態でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たに受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別がスーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの判定結果を示しているか否か確認する（ステップＳ５２０９）。具体的には、変動カテゴリ８コマンド、変動カテゴリ１０コマンド、変動カテゴリ１２コマンド、変動カテゴリ２３コマンドまたは変動カテゴリ２６コマンド（図１７および図１８参照）を受信したか否かを確認する。

【０４８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出の有無および種類を決定するための第２所定演出決定テーブルとして、入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当り）および合算保留記憶数に応じた所定演出決定テーブルを選択する（ステップＳ５２１０）。

【０４８８】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５２１０の処理で選択した第２所定演出決定テーブルを用いて、第２所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップＳ５２１１）。
【０４８９】
図５８は、第２所定演出決定テーブルを示す説明図である。図５８に示すように、この実施の形態では、第２所定演出決定テーブルにおいて、入賞時判定結果および合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。
【０４９０】
また、図５８に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して、特定演出に対する期待度が最も高い所定演出（激熱）が高い割合で決定されるとともに、合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高まる。この実施の形態では、後述するように、第２所定演出が実行される変動表示が開始される前の各変動表示において、先読み予告演出が実行される（すなわち、はずれの報知結果となるがセの所定演出）が実行されるのであるが、そのように合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高められていることによって、先読み予告演出の数が多く実行されるほど、特定演出（本例では、スーパーリーチ演出）が出現することに対する期待感を高めることができる。
【０４９１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告決定処理を実行する（ステップＳ５２１２）。
【０４９２】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出を実行することに決定した場合には、第２所定演出決定フラグをセットする（ステップＳ５２１３，Ｓ５２１４）。
【０４９３】
なお、第２所定演出決定フラグをセットする場合、第２所定演出の報知結果も特定可能な情報もＲＡＭに記憶する。一例として、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグをセットする。また、例えば、第２所定演出決定フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、第２所定演出決定フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。
【０４９４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶数を第１変動回数カウンタにセットする（ステップＳ５２１５）。なお、第１変動回数カウンタは、第２所定演出を含む変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の変動表示中に第２所定演出の実行の決定が行われてステップＳ５２１５で第１変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第１変動回数カウンタの値が１減算され（ステップＳ８３１２参照）、結果として、第２所定演出を含む変動表示の１つ前の変動表示までで第１変動回数カウンタの値が０になる。なお、ステップＳ５２１５において、特別図柄や飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の合算保留記憶数から１減算した値を第１変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず第２所定演出を含む変動表示の１つ前の変動表示までで第１変動回数カウンタの値が０になるようにすることができる。
【０４９５】
図５９～図６１は、先読み予告演出決定処理（ステップＳ５２１２）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に先読み

予告演出を実行中であることを示す先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出が実行されたことを示す先読み予告演出実行済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００５）。なお、先読み予告演出実行フラグは、後述するステップＳ６０１４，Ｓ６０２７，Ｓ８０１１でセットされる。先読み予告演出実行済フラグは、ステップＳ８４０Ｇでセットされる。先読み予告演出実行フラグまたは先読み予告演出実行済フラグがセットされている場合には、ステップＳ６０２０に移行する。

【０４９６】

ステップＳ６００５の処理が実行されることによって、先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。また、先読み予告演出実行済フラグがセットされていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。なお、先読み予告演出実行済フラグは、先読み予告演出が実行された後、先読み予告演出の対象である可変表示が実行されるとリセットされる。

【０４９７】

先読み予告演出実行フラグも先読み予告演出実行済フラグもセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出設定制限期間であることを示す先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００６）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には、ステップＳ６０２０に移行する。すなわち、先読み予告演出設定制限期間中である場合には、ステップＳ６０１３の先読み予告演出の判定処理に移行しないようにして、先読み予告演出の実行を制限する。

【０４９８】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップＳ６００７）。

【０４９９】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドを１タイマ割込内に一括して受信するはずであるから、始動入賞時コマンド格納領域には、ＭＯＤＥデータがそれぞれ「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」であるコマンドが格納されているはずである（図１５参照）。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのうちいずれかのＭＯＤＥデータが格納されていなければ、ノイズやＭＯＤＥデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの受信し損ないが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【０５００】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域には、ＭＯＤＥデータが「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのＭＯＤＥデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「Ｃ４（Ｈ）」よりも前に「Ｃ６（Ｈ）」が格納されていれば）、ノイズやＭＯＤＥデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【０５０１】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０２３に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップＳ６００５）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄１指定コマンド（Ｃ４００（Ｈ））が格納され

ている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ１コマンド～変動カテゴリ１２コマンドのいずれかが格納されているはずである（図１６および図１７参照）。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ２１コマンド～変動カテゴリ２９コマンド（図１８参照）が格納されていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

【０５０２】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０２３に移行する。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップＳ６００９）。具体的には、第１始動入賞口１３への始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドや第２始動入賞口１４への始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのＥＸＴデータで示される合算保留記憶数が０であった場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾があると判断できる。

【０５０３】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０２３に移行する。

【０５０４】

なお、この実施の形態では、ステップＳ６００７～Ｓ６００９の判定処理のうちのいずれか１つでも「Ｎ」と判定された場合に、ステップＳ６０２３に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するが、例えば、ステップＳ６００７～Ｓ６００９の判定処理のうちいずれか２つで「Ｎ」と判定されたことを条件に、ステップＳ６０２３に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよく、ステップＳ６００７～Ｓ６００９の全ての判定処理において「Ｎ」と判定されたことを条件に、ステップＳ６０２３に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよい。

【０５０５】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、１つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ１コマンド（コマンドＣ６００（Ｈ）。非リーチＣＡ２－１指定）であるか否かを確認する（ステップＳ６０１０）。全て変動カテゴリ１コマンドであれば、ステップＳ６０１１に移行する。変動カテゴリ１コマンド以外の変動カテゴリコマンドが１つでも含まれていれば、ステップＳ６０１１の処理を実行することなく、ステップＳ６０２０に移行する。

【０５０６】

ステップＳ６０１０の処理が実行されることによって、この実施の形態では、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に先読み予告演出を実行可能になる。そのように構成することによって、先読み予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより先読み予告演出の連続性が損なわれる事態が防止される。なお、このことは、後述するステップＳ６０２４，Ｓ８００８の処理についても同様である。なお、予告対象までの変動表示が全て変動カテゴリ１であるか否かの判定処理（ステップＳ６０１０）を行わないようにして、予告対象までの変動表示が全て「非リーチはずれ」であるか否かにかかわらず、ステップＳ６０１１以降の処理を実行するようにしてもよい。

【０５０７】

全て変動カテゴリ１コマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果と第２所定演出の実行／非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択する（ステップＳ６０１１）。そして、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップＳ６０１３）。具体的には、先読み予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値（先読み予告演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

【０５０８】

図６２は、先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と、先読み予告演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と先読み予告演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを先読み予告演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

【０５０９】

図６２に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「ボタン演出リーチ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」のいずれかの判定結果が示されている場合に、高い割合で先読み予告演出が実行される。なお、この実施の形態では、ボタン演出リーチは、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４（図７参照）である。変動パターン種別では、ノーマルＣＡ３－１またはノーマルＣＡ２－４である（図１２参照）。

【０５１０】

また、図６２に示すように、第２所定演出が実行される場合には、第２所定演出が実行されない場合に比べて高い割合で先読み予告演出が実行される。

【０５１１】

また、この実施の形態では、先読み予告演出は、予告対象の可変表示が開始される前の各々の可変表示中において実行される。しかし、予告対象の可変表示が開始される前の複数回の可変表示（例えば、３回の可変表示）における１回または所定回（例えば、２回）の可変表示において先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出を実行することに決定したときに、先読み予告演出の実行回数やどのタイミングで（どの回の可変表示において）先読み予告演出を実行するのかを、例えば、乱数を用いた抽選によって決定する。

【０５１２】

なお、ステップＳ６０１３では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中であるか否かも確認するようにし、大当り遊技中であれば、先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り表示処理～大当り終了演出処理を示す値（具体的には、４～７）となっているか否かを確認することによって判定できる。このことは、後述するステップＳ６０２６，Ｓ８０１０についても同様である。

【０５１３】

なお、大当り遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当り遊技中の特定のラウンド（例えば、１０ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【０５１４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ６０１３）、ステップＳ６０２０に移行する。

【０５１５】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告演出実行フラグをセットする（ステッ

プＳ６０１４）。
【０５１６】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６０１５）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする。
【０５１７】
なお、第２変動回数カウンタは、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。この実施の形態では、飾り図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてステップＳ６０１５や後述するステップＳ６０２８で第２変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第２変動回数カウンタの値が１減算され（ステップＳ８３２２参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで第２変動回数カウンタの値が０となり先読み予告演出の判定を行わない期間が終了する。
【０５１８】
なお、ステップＳ６０１５や後述するステップＳ６０２８の処理において、飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の保留記憶数から１減算した値を第２変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の１つ前の変動表示までで先読み予告演出の判定を行わない期間が終了するようにすることができる。
【０５１９】
また、ステップＳ６０１５の処理で第２変動回数カウンタに設定される値と、ステップＳ５２１５の処理で第１変動回数カウンタに設定される値とは同じである。従って、先読み予告演出は、第２所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行されることになる。
【０５２０】
ステップＳ６０２０では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドが第１始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第１始動入賞指定コマンドが格納されていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて保留表示として第１通常表示を１つ増加させる（ステップＳ６０２１）。
【０５２１】
最新の始動入賞指定コマンドが第１始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第２始動入賞指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃにおいて保留表示として第２通常表示を１つ増加させる（ステップＳ６０２２）。
【０５２２】
ステップＳ６０２３に処理が移行する場合は、いずれかの始動入賞時のコマンドの受信し損ないまたは不整合が発生し、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合である。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新のコマンドを確認し、少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を受信しているか否かを確認する（ステップＳ６０２３）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドが格納されている格納領域において欠落しているコマンドが始動入賞指定コマンド（第１始動入賞指定コマンドまたは第２始動入賞指定コマンド）のみであり、それ以外の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドが順番通りに格納され、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容も整合していれば、少なくとも始動入賞指定コマンド以外の３つのコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、合算保留記憶数指定コマンド）については受信できているこ

とから、ある程度の信憑性を担保できている可能性がある。始動入賞指定コマンド以外のコマンドの中に受信できなかったものがある場合には、ステップＳ６０３１に移行する。

【０５２３】

少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、１つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ１コマンド（コマンドＣ６００（Ｈ）。非リーチＣＡ２－１指定。）であるか否かを確認する（ステップＳ６０２４）。全て変動カテゴリ１コマンドであれば、ステップＳ６０２５に移行する。変動カテゴリ１コマンド以外の変動カテゴリコマンドが１つでも含まれていれば、ステップＳ６０２５の処理を実行することなく、ステップＳ６０３１に移行する。

【０５２４】

全て変動カテゴリ１コマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１１，Ｓ６０１３の処理と同様に、入賞時判定結果と第２所定演出の実行／非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップＳ６０２５，Ｓ６０２６）。先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には、ステップＳ６０３１に移行する。

【０５２５】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップＳ６０２７）。

【０５２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６０２８）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を第２変動回数カウンタにセットする。そして、ステップＳ６０３２に移行する。

【０５２７】

ステップＳ６０３１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドを格納領域において未判定情報をセットする（ステップＳ６０３１）。具体的には、図４１において、最新のコマンドが格納されている格納領域の未判定情報の値を「１」にセットする。

【０５２８】

ステップＳ６０３２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている全ての保留表示を、第１通常表示、第２通常表示、第１特殊表示および第２特殊表示のいずれとも異なる未受信態様に変更するとともに、未受信態様の保留表示を１つ増加させる。この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている全ての保留表示を緑色の丸形表示に変更するとともに、緑色の丸形表示を１つ増加させる。なお、未受信態様の保留表示は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、緑以外の色（例えば、黄色）に保留表示を変更するようにしてもよい。

【０５２９】

なお、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドの受信し損ないや不整合が生じた場合に、合算保留記憶表示部１８ｃに表示されている全ての保留表示を変更するが、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた保留記憶に対する保留表示のみを未受信態様で表示するようにし、それ以前の保留表示に関しては第１通常表示や第２通常表示、第１特殊表示、第２特殊表示を継続するようにしてもよい。また、コマンドの受信し損ないや不整合が生じた後、先読み予告演出設定制限期間中に、さらに発生した保留記憶に対して、未受信態様で保留表示を表示してもよいし、通常の第１通常表示や第２通常表示で表示してもよ

い。
【０５３０】
また、コマンドの受信し損ないが生じたときに、先読み予告演出を全く実行しないようにしてもよい。
【０５３１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出設定制限フラグをセットし（ステップＳ６０３３）、先読み予告演出設定制限期間を開始する。
【０５３２】
図６３は、先読み予告演出の一例を示す説明図である。図６３（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像９Ｍによって先読み予告演出が実行される（図６３（Ｂ）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図６３（Ｃ）参照）。
【０５３３】
次いで、図６３（Ｄ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次回の飾り図柄の変動が開始されるときに、爆発するような画像９Ｍによって先読み予告演出が実行される（図６３（Ｅ）参照）。そして、飾り図柄の変動が開始される（図６３（Ｆ）参照）。
【０５３４】
さらに、図６３（Ｇ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、次回の飾り図柄の変動が実行され（図６３（Ｈ）参照）、変動中に所定演出が実行される（図６３（Ｉ），（Ｊ）参照）。所定演出は、演出エリア９Ｆにおいて図柄が変動するような演出（ルーレットが回転するような態様の演出）である（図６３（Ｊ）参照）。その後、演出エリア９Ｆにおいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９ｃが停止表示される（図４５（Ｅ）参照）。
【０５３５】
つまり、図６３には、２回の変動の開始時に先読み予告演出が実行され、３回目の変動中に所定演出が実行される例が示されている。
【０５３６】
なお、図６３に例示されたような先読み予告演出の態様は一例であり、他の態様の先読み予告演出を用いてもよい。他の態様として、例えば、保留数表示を特定の態様で表示する保留球予告、所定演出（ルーレット演出）における予兆演出と同等の演出、チャンス目の仮停止表示、特定のストーリーにもとづく動画像演出（予告演出実行時にのみに出現する動画像演出）がある。
【０５３７】
図６４は、図３６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飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。
【０５３８】
図６５および図６６は、図４３に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、先読み予告演出実行フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８０００）。先読み予告演出実行フラグがセットされている場合には、ステップＳ８０２１に移行する。
【０５３９】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出実行フラグがセットされていない場合には、先読み予告演出設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８００１）。先読み予告演出設定制限フラグがセットされていなければ（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中でなければ）、ステップＳ８０２１に移行する。

【０５４０】

先読み予告演出設定制限フラグがセットされている場合には（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（ステップＳ８００２）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域１～８において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップＳ８００３）。

【０５４１】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドを１タイマ割込内に一括して受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域１～８において、コマンドが格納されていれば、ＭＯＤＥデータがそれぞれ「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」であるコマンドが格納されているはずである（図１５参照）。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのうちいずれかのＭＯＤＥデータが格納されていなければ、ノイズやＭＯＤＥデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの受信し損ないが発生した格納状態の格納領域がまだ残っており、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【０５４２】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信するはずであるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域１～８において、コマンドが格納されていれば、ＭＯＤＥデータが「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」の順番に格納されているはずである。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのＭＯＤＥデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「Ｃ４（Ｈ）」よりも前に「Ｃ６（Ｈ）」が格納されていれば）、ノイズやＭＯＤＥデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【０５４３】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０２１に移行する。全ての格納領域１～８において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域１～８において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップＳ８００４）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄１指定コマンド（Ｃ４００（Ｈ））が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ１コマンド～変動カテゴリ１２コマンドのいずれかが格納されているはずである（図１６および図１７参照）。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ２１コマンド～変動カテゴリ２９コマンド（図１８参照）が格納されていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【０５４４】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０２

１に移行する。全ての格納領域１～８において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域１～８において、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップＳ８００５）。具体的には、第１始動入賞口１３への始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドや第２始動入賞口１４への始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのＥＸＴデータで示される合算保留記憶数が０であった場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合せず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

【０５４５】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８０２１に移行する。全ての格納領域１～８において始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出設定制限フラグをリセットする（ステップＳ８００６）。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域１～８において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、先読み予告演出設定制限期間の開始の契機となったコマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了する。

【０５４６】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示が開始されるタイミングで、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するが、このようなタイミングに限らず、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示を終了するタイミングで先読み予告演出設定制限期間を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、後述する飾り図柄変動停止処理においてステップＳ８００１～Ｓ８００６と同様の処理を行い、先読み予告演出設定制限フラグをリセットして、先読み予告演出設定制限期間を終了するようにすればよい。

【０５４７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８のうち、未判定情報の値が「１」に設定されているものがあるか否かを確認する（ステップＳ８００７）。未判定情報の値が「１」に設定されているものがあれば（すなわち、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶の中で先読み予告演出の設定処理が未実行のものがあれば）、ステップＳ８００８に移行する。未判定情報の値が「１」に設定されているものがなければ、ステップＳ８０２１に移行する。

【０５４８】

なお、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域の中に未判定情報の値が「１」に設定されている格納領域が複数ある場合には、そのうち最近に発生した保留記憶（一番最後に始動入賞したものに対応する保留記憶）に対する始動入賞時のコマンドに対してステップＳ８００８～Ｓ８０１２の処理を行い、先読み予告演出設定制限期間中に発生した保留記憶に対して先読み予告演出の設定処理を遡って行う。なお、未判定情報の値が「１」に設定されている複数の格納領域に格納されているコマンド全てについて、それぞれステップＳ８００８～Ｓ８０１２の処理を行って、遡って先読み予告演出を設定できるものがあるか否かを判定するようにしてもよい。

【０５４９】

未判定情報の値が「１」に設定されているものがあれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その未判定の格納領域よりも以前からコマンドが格納されている格納領域から変動カテゴ

リコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、その未判定の格納領域の１つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ１コマンド（コマンドＣ６００（Ｈ）。非リーチＣＡ２－１指定）であるか否かを確認する（ステップＳ８００８）。全て変動カテゴリ１コマンドであれば、ステップＳ８００９に移行する。変動カテゴリ１コマンド以外の変動カテゴリコマンドが１つでも含まれていれば、ステップＳ８０１３に移行する。

【０５５０】

全て変動カテゴリ１コマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０１０，Ｓ６０１１の処理と同様に、入賞時判定結果と第２所定演出の実行／非実行に応じて先読み予告演出決定テーブルを選択し、先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数とにもとづいて先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップＳ８００９，Ｓ８０１０）

【０５５１】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ８０１０）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出実行フラグをセットする（ステップＳ８０１１）。

【０５５２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出の判定対象としたコマンドよりも前に受信して始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの組（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの組）の数を特定し、特定した数（すなわち、予告対象の変動表示の１つ前までの変動表示の数）を第２変動回数カウンタにセットする（ステップＳ８０１２）。

【０５５３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域内の全ての格納領域１～８の未判定情報の値を「０」とする（ステップＳ８０１３）。

【０５５４】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行可能に構成するが、先読み予告演出設定制限期間が解除されても、未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行しないように構成してもよい。この場合、具体的には、ステップＳ８００５の処理を実行した後に、ステップＳ８０２１に移行するようにし、ステップＳ８００７～Ｓ８０１３の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域１～８において未判定情報を設定する記憶領域を設ける必要がなくなる。

【０５５５】

ステップＳ８０２１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出を実行するか否かとボタン演出の態様を決定するために予告演出決定処理を実行する。

【０５５６】

ボタン演出は、図４９等に示されたボタン操作示唆表示２０１（すなわち、操作時演出）である。ボタン演出の態様は、図５０および図５１に例示された役物作動演出の態様としての「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」である。

【０５５７】

図６７は、ボタン演出決定処理（ステップＳ８０２１）を示すフローチャートである。ボタン演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出決定用乱数を抽出し（ステップＳ９１１）、乱数値に一致する判定値（ボタン演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、ボタン演出を実行するか否かと、ボタン演出の態様（種類）とを決定する（ステップＳ９１２）。

【０５５８】

図６８は、ボタン演出決定テーブルを示す説明図である。ボタン演出決定テーブルには、ボタン演出の態様に対応する判定値が設定されている。ボタン演出の態様として、図５０および図５１に例示された役物作動演出の態様としての「勝利演出」、「敗北演出」および「復活演出」がある。

【０５５９】
図６８に示すように、入賞時判定結果として「大当り」とするものがある場合には、「勝利演出」または「復活演出」を実行することに決定される。入賞時判定結果として「大当り」とするものがない場合には、高い割合で「敗北演出」を実行することに決定され、低い割合で「復活演出」を実行することに決定される。
【０５６０】
なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果として「大当り」とするものがない場合に「復活演出」を実行するときには、「復活演出」が実行された後に、再び「敗北演出」が実行される。
【０５６１】
また、図６８に示す例では、「勝利演出」、「敗北演出」または「復活演出」を実行することに決定されるが、いずれの演出も実行しない（すなわち、ボタン演出を実行しない。）こともあるように、ボタン演出決定テーブルを構成してもよい。その場合には、入賞時判定結果として「大当り」とするものがある場合には、入賞時判定結果として「大当り」とするものがない場合に比べて、低い割合でボタン演出を実行しないことに決定されるように、ボタン演出決定テーブルが構成される。
【０５６２】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果として「大当り」とするものがない場合には、スーパーリーチまたはボタン演出リーチ（図６２参照）に対応する入賞時判定結果が始動入賞時コマンド格納領域（図４１参照）に存在するときに、ステップＳ９１１～Ｓ９１５の処理を実行するようにしてもよい。
【０５６３】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ９１３）、ボタン演出フラグをセットする（ステップＳ９１４）。また、ステップＳ９１２の処理で決定したボタン演出の態様を示すデータをＲＡＭに記憶する（ステップＳ９１５）。
【０５６４】
次に、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ８０２２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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）を読み出す（ステップＳ８０２３）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ８０２４）。そして、決定した停止図柄をＲＡＭに記憶する（ステップＳ８０２５）。
【０５６５】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域の１つ目の格納領域（格納領域１）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、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を削除し、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Ｓ８０２６）。
【０５６６】
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Ｓ８０２４において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、ステップＳ８０２４の処理で、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。
【０５６７】
図６９は、演出表示装置９における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図６９に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確

変大当り」または「２Ｒ確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンド、表示結果３指定コマンドまたは表示結果４指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。なお、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」または「２Ｒ確変大当り」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「１５Ｒ確変大当り」である場合には、３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くし、「１０Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」である場合には、３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

【０５６８】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、「１５Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ確変大当り」または「２Ｒ確変大当り」にすることに決定されている場合には、ＳＲ１－１を抽出し、ＳＲ１－１を用いて左中右の停止図柄（左中右の図柄が揃った飾り図柄の組合せ）を決定する。

【０５６９】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果５指定コマンドまたは表示結果６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」などの飾り図柄の組合せ（チャンス目）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）、上記以外の飾り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図柄が揃った飾り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図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【０５７０】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、はずれ図柄にすることに決定されている場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、ＳＲ１－１～ＳＲ１－３を抽出し、ＳＲ１－１を用いて左図柄を決定し、ＳＲ１－２を用いて中図柄を決定し、ＳＲ１－３を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を１図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、ＳＲ１－１～ＳＲ１－２を抽出し、ＳＲ１－１を用いて左右図柄を決定し、ＳＲ１－２を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左図柄を１図柄ずらす。

【０５７１】

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

【０５７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出を実行する場合（先読み予告演出実行フラグがセットされている場合）には、変動パターンと先読み予告演出の態様とに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８０２７，Ｓ８０３２）。また、第２所定演出実行中フラグがセットされている場合には、第１期間（図４４参照）から開始される所定演出パターンを選択し（ステップＳ８０２８，Ｓ８０２９）、所定演出および変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８０３０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出タイマに、所定演出の演出期間に対応する値をセットする（ステップＳ８０３１）。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Ｓ８０３５）。

【０５７３】

図７０は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定さ

れたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り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、プロセステーブルには、可動役物を駆動するためのデータ（例えば、演出用役物１２７を動作させる可動部材用モータ１２８の動作を規定するためのデータ）も設定されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。

【０５７４】

図７０に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。

【０５７５】

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。

【０５７６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８０３６）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０５７７】

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

【０５７８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップＳ８０３７）。

【０５７９】

なお、この実施の形態では、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示を消化した後の次の変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成されているが、例えば、ステップＳ８０２６のシフト処理を変動パターンコマンド受信待ち処理のステップＳ８１１でＹと判定した後に実行するようにし、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、コマンドの受信し損ないや不整合が生じて先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示が「非リーチはずれ」であることを条件に、その先読み予告演出設定制限期間の原因となった変動表示において先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【０５８０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８０３８）。

【０５８１】

図７１は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８４０）。第２所定演出実行中フラグがセットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出タイマの値を－１する（ステップＳ８４１）。そして、第２所定演出タイマの値が０になったときには（ステップＳ８４２）、第２所定演出を終了する（ステップＳ８４３）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出実行中フラグをリセットする（ステップＳ８４４）。

【０５８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマおよび変動時間タイマの値を－１する（ステップＳ８４５，Ｓ８４６）。また、ボタン操作タイマが動作中であれば、ボタン操作タイマの値を－１する（ステップＳ８４７）。

【０５８３】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ８４８）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ８４９）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８５０）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８５１）。

【０５８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出フラグがセットされている場合には（ステップＳ８５５）、プッシュボタン１２０の操作有効期間であるボタン操作有効期間が開始しているか否か確認する（ステップＳ８５６）。操作有効期間が開始しているか否かは、例えば、変動時間タイマの値で確認される。演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作有効期間が開始していない場合には、操作有効期間の開示時点になったか否か確認する（ステップＳ８５７）。操作有効期間の開始時点になったときには、演出制御用ＣＰＵ１０１は、操作有効期間を計時するためのボタン操作タイマをスタートさせる（ステップＳ８５８）。

【０５８５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン操作有効期間であるときには、入力ポート１０６（図４参照）を介してプッシュボタン１２０の操作がなされたか否か確認する（ステップＳ８６０）。プッシュボタン１２０の操作がなされない場合には、ステップＳ８６５に移行する。

【０５８６】

プッシュボタン１２０の操作がなされた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、使用するプロセステーブルを、ボタン演出の態様（役物作動演出の態様：「勝利演出」、「敗北演出」または「復活演出」（図５０参照））に応じたテーブルに変更する（ステップＳ８６１）。以後、演出は、プロセステーブルにもとづいて、図５０のＤ１１～Ｄ１３、Ｄ２１～Ｄ２３またはＤ３１，Ｄ３３に示されたように実行される。なお、ボタン演出の態様は、図６７に示すステップＳ９１５の処理でＲＡＭに記憶されている。

【０５８７】

また、プッシュボタン１２０の操作がなされない場合でも、ボタン操作タイマがタイムアウトしたら（すなわち、操作有効期間が終了したら）、ステップＳ８６１の処理を実行する。その場合には、以後、演出は、プロセステーブルにもとづいて、図５１のＤ２１～Ｄ２３またはＤ３１，Ｄ３３に示されたように実行される。

【０５８８】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップＳ８６５）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８６７）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８６６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８６７の処理を実行する。

【０５８９】

図７２は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８３００）。また、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って演出表示装置９において停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８３０１）。

【０５９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りにすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８３０２）。大当りにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りにすることに決定されているか否か確認することもできる。大当りとすることに決定されていない場合には、ステップＳ８３１１に移行する。

【０５９１】

大当りにすることに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの開始を報知する演出（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Ｓ８３０４）。

【０５９２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ８３０５）。また、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８３０６）。

【０５９３】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８３０７）。

【０５９４】

ステップＳ８３１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出決定フラグがセットされているか否か確認する。第２所定演出決定フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８３２１に移行する。セットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８３１２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、減算後の第１変動回数カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ８３１３）。第１変動回数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ８３２１に移行する。０になっている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出実行中フラグをセットする（ステップＳ８３１６）。

【０５９５】

なお、第２所定演出実行中フラグをセットする場合、第２所定演出の報知結果を特定可能な情報もセットする。例えば、報知結果を特定可能な情報は、報知結果が「×」であることを示すフラグ、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグである。また、例えば、第２所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、第２所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【０５９６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出決定フラグをリセットし（ステップＳ８３０８ｅ）、ステップＳ８３１１に移行する。
【０５９７】
ステップＳ８３２１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ８３２２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２変動回数カウンタの値が０であるか否か確認する（ステップＳ８３２３）。第２変動回数カウンタの値が０になっている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告演出実行フラグをリセットする（ステップＳ８３２４）。Ｓ８３２４の処理が実行されることによって、入賞時判定の対象となった変動（可変表示）が終了すると、再び先読み予告演出を実行可能な状態になる。
【０５９８】
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Ｓ８３２６）。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、所定のフラグをリセットする処理も行う。例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出フラグをリセットする。
【０５９９】
その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４３に示すように、大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理を順次実行する。
【０６００】
以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の判定にもとづいて、当該判定の対象であった特別図柄の可変表示が実行される以前に開始される複数回の可変表示に亘って予告演出（先読み予告演出）を実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて予告演出（先読み予告演出）を実行するが、予告演出（先読み予告演出）が実行されるときには、実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行する（図６２参照）。よって、所定演出が実行されていないときでも、先読み予告演出によって遊技の興趣を向上させることができる。
【０６０１】
なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、先に第２予告演出を実行するか否か決定し、次いで先読み予告演出を実行するか否か決定するが（図５７参照）、先に先読み予告演出を実行するか否か決定し、先読み予告演出を実行することに決定された場合に、第２予告演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。そのように制御しても、先読み予告演出を、第２所定演出が実行される飾り図柄の可変表示の前に実行される可変表示まで実行するようにすることが可能である。
【０６０２】
また、入賞時判定結果が大当りを示している場合に高い割合で先読み予告演出を実行するようにし、かつ、入賞時判定結果が大当りを示している場合に高い割合で第２所定演出を実行するようにした場合には、結果として、先読み予告演出が実行されるときには、高い割合で、第２所定演出が実行される。
【０６０３】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ５２１１の処理（図５７参照）で所定演出（激熱）を実行することに決定した場合に、ステップＳ６０２６の処理で、高い割合で、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。その場合には、先読み予告演出決定テーブル（図６２参照）において、第２所定演出の態様まで分けて判定値が設定される。
【０６０４】
なお、この実施の形態では、第２所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後に、あらためて第２所定演出を実行するか否か決定

することが可能である（図５７参照）。しかし、第２所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、実行することが既に決定されている第２所定演出が実行されるまでの間、他の態様（実行することに決定されている第２所定演出の態様）と異なる態様の第２所定演出を実行しないようにしてもよい。

【０６０５】

そのように制御する場合には、例えば、第２所定演出を実行することに決定され、かつ、先読み予告演出を実行することに決定された後、ステップＳ５２１１の処理で、あらためて第２所定演出を実行することに決定され、かつ、実行することが既に決定されている第２所定演出の態様と異なる態様の第２所定演出を実行することに決定されたときには、決定結果を「第２所定演出を実行しない」に変更したり、あらためて決定された方の第２所定演出の態様を、実行することが既に決定されている第２所定演出の態様に変更すればよい。

【０６０６】

また、第１所定演出を実行することに決定されている場合には、第１所定演出の実行が終了するまで第２所定演出を開始しないようにしたり、第２所定演出を実行することに決定されている場合には、第２所定演出の実行が終了するまで第１所定演出を開始しないようにしたりしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３～図５５に示す第１所定演出処理において、第２所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第１所定演出処理を終了するように構成され、また、図５３に示す第１所定演出処理で、第２所定演出実行フラグがセットされている場合には直ちに第１所定演出処理を終了するように構成され、図５３～図５５に示す第１所定演出処理において、第２所定演出実行フラグ（第２所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第１所定演出処理を終了するように構成され、また、図５７に示す第２所定演出処理で、第１所定演出実行フラグ（第１所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第２所定演出処理を終了するように構成される。

【０６０７】

また、識別情報の表示結果が大当り図柄や小当り図柄になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が記憶されている場合には、当該保留記憶にもとづく第２所定演出が終了するまで、可変入賞球装置１５が遊技球が通過しやすい状態に制御されるか否かを報知する第１所定演出の実行を禁止するようにしてもよい。そのように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３～図５５に示す第１所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当りまたは小当りに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第１所定演出処理を終了するように構成される。

【０６０８】

また、この実施の形態では、図６２に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果がボタン演出リーチを示す場合に高い割合で先読み予告演出を実行することに決定するが、他の条件にもとづいて、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、入賞時判定結果が大当りを示す場合に高い割合（１００％でもよい。）で先読み予告演出を実行することに決定するようにしてもよい。

【０６０９】

また、この実施の形態では、遊技者の操作を条件とする演出として、図４９～図５１に示されたようなボタン演出を例示したが、遊技者の操作を条件とする他の演出も実行するようにしてもよい。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プッシュボタン１２０が操作されたことにもとづいて、操作時演出とは異なる操作対応演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。

【０６１０】

例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作対応演出として、合算保留記

憶表示部１８ｃの保留表示を利用した「保留球変化」の先読み予告演出を実行することに決定したときに、プッシュボタン１２０の操作を促す態様のボタン保留表示（例えば、プッシュボタン１２０の形状を模した態様の保留表示）を１つ増加させ、その後、プッシュボタン１２０による操作を検出したことにもとづいてボタン保留表示を特殊保留表示（例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。

【０６１１】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「保留球変化」の先読み予告演出を実行するときにプッシュボタン１２０の操作が有効になる期間である実行期間を設ける。そして、「保留球変化」の先読み予告演出の実行中に図４９～図５１に示されたようなボタン演出における操作有効期間に入った場合に、ボタン演出の操作を有効にし、ボタン演出の操作有効期間が終了した後に先読み予告演出に関する操作を有効にしたり、ボタン演出の実行期間に入ったら、先読み予告演出に関する操作を有効にし、先読み予告演出の操作有効期間が終了した後にボタン演出に関する操作を有効にするようにしてもよい。また、「保留球変化」の先読み予告演出と図４９～図５１に示されたようなボタン演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン１２０による操作を有効とする期間を設け、その期間が終了した後、さらに所定の待機期間（例えば、２秒）が経過した後に、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン１２０による操作を有効とする。そのような制御を行うことによって、一方の演出に関する操作の有効期間の直後に操作がなされたことによって意図しない他方の演出の態様が変化してしまうことを防止することができる。

【０６１２】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、１回のプッシュボタン１２０による操作で先読み予告演出と図４９～図５１に示されたようなボタン演出との双方の態様を変化させるように構成されていてもよい。そのように構成されている場合には、プッシュボタン１２０の操作を何度も行う遊技者の煩わしさを低減できる。

【０６１３】

実施の形態２.

次に、本発明の第２の実施の形態を説明する。第１の実施の形態では、先読み予告演出と第２所定演出とを関連づけたが、第２の実施の形態では、擬似連演出と第２所定演出とを関連づける。

【０６１４】

図７３は、擬似連演出の一例を示す説明図である。図７３には、一例として、４回の仮停止が行われる擬似連演出が例示されている。図７３に示す例では、図７３（Ａ）に示すように、演出表示装置９において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が実行され、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、仮停止図柄が仮停止表示される（図７３（Ｂ）参照）。次いで、左中右の飾り図柄の再変動中に予告演出が実行された後（図７３（Ｃ）参照）、再び、仮停止図柄が仮停止表示される（図７３（Ｄ）参照）。さらに、左中右の飾り図柄が再変動した後（図７３（Ｅ）参照）、再度、仮停止図柄が仮停止表示される（図７３（Ｆ）参照）。また、左中右の飾り図柄の再変動中に予告演出が実行された後（図７３（Ｇ）参照）、再び、仮停止図柄が仮停止表示される（図７３（Ｈ）参照）。

【０６１５】

その後、リーチ状態になった後（図７３（Ｉ）参照）、大当り図柄が停止表示（最終停止表示）される（図７３（Ｊ）参照）。

【０６１６】

なお、図７３には、大当りになる場合が例示されているが、リーチ状態になった後、はずれ図柄が停止表示（最終停止表示）されることもある（図７に示すノーマルＰＢ２－１，ＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１，ＰＡ３－２の変動パターンによる変動が実行される場合）。また、チャンス目ではないはずれ図柄が仮停止表示された後、はずれ図柄が停止表示（最終停止表示）されることもある（図７に示すＰＡ１－４の変動パターンによる変動が実行される場合）。

【０６１７】
図７４は、第２の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。第２の実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、飾り図柄変動開始処理において、ステップＳ８０２１～Ｓ８０２３の処理を実行した後、第２所定演出処理（ステップＳ８０２３Ａ）と擬似連中予告演出決定処理（ステップＳ８０２３Ｂ）を実行する。なお、第２の実施の形態では、演出制御プロセス処理（図４３参照）において第２所定演出処理は実行されない。
【０６１８】
その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１の実施の形態の場合と同様に、ステップＳ８０２４～Ｓ８０３８の処理を実行する。ただし、第２の実施の形態では、肘連演出中に予告演出を実行することを示す擬似連中予告演出実行フラグがセットされている場合には（ステップＳ８０２７Ａ）、変動パターンと擬似連中予告演出の態様（図７６参照）とに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳＳ８０３２Ａ）。飾り図柄変動開始処理におけるその他の処理は、第１の実施の形態の場合と同様である。
【０６１９】
図７５は、第２所定演出処理（ステップＳ８０２３Ａ）を示すフローチャートである。第２の実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出処理において、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合に（ステップＳ５２０９Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出の有無および種類を決定するための第２所定演出決定テーブルとして、変動パターンおよび合算保留記憶数に応じた所定演出決定テーブルを選択する（ステップＳ５２１０）。
【０６２０】
図７６は、第２の実施の形態における第２所定演出決定テーブルを示す説明図である。図７６に示すように、第２の実施の形態では、第２所定演出決定テーブルにおいて、変動パターンおよび合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。
【０６２１】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５２１０Ａの処理で選択した第２所定演出決定テーブルを用いて、第２所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップＳ５２１１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２所定演出を実行することに決定した場合には、第２所定演出実行中フラグをセットする（ステップＳ５２１３，Ｓ５２１４Ａ）。第２所定演出処理におけるその他の処理は、第１の実施の形態の場合と同様である。
【０６２２】
図７７は、ステップＳ８０２３Ｂの擬似連中予告演出決定処理を示すフローチャートである。擬似連中予告演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンが擬似連演出を伴う変動パターンであるか否か確認する（ステップＳ５３００）。擬似連演出を伴う変動パターンでなければ、処理を終了する。擬似連演出を伴う変動パターンである場合には、変動パターン（具体的には、再変動回数）および第２所定演出の実行／非実行に応じて擬似連中予告演出決定テーブルを選択する（ステップＳ５３０２）。そして、擬似連中予告演出決定テーブルと擬似連中予告演出決定用乱数（図４２参照）とにもとづいて擬似連中予告演出を実行するか否か決定する（ステップＳ５３０３）。具体的には、擬似連中予告演出決定用乱数を抽出し、乱数値に一致する判定値（擬似連中予告演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、擬似連中予告演出を実行するか否か決定する。
【０６２３】
図７８は、擬似連中予告演出決定テーブルを示す説明図である。擬似連中予告演出決定テーブルには、擬似連中予告演出を実行しないことに対応する判定値と、擬似連中予告演出を実行することおよび演出態様（具体的には、演出実行タイミング）に対応する判定値

とが設定されている。

【０６２４】

図７８に示すように、第２所定演出が実行される場合には、第２所定演出が実行されない場合に比べて高い割合で擬似連中予告演出が実行される。また、第２所定演出が実行される場合には、第２所定演出が実行されない場合に比べて、後の再変動において擬似連中予告演出が実行される割合が高い。

【０６２５】

なお、図７８において、例えば、「再変動１，２回目に演出実行」は、第１回目の再変動中および第２回目の再変動中に予告演出（図７３（Ｃ），（Ｇ）参照）が実行されることを意味し、「再変動２回目に演出実行」は、第２回目の再変動中に予告演出が実行されることを意味する。また、再変動３回の擬似連演出が実行される場合には、再変動１，２，３回目に演出が実行されることもあるように、擬似連中予告演出決定テーブルを構成してもよい。

【０６２６】

また、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図７３に示すように、リーチ態様になる前に再変動演出を実行する。また、リーチ態様になった後に第２所定演出およびボタン演出を実行する。よって、双方の演出が一時実行されて演出が紛らわしくなる事態は生じない。

【０６２７】

なお、最後の仮停止前までに擬似連中予告演出を実行し、最後の仮停止後において擬似連中予告演出を実行しないようにしてもよい。

【０６２８】

第２の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連演出を伴う変動パターンにより可変表示が実行されているときに、第２所定演出が開始されるタイミングよりも前に可変表示の表示結果が大当り図柄になることを示唆する示唆演出（擬似連中予告演出）を実行する。また、第１の実施の形態の場合と同様に、プッシュボタン１２０が操作された時点、またはプッシュボタン１２０が操作されたときから所定時間が経過した時点において特別演出を実行するが、示唆演出が実行されたときには、示唆演出が実行されないときに比べて、高い割合で第２所定演出を実行する（図７８参照）。よって、所定演出が実行されていないときでも、示唆演出（擬似連中予告演出）によって遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２９】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、先に第２予告演出を実行するか否か決定し、次いで擬似連中予告演出を実行するか否か決定するが（図７４参照）、先に擬似連中予告演出を実行するか否か決定し、擬似連中予告演出を実行することに決定された場合に、第２予告演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。

【０６３０】

また、可変表示の表示結果が大当りになる場合に高い割合で擬似連中予告演出を実行するようにし、かつ、可変表示の表示結果が大当りになる場合に高い割合で第２所定演出を実行するようにした場合には、結果として、擬似連中予告演出が実行されるときには、高い割合で、第２所定演出が実行される。

【０６３１】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ５２１１の処理（図５７参照）で所定演出（激熱）を実行することに決定した場合に、高い割合で、擬似連中予告演出を実行するようにしてもよい。その場合には、擬似連中予告演出決定テーブル（図７８参照）において、第２所定演出の態様まで分けて判定値が設定される。

【０６３２】

また、この実施の形態では、第２所定演出を実行することに決定され、かつ、擬似連中予告演出を実行することに決定された後に、第１所定演出を実行するか否か決定することが可能である。しかし、第２所定演出を実行することに決定され、かつ、擬似連中予告演

出を実行することに決定された後、第２所定演出の実行が終了するまで第１所定演出の実行に関する判定（実行するか否かの判定）を行わないようにしてもよい。

【０６３３】

なお、上記の各実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを異なる割合で決定したが、普通図柄に関する保留記憶にもとづく入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０６３４】

また、上記の各実施の形態では、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、大当りや小当りとなるか否かや、大当り種別、変動パターン種別を判定し、第１保留記憶または第２保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を送信し、大当りや小当りとなるか否かや、大当り種別、変動パターン種別の判定結果を示す判定結果情報（本例では、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。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行し、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【０６３５】

すなわち、始動入賞時に１タイマ割込内に一括して受信される判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）および保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）のうち、一部のコマンドでも受信し損ないが発生した場合には、一括して受信されるその他のコマンドを受信していても、その受信したコマンドの内容の信頼性が欠けるおそれがあり、受信したコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行してしまうと、先読み予告演出の内容と実際に実行された予告対象の変動表示の内容との間に不整合が生じて、先読み予告演出の信頼性が低下してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合には先読み予告演出の実行を制限することによって、先読み予告演出の信頼性が低下することが防止される。

【０６３６】

また、上記の各実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４との始動入賞順に第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示が実行されるが、例えば、入賞順にかかわらず、第１特別図柄の変動表示と比較して、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してもよい。そして、このように第２特別図柄の変動表示を優先実行するように構成する場合、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドに代えて、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示す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）を送信するように構成してもよい。すなわち、始動入賞の発生時に、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３つのコマンドのセットが一括して１タイマ割込内に送信されるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶情報としての保留記憶数加算指定コマンドを受信し損なったことにもとづいて、先読み予告演出の実行を制限するようにすればよい。なお、この場合、保留記憶情報として、上記のように単に第１保留記憶と第２保留記憶とのいずれが増加したかを認識可能な第１保留記憶数加算指定コマンドや第２保留記憶数加算指定コマンドを送信するようにしてもよく、第１保留記憶数をＥＸＴデータとして設定した第１保留記憶数指定コマンドや、第２保留記憶数をＥＸＴデータとして設定した第２保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０６３７】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄お

よび飾り図柄の可変表示が行われているときに、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを示唆する特定演出（一例として、スーパーリーチ演出）を実行することに加えて、特定演出が実行されるか否か、または可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行し、さらに、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われていないときに可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を開始することに決定された場合には、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短い所定期間（例えば、低ベース時の普通図柄の変動時間である１０秒よりも短い３秒：図５４におけるステップＳ７７０、図５３におけるステップＳ７４５および図５５参照）だけ特別図柄および飾り図柄の可変表示が開始されるのを待ち、所定期間内に特別図柄および飾り図柄の可変表示が開始される時点にもとづいて所定演出を開始する（図５３におけるステップＳ７４３，Ｓ７４５参照）。

【０６３８】

そのような制御が実行されることによって、飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチ演出であるときに、特別図柄および飾り図柄の可変表示中に、所定演出とスーパーリーチ演出とがともに実行されることになり、所定演出によって遊技者の特別図柄の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、特別図柄の表示結果と可変入賞球装置１５の開放との双方に遊技者が興味を示すタイミングで所定演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６３９】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の所定期間内に特別図柄の可変表示が開始されない場合には、当該所定期間が経過したときに所定演出を開始するので（図５３におけるステップＳ７４５、および図５５に示すステップＳ７７５，Ｓ７７６，Ｓ７７６参照）、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出の実行の頻度を低下させないようにすることができる。

【０６４０】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の所定期間内に特別図柄の可変表示が開始されない場合には、所定演出とは異なる態様で可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための特別演出を実行するようにしてもよい（変形例＃１とする。）。変形例＃１のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７４５の処理で未変動時間計測タイマの値が０であると判定した場合に、ステップＳ７７１に移行するのではなく、所定演出とは異なる態様の画像（例えば、可変入賞球装置１５が開放することを直接的に表す文字画像）を演出表示装置９に表示する。変形例＃１では、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示さない期間において所定演出が実行されることが防止されるとともに、特別演出によって可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

【０６４１】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われているときに、特別図柄の表示結果が大当り図柄になることを示唆する特定演出（一例として、スーパーリーチ演出）を実行することに加えて、特定演出が実行されるか否か、または可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行し、さらに、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われているときに可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための所定演出を開始することに決定された場合には、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に１つ以上の保留記憶が記憶されている場合に、次に開始される特別図柄の可変表示が開始される時点にもとづいて所定演出を開始する（図５４におけるステップＳ７６５，Ｓ７６６，Ｓ７６８，Ｓ７６９、図５３におけるステップＳ７４１、図５４におけるステップＳ７６１、および図５５におけるステップＳ７

７１，Ｓ７７２参照）。

【０６４２】

そのような制御が実行されることによって、次に実行される飾り図柄の変動パターンがスーパーリーチ演出であるときに、特別図柄および飾り図柄の可変表示中に、所定演出とスーパーリーチ演出とがともに実行されることになり、所定演出によって遊技者の特別図柄の表示結果に対する期待をより高めることによって遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、特別図柄の表示結果と可変入賞球装置１５の開放との双方に遊技者が興味を示すタイミングで所定演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６４３】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときには、所定演出により可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する場合に、特別図柄の可変表示が終了する前に所定演出を開始する（図５４におけるステップＳ７６５，Ｓ７６７，Ｓ７６８、および図５５におけるステップＳ７７５，Ｓ７７６参照）。よって、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示す状況にならいことがことが確定している場合には所定演出を実行することによって、所定演出の実行の頻度を低下させないようにすることができる。

【０６４４】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の可変表示の終了までの期間が可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間よりも短く、かつ、保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定演出とは異なる態様で可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための特別演出を実行するようにしてもよい（変形例＃２とする。）。変形例＃２のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５５に示すステップＳ７７２の処理を実行することに代えて、所定演出とは異なる態様の画像（例えば、可変入賞球装置１５が開放することを直接的に表す文字画像）を演出表示装置９に表示する。変形例＃２では、遊技者が特別図柄の表示結果に興味を示さない期間において所定演出が実行されることが防止されるとともに、特別演出によって可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

【０６４５】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行するが、特別図柄および飾り図柄の可変表示が行われていないときに所定演出の実行を制限する。一例として、図５３におけるステップＳ７５７に示されているように、可変表示が行われていない期間が所定時間以上になったら、所定演出を実行しないようにする。そのように構成されている場合には、遊技者の離席や遊技の終了に際して遊技の公平性に欠ける状況を確実に生じさせないようにすることができる。つまり、遊技者が遊技を終了した後、他の遊技者が所定演出の実行を認識して当該遊技機において遊技を開始する可能性がある。普通図柄の表示結果が当り図柄であった場合には可変入賞球装置１５が開放するように制御されるが、そのような制御は遊技を終了した遊技者による遊技に起因する。遊技を終了した遊技者による遊技にもとづいて発生した有利な状況（可変入賞球装置１５の開放）を他の遊技者が享受したのでは、遊技の公平性に欠ける。しかし、上記の実施の形態では、そのような不都合を回避することができる。

【０６４６】

なお、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示が行われていない期間が所定時間以上になったら、所定演出の実行を禁止するが、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られない。例えば、所定の１つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する（一例として、報知内容を当り（○）にする所定演

出を実行しないようにするが、他の態様の報知演出を実行可能にする。）ようにしてもよい。

【０６４７】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の可変表示が行われていない期間が所定の期間を越えた場合に所定のデモンストレーション演出を実行する（図２９におけるステップＳ５１Ａ、および図３９におけるステップＳ６６３，Ｓ６６４参照）。よって、遊技者はデモンストレーション演出によって所定演出の実行が禁止されている状態であることを容易に把握することができる。

【０６４８】

なお、遊技機には、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する発射操作部（操作ノブ５）が設けられているが、さらに、発射操作部に対する操作が行われているか否かを検出する発射操作検出手段（例えば、操作ノブ５への触手を検出したり、駆動モータが動作中であることを示す信号を入力する手段）を備え、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、発射操作検出手段が操作が行われていないことを検出しているときに所定演出の実行を禁止するようにしてもよい（変形例＃３とする。）。変形例＃３のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７５７の処理に代えて、または、ステップＳ７５７の処理に加えて、発射操作検出手段が信号を入力していない場合に処理を終了するように構成される。

【０６４９】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の表示結果を特定表示結果（一例として、小当り図柄）とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されているときには、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行を制限する（図５３におけるステップＳ７５４参照）。なお、上記の実施の形態では、所定演出の実行を制限する場合の特定表示結果として小当り図柄が例示されたが、特定表示結果を他の種類の特定表示結果（例えば、見せかけ大当りの大当り図柄）にしてもよい。

【０６５０】

そのような制御が実行されることによって、所定演出によって特定表示結果が示唆されているのか可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることが報知されているのかが不明になってしまう状況を回避することができ、特定表示結果が示唆されていることを遊技者が把握しやすくなる効果がある。すなわち、特別図柄に関する所定演出と可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出とが同時に実行されることが回避され（特に、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行を禁止する場合）、遊技者を特別図柄に注目させることができる。

【０６５１】

なお、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示結果を特定表示結果とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には所定演出の実行を禁止するが、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られない。例えば、所定の１つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する（一例として、報知内容を当り（○）にする所定演出を実行しないようにするが、他の態様の報知演出を実行可能にする。）ようにしてもよい。

【０６５２】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の表示結果を特定表示結果とすることに対応する保留記憶にもとづいて実行される特別図柄の可変表示が開始される時点よりも前に可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が終了しないと判定した場合に、当該所定演出の実行を禁止するようにしてもよい（変形例＃４とする。）。変形例＃４のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７５４の処理に代えて、特別図柄の変動中および大当り遊技中でない場合（保留記憶にもとづいて直ちに特

別図柄の可変表示を開始可能な場合）には所定演出の実行を禁止するとともに、特別図柄の変動中であるときには変動の残り時間が所定演出の実行時間よりも短い場合に所定演出の実行を禁止するように構成される。その場合には、所定演出が特定表示結果を示唆する演出であるのか可変入賞装置が遊技球が入賞しやすい状態に制御されるか否かを事前に予告する演出であるのかがより明確になり、その結果、識別情報に関する演出が実行されていることを明確に把握できる。

【０６５３】

また、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出の実行が制限されているときに、制限されていなければ所定演出を実行すべき条件が成立したら（特に、普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合）、所定演出に代えて、遊技機に設けられている演出用装置（例えば、ランプやＬＥＤ）によって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知してもよい。

【０６５４】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行されるか否かを報知するための所定演出を特別図柄の可変表示の開始に連動して開始してから所定期間（例えば、所定演出の実行期間）に亘って実行し（図６６におけるステップＳ８０２９～Ｓ８０３１参照）、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を特別図柄の可変表示中に実行する場合には、所定期間よりも短い短縮期間で所定演出を実行する（図５５におけるステップＳ７７５，Ｓ７７６参照）。なお、特別図柄の可変表示の開始に連動して所定演出を開始するということは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が特別図柄の可変表示を開始することに決定したことを契機として所定演出を開始するということであり、典型的には、特別図柄の可変表示の開始時に所定演出を開始することである。しかし、コマンドの伝達遅れ等に起因して、特別図柄の可変表示の開始に遅れて所定演出を開始することも、連動して所定演出を開始することに含まれる。

【０６５５】

そのような制御が実行されることによって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。

【０６５６】

なお、上記の実施の形態では、所定演出における先行する区間（図４４に示す予兆演出の期間）を実行しないことによって所定演出の実行時間が短縮されるが、所定演出の実行時間を短縮する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定演出の実行時間が短縮されないときに使用される所定演出の態様と異なる態様で所定演出を実行するようにしてもよい。

【０６５７】

また、上記の実施の形態では、特別図柄の変動中では常に所定演出の実行期間が短縮されるが（図５５におけるステップＳ７７５，Ｓ７７６参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、実行中の変動パターンを判定し、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行される変動パターンによって可変表示が実行されている場合に、所定演出の実行期間を短縮するようにしてもよい。

【０６５８】

また、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）は特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間（例えば、９秒）が経過したときに開始されるようにし、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の可変表示が開始されてから上記の所定期間が経過した後に可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行する場合に短縮期間で所定演出を実行するようにしてもよい（変形例＃５とする。）。変形例＃５のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５５に示すステップＳ７７６の処理を実行するときに、特別図柄の可変表示開始からの経過時間を確認し（図６６および図７１に示す変動時間タイマで特定

される。）、経過時間が上記の所定時間を越えている場合に、第２期間（図４４参照）から開始される所定演出パターンを選択するように構成される。そのように構成されている場合には、簡易な制御によって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。

【０６５９】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、短縮期間で所定演出を実行する場合には、所定期間に亘って所定演出を実行する場合に比べて、所定演出で特定演出が実行されないことを報知する割合、および可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを報知する割合を低くするようにしてもよい（変形例＃６とする。）。変形例＃６のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５５に示すステップＳ７７７の処理で、所定の割合で、「報知内容」（図５６参照）を変更すればよい。変更前後の報知内容は、例えば、「当り（○）」（変更前）と「はずれ（×）」（変更後）である。そのよう変更によって、相対的に、ステップＳ７７４の処理が実行されるときの特定演出が実行されないことを報知する割合および可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されないことを報知する割合が小さくなる。そのような構成によれば、所定演出のバリエーションを増やすことができる上に、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出が、特別図柄の可変表示の演出効果を阻害する程度を低減することができる。さらに、短縮期間で所定演出を実行する場合には、報知内容を「はずれ（×）」（変更後）にする所定演出を実行しないようにしてもよい。そのように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７５９の処理で報知内容を「はずれ（×）」（変更後）にすることに決定されても、図５５に示すステップＳ７７７の処理で、「報知内容」（図５６参照）を「当り（○）」（変更前）に変更すればよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、ステップＳ７５９の処理で所定演出を実行するか否かだけを決定し、所定演出を開始するときに報知内容を決定するように構成されている場合には、短縮期間で所定演出を実行するときには、報知内容を「はずれ（×）」（変更後）にする所定演出を選択しないようにしてもよい。

【０６６０】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行するが、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行されるときに行われる特別図柄および飾り図柄の可変表示中では所定演出の実行を制限する（図５３におけるステップＳ７５５，Ｓ７５８参照）。そのような制御によって、特定演出に対する遊技者の注目度の低下を防止して、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができる。

【０６６１】

なお、上記の実施の形態では、特定演出が実行されるときに行われる特別図柄および飾り図柄の可変表示中では所定演出の実行が禁止されるが（図５３におけるステップＳ７５５，Ｓ７５８参照）、所定演出の実行の制限は、所定演出の実行の禁止に限られない。例えば、所定の１つまたは複数の態様の所定演出のみの実行を禁止する（一例として、報知内容を当り（○）にする所定演出を実行しないようにするが他の態様の報知演出を実行可能にしたり、報知内容をはずれ（×）にする所定演出を実行しないようにするが他の態様の報知演出を実行可能にする。）ようにしてもよい。

【０６６２】

また、上記の実施の形態では、特定演出が実行されないときにも所定演出の実行が制限されるが、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７５８の処理で実行中の変動パターンを判定し、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行される変動パターンによって可変表示が実行されている場合に、所定演出の実行を制限するようにしてもよい。

【０６６３】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特定演出が開始されるまでの時間が所定演出の実行時間よりも短い場合に所定演出の実行を禁止するようにしてもよい。

【０６６４】

また、上記の実施の形態では特定演出が行われる演出装置（例えば、演出表示装置９）で所定演出が行われるが、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定演出の実行が制限されている場合に可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されているときに、可変入賞装置１５を遊技球が進入しやすい状態に制御されていることを、演出装置とは異なる演出用装置（例えば、ランプやＬＥＤ）によって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知してもよい（変形例＃７とする。）。変形例＃７のように構成する場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３に示すステップＳ７５８の処理で１１．５秒経過していることを確認したら、演出用装置によって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する。変形例＃７では、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができるとともに、可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に報知することができる。

【０６６５】

なお、上記の実施の形態では、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０と第２大入賞口を形成するための可動部材７６とが別個に設けられていたが、いずれか一方（例えば、特別可変入賞球装置２０のみ）が設けられていてもよい。例えば、特別可変入賞球装置２０のみが設けられている場合には、上記の実施の形態における第２大入賞口を制御することに代えて、特別可変入賞球装置２０が制御される。

【０６６６】

以下、上記の変形例＃１～＃７以外の変形例を説明する。

【０６６７】

図７９は、第１の変形例（変形例１）における普通図柄当り決定テーブルを示す説明図である。なお、図７９には、変形例１として、２つの変形例（変形例１－１および変形例１－２）が示されている。

【０６６８】

第１の実施の形態では、当り遊技状態において可変入賞球装置１５が複数回開放され、低ベース状態では総開放期間が高ベース状態での総開放期間よりも短くなるとともに初回の開放期間が２回目の開放期間よりも短くなり、高ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間が低ベース状態での最長の開放期間よりも短くなり、低ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間が高ベース状態での総非開放期間よりも長くなるように制御されたが、変形例１では、ＣＰＵ５６は、当り遊技状態において可変入賞球装置１５を複数回開放するが、高ベース状態では総開放期間が低ベース状態での総開放期間よりも短くなるとともに初回の開放期間が２回目の開放期間よりも短くなり、低ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間が高ベース状態での最長の開放期間よりも短くなり、高ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間が低ベース状態での総非開放期間よりも長くなるように制御する。

【０６６９】

一例として、図７９（Ａ）に示すように、低ベース状態では、当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が４回開放（各々の開放時間は１．３６秒）する。各開放の間のインターバル時間は、１．３８秒である。また、図７９（Ｂ）に示すように、高ベース状態では、当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が２回開放（初回の開放の開放時間は０．１秒、２回目の開放の開放時間は５．３秒：閉鎖時間（インターバル時間）は４．５秒）する。よって、高ベース状態において、遊技者に、あたかも長期間開放がなされたかのような印象を与えることができる（初回の開放期間が極めて短いので遊技者は開放に気付かない場合があるので）。その結果、高ベース状態において可変入賞球装置１５が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【０６７０】
図７９（Ａ），（Ｂ）に示すように、変形例１－１では、ＣＰＵ５６は、高ベース状態では当り遊技状態における総開放期間（図７９（Ａ）に示す例では、５．４秒）が低ベース状態（時短状態）での総開放期間（図７９（Ｂ）に示す例では、５．４４秒）よりも短くなるとともに、初回の開放期間（図７９（Ａ）に示す例では、０．１秒）が２回目の開放期間（図７９（Ａ）に示す例では、５．３秒）よりも短くなるように制御する。また、ＣＰＵ５６は、低ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間（図７９（Ｂ）に示す例では、１．３６秒）が高ベース状態での最長の開放期間（図７９（Ａ）に示す例では、５．３秒）よりも短くなるように制御する。
【０６７１】
また、ＣＰＵ５６は、高ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間（図７９（Ａ）に示す例では、４．５秒）が低ベース状態での総非開放期間（図７９（Ｂ）に示す例では、４．１４秒）よりも長くなるように制御する。よって、高ベース状態において可変入賞装置への遊技球の入賞が過大になって遊技店に不利益がもたらされてしまうことを防止することができる。
【０６７２】
なお、図７９（Ａ），（Ｂ）に示す開放回数、開放期間および閉鎖期間（インターバル時間）は一例であって、当り遊技状態において可変入賞球装置１５が複数回開放され、高ベース状態では総開放期間が低ベース状態での総開放期間よりも短くなるとともに初回の開放期間が２回目の開放期間よりも短くなり、低ベース状態では当り遊技状態における各々の開放期間が高ベース状態での最長の開放期間よりも短くなり、高ベース状態では当り遊技状態における総非開放期間が低ベース状態での総非開放期間よりも長くなるように制御されるのであれば、図７９に示す開放回数、開放期間および閉鎖期間とは異なる回数および期間を用いてもよい。
【０６７３】
また、図７９（Ａ）に示す例では、低ベース状態における各回の開放期間および閉鎖期間は同じであるが、低ベース状態における初回の開放期間を、２回目以降の開放期間よりも長くしてもよい。また、高ベース状態における総開放期間が低ベース状態における総開放期間よりも短いことを条件として、低ベース状態における各回の開放期間または閉鎖期間を異ならせてもよい。
【０６７４】
図７９（Ｃ），（Ｄ）には、変形例１－２が示されている。変形例１－２では、低ベース状態では、当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が２回開放（初回の開放の開放時間は０．１秒、２回目の開放の開放時間は５．３秒：閉鎖時間（インターバル時間）は１．４秒）する。また、高ベース状態では、当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）１５が４回開放（各々の開放時間は１．３６秒）する。各開放の間のインターバル時間は、１．３８秒である。
【０６７５】
変形例１－２でも、演出制御用ＣＰＵ１０１は、低ベース状態では当り遊技状態における複数回の開放状態の間の非開放状態の期間の合計（図７９（Ｃ）に示す例では、１．４秒）が高ベース状態での当たり遊技状態における複数回の開放状態の間の非開放状態の期間の合計（図７９（Ｃ）に示す例では、４．１４秒）よりも短くなるように制御する。
【０６７６】
図８０は、第２の変形例（変形例２）における飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。変形例２では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、飾り図柄変動中処理において、特典演出対応処理（ステップＳ８６４）を行う。
【０６７７】
図８１は、ステップＳ８６４の特典演出対応処理を示すフローチャートである。特典演出対応処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特典が存在するか否か確認する（ステップＳ５６１）。

【０６７８】
特典は、例えば、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信したときにステップＳ７５９（図５３参照）の決定処理で所定演出を実行することに決定されたことにもとづいて所定演出が実行される場合に遊技者に付与される。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのような場合に、ステップＳ７５９の処理で、ＲＡＭに形成されている特典フラグをセットする。
【０６７９】
ステップＳ５６１の処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特典フラグがセットされている場合に特典が存在すると判定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５６１の処理で特典が存在すると判定した場合には、特典フラグをリセットする。また、特典フラグをセットする。特典フラグに代えて、特典カウンタ（ステップＳ７５９の処理で＋１される）を用いてもよい。
【０６８０】
特典が存在する場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在実行されている飾り図柄の可変表示（変動）の変動パターンが飾り図柄の仮停止回数が３回の擬似連演出を伴う変動パターンである場合には（ステップＳ５６２）、遊技者によるスティックコントローラ１２２に対する操作が行われたことを条件として（ステップＳ５６３）、遊技者に特典を付与する処理を行う。
【０６８１】
変形例２では、特典を付与する処理は、飾り図柄の再変動回数が２回の擬似連演出を実行されたかのような演出を行った後に遊技者を救済するような演出を行ってから再度飾り図柄を変動させるような演出（以下、救済演出（例えば、２回目の仮停止後に、救済を想起させるような所定の画像を演出表示装置９に表示した後、再変動を行う。）という。）を行う処理である。
【０６８２】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２に対する操作が行われた場合には、使用するプロセステーブルを、救済演出に応じたプロセステーブルに変更し（ステップＳ５６４）、変更後の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Ｓ５６５）。また、プロセスデータ１の内容に従って演出装置の制御を実行する（ステップＳ５６６）。
【０６８３】
変形例２では、所定演出が実行されたにも関わらず普通図柄の表示結果がはずれであった場合に遊技者に与えられる失望感を緩和するために救済演出が実行される。すなわち、遊技者に飾り図柄の仮停止回数が２回の擬似連演出を実行されたかのような印象を与えた後に、特典が付与されたことにもとづいて、再変動回数が増えた（一般に、再変動回数が多いほど大当りの信頼度が高い。）かのような印象を遊技者に与えることができる。
【０６８４】
なお、変形例２では、特典にもとづく演出（特典演出）として擬似連演出の再変動回数が増えたかのような印象を与えるための演出が実行されるが、特典演出は、そのような演出に限られない。例えば、特典演出は、飾り図柄の可変表示中に大当りの期待度（大当りの可能性）を報知する演出を実行するであってもよい。また、特典フラグがセットされているときに常にステップＳ５６２以降の処理を実行するのではなく、所定の割合で（例えば、５０％）ステップＳ５６２以降の処理を実行するようにしてもよい。
【０６８５】
また、演出表示装置９にＱＲコード（登録商標）を表示する機能を有し、遊技者が例えば携帯電話機の２次元バーコード読み取り機能を用いてＱＲコード（登録商標）を読み取り、ＱＲコード（登録商標）にもとづいて所定のＷｅｂサーバから所定の情報をダウンロードするように構成されている場合に、特典付与条件が成立したときに、特典演出としてＱＲコード（登録商標）を表示するようにしてもよい。
【０６８６】

なお、特定演出（例えば、擬似連演出を伴うスーパーリーチ演出）が実行されるか否かを報知するための所定演出が実行する場合にも、遊技者に特典が付与されることがあるようにしてもよい。

【０６８７】

また、確変潜伏演出（遊技状態が確変状態であるのか否かを判別不能にするための演出）を実行可能な遊技機において、確変潜伏演出に関する演出モード（各演出モードは、遊技者が、確変状態であるのか否かを判別可能な程度が異なる。）を「演出の内容」とし、特典は、高い演出モード（確変状態であることを把握しやすい演出モード）に移行させることであったり、演出表示装置９の背景図柄等によって遊技者に異なる演出モードを認識させることが可能な遊技機において、特典は、高い演出モード（遊技者に、何らかの有利な状態であることを認識させるような演出モード）に移行させることであってもよい。

【０６８８】

また、遊技者が視認する表示による演出を所定の特典にもとづく演出として選択可能な演出とするだけなく、音による演出を、所定の特典にもとづく演出として選択可能な演出としてもよい。例えば、大当りの発生を報知する音の種類を代える（特別音にする。）もとによって、遊技者に特典が付与されるようにしてもよい。

【０６８９】

また、上記の変形例２では、操作手段として傾倒操作可能なスティックコントローラ１２２が例示されているが、複数方向への操作が可能な操作手段であれば、スティックコントローラ１２２以外の操作手段を用いてもよい。例えば、操作手段として複数方向にスライド操作可能なスイッチやボタン、コントローラを用いることができる。また、例えば、操作手段として、図２に示されたスティックコントローラ１２２よりも簡便な構造のジョイスティックや十字キーなどを用いてもよい。

【０６９０】

図８２は、第３の変形例（変形例３）における演出制御コマンドを示す説明図である。変形例３では、ＣＰＵ５６は、ゲートスイッチ通過処理（図１９および図２１参照）において、普通図柄当り判定用乱数の値が当り判定値と一致するか否か判定し、一致する場合にはゲート通過時判定結果１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。一致しない場合にはゲート通過時判定結果２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。

【０６９１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、ゲート通過時判定結果指定コマンド（ゲート通過時判定結果１指定コマンドまたはゲート通過時判定結果２指定コマンド）を受信すると、ＲＡＭの領域であるゲート通過時判定結果バッファにゲート通過時判定結果指定コマンドを格納する。

【０６９２】

図８３は、変形例３における飾り図柄変動開始処理の一部を示すフローチャートである。変形例３では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ゲート通過時判定結果バッファに、１つ以上のゲート通過時判定結果１指定コマンドが格納されている場合には（ステップＳ８０２８Ａ）、ステップＳ８０２９の処理を実行しない。ステップＳ８０２８Ａの判定処理によって、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出を、所定の種類の当りになることを報知するための演出に対して優先して実行することができる。

【０６９３】

すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、普通図柄の表示結果を当り図柄とすることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されているときには、特別図柄の表示結果が特定表示結果（例えば、小当り図柄）となるか否かを報知するための所定演出の実行を制限する。そのような制御が実行される場合には、所定演出によって特別図柄の期待度が示唆されているのか可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることが報知されているのかが不明になってしまう状況を回避することができ、普通図柄に

もとづく所定の結果（当り図柄）が予告報知されていることを遊技者が把握しやすくなる効果がある。すなわち、特別図柄に関する所定演出と可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する所定演出とが同時に実行されることが回避され（特に、特定表示結果となるか否かを報知するための所定演出の実行を禁止する場合）、遊技者を所定演出に注目させることができる。

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

また、上記の各実施の形態では、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。

【０６９７】

また、上記の各実施の形態では、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】

【０６９８】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

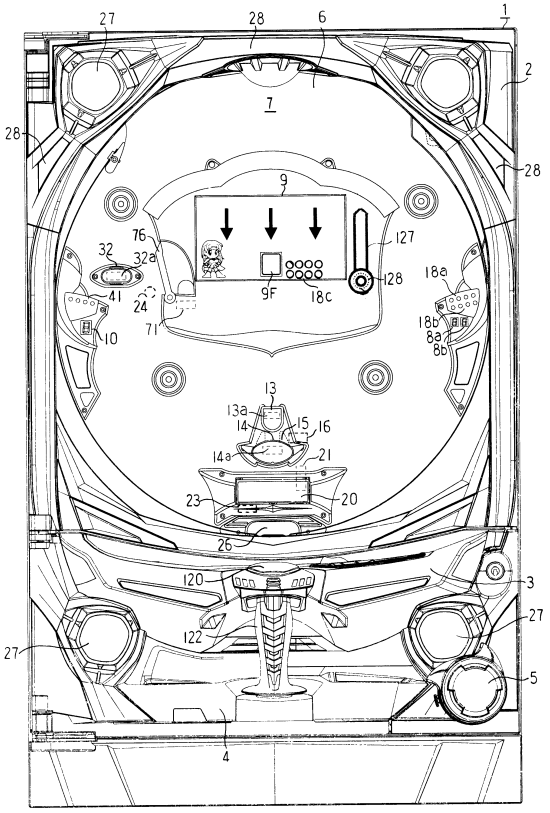
【符号の説明】

【０６９９】

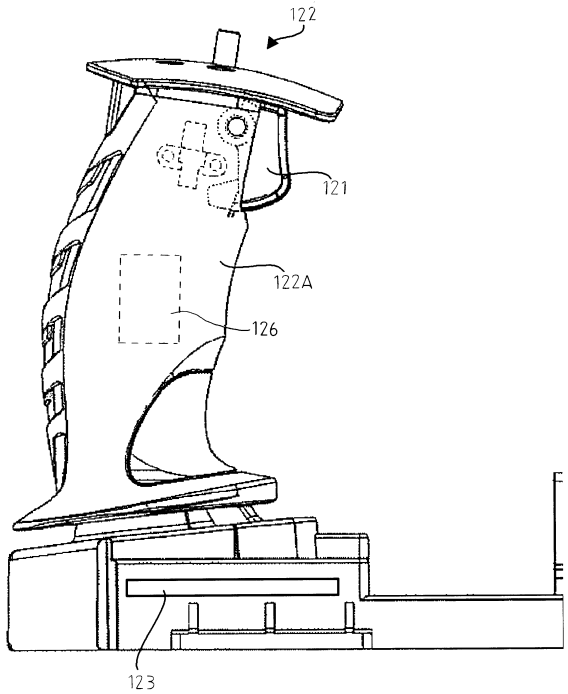
１　　パチンコ遊技機
８ａ　　第１特別図柄表示器
８ｂ　　第２特別図柄表示器
９　　演出表示装置
１３　　第１始動入賞口

１４　第２始動入賞口
１５　可変入賞球装置
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
３２　ゲート
３２ａ　ゲートスイッチ
５６　ＣＰＵ
７６　可動部材
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ
１２０　プッシュボタン
１２１　トリガボタン
１２２　スティックコントローラ
１２３　傾倒方向センサユニット
１２４　プッシュセンサ
１２５　トリガセンサ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ

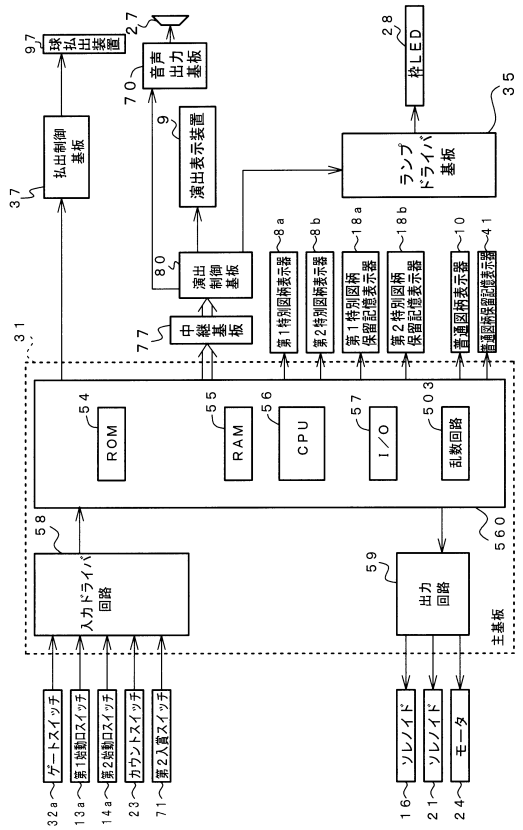
【図１】



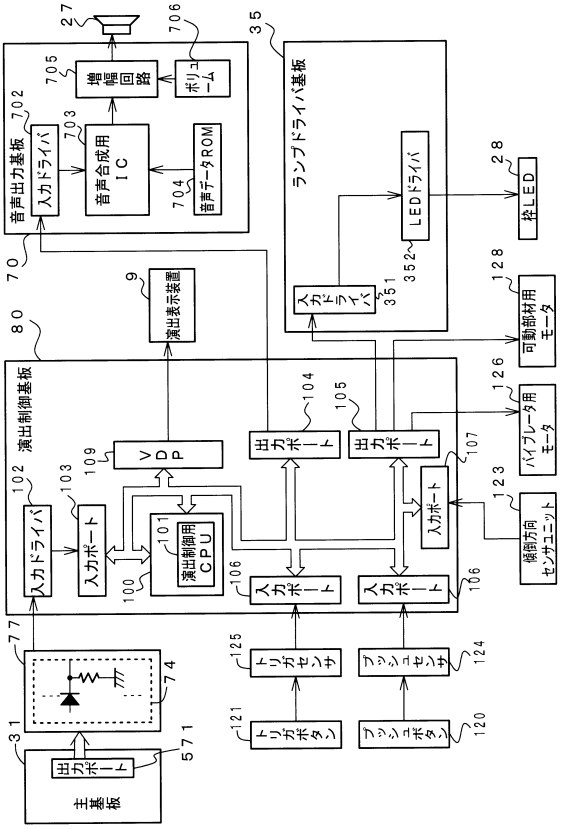
【図２】



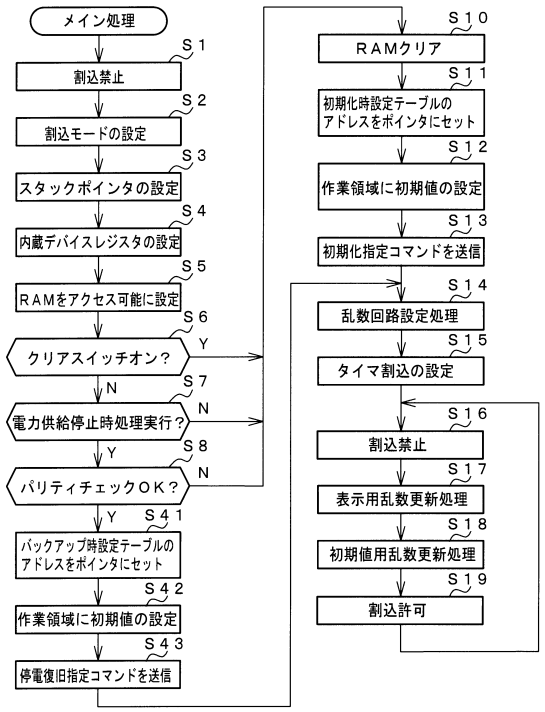
【図３】


ROM
RAM
CPU
I／O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
主基板
ランプドライバ基板
音声出力基板
払出制御基板
演出制御基板
演出表示装置
枠LED
球払出装置
母線基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
第2入賞スイッチ
ソレノイド
ソレノイド
モータ

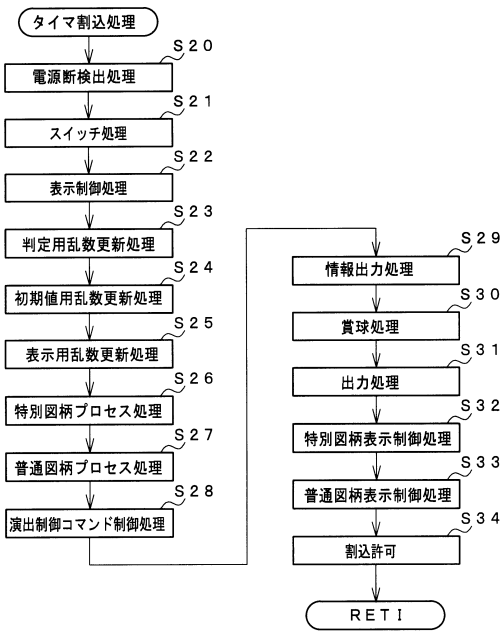
【図４】


音声出力基板
入力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
ランプドライバ基板
LEDドライバ
枠LED
入力ドライバ
演出表示装置
可動部材用モータ
演出制御基板
VDP
出力ポート
出力ポート
バイブレータ用モータ
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
入力ポート
傾斜方向センサユニット
入力ポート
入力ポート
トリガセンサ
ファンクセンサ
トリガボタン
ファンクボタン
出力ポート
主基板

【図５】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 RAMをアクセス可能に設定
S6 クリアスイッチオン？
S7 電力供給停止時処理実行？
S8 パリティチェックOK？
S41 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42 作業領域に初期値の設定
S43 停電復旧指定コマンドを送信
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化指定コマンドを送信
S14 乱数回路設定処理
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示用乱数更新処理
S18 初期値用乱数更新処理
S19 割込許可

【図６】


タイマ割込処理
S20 電源断検出処理
S21 スイッチ処理
S22 表示制御処理
S23 判定用乱数更新処理
S24 初期値用乱数更新処理
S25 表示用乱数更新処理
S26 特別図柄プロセス処理
S27 普通図柄プロセス処理
S28 演出制御コマンド制御処理
S29 情報出力処理
S30 賞球処理
S31 出力処理
S32 特別図柄表示制御処理
S33 普通図柄表示制御処理
S34 割込許可
RETI

【図７】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	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	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	なし	非リーチ	22.75	通常変動ではずれ
	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	擬似連(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はずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(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はずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(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Aはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(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B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Aではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
大当り	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り
	ノーマルPB2-3	擬似連(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大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(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大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(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A大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(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B大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り／小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチ後に突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図８】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム１	0～39	大当り種別判定用	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秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム３	1～997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム４	3～13	普通図柄当り判定用	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秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図９】

大当り判定テーブル

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

（A）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

小当り判定値（ランダムR［0～65535］と比較される）
５４０００～５４２１７（確率：１／３００）

（B）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り判定値（ランダムR［0～65535］と比較される）
５４０００～５４０２２（確率：１／３０００）

（C）

131a

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１と比較される）			
１５R確変大当り	１０R確変大当り	２R確変大当り	突然確変大当り
０～１９	１０～２９	３０～３１	３２～３９

（D）

131b

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１と比較される）			
１５R確変大当り	１０R確変大当り	２R確変大当り	突然確変大当り
０～２６	２７～３６	３７	３８～３９

（E）

【図１０】

（A）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
10R,2R確変大当り	1～74	75～149	150～251

（B）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
15R確変大当り	1～38	39～79	80～251

（C）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1～100	101～251

（D）

小当り用変動パターン種別判定テーブル　132D

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

【図１１】

（Ａ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用） 135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1～79	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） 135B

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	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1～79	80～89	90～199	200～214	215～229	230～251

（Ｃ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（高確率／高ベース用）

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1～219	220～251

135C

（Ｄ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（高確率／低ベース用）

変動パターン種別	
非リーチCA2-1	スーパーCA2-7
1～79	80～251

135D

【図１２】

（A）
当り変動パターン判定テーブル 137A

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 137B

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１３】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1～997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1～500	非リーチPA1-3
	501～997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1～997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1～560	ノーマルPA2-1
	561～997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1～997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1～997	ノーマルPB2-1
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１４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ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）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（１５Ｒ確変大当り指定）	１５Ｒ確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（１０Ｒ確変大当り指定）	１０Ｒ確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（２Ｒ確変大当り指定）	２Ｒ確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０６	表示結果６指定（小当り指定）	小当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	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
８Ｄ	０２	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
８Ｅ	０１	普通図柄変動開始指定（当り）	普通図柄の変動を開始することの指定（表示結果：当り）
８Ｅ	０２	普通図柄変動開始指定（はずれ）	普通図柄の変動を開始することの指定（表示結果：はずれ）
８Ｅ	０３	普通図柄変動終了指定	普通図柄の変動を終了することの指定
８Ｅ	０４	普通電動役物開放終了指定	可変入賞球装置の開放を終了することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	特別図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０２	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突然確変大当り終了画面と兼用）を表示することの指定

【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	０１	低ベース状態指定	低ベース（非時短）状態であることの指定
Ｂ０	０２	高ベース状態指定	高ベース（時短）状態であることの指定
Ｂ０	０３	非確変状態指定	非確変状態であることの指定
Ｂ０	０４	確変状態指定	確変状態であることの指定
Ｃ０	００	第１始動入賞指定	第１始動入賞があったことの指定
Ｃ１	００	第２始動入賞指定	第２始動入賞があったことの指定
Ｃ２	ＸＸ	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定（XX=01（H）～08（H））
Ｃ３	００	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を１減算することの指定
Ｃ４	ＸＸ	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
Ｃ６	ＸＸ	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１６】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ４	００	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
Ｃ４	０１	図柄２指定（１５Ｒ確変大当り指定）	入賞時判定結果が１５Ｒ確変大当りであることの指定
Ｃ４	０２	図柄３指定（１０Ｒ確変大当り指定）	入賞時判定結果が１０Ｒ確変大当りであることの指定
Ｃ４	０３	図柄４指定（２Ｒ確変大当り指定）	入賞時判定結果が２Ｒ確変大当りであることの指定
Ｃ４	０４	図柄５指定（突然確変大当り指定）	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
Ｃ４	０５	図柄６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

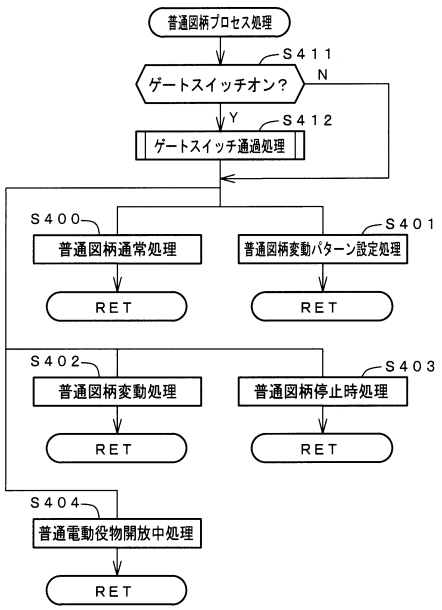
【図１７】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ６	００	変動カテゴリ１	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が １～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	０１	変動カテゴリ２	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が ８０～８９になると判定したことの指定
Ｃ６	０２	変動カテゴリ３	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が ９０～９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０３	変動カテゴリ４	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が １００～１６９になると判定したことの指定
Ｃ６	０４	変動カテゴリ５	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が １７０～１９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０５	変動カテゴリ６	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が ２００～２１４になると判定したことの指定
Ｃ６	０６	変動カテゴリ７	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が ２１５～２２９になると判定したことの指定
Ｃ６	０７	変動カテゴリ８	始動入賞時に通常状態ではずれかつ乱数値が ２３０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
Ｃ６	０８	変動カテゴリ９	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が １～２１９（非リーチCA2-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	０９	変動カテゴリ１０	始動入賞時に高確率／高ベース状態ではずれかつ乱数値が ２２０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
Ｃ６	０Ａ	変動カテゴリ１１	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が １～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	０Ｂ	変動カテゴリ１２	始動入賞時に高確率／低ベース状態ではずれかつ乱数値が ８０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

【図１８】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ６	１０	変動カテゴリ２１	始動入賞時に１０Ｒ／２Ｒ確変大当りかつ乱数値が １～７４（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１１	変動カテゴリ２２	始動入賞時に１０Ｒ／２Ｒ確変大当りかつ乱数値が ７５～１４９（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１２	変動カテゴリ２３	始動入賞時に１０Ｒ／２Ｒ確変大当りかつ乱数値が １５０～２５１（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	１３	変動カテゴリ２４	始動入賞時に１５Ｒ確変大当りかつ乱数値が １～３８（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１４	変動カテゴリ２５	始動入賞時に１５Ｒ確変大当りかつ乱数値が ３９～７９（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１５	変動カテゴリ２６	始動入賞時に１５Ｒ確変大当りかつ乱数値が ８０～２５１（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	１６	変動カテゴリ２７	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が １～１００（特殊CA4-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１７	変動カテゴリ２８	始動入賞時に突然確変大当りかつ乱数値が １０１～２５１（特殊CA4-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１８	変動カテゴリ２９	始動入賞時に小当りかつ乱数値が １～２５１（特殊CA4-1）になると判定したことの指定

【図１９】



【図２０】

（低ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１，２	当り	0.1s→(4.5s)→5.3s	１０秒
３～２５０	はずれ	－	１０秒

（Ａ）

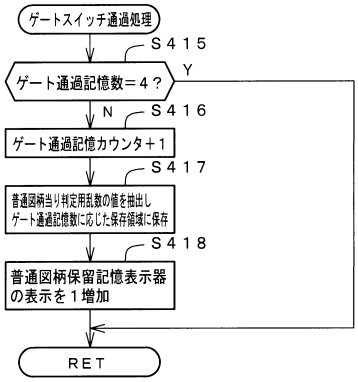
（高ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１～２４９	当り	1.36s→(1.38s)→1.36s→(1.38s) →1.36s→(1.38s)→1.36s	１．５秒
２５０	はずれ	－	１．５秒

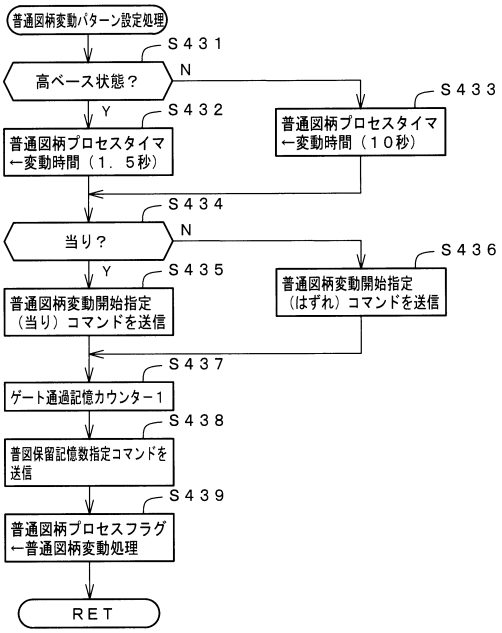
＊１　1.36s＜5.3s
＊２　(0.1s+5.3s)＜(1.36s×4)
＊３　(1.38s×3)＜4.5s

（Ｂ）

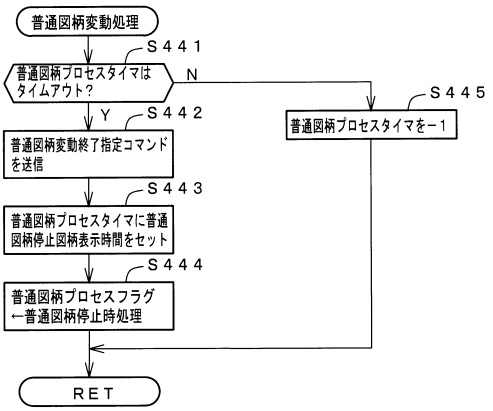
【図２１】



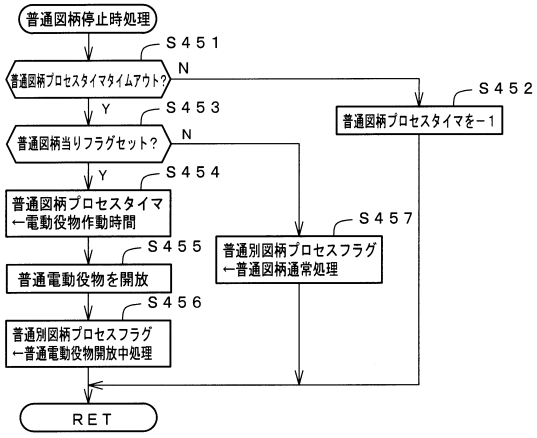
【図２２】



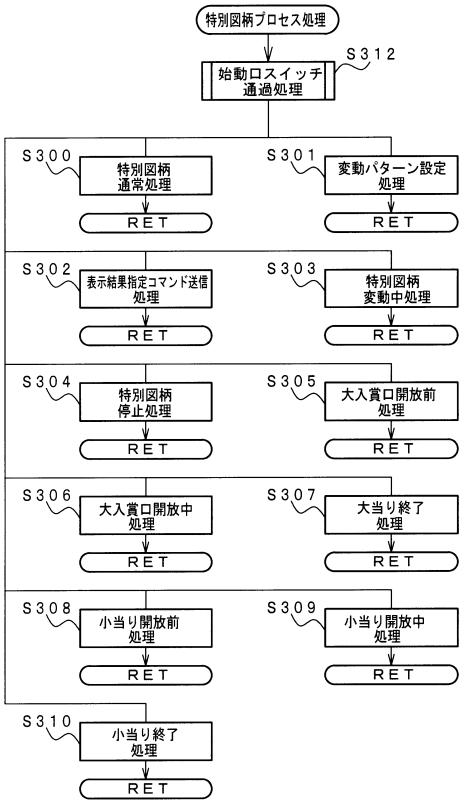
【図２３】



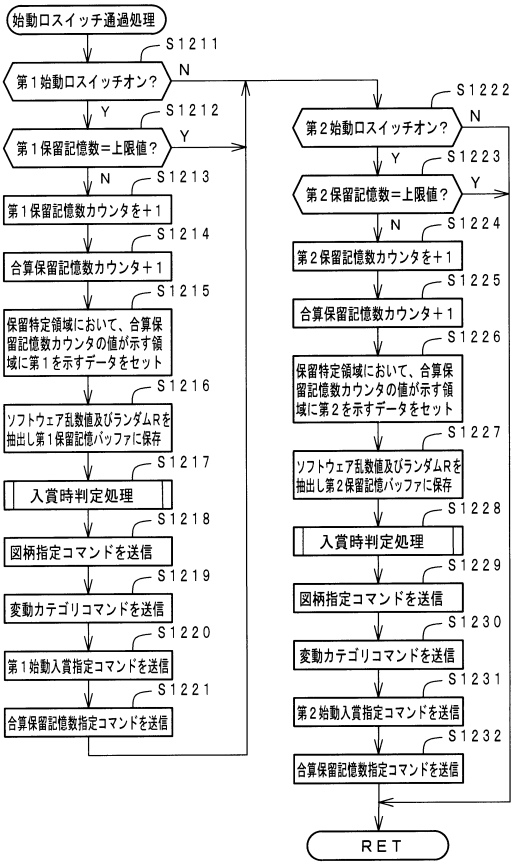
【図２４】



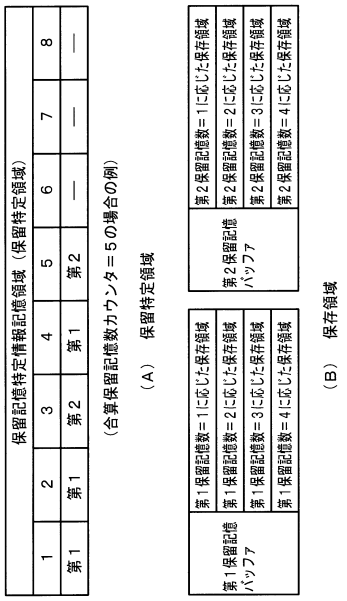
【図２５】



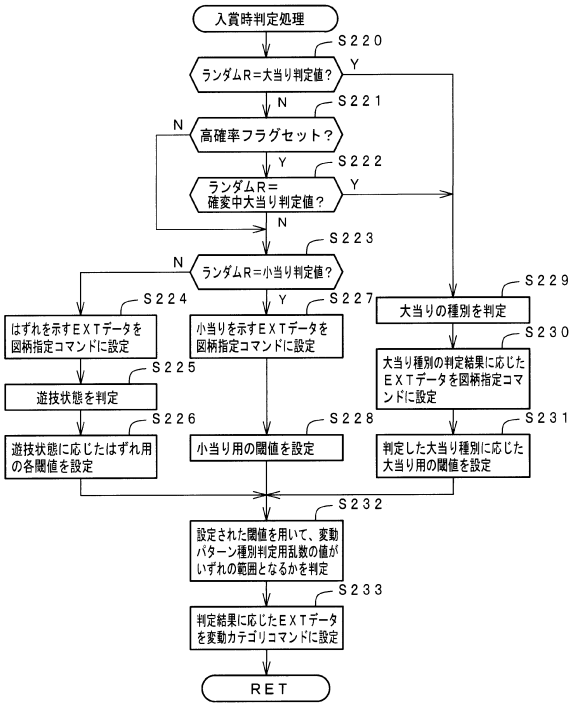
【図２６】



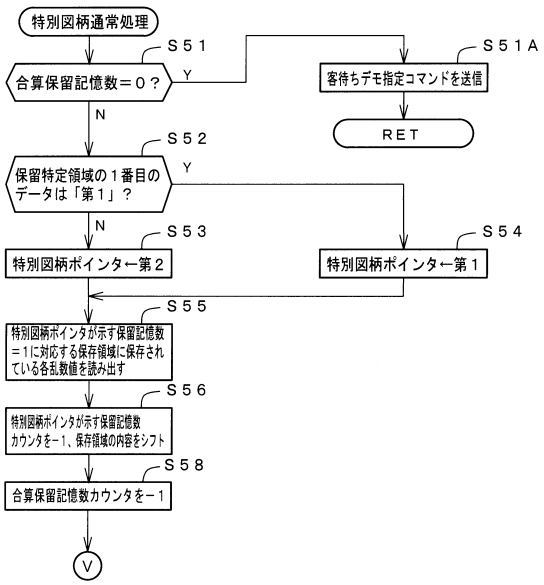
【図２７】



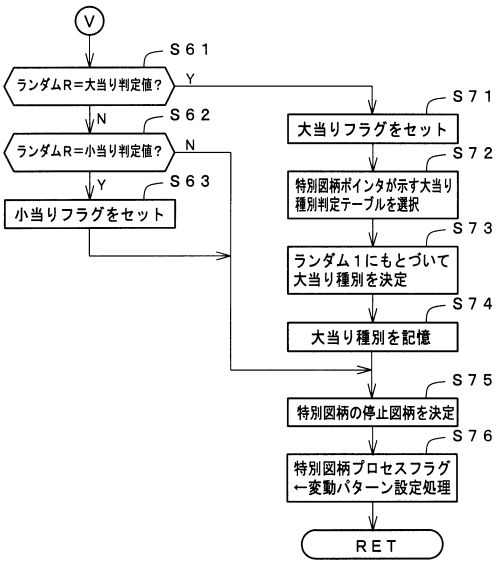
【図２８】



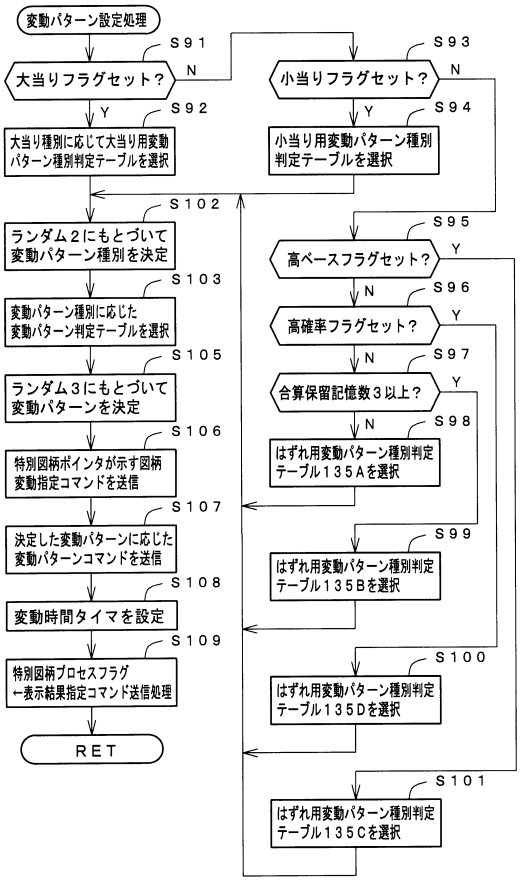
【図２９】



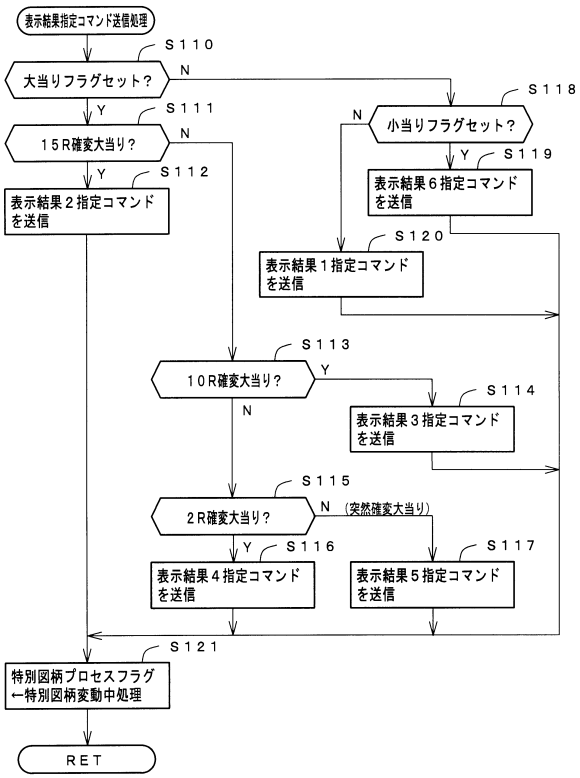
【図３０】



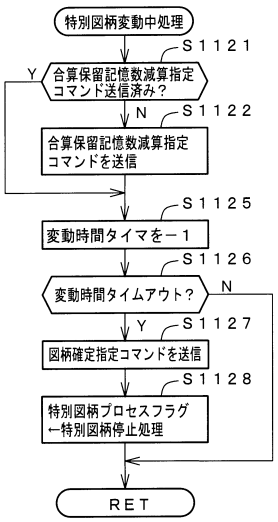
【図３１】



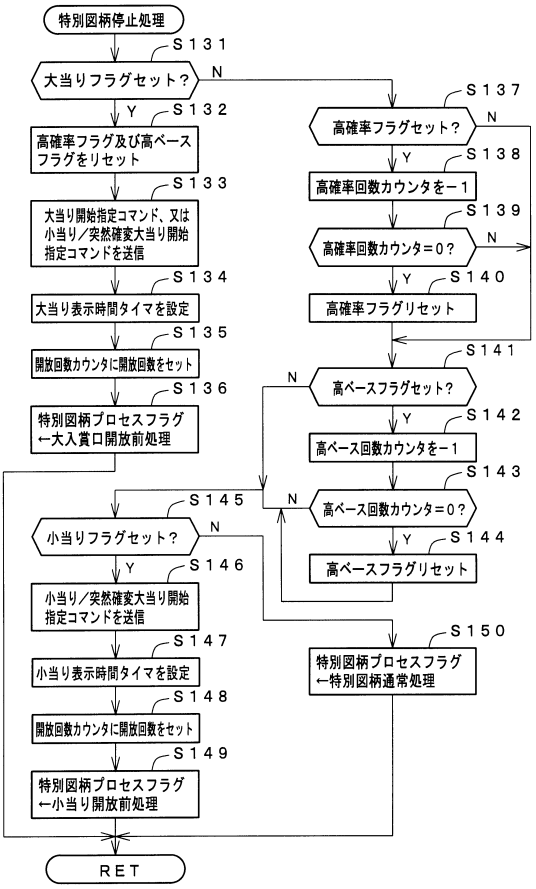
【図３２】



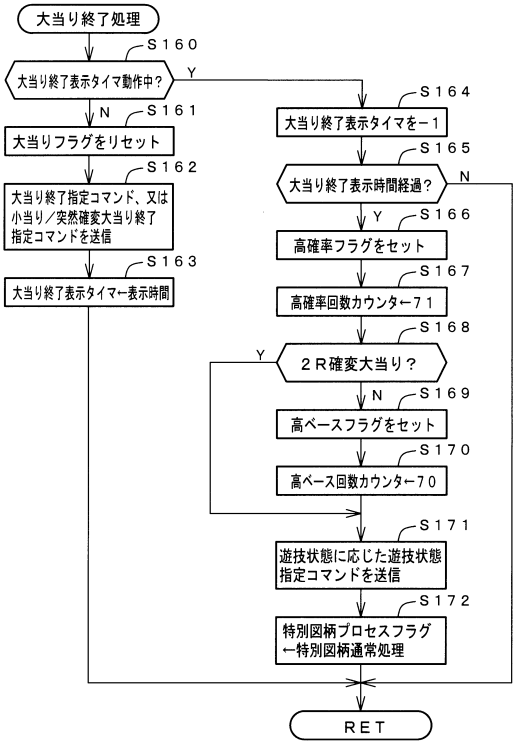
【図３３】



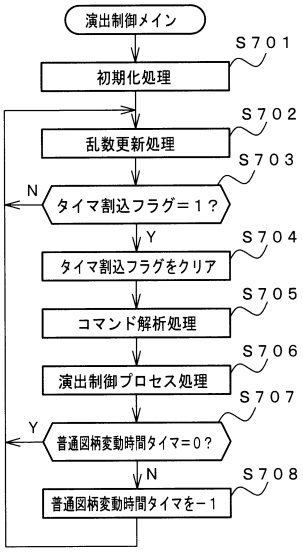
【図３４】



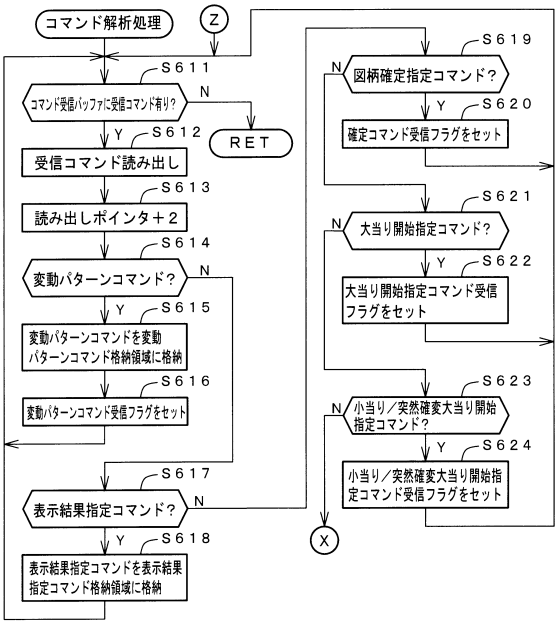
【図３５】



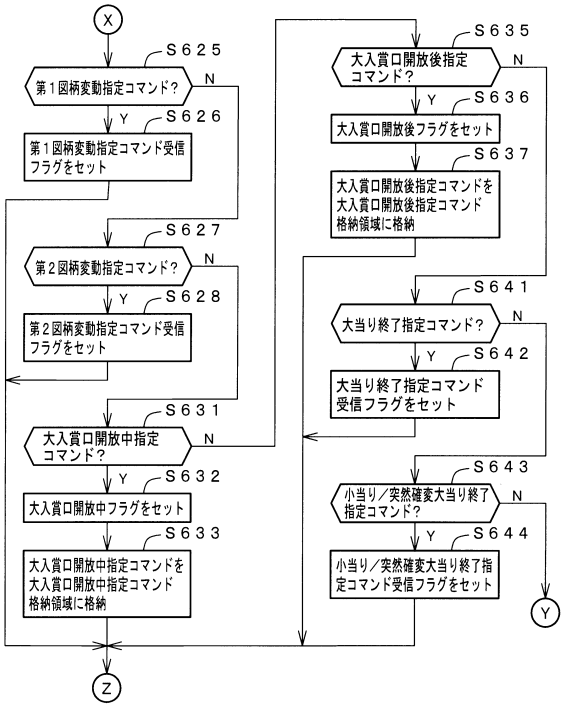
【図３６】



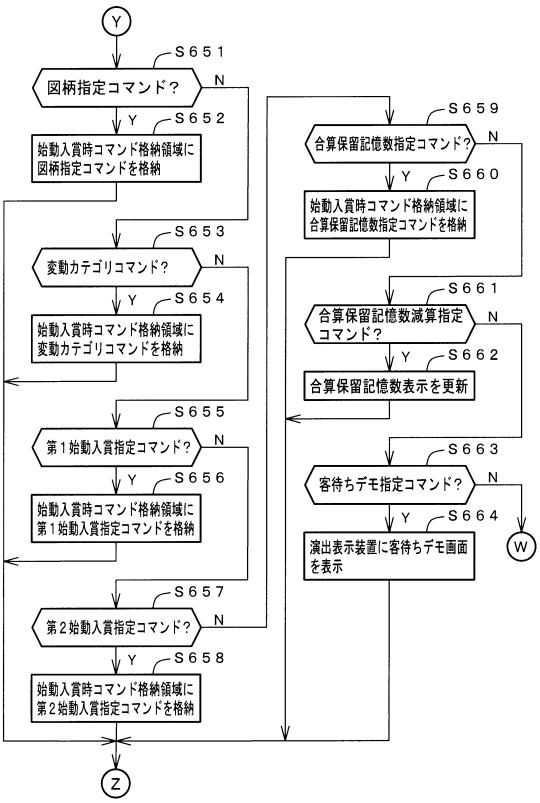
【図３７】



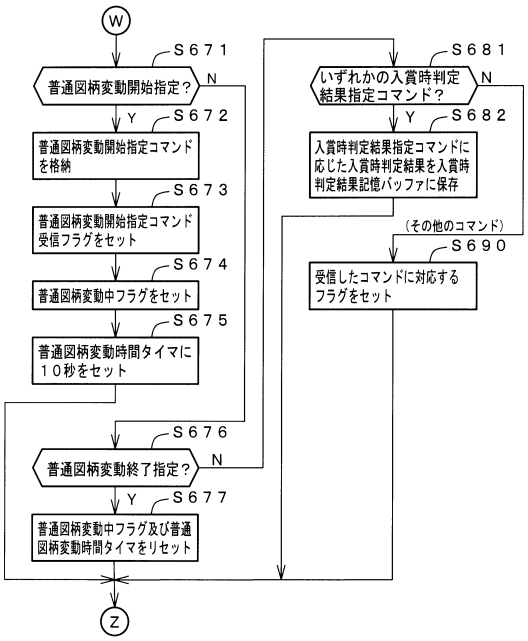
【図３８】



【図３９】



【図４０】



【図４１】

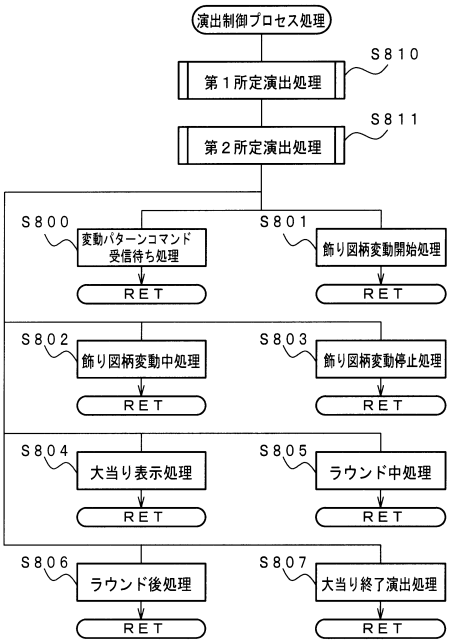
始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	合算保留記憶数指定コマンド	未判定情報
格納領域１	C400（H）	C600（H）	C000（H）	C203（H）	0
格納領域２	C400（H）	C600（H）	C100（H）	0000（H）	1
格納領域３	C400（H）	C600（H）	C000（H）	C205（H）	1
格納領域４	C402（H）	C612（H）	C000（H）	C206（H）	1
格納領域５	C400（H）	C600（H）	C100（H）	C207（H）	1
格納領域６	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0
格納領域７	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0
格納領域８	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0

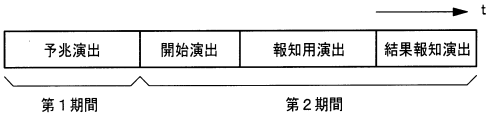
【図４２】

乱数	範囲	用途
ＳＲ１－１	１～８０	第１最終停止図柄決定用
ＳＲ１－２	１～７０	第２最終停止図柄決定用
ＳＲ１－３	１～９６	第３最終停止図柄決定用
ＳＲ２	１～８	擬似連変動時仮停止図柄決定用
ＳＲ３	１～１００	所定演出決定用
ＳＲ４	１～９９	特別図柄表示結果報知決定用
ＳＲ５	１～２８	ボタン演出決定用
ＳＲ６	１～１００	先読み予告演出決定用（擬似連予告演出決定用）

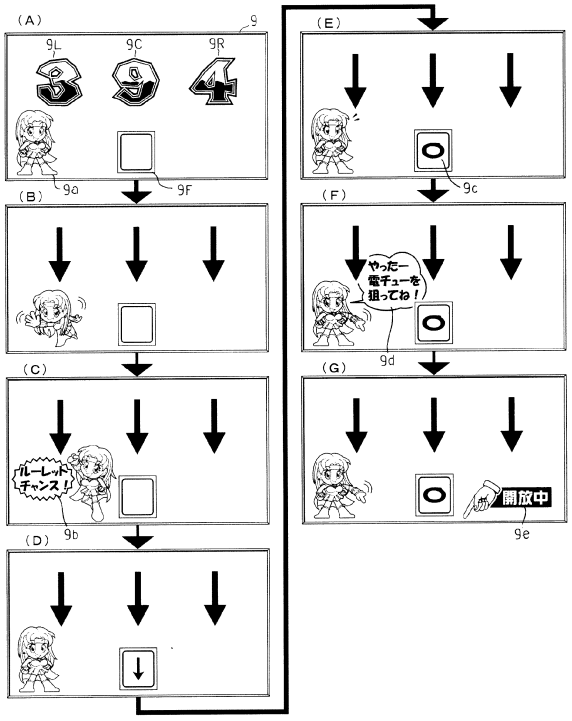
【図４３】



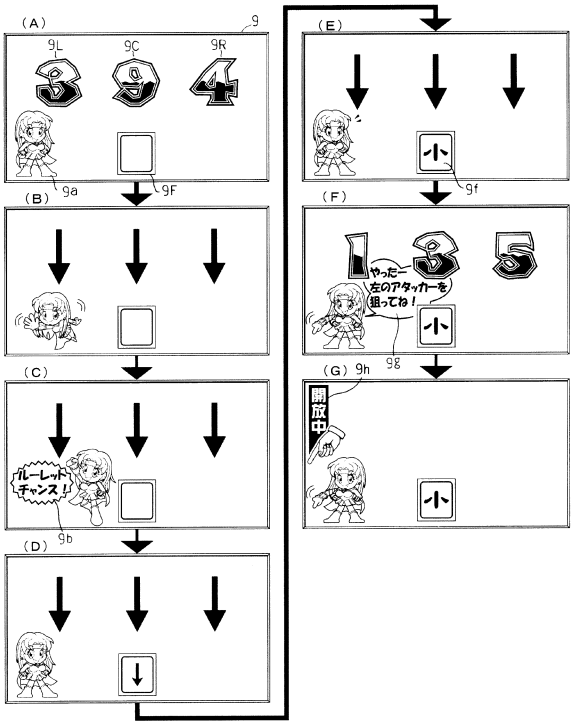
【図４４】



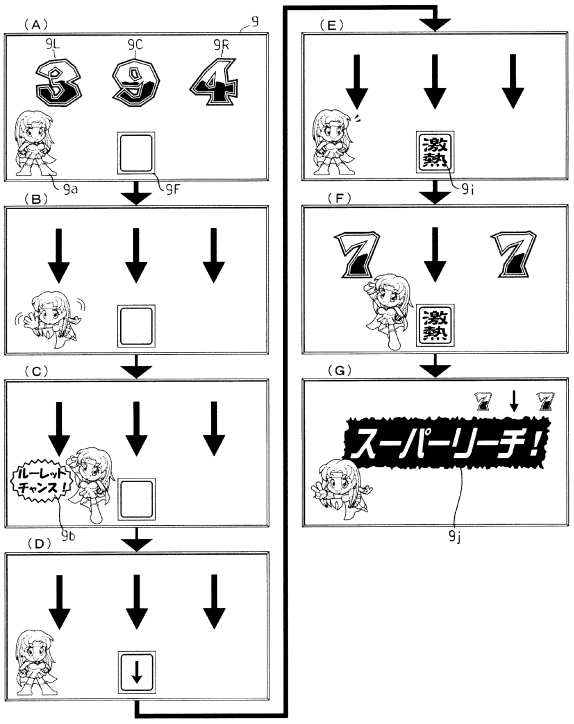
【図４５】



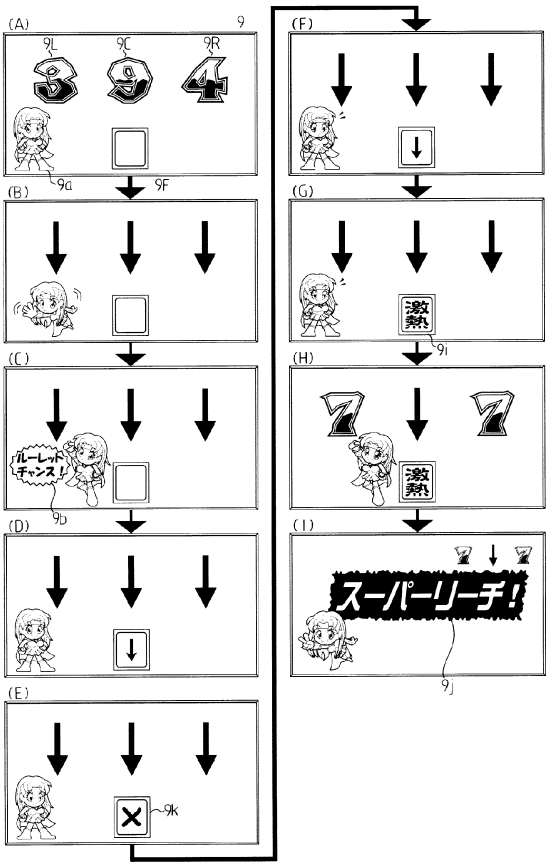
【図４６】



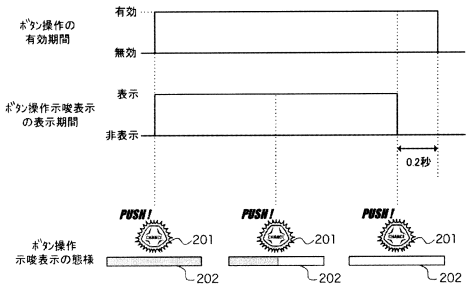
【図４７】



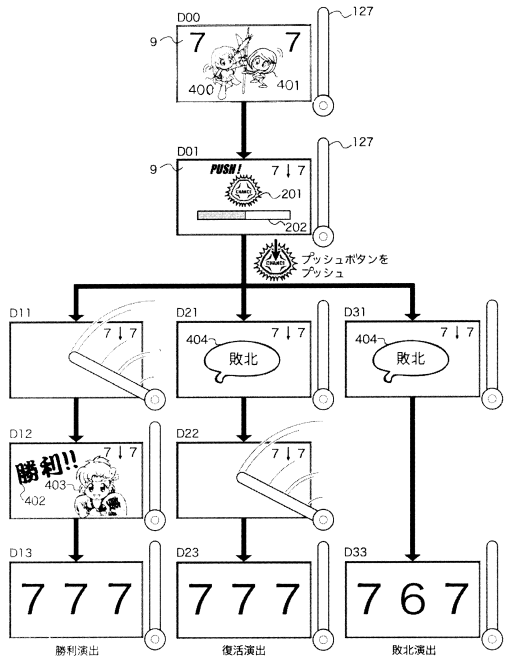
【図４８】



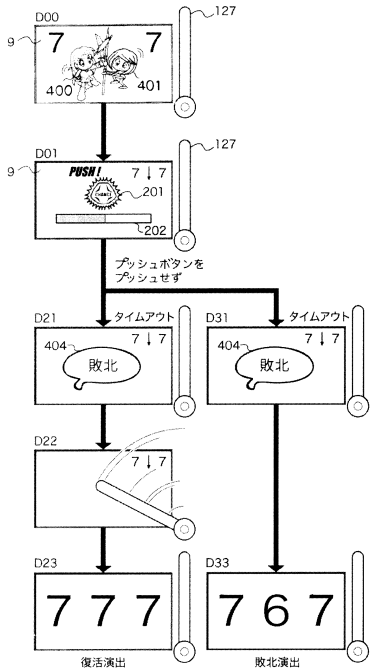
【図４９】



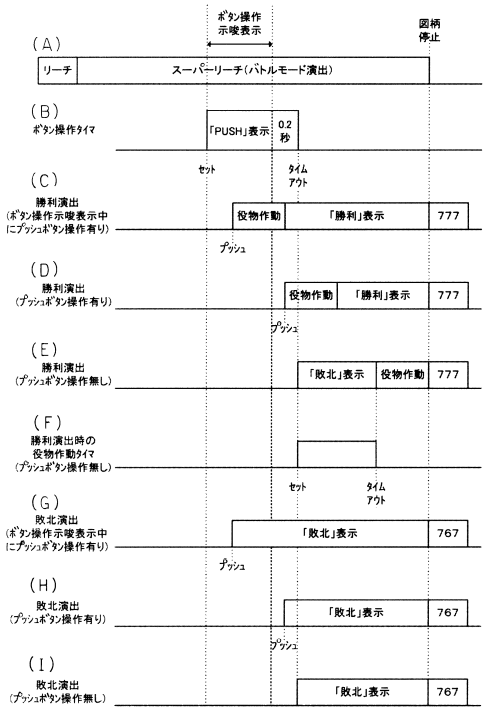
【図５０】



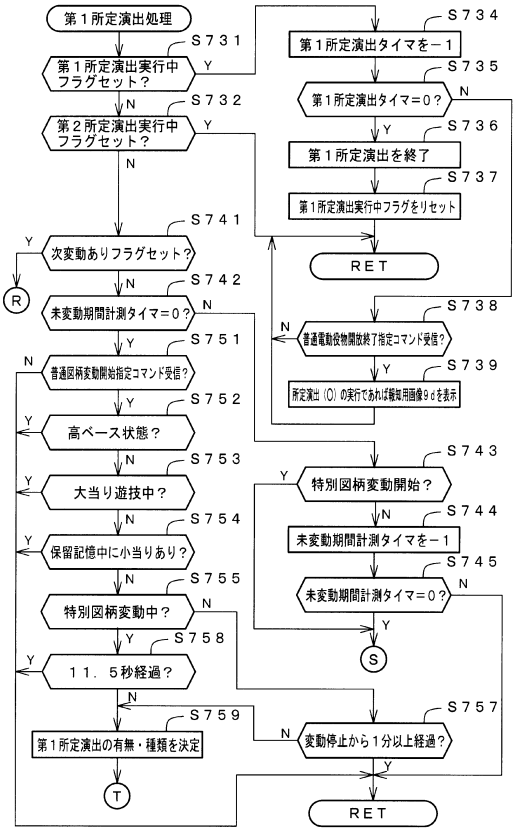
【図５１】



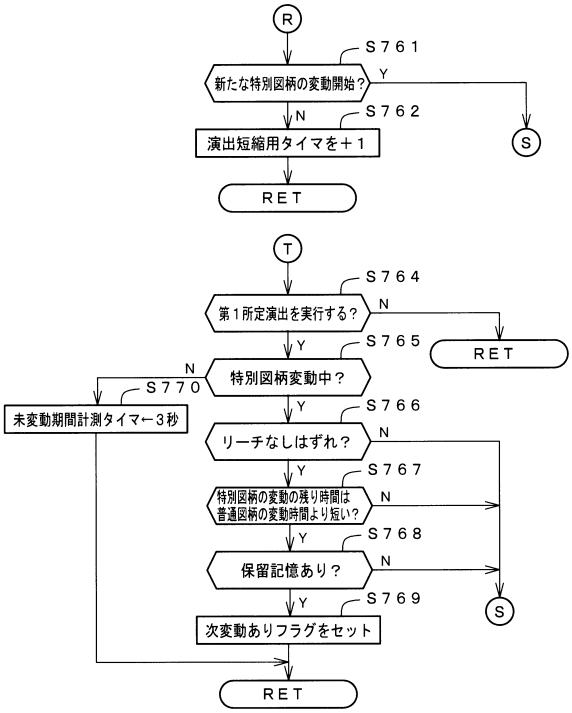
【図５２】



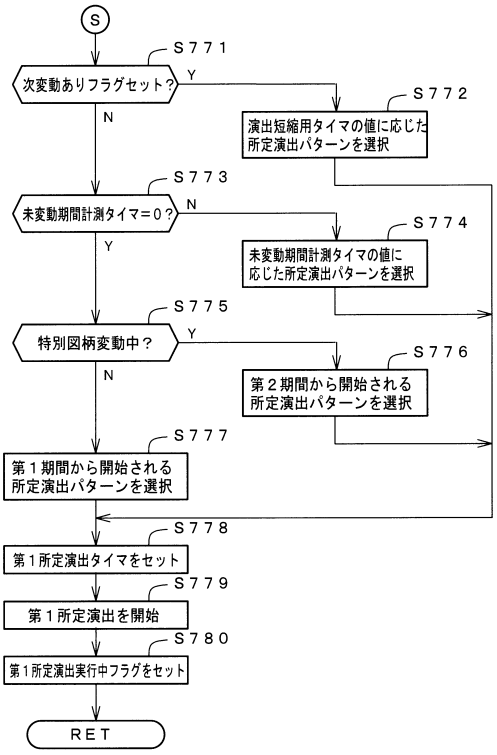
【図５３】



【図５４】



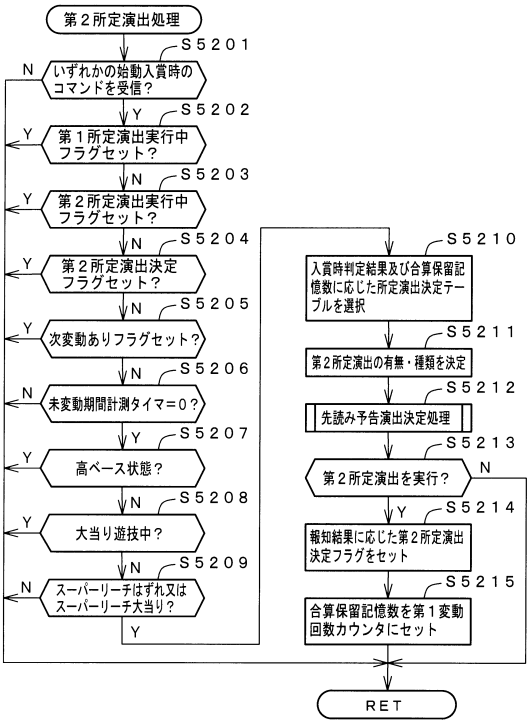
【図５５】



【図５６】

普通図柄表示結果	所定演出なし	所定演出（x）	所定演出（○）	所定演出（x）の後所定演出（○）
普通図柄はずれ	判定値数：９０	判定値数：１０	－	－
普通図柄当り	判定値数：１０	－	判定値数：７０	判定値数：２０

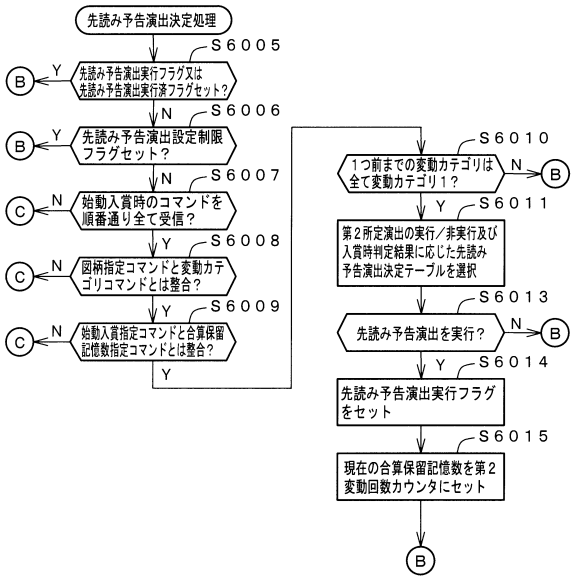
【図５７】



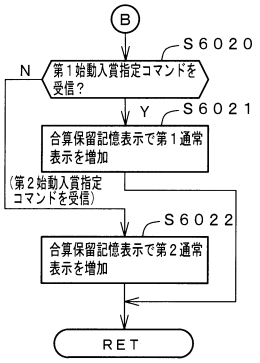
【図５８】

入賞時判定結果	合算保留記憶数	所定演出なし	所定演出（x）	所定演出（チャンス）	所定演出（激熱）
スーパーリーチはずれ	１	判定値数：２０	判定値数：１０	判定値数：６０	判定値数：１０
	２	判定値数：４０	判定値数：１０	判定値数：４０	判定値数：１０
	３	判定値数：６０	判定値数：１０	判定値数：２５	判定値数：５
	４以上	判定値数：８０	判定値数：１０	判定値数：１０	－
スーパーリーチ大当り	１	判定値数：８０	判定値数：１０	判定値数：１０	－
	２	判定値数：６０	判定値数：１０	判定値数：２５	判定値数：５
	３	判定値数：４０	判定値数：１０	判定値数：４０	判定値数：１０
	４以上	判定値数：２０	判定値数：１０	判定値数：１０	判定値数：６０

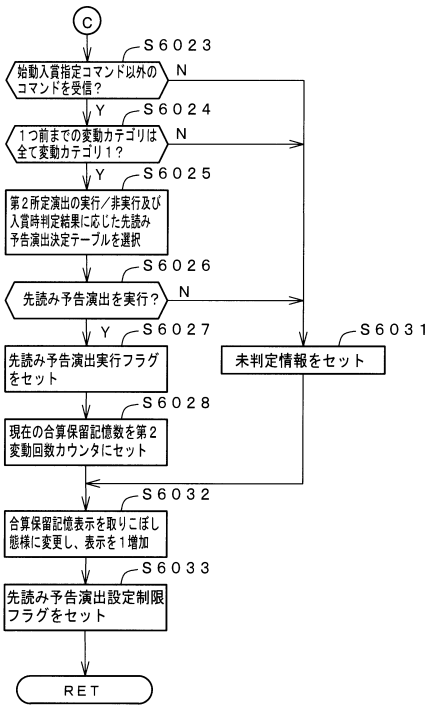
【図５９】



【図６０】



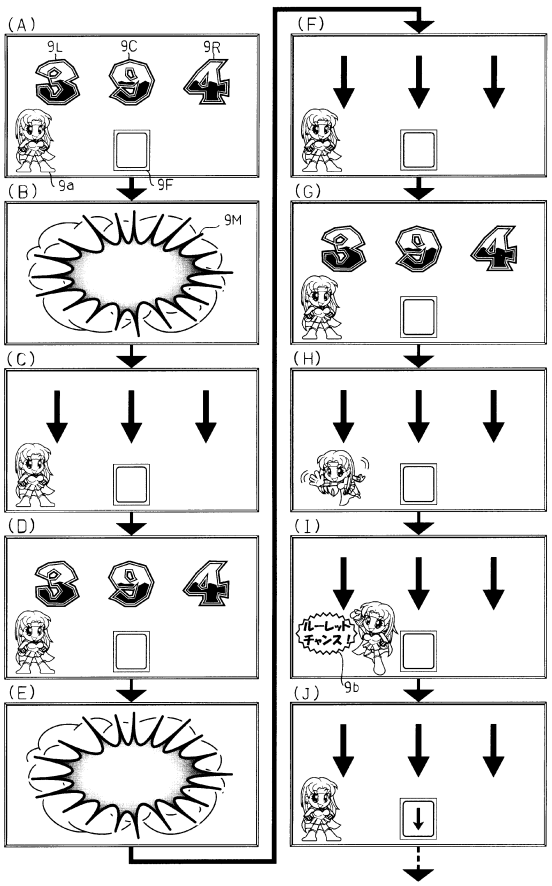
【図６１】



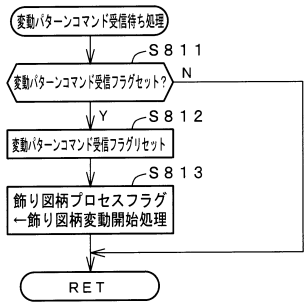
【図６２】

入賞時判定結果	第２所定演出	先読み予告演出する	先読み予告出しない
ボタン演出リーチ（ノーマルPA2-1～PA2-4）	実行する	判定値数：８０	判定値数：２０
	実行しない	判定値数：６０	判定値数：４０
スーパーリーチ	実行する	判定値数：７０	判定値数：３０
	実行しない	判定値数：５０	判定値数：５０
その他	実行する	判定値数：３０	判定値数：７０
	実行しない	判定値数：１０	判定値数：９０

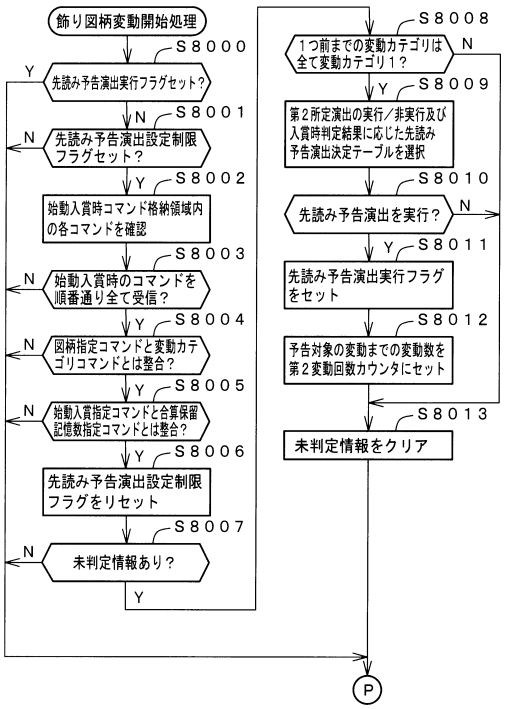
【図６３】



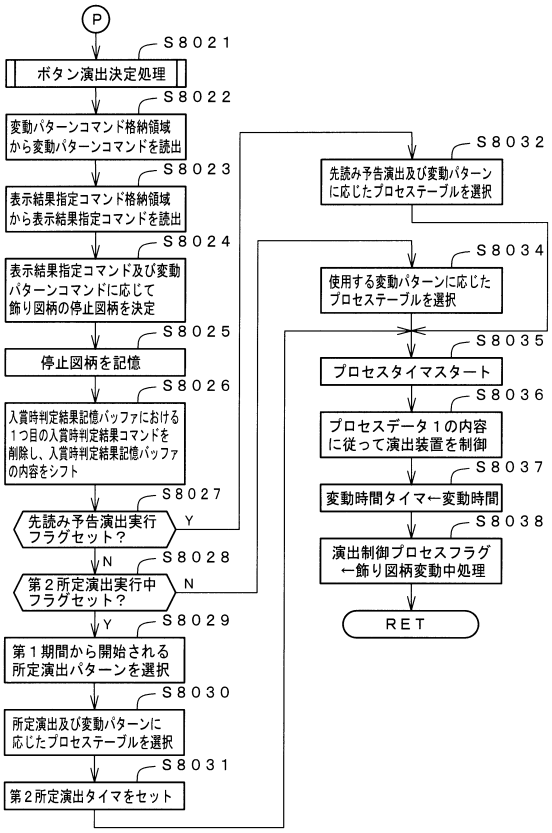
【図６４】



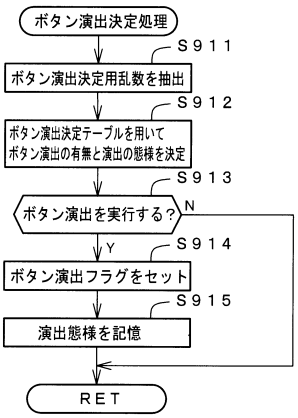
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

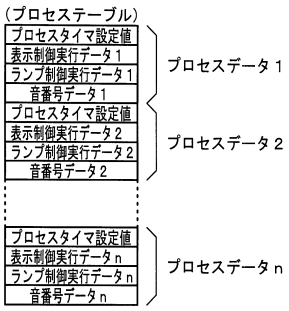
入賞時判定結果	ボタン演出の態様（役物作動演出の態様）		
	敗北演出	復活演出	勝利演出
はずれ	１～２１	２２～２８	－
大当り	－	１～１４	１５～２８

（はずれの場合には、復活演出後もはずれ）

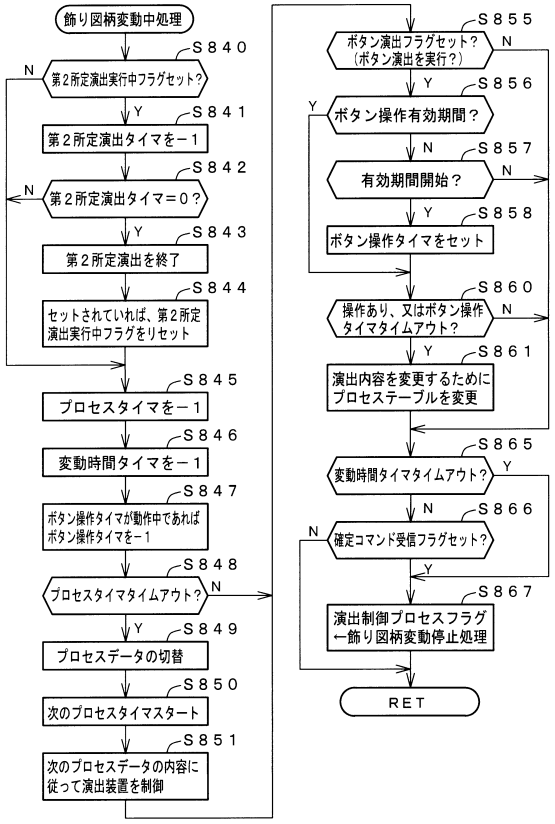
【図６９】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定（リーチなし）	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定（リーチあり）		左右のみ一致
確変大当り（１５Ｒ、１０Ｒ、２Ｒ）	大当り図柄	左中右の揃い
突然確変大当り／小当り	突然確変大当り図柄（小当り図柄）	１３５

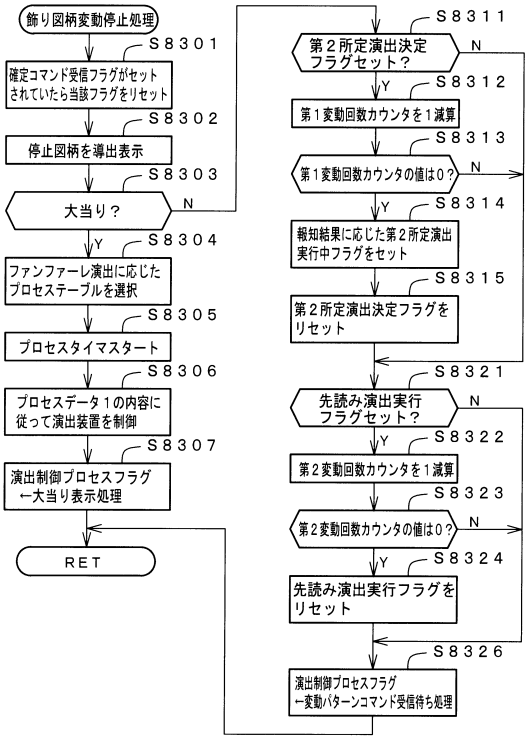
【図７０】



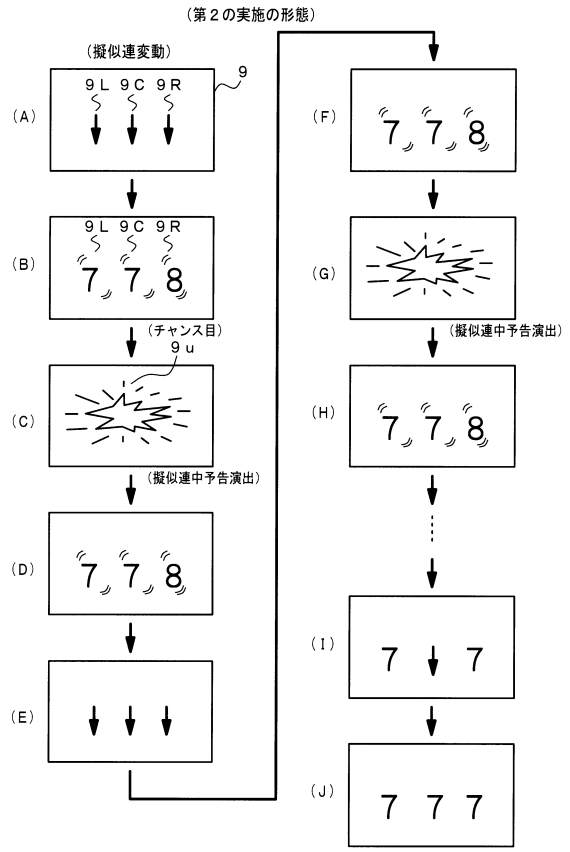
【図７１】



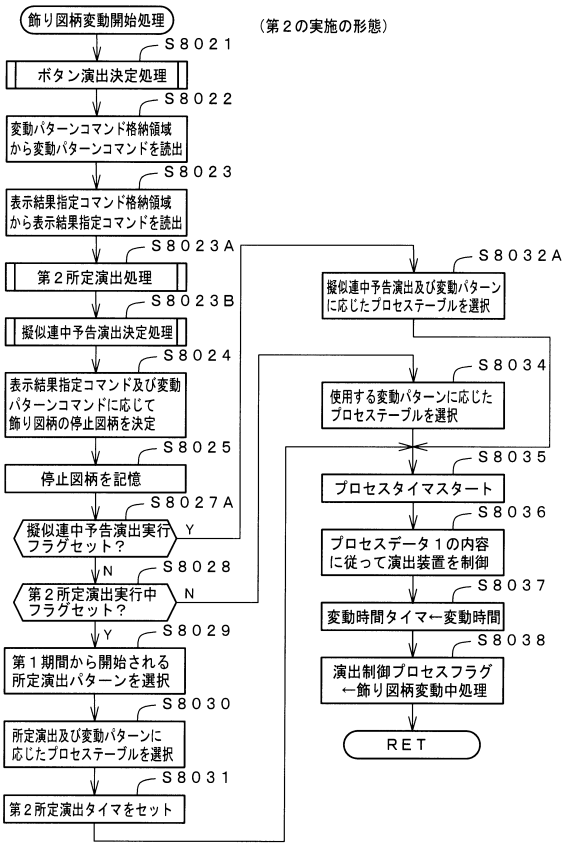
【図７２】



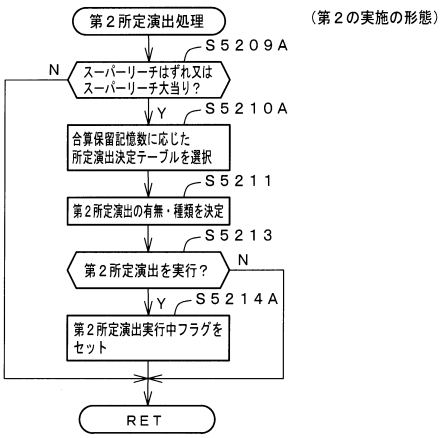
【図７３】



【図７４】



【図７５】

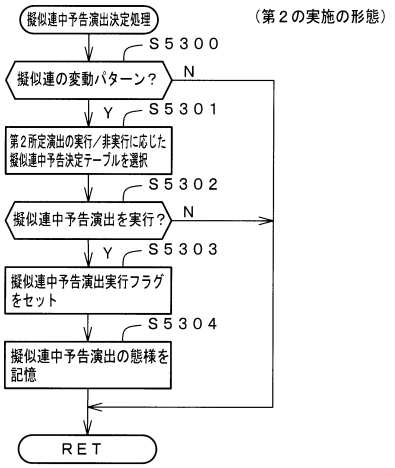


【図７６】

（第２の実施の形態）

変動パターン	合算保留記憶数	所定演出なし	所定演出（×）	所定演出（チャンス）	所定演出（激熱）
スーパーリーチはずれ	1	判定値数：20	判定値数：10	判定値数：60	判定値数：10
	2	判定値数：40	判定値数：10	判定値数：40	判定値数：10
	3	判定値数：60	判定値数：10	判定値数：25	判定値数：5
	4以上	判定値数：80	判定値数：10	判定値数：10	－
スーパーリーチ大当り	1	判定値数：80	判定値数：10	判定値数：10	－
	2	判定値数：60	判定値数：10	判定値数：25	判定値数：5
	3	判定値数：40	判定値数：10	判定値数：40	判定値数：10
	4以上	判定値数：20	判定値数：10	判定値数：10	判定値数：60

【図７７】



【図７８】

（第２の実施の形態）

擬似連演出	第２所定演出	擬似連中予告演出実行せず	再変動１．２回目に演出実行	再変動２回目に演出実行	再変動２．３回目に演出実行	再変動３回目に演出実行
再変動２回	実行する	判定値数：４０	判定値数：２０	判定値数：２０	－	－
	実行しない	判定値数：９０	判定値数：　５	判定値数：　５	－	－
再変動３回	実行する	判定値数：３０	－	判定値数：２０	判定値数：３０	判定値数：２０
	実行しない	判定値数：９０	－	判定値数：　５	判定値数：　５	判定値数：　－

【図７９】

（変形例１－１）

（低ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１，２	当り	1.36s→(1.38s)→1.36s→(1.38s)→1.36s→(1.38s)→1.36s	１０秒
３～２５０	はずれ	－	１０秒

＊１　1.36s＜5.3s
＊２　(0.1s+5.3s)＜(1.36s×４)
＊３　(1.38s×３)＜4.5s

（Ａ）

（高ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１～２４９	当り	0.1s→(4.5s)→5.3s	１．５秒
２５０	はずれ	－	１．５秒

（Ｂ）

（変形例１－２）

（低ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１，２	当り	0.1s→(1.4s)→5.3s	１０秒
３～２５０	はずれ	－	１０秒

（Ｃ）

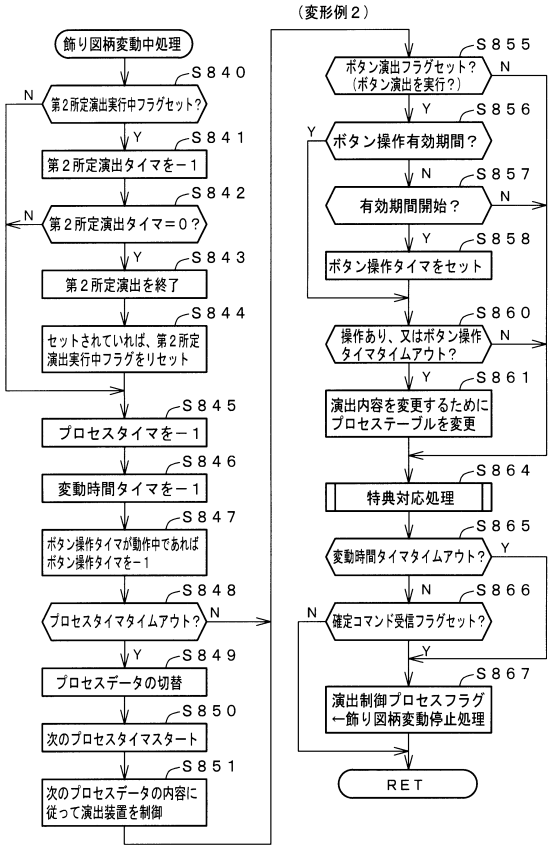
（高ベース時）

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間［（ ）内は閉鎖時間］	普通図柄変動時間
１～２４９	当り	1.36s→(1.38s)→1.36s→(1.38s)→1.36s→(1.38s)→1.36s	１．５秒
２５０	はずれ	－	１．５秒

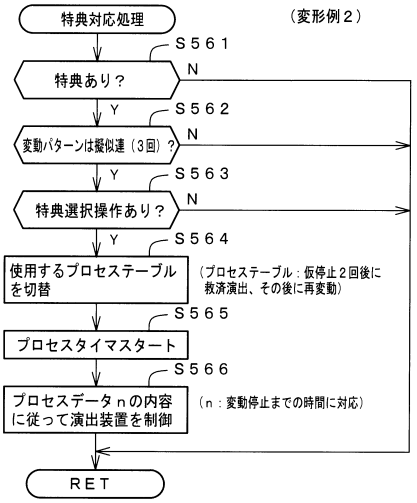
＊　(1.38s×３)＞1.4s

（Ｄ）

【図８０】



【図８１】

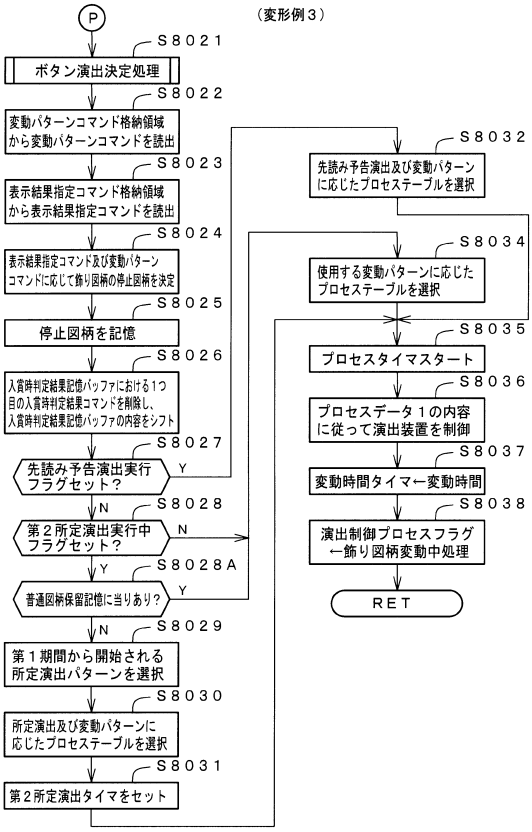


【図８２】

（変形例３）

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ５	０１	ゲート通過時判定結果１指定	普通図柄の表示結果が当り図柄になることの指定
Ｃ５	０２	ゲート通過時判定結果２指定	普通図柄の表示結果がはずれ図柄になることの指定

【図８３】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１１－１７２８４２（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－００６７６０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 7／02