

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-22485

(P2010-22485A)

(43) 公開日 平成22年2月4日(2010.2.4)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	2 C 0 8 8
(2006.01)	A 6 3 F	
	7/02	3 2 0
	A 6 3 F	3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 84 頁)

(21) 出願番号	特願2008-185310 (P2008-185310)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成20年7月16日 (2008.7.16)		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	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

最終頁に続く

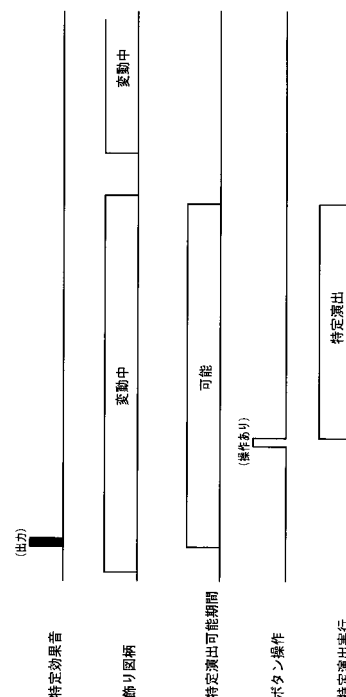
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機の近傍で、他の遊技機で遊技を行っている遊技者に対しても、遊技に対する期待感を抱かせることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技制御用マイクロコンピュータによる入賞時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は、大当り図柄が導出表示される時点以前に実行される飾り図柄の変動中に、遊技機に設けられている演出装置を用いて予告演出を実行する。また、演出制御用マイクロコンピュータは、遊技制御用マイクロコンピュータが大当り図柄が導出表示されると判定したことにもとづいて、演出複数のタイミングから選択した発生タイミングになったときにスピーカから特定効果音を出力させる。

【選択図】図26



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に識別情報の可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かに関する情報を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶された特定表示結果とするか否かに関する情報にもとづいて開始条件が成立した可変表示における表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する可変表示の開始条件が成立する前に、当該通過にもとづいて実行される可変表示の識別情報の表示結果が特定表示結果になるか否かをあらかじめ判定する開始条件成立前判定手段と、

前記開始条件成立前判定手段の判定結果にもとづいて、特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される識別情報の可変表示中に、遊技機に設けられている音出力装置を用いて所定の予告演出を実行する予告演出手段とを備え、

前記予告演出手段は、前記開始条件成立前判定手段が可変表示の識別情報の表示結果が特定表示結果になると判定したことにもとづいて、複数のタイミングから選択した発生タイミングになったときに前記音出力装置から所定音を出力させる前兆音出力制御手段を含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前兆音出力制御手段は、識別情報の可変表示中に 1 回所定音を出力する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前兆音出力制御手段が所定音を出力したことを条件に、特定の演出を実行する特定演出実行手段を備えた

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

特定演出実行手段は、操作手段に対する操作がされたことを条件として特定の演出を実行する

請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

操作手段に対する操作がされたことを条件として開始される操作対応予告演出を含む複数種類の予告演出から、実行する予告演出を選択する予告選択手段を備え、

予告演出手段は、予告選択手段が操作対応予告演出を選択したときに、操作手段に対する操作がされたことを条件として、予告演出として特定の演出を実行する

請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

所定の移行条件が成立したときに、特定遊技状態の終了後に、遊技状態を特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

音出力装置に対して音声信号を出力する音声信号出力回路と、

音声信号出力回路に対して、第 1 の種類の演出音を音出力装置から出力させるための第 1 の音声信号を出力することを指示する第 1 の音演出制御手段を備え、

音声信号出力回路は、特別遊技状態では、1 回の識別情報の可変表示が終了しても第 1 の音声信号の出力を継続し、

可変表示装置においてリーチ演出が開始されたときに、音声信号出力回路に対して、第

10

20

30

40

50

1の音声信号の出力を中断して、第1の種類の演出音とは異なるリーチ演出音を音出力装置から出力させるための第2の音声信号を出力することを指示する第2の音演出制御手段を備えた

請求項1から請求項5のうちのいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に識別情報の可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたパチンコ遊技機がある。

20

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になること、入賞が発生しやすい遊技者にとって有利な状態になること、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、景品としての遊技媒体の払出の条件が成立しやすくなる状態になること等である。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。また、始動入賞口に遊技球が入賞したときに、既に可変表示が行われていたり大当たり遊技が行われているときなど新たな可変表示を開始できない場合には、所定数を限度として、始動入賞口に遊技球が入賞したことが記憶される。その記憶を保留記憶（始動入賞記憶）という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

30

40

【0005】

また、識別情報の表示結果が大当たり図柄になる可変表示が開始される前に、表示結果が大当たり図柄になることを報知するための予告演出を実行する遊技機がある（特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことに対応する保留記憶にともづいて、将来実行される識別情報の可変表示表示結果が大当たり図柄になることを確認した場合には、次回の可変表示から大当たりが発生するときの可変表示におけるリーチ状態になる時点まで継続して効果音を出力することによって、大当たりが発生することをあらかじめ遊技者に報知する。

【0006】

なお、可変表示部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

50

以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当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。

【０００７】

【特許文献１】特開２００３－１９９９０８号公報（段落０１３２－０１３８）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【０００８】

しかし、特許文献１に記載された遊技機では、複数回の可変表示の可変表示期間に亘って継続して効果音が出力され続けるので、すなわち比較的長期間に亘って効果音が出力され続けるので、その遊技機（遊技機Ａとする。）で遊技を行っている遊技者にとっては効果的な演出になるが、他の遊技機で遊技を行っている遊技者に影響を与えることはない。つまり、他の遊技機Ｂで遊技を行っている遊技者が、遊技機Ａにおいて特殊な演出（例えば、効果音出力）が実行されていることを認識して、遊技機Ａで遊技を行っている遊技者を羨望することはあっても、遊技機Ｂで遊技を行っている遊技者の興味はそこで止まるだけであり、遊技機Ａにおいて実行されている特殊な演出が、遊技機Ｂで遊技を行っている遊技者の期待感を高めるといった効果を期待することはできない。

20

【０００９】

そこで、本発明は、当該遊技機の近傍で、他の遊技機で遊技を行っている遊技者に対しても、遊技に対する期待感を抱かせることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明による遊技機は、所定の始動入賞領域（例えば、第１始動入賞口１３や第２始動口１４）に遊技媒体（例えば、遊技球）が入賞した後に識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置９）を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となっ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）に制御する遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かに関する情報を所定の上限数（例えば４）を限度として記憶する保留記憶手段（例えば、保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファにおける保存領域）と、可変表示の開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている特定表示結果とするか否かに関する情報にもとづいて開始条件が成立した可変表示における表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ５４の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する可変表示の開始条件が成立する前に、当該通過にもとづいて実行される可変表示の識別情報の表示結果が特定表示結果になるか否かをあらかじめ判定する開始条件成立前判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ２２１～ステップＳ２２５の処理を実行する部分）と、開始条件成立前判定手段の判定結果にもとづいて、特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される識別情報の可変表示中に、遊技機に設けられている音出力装置を用いて所定の予告演出を実行する予告演出手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ６９１～Ｓ６９５の処理を実行する部分）を備え、開始条件成立前判定手段が可変表示の識別情報の表示結果が特定表示結果になると判定したことにともづいて、複数のタイミング（例えば、判定した直後や飾り図柄の次回の変動開始時：図５１参照）から選択した発生タイミングになったときに音出力装置から所定音を出力させる前兆音出力制御手段（例えば

30

40

50

、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ６７２，Ｓ６７３，Ｓ６７６，Ｓ６７７，Ｓ８２１，Ｓ８２２の処理を実行する部分）を含むことを特徴とする。

【００１１】

前兆音出力制御手段は、識別情報の可変表示中に１回所定音を出力することが好ましい（図２６参照）。

【００１２】

前兆音出力制御手段が所定音を出力したことを条件に、特定の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において、ステップＳ６９１～Ｓ６９５の処理を実行する部分：図５１に示すように、特定演出としての予告演出は特定効果音を出力することに決定されたことを条件に実行される）を備えていてもよい。

10

【００１３】

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、操作ボタン１５０）を備え、特定演出実行手段は、操作手段に対する操作がされたことを条件として特定の演出を実行するように構成されていてもよい（図６３におけるステップＳ６９１，Ｓ６９２参照）。

【００１４】

操作手段に対する操作がされたことを条件として開始される操作対応予告演出を含む複数種類の予告演出（例えば、次変動キャラクタＡ演出、次変動キャラクタＢ演出、大当たり変動キャラクタＡ演出、次変動キャラクタＢ演出、ステップアップ予告：図７７参照）から、実行する予告演出を選択する予告選択手段（例えば、第３の実施の形態で、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ６７８の処理を実行する部分）を備え、予告演出手段は、予告選択手段が操作対応予告演出（例えば、次変動キャラクタＡ演出、次変動キャラクタＢ演出、大当たり変動キャラクタＡ演出、次変動キャラクタＢ演出）を選択したときに、操作手段に対する操作がされたことを条件として、予告演出として特定の演出を実行する（図６３におけるステップＳ６９１，Ｓ６９２参照）ように構成されていてもよい。

20

【００１５】

所定の移行条件が成立したときに、特定遊技状態の終了後に、遊技状態を特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）に移行させる遊技機であって、音出力装置（例えば、スピーカ２７）に対して音声信号を出力する音声信号出力回路（例えば、音声合成用ＩＣ７０３）と、音声信号出力回路に対して、第１の種類の演出音を音出力装置から出力させるための第１の音声信号を出力することを指示する第１の音演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７７２の処理を実行する部分）を備え、音声信号出力回路は、特別遊技状態では、１回の識別情報の可変表示が終了しても第１の音声信号の出力を継続し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が図６６に示すステップＳ７６９の処理を実行したことに応じて第１効果音の出力を再開）、可変表示装置においてリーチ演出が開始されたときに、音声信号出力回路に対して、第１の音声信号の出力を中断して、第１の種類の演出音とは異なるリーチ演出音を音出力装置から出力させるための第２の音声信号を出力することを指示する第２の音演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ８５４の処理を実行する部分）を備えていてもよい。

30

40

【発明の効果】

【００１６】

請求項１記載の発明では、遊技機を、開始条件成立前判定手段が可変表示の識別情報の表示結果が特定表示結果になると判定したことにもとづいて、複数のタイミングから選択した発生タイミングになったときに音出力装置から所定音を出力させる前兆音出力制御手段を含む構成にしたので、当該遊技機以外の遊技機で遊技を行っている遊技者に対しても、遊技に対する期待を抱かせることができる効果がある。

【００１７】

請求項２記載の発明では、前兆音出力制御手段が、識別情報の可変表示中に１回所定音を出力するように構成されているので、多数の遊技機が存在する環境において音出力装置

50

から所定音が出力された遊技機を特定することは容易ではなく、当該遊技機以外の遊技機で遊技を行っている遊技者の他の遊技機に対する興味を増進させるという遊技における新たな興味を生じさせることができる。

【0018】

請求項3記載の発明では、前兆音出力制御手段が所定音を出力したことを条件に、特定の演出を実行する特定演出実行手段を備えているので、音出力装置から所定音出力された遊技機の遊技者に対して、所定音による特定遊技状態への期待感に加えてさらなる期待感を与えることができる。

【0019】

請求項4記載の発明では、遊技者が操作可能な操作手段を備え、特定演出実行手段が、操作手段に対する操作がされたことを条件として特定の演出を実行するように構成されているので、遊技者自身が特定の演出を開始させたかのような印象を遊技者に与えることができ、特定の演出が遊技者に与える興味が向上する。

【0020】

請求項5記載の発明では、予告演出手段が、予告選択手段が操作対応予告演出を選択したときに、操作手段に対する操作がされたことを条件として、予告演出として特定の演出を実行するように構成されているので、遊技者の特定遊技状態への期待感を高めることができる上に、遊技者自身が予告演出を開始させたかのような印象を遊技者に与えることができ、予告演出が遊技者に与える興味が向上する。

【0021】

請求項6記載の発明では、音声信号出力回路が、特別遊技状態では、1回の識別情報の可変表示が終了しても第1の音声信号の出力を継続し、可変表示装置においてリーチ演出が開始されたときに、音声信号出力回路に対して、第1の音声信号の出力を中断して、第1の種類の演出音とは異なるリーチ演出音を音出力装置から出力させるための第2の音声信号を出力することを指示する第2の音演出制御手段を備えているので、第1の種類の演出音が継続して出力されるように構成した場合でも、第1の種類の演出音と重複させずに明りょうにリーチ演出音を出力することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

実施の形態1.

以下、本発明の実施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の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【0023】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取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と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）を含む構造体である。

【0024】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。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と遊技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。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の前面には遊技領域7が形成されている。

【0025】

遊技盤6における下部には、識別情報としての特別図柄を可変表示する特別図柄表示器

10

20

30

40

50

8 が設けられている。この実施の形態では、特別図柄表示器 8 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、特別図柄表示器 8 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。

【0026】

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、特別図柄表示器 8 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。

【0027】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、特別図柄の可変表示に同期した飾り図柄の可変表示を行う飾り図柄表示領域がある。よって、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）の識別情報を、例えば上から下に移動するように可変表示する。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9L, 9C, 9R 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、特別図柄表示器 8 で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。

【0028】

演出表示装置 9 は、特別図柄表示器 8 による特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄（飾り図柄）の可変表示を行う。この実施の形態では、飾り図柄は、「1」~「8」の数字である。特別図柄表示器 8 における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同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。特別図柄表示器 8 において大当り図柄が停止表示されるときと、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。

【0029】

演出表示装置 9 の表示領域では、開始条件が成立したことにもとづいて、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動が開始され、例えば、「左」→「右」→「中」の順序で飾り図柄の停止図柄が停止表示（導出表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示してもよいし、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアにおいて同時に停止図柄を停止表示してもよい。

【0030】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアにおいて停止図柄が導出表示されるまでの期間（可変表示期間 = 変動時間）で、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。

【0031】

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。

【0032】

10

20

30

40

50

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。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。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。

10

【0033】

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。

【0034】

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。

20

【0035】

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。

【0036】

遊技盤 6 における左下方には、始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち保留記憶数（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特別図柄保留記憶表示器 18 が設けられている。特別図柄保留記憶表示器 18 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、特別図柄表示器 8 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。

30

【0037】

また、演出表示装置 9 の表示画面には、保留記憶数を表示する領域（以下、保留記憶表示部 18c という。）が設けられている。なお、特別図柄保留記憶表示器 18 が設けられているので、保留記憶表示部 18c は、設けられていなくてもよい。

【0038】

特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、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、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。

40

【0039】

特別図柄表示器 8 において、特別図柄の可変表示が開始された後、所定時間（変動時間）が経過すると、特別図柄の可変表示結果である停止図柄を停止表示（導出表示）する。大当りにすることに決定されている場合には、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示される。はずれにすることに決定されている場合には、大当り図柄以外の特別図柄が停止

50

表示される。大当り図柄が導出表示された場合には、遊技状態が、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態では、一例として、「１」、「３」、「７」を示す数字を大当り図柄とし、「－」を示す記号をはずれ図柄にする。

【００４０】

特別図柄表示器８に大当り図柄が停止表示された場合には、可変入賞球装置２０における開閉板が、所定期間（例えば、２９秒間）または所定個数（例えば、１０個）の入賞球が発生するまでの期間、開放状態になって、可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが開始される。ラウンドの回数は例えば１５回である。

【００４１】

特別図柄表示器８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。

【００４２】

特別図柄表示器８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ことに応じて、リーチ演出が実行された後に、または、リーチ演出が実行されずに、リーチにならない所定の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。

【００４３】

この実施の形態では、特別図柄表示器８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、リーチ演出が実行された後に、またはリーチ演出が実行されずに、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。

【００４４】

また、この実施の形態では、確変状態に制御される場合の大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせ（確変図柄）と、確変状態に制御されない場合の大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせ（非確変図柄）とを別にする。しかし、確変状態に制御されないときにも確変状態に制御されるときにも同様に大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせ（大当り図柄）を使用し、遊技機に設けられている演出装置（演出表示装置９、各種ＬＥＤ、スピーカ２７等）を用いて確変大当りの発生を報知してもよい。

【００４５】

なお、大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせを、確変状態に制御されない場合にも確変状態に制御される場合にも同様に使用するようにしてもよい。すなわち、確変状態に制御される場合の大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせと、確変状態に制御されない場合の大当りの飾り図柄の停止図柄の組み合わせとを共通にし、確変状態になるか否かを、飾り図柄の可変表示結果から認識することはできないようにしてもよい。

【００４６】

また、大当り遊技状態が終了した後、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態では、通常状態（確変状態や時短状態ではない状態）に比べて特別図柄の可変表示における特別図柄の変動時間が短縮される。時短状態は、例えば、所定回数（例えば、１００回）の特別図柄の可変表示が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。

【００４７】

遊技状態を確変状態に制御することに決定されている場合には、大当り遊技状態が終了した後、遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、例えば、次に可変表示結果として大当り図柄が導出表示されるまで継続する。遊技状態を大当り遊技状態に制御することに決定されている場合に導出表示される特別図柄の停止図柄を、大当り図柄という。そし

10

20

30

40

50

て、遊技状態を大当り状態に制御しないことに決定されている場合に導出表示される特別図柄の停止図柄を、はずれ図柄という。

【0048】

また、確変状態では、低確率状態（通常状態）に比べて、大当りに決定される確率が高くなっている。例えば、10倍になっている。具体的には、確変状態では、大当り判定用乱数の値と一致すると大当りにすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて10倍になっている。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率が高められている。すなわち、第2始動入賞口14が開放しやすくなって、始動入賞が生じやすくなっている。具体的には、確変状態は、普通図柄当り判定用乱数の値と一致すると当りにすることに決定される判定値の数が、通常状態に比べて多い。また、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めることに加えて、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。また、時短状態でも、普通図柄表示器10の停止図柄が当り図柄になる確率を高めたり、可変入賞球装置15の開放回数または開放時間を多くしたり、可変入賞球装置15の開放回数および開放時間を多くしたりしてもよい。

10

【0049】

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、特別図柄表示器8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。

20

【0050】

遊技領域6には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）29, 30, 33, 39も設けられている。入賞口29, 30, 33, 39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aで検出される。

【0051】

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

30

【0052】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

40

【0053】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設

50

けられている。

【0054】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入り第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aで検出されると、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、開始条件が成立したこと）、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、特別図柄および飾り図柄の可変表示は、始動入賞口への入賞に対応する。特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、保留記憶数を1増やす。

10

【0055】

また、打球供給皿3を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン150が設けられている。図2に示すように、操作ボタン150には、遊技者が押圧操作することが可能な押圧操作部151が設けられている。なお、操作ボタン150には、押圧操作部151だけでなく、遊技者による回転操作が可能な回転操作部152も設けられている。遊技者は、回転操作部152を回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

20

【0056】

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

30

【0057】

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

40

【0058】

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

50

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。

【００５９】

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数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）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

10

【００６０】

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。

【００６１】

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の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

20

【００６２】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

30

【００６３】

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（変動表示）する特別図柄表示器８、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０、特別図柄保留記憶表示器１８および普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。

【００６４】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当た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。

【００６５】

40

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。

【００６６】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤に設けられている装飾ＬＥＤ２５や枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８等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。

【００６７】

50

図４は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランブドライバ基板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、ランブドライバ基板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、ランブドライバ基板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。

【００６８】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出制御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。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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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

【００７２】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図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。

【００７３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、入力ポート１０７を介して、遊技者による操作ボタン１５０に対する押圧操作に応じた操作信号（押下信号）を操作ボタン１５０から入力する。

【 0 0 7 4 】

また、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。

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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。

【 0 0 7 8 】

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）、RAM55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。

【 0 0 7 9 】

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、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～S15）。

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0082】

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、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0083】

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演出制御基板80に送信する（ステップS43）。そして、ステップS14に移行する。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

また、CPU 56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）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0089】

そして、CPU 56は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう（ステップS15）。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0090】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周（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。

【0091】

タイマ割込が発生すると、CPU 56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、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0092】

次に、CPU 56は、特別図柄表示器8、普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。特別図柄表示器8および普通図柄表示器10については、ステップ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。

【0093】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決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）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（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）。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 4 】

さらに、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、特別図柄表示器 8 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。CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 0 9 5 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56 は、普通図柄表示器 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。CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【 0 0 9 6 】

また、CPU 56 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 S 2 8）。

【 0 0 9 7 】

さらに、CPU 56 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 S 2 9）。

【 0 0 9 8 】

また、CPU 56 は、第 1 始動口スイッチ 13 a、第 2 始動口スイッチ 14 a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 29 a, 30 a, 33 a, 39 a 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 S 30）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 13 a、第 2 始動口スイッチ 14 a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 29 a, 30 a, 33 a, 39 a 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。

20

【 0 0 9 9 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S 31：出力処理）。

30

【 0 1 0 0 】

また、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 32）。CPU 56 は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が 1 コマ / 0.2 秒であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を + 1 する。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 の処理で駆動信号を出力することによって、特別図柄表示器 8 における特別図柄の可変表示を実行する。

【 0 1 0 1 】

40

なお、ステップ S 32 において、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄の変動を開始するのではなく、特別図柄プロセスフラグの値が変動パターン決定後の特別図柄変動中処理を示す値（具体的には 3）になった（または、表示結果特定コマンド送信処理を示す値（具体的には 2）になった）ことにもとづいて、特別図柄の変動を開始するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が特別図柄停止処理を示す値（具体的には 4）になったことにもとづいて、特別図柄の変動を停止するようにしてもよい。その場合には、開始フラグおよび終了フラグを使用しない。

【 0 1 0 2 】

さらに、CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定

50

する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0103】

なお、ステップS33において、開始フラグがセットされたことにもとづいて普通図柄の変動を開始するのではなく、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄変動中処理を示す値になったことにもとづいて、普通図柄の変動を開始するようにしてもよい。そして、普通図柄プロセスフラグの値が普通図柄停止処理を示す値になったことにもとづいて、普通図柄の変動を停止するようにしてもよい。その場合には、開始フラグおよび終了フラグを使用しない。

【0104】

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。

【0105】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms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。

【0106】

図7は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して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、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PA1-7、非リーチPB1-1および非リーチPB1-2、非リーチPC1-1および非リーチPC1-2の変動パターンが用意されている。また、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PA2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-8、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5、スーパーPC3-1～スーパーPC3-4の変動パターンが用意されている。なお、リーチ演出α1～リーチ演出α2やリーチ演出β1、β2では、変動期間中に、例えば、他の変動パターンでは現れないキャラクタ画像が演出表示装置9に表示される。

【0107】

また、飾り図柄の可変表示中に、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が大当たり図柄になる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などによって遊技者に報知するための特殊演出を実行してもよい。特殊演出として、例えば、「滑り」や「擬似連」の演出がある。

【0108】

「滑り」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の図柄表示エリア（例えば、「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9R）において飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した図柄表示エリアのうち所定数（例えば、「1」または「2」）の図柄表示エリア（例えば、「左」の図柄表示エリア9Lと「右」の図柄表示エリア9Rのいずれか一方または双方）において飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。なお、仮停止表示において揺れ変動表示したり、短時間の仮停止の後に飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に

停止表示された飾り図柄が確定（最終停止）しない旨を報知することが好ましい。また、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を仮停止させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【 0 1 0 9 】

「擬似連」の特殊演出では、特別図柄の可変表示の開始条件が 1 回成立したことにともづいて、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において飾り図柄を変動させてから、全ての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において飾り図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば、最大 5 回まで）行う。

【 0 1 1 0 】

図 8 は、可変表示結果が大当り図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図 8 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である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2 - 5 ~ ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 4 - 1 ~ スーパー P A 4 - 8、スーパー P A 5 - 1 ~ スーパー P A 5 - 4、スーパー P B 4 - 1 ~ スーパー P B 4 - 4、スーパー P B 5 - 1 ~ スーパー P B 5 - 4、スーパー P D 1 - 1 およびスーパー P D 1 - 2 の変動パターンが用意されている。

【 0 1 1 1 】

図 9 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。

（ 2 - 1 ）ランダム 2 - 1（ M R 2 - 1 ）：大当りの種類（確変大当たり、通常大当たり）を決定する（大当り種別判定用）

（ 2 - 2 ）ランダム 2 - 2（ M R 2 - 2 ）：リーチとするか否か決定する（リーチ判定用）

（ 3 ）ランダム 3（ M R 3 ）：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）

（ 4 ）ランダム 4（ M R 4 ）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

（ 5 ）ランダム 5（ M R 5 ）：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）

（ 6 ）ランダム 6（ M R 6 ）：ランダム 5 の初期値を決定する（ランダム 5 初期値決定用）

【 0 1 1 2 】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、（ 2 - 1 ）の大当り種別判定用乱数、および（ 5 ）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 - 2、ランダム 3、ランダム 4）または初期値用乱数（ランダム 6）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【 0 1 1 3 】

図 1 0（ 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は、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 1 0（ 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 1 0（ A ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 1 0（ A ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【 0 1 1 4 】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図10(A)に示すいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりにすることに決定する。なお、図10(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器8における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0115】

図10(B)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブル131を示す説明図である。大当たり種別判定テーブル131は、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用乱数(ランダム2-1)にもとづいて、大当たりの種別を、「通常大当たり」と「確変大当たり」と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。大当たり種別判定テーブル131には、ランダム2-1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。CPU56は、ランダム2-1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

【0116】

なお、この実施の形態では、小当たり遊技(図柄の変動終了後に大入賞口が例えば2回短時間開放するが、その後遊技状態は変更されない。)や、いわゆる突然確変大当たり(図柄の変動終了後に大入賞口が例えば2回短時間開放し、その後に遊技状態が確変状態に制御される。)を用いないが、小当たり遊技や突然確変大当たり遊技を行うようにしてもよい。

【0117】

また、この実施の形態では、大当たりになったときには大入賞口が15回開放するが、15回開放する大当たりとは別に、例えば2回大入賞口が開放する大当たり(2ラウンド大当たり)を用いてもよい。

【0118】

突然確変大当たりや2ラウンド大当たりを用いる場合には、大当たり種別判定テーブル131、それらに対応する判定値も設定される。

【0119】

図11(A)~(D)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Dを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Dは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別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乱数(ランダム3)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。各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Dは、図12(E)に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、および大当たり種別の判定結果に応じて選択される。

【0120】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132Dには、大当たり種別の判定結果が「通常」、「確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA3-1、スーパーCA3-2~スーパーCA3-4、スーパーCB3-1、スーパーCB3-2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。

【0121】

一例として、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態(時短状態を含む。)である場合に、大当たり種別が「通常」である場合に用いられる図11(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変」である場合に用いられる図11(B)に示す大当た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やスーパーCA3-2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

10

20

30

40

50

る。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 4 の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。

【 0 1 2 2 】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、遊技状態において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 1 3 2 A , 1 3 2 B や (通常状態のときに選択) と、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C , 1 3 2 D (確変状態のときに選択) とを比較すると、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。

【 0 1 2 3 】

なお、通常状態のときに選択されるテーブルと、時短状態のときに選択されるテーブルとを別にしてもよい。テーブルとを別にした場合には、時短状態のときに選択されるテーブルには、変動時間が短い変動パターンがより高い割合で選択されるように、変動時間が短い変動パターンに対して多くの判定値が割り当てられる。

【 0 1 2 4 】

また、大当り種別が「通常」に決定された場合には、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図 1 1 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図 1 1 (C) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C とでは、ノーマル C A 3 - 1 やスーパー C A 3 - 2 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。大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C ではスーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「確変」のいずれかに決定された場合に、遊技状態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 1 3 2 A , 1 3 2 C (「通常」のときに選択) 、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B , 1 3 2 D (「確変」のときに選択) を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるか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、遊技状態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ることがある。よって、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能になり、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。

【 0 1 2 5 】

図 1 3 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C を示す説明図である。リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C 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、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用乱数 (ランダム 2 - 2) にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、図 1 3 (D) に示すようなテーブル選択規則に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 C は、リーチ判定用乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4 、非リーチ H B 1 - 1 、非リーチ H B 1 - 2 、非リーチ H C 1 - 1 、非リーチ H C 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の

判定結果や、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。図 1 3 (D) を参照すると、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて、「非リーチ」に割り当てられている判定値数が多いので、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【 0 1 2 6 】

例えば、図 1 3 (A) に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A の設定では、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」 ~ 「 2 0 4 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 0 5 」 ~ 「 2 3 9 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。また、保留記憶数が「 1 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 1 7 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられている。さらに、保留記憶数が「 2 」である場合に対応して非リーチ H A 1 - 1 や非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 2 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられている。保留記憶数が「 3 」である場合や「 4 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 3 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 や非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【 0 1 2 7 】

図 1 4 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 3 ）にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が使用テーブルとして選択され、リーチ H B 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が使用テーブルとして選択され、リーチ H C 2 - 1 にする旨の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3、リーチ H B 2 - 1、リーチ H C 2 - 1 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 3 ）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3、スーパー C B 2 - 1、スーパー C B 2 - 2 の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ（判定値）を含む。

【 0 1 2 8 】

例えば、図 1 4 (A) に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A では、リーチ H A 2 - 1 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 2 8 」の範囲の値（判定値）がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパー C A 2 - 2 やスーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチ H A 2 - 2 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 7 0 」の範囲の値がノーマル C

A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に対応して、「1」～「182」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。リーチ H A 2 - 1 には、図 13 (A) に示すリーチ判定テーブル 134 A によって、保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 2 には、保留記憶数が「1」や「2」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 3 には、保留記憶数が「3」や「4」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数 (例えば、「1」) 以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0129】

図 15 (A) ~ (C) は、ROM 54 に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A ~ 136 C を示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A ~ 136 C は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A ~ 136 C は、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A が使用テーブルとして選択され、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 B が使用テーブルとして選択され、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 C が使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136 A ~ 136 C は、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4、非リーチ H B 1 - 1、非リーチ H B 1 - 2、非リーチ H C 1 - 1、非リーチ H C 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ C A 1 - 1 ~ 非リーチ C A 1 - 4、非リーチ C B 1 - 1 ~ 非リーチ C B 1 - 3、非リーチ C C 1 - 1 ~ 非リーチ C C 1 - 3 の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ (判定値) を含む。

【0130】

図 16 および図 17 は、ROM 54 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 137 A, 137 B を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 137 A, 137 B は、可変表示結果を「大当り」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乱数 (ランダム 4) 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 137 A, 137 B 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 C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ~ スーパー C A 3 - 4 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 137 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパー C B 3 - 1 ~ スーパー C B 3 - 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 137 B 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 137 A, 137 B は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用乱数 (ランダム 4) 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

10

20

30

40

50

データ（判定値）を含む。

【0131】

図18および図19は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン138A、138B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、138B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、リーチ状態にするか否か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乱数（ランダム4）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。各はずれ変動パターン判定テーブル138A、138B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非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。

10

【0132】

はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用乱数（ランダム4）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「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。はずれ変動パターン判定テーブル138Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用乱数（ランダム4）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「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」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決定するためのデータ（判定値）を含む。

20

【0133】

この実施の形態では、図11、図14、図15に示された変動パターン種別判定テーブルと、図16～図19に示された変動パターン判定テーブルとが設けられ、CPU56は、まず、変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用乱数とを用いて変動パターン種別を決定し、次に、変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用乱数とを用いて変動パターンを決定する。よって、変動パターンの振分率（出現率）を、既存の振分率（例えば、既存の機種種の振分率）から一部変更したいような場合に、変動パターン種別の振分率を変更したり（変動パターンの振分率を変えない。）、関連する変動パターン種別における変動パターンの振分率を変えるだけでよく（この場合、変動パターン種別の振分率を変えない。）、既存の機種からの設計変更等は容易である。なお、変動パターン種別の概念を含まない場合には、変動パターンの振分率を一部変更したいような場合でも、全ての変動パターンについての振分率を変更することになる。

30

【0134】

「滑り」や「擬似連」の特殊演出も実行するように構成する場合には、非リーチ用変動パターン種別判定テーブルにおいて、複数種類の特殊演出の変動パターンを含む変動パターン種別にも判定値が割り当てられる。また、はずれ変動パターン判定テーブルにおいて、特殊演出の変動パターンを含む変動パターン種別が選択された場合に使用されるテーブル部分が追加され、そのテーブル部分において、複数種類の特殊演出の変動パターンのそれぞれに対して判定値が割り当てられる。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、変動パターン種別判定用乱数にもとづいて特殊演出の変動パターンを含む変動パターン種別を選択した場合には、変動パターン判定用乱数を用いて、特殊演出の変動パターンを決定する。

40

【0135】

図20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20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

50

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）。「（H）」は16進数であることを示す。なお、変動パターンXX（XXは整数）は、図7および図8に示された変動パターンのいずれかに対応する。また、変動パターンコマンドは、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。また、変動パターンによって変動時間を特定可能であり、変動パターンコマンドは、飾り図柄の変動時間を特定可能なコマンドに相当する。

【0136】

コマンド8C01（H）～8C03（H）は、大当りにするか否か、および大当り遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01（H）～8C03（H）の受信に応じて飾り図柄および飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01（H）～8C03（H）を表示結果特定コマンドという。

10

【0137】

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

20

【0138】

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。

【0139】

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。

30

【0140】

コマンドA001（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：ファンファーレコマンド）である。コマンドA1XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A2XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【0141】

コマンドA301（H）は、大当り終了画面を表示することを指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

40

【0142】

コマンドC100（H）は、始動入賞が生じたときの判定結果にもとづくはずれ指定の演出制御コマンド（入賞時判定はずれ指定コマンド）であり、C101（H）は、始動入賞が生じたときの判定結果にもとづく通常大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定通常大当り指定コマンド）であり、C102（H）は、始動入賞が生じたときの判定結果にもとづく確変大当り入賞指定の演出制御コマンド（入賞時判定確変大当り指定コマンド）である。なお、入賞時判定はずれ指定コマンドをC101（H）、入賞時判定通常大当り指定コマンドをC102（H）、入賞時判定確変大当り指定コマンドをC103（H）にしてもよい。すなわち、入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンド、入賞時判定確変大当り指定コマンドの2バイト目を、表示結果特定コマンドの

50

はずれ指定のコマンド(8C01(H))、通常大当り指定のコマンド(8C02(H))、確変大当り指定のコマンド(8C03(H))の2バイト目と同じにしてもよい。そのようにした場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定のコマンドを解析するときと表示結果特定コマンドを解析するときとで共通ルーチンを使用することができ(コマンドの2バイト目を解析する処理を共通化する)、プログラム容量を節減できる。

【0143】

コマンドC2XX(H)は、保留記憶数を指定する演出制御コマンド(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、保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、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(保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶数を減算する場合には保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、保留記憶数を減算するときに、減算後の保留記憶数を保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

10

【0144】

また、コマンドE400(H)は、高確率状態(確変状態)から低確率状態(通常状態)になったときに送信されるコマンドであり、コマンドE401(H)は、低確率状態から高確率状態になったときに送信されるコマンドである。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、コマンドE400(H)およびコマンドE401(H)を、遊技状態が変化したときに送信するが、飾り図柄の変動開始の度に送信してもよい。

20

【0145】

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20に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0146】

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

30

【0147】

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

40

【0148】

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、変動開始時に、変動パターンコマンド、表示結果特定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを送信する。そして、可変表示時間(変動時間)が経過すると、図柄確定指定コマンドを送信する。

【0149】

次に、この実施の形態における音演出について説明する。図21は、音演出の進行の一

50

例を示す説明図である。図 2 1 (A) に示すように、確変状態では、第 1 の種類の演出音 (第 1 効果音ともいう。) による音演出が継続する。音演出が長時間 (例えば、5 分) にわたる楽曲による演出である場合には、複数回の飾り図柄の可変表示に亘って、スピーカ 2 7 から楽曲が継続して出力される。なお、継続とは、開始部分から楽曲が開始されたら、終了部分に達するまで、楽曲の開始部分や中途部分に戻って出力されることがないことを意味する。また、楽曲等がイントロダクション部分、第 1 楽曲および第 2 楽曲から構成されている場合には、最初にイントロダクション部分、第 1 楽曲および第 2 楽曲の出力が完了した後、第 1 楽曲の先頭部分に戻り、以後、第 2 楽曲の出力が完了したら、第 1 楽曲の先頭部分に戻るようにしてもよい。

【 0 1 5 0 】

10

また、図 2 1 (B) に示すように、確変状態において、第 1 の種類の演出音による音演出が継続して実行されているときに、特定の有利演出 (図 2 1 (B) に示す例では、リーチ演出) が実行開始される場合には、第 1 効果音による音演出が中断され、第 2 の種類の演出音 (第 2 効果音ともいう。) による音演出が開始される。図 2 1 (B) に示す例では、リーチ演出の終了後に第 1 効果音による音演出が再開されるが、次回の変動開始時 (変動パターンコマンドを受信したときなど) に第 1 効果音による音演出が再開されるようにしてもよい。また、リーチ演出の終了後に大当たりが発生する場合には、ファンファーレ演出中、大当たり遊技中およびエンディング演出中にも、それぞれに応じた第 2 効果音による音演出が実行される。

【 0 1 5 1 】

20

そして、特定の有利演出が終了すると、第 1 効果音による音演出が再開される。

【 0 1 5 2 】

また、図 2 1 (C) に示すように、通常状態 (非確変状態) では、特定の有利演出 (図 2 1 (C) に示す例では、飾り図柄の可変表示が終了する度に、音演出の態様が、第 1 効果音 (例えば、楽曲) の開始部分に戻った状態になる。なお、リーチ演出) が実行開始される場合には、確変状態の場合と同様に、第 1 効果音による音演出が中断され、第 2 の種類の演出音 (第 2 効果音ともいう。) による音演出が開始される。

【 0 1 5 3 】

なお、確変状態において継続的に出力される第 1 効果音の種類と、非確変状態において可変表示が終了する度に最初から再開される第 1 効果音の種類とを別にしてもよい。例えば、確変状態において出力される第 1 効果音の楽曲と、非確変状態において出力される第 1 効果音の楽曲とを別にする。

30

【 0 1 5 4 】

図 2 2 は、音番号データと効果音の種類との関係の一例を示す説明図である。図 2 2 に示す例では、音番号データ 1 は、第 1 効果音 (具体的には、第 1 効果音開始すなわち第 1 効果音による音演出の開始) を指定する音番号データである。音番号データ 2 は、第 1 効果音の継続 (出力が停止された後、停止時の状態から再開すること) を指定する音番号データである。音番号データ 3 ~ m は、リーチ演出における音演出を指定する音番号データである。なお、音番号データ 3 ~ m は、全ての種類のリーチのいずれかに対応している。また、確変状態において出力される第 1 効果音の楽曲と、非確変状態において出力される第 1 効果音の楽曲とを別にする場合には、第 1 効果音に関する 2 種類の音番号データが使用される。

40

【 0 1 5 5 】

音番号データ m + 1 は、通常大当たり時のファンファーレ演出における音演出を指定する音番号データである。音番号データ m + 2 は、確変大当たり時のファンファーレ演出における音演出を指定する音番号データである。音番号データ m + 3 は、大当たり遊技中のラウンド中における音演出を指定する音番号データである。音番号データ m + 4 は、大当たり遊技中のラウンド間における音演出を指定する音番号データである。

【 0 1 5 6 】

音番号データ m + 5 は、通常大当たり時のエンディング演出における音演出を指定する音

50

番号データである。音番号データ $m + 6$ は、確変大当り時のエンディング演出における音演出を指定する音番号データである。音番号データ $m + 7$ は、特定効果音を指定する音番号データである。

【0157】

音番号データ $m + 8$ は、第1効果音の停止を指定する音番号データである。音声合成用 IC703 は、演出制御用マイクロコンピュータ100 から音番号データ $m + 8$ を入力すると、第1効果音を停止させるのであるが、第2効果音の出力（第2効果音による音演出）の開始を指定する音番号データ（音番号データ $3 \sim m + 6$ ）第1効果音を停止させる。すなわち、この実施の形態では、第2効果音の出力の開始を指定する音番号データは、第1効果音の停止指示も兼ねている。ただし、演出制御用マイクロコンピュータ100 が、第2効果音の開始を指定する音番号データを出力する際に、第1効果音の停止を指定する音番号データも出力するように構成してもよい。また、音声合成用 IC703 は、特定効果音の開始を指定する音番号データ（音番号データ $m + 7$ ）が入力されたときでも、第1効果音の出力を継続させる。

10

【0158】

なお、第2効果音のそれぞれは、第1効果音とは異なる楽曲（単なる音や音声のみである場合も含む。）である。

【0159】

図23は、それぞれの音番号データに対応する制御データの一例を示す説明図である。それぞれの音番号データに対応する制御データは、音声データROM704に格納されている。この実施の形態では、制御データとして、PCMデータが使用される。つまり、1秒間の効果音が8ビット×8k(8000) = 64kビットで表されている。従って、効果音による演出時間が10秒であれば、制御データは、80kバイトのデータである。また、音声合成用 IC703 は、(1/8000)秒毎に、順次PCMデータを音声データROM704から読み出して、読み出したPCMデータを用いた音声信号（音信号）の出力を行う。

20

【0160】

すなわち、音声合成用 IC703 は、演出制御用マイクロコンピュータ100から入力された音番号データに対応する制御データの1番目から順にPCMデータを読み出し、読み出したPCMデータをアナログ音声データに変換して増幅回路705（図4参照）に出力する。増幅回路705は、音声合成用 IC703 が出力したアナログ音声データの音声出力レベルを、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てスピーカ27に出力する。

30

【0161】

図24は、入賞時判定に関わる遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）および演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ）の制御、演出制御コマンドの送信タイミングおよび演出手段（演出表示装置9、ランプ、スピーカ27）の動作の関係の一例を示すタイミング図である。遊技制御手段は、始動入賞の発生を検出すると、入賞時判定処理において、その始動入賞にもとづく抽選結果（その始動入賞にもとづいて将来実行される特別図柄および飾り図柄の変動の結果、大当たりとなるか否か）を判定する。なお、図24において、「始動入賞」の右に示されている数字は、その時点における保留記憶数の例を示す。また、判定結果にもとづく判定結果コマンド（入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンド）が演出制御基板80の演出制御手段に送信される（図24におけるA、B参照）。なお、判定結果コマンドの送信前に、保留記憶指定の演出制御コマンドが送信される。そして、特別図柄および飾り図柄の可変表示の開始条件が成立すると、遊技制御手段から演出制御手段に、飾り図柄の変動開始を示す変動パターン指定の演出制御コマンドが送信される。また、図24には、始動入賞の発生時に常に判定結果コマンドが送信される例が示されているが、判定結果コマンドを送信しない場合があってもよい。例えば、入賞時判定処理の判定結果がはずれである場合には、判定結果コマンドを送信しない。つまり、入賞時判定はずれ

40

50

指定コマンドを送信しない。

【0162】

演出制御手段は、保留記憶指定の演出制御コマンドを受信すると、自身が管理している保留記憶数を更新するとともに、特定効果音の判定を行う（図24におけるa, b参照）。そして、変動パターン指定の演出制御コマンドを受信すると、演出表示装置9において飾り図柄の変動が開始されるように制御する。

【0163】

図24には、入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に特定効果音の判定を実行したことにともづいて、次に実行される飾り図柄の可変表示中（変動中）に特定効果音が出力される例が示されている。また、特定効果音が出力された後、特定演出が実行される例が示されている。

10

【0164】

この実施の形態では、特定効果音は単音である。本明細書では、「単音」とは、1単語などの極めて短い期間の音を意味する。一例として、「キューーン」などの音である。特定効果音は、短い期間で発音されるで、すなわち継続して出力される（長期間に亘って出力される）ものではないので、遊技者に与えるインパクトが大きい。また、その遊技機で遊技を行っている遊技者だけでなく、近傍に設置されている遊技機で遊技を行っている遊技者にも、何らかの事象が生じたと感じさせることが可能である。

【0165】

また、この実施の形態では、特定演出とは、特定効果音が出力された後にのみ実行可能な演出であって、遊技中の他の期間では実行されない演出（プレミアム演出）である。ただし、遊技中の他の期間においても、極めて低い割合（例えば、実行可能な条件が設定されている場合、その条件が満たされたら大当りになるときの1/300の割合で実行）で実行することが選択されるようにしてもよい。

20

【0166】

また、図24に示された例では、入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に特定効果音の判定を実行したことにともづいて特定効果音が出力される例が示されているが、入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合に特定効果音の判定を実行したことにともづいて特定効果音が出力される場合もある。ただし、入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に特定効果音の判定を実行したことにともづいて特定効果音が出力される場合に比べて、実行される頻度は低い。また、特定効果音は、入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合には出力されることがないようにしてもよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560が入賞時判定はずれ指定コマンドを送信しない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、例えば、保留記憶指定の演出制御コマンドを受信したが判定結果コマンドを受信しない場合には、入賞時判定処理の判定結果がはずれであったと判断すればよい。

30

【0167】

また、図24に示された例では、特定効果音の判定を実行したことにともづいて次に実行される飾り図柄の可変表示中（変動中）に特定効果音が出力される例が示されているが、図25に示すように、次に実行される飾り図柄の可変表示よりも後に実行される可変表示中に特定効果音を出力するようにしてもよい。その場合、どの時点で特定効果音を出力するかを、例えば乱数を用いた抽選によって決定するようにしてもよい。

40

【0168】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特定効果音の判定の結果特定効果音を出力することにしたら、直ちに特定効果音を出力するようにしてもよい。なお、特定効果音の主力時期がいずれであっても、特定効果音は、表示結果が実際に大当り図柄になる飾り図柄の変動までに実行されるいずれかの変動において、1回だけ出力される。ただし、1回の変動中に所定の間隔をおいて複数回出力するようにしてもよい。

【0169】

50

図 2 6 は、特定演出の一例を示すタイミング図である。図 2 6 に示す例では、特定演出は、操作ボタン 1 5 0 に対して操作がなされたことを条件に開始される。なお、図 2 6 に示す例では、特定効果音が出力されてから飾り図柄の変動表示（変動）が終了するまでの間を特定演出可能期間とし、特定演出可能期間において操作ボタン 1 5 0 に対する操作があった場合に特定演出が実行される。しかし、特定演出の演出期間を確実に確保するために、特定演出可能期間は、変動終了時点よりも前に終了するようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

また、この実施の形態では、特定演出は大当りの可能性を予告的に報知するための予告演出であるが、図 2 6 に例示するように特定効果音が出力された直後に実行される場合もあり、大当りになる場合の飾り図柄の変動時に実行されることもある。

10

【 0 1 7 1 】

しかし、特定演出の実行開始時期は、それらの時期に限られず、例えば、特定効果音が出力された後、大当りが発生するまでに実行されるいずれかの変動中であってもよい。例えば、特定効果音が出力された後、次回の変動を 1 回目として 3 回目の飾り図柄の変動における停止図柄が大当り図柄になる場合には、1 回目の変動時（次回の変動時）や 2 回目の変動時に特定演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、表示結果を大当り図柄にする飾り図柄の変動がある場合に比べると実行頻度は低いものの、将来実行される複数回の飾り図柄の変動のいずれにおいても表示結果が大当り図柄にならない場合に、特定演出が実行されることがある。

【 0 1 7 2 】

20

図 2 7 は、特定演出の具体例を示す説明図である。図 2 7 に示す例では、演出表示装置 9 における図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において左中右の飾り図柄の変動が開始された後（図 2 7 (A) , (B) 参照）、ボタン操作を促す画像 9 e が演出表示装置 9 に表示されるとともに、特定演出時に使用される画像 9 f が表示される（図 2 7 (C) 参照）。そして、遊技者が操作ボタン 1 5 0 を押下したことを条件に、キャラクタ画像 9 a が演出表示装置 9 に表示されて特定演出が実行される（図 2 7 (D) 参照）。

【 0 1 7 3 】

図 2 8 は、特定演出の他の例を示す説明図である。図 2 8 に示す例では、演出表示装置 9 における図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において左中右の飾り図柄の変動が開始され、リーチになった後に（図 2 8 (A) , (B) 参照）、ボタン操作を促す画像 9 e が演出表示装置 9 に表示されるとともに、特定演出時に使用される画像 9 f が表示される（図 2 8 (C) 参照）。そして、遊技者が操作ボタン 1 5 0 を押下したことを条件に、キャラクタ画像 9 b が演出表示装置 9 に表示されて特定演出が実行される（図 2 8 (D) 参照）。

30

【 0 1 7 4 】

なお、図 2 7 および図 2 8 では、演出表示装置 9 の表示画面が矩形で示されているが、実施には、図 1 に示されたように、演出表示装置 9 の表示画面は円形である。

【 0 1 7 5 】

また、この実施の形態では、特定効果音が出力されたことを条件に特定演出が実行可能になるが、特定効果音が出力されない場合にも特定演出を実行するようにしてもよい。その場合、操作ボタン 1 5 0 が操作されたときに、キャラクタ画像 9 a , 9 b とは異なる画像が表示される演出を実行したり、何の画像も表示されないような演出を実行するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 6 】

図 2 9 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では特別図柄表示器 8 および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動

50

口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 1，S 3 1 2）。そして、ステップS 3 0 0～S 3 0 7のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ1 3 aまたは第2始動口スイッチ1 4 aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS 3 0 0～S 3 0 7のうちのいずれかの処理を行う。

【0 1 7 7】

ステップS 3 0 0～S 3 0 7の処理は、以下のような処理である。

【0 1 7 8】

特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は保留記憶数カウンタのカウンタ値により確認できる。また、保留記憶数カウンタのカウンタ値が0でなければ、特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否か決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 1に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときのリセットされる。

10

【0 1 7 9】

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

20

【0 1 8 0】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 3に対応した値（この例では3）に更新する。

【0 1 8 1】

特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS 3 0 1でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 4に対応した値（この例では4）に更新する。

30

【0 1 8 2】

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

40

【0 1 8 3】

大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド2 1を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をス

50

ステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は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。

【 0 1 8 4 】

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

10

【 0 1 8 5 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 8 6 】

図 3 0 は、ステップ S 3 1 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、保留記憶数をカウントするための保留記憶数カウンタの値が上限値（この実施の形態では 4）であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 1）。保留記憶数カウンタの値が上限値であれば、ステップ S 2 1 6 に移行する。

20

【 0 1 8 7 】

保留記憶数カウンタの値が上限値になっていない場合には、保留記憶数を示す保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 2 1 2）。また、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数（ランダム 2 - 1：図 9 参照）を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、抽出した乱数値として保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 2 1 3）。保留記憶バッファにおいて、保存領域は、保留記憶数の上限値と同数確保されている。なお、ソフトウェア乱数を生成するためのカウンタや保留記憶バッファおよび保留記憶数カウンタは、RAM 5 5 に形成されている。「RAM に形成されている」とは、RAM 内の領域であることを意味する。

30

【 0 1 8 8 】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄保留記憶表示器 1 8 における表示数を 1 増やし（ステップ S 2 1 4）、保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 1 5）。

【 0 1 8 9 】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU 5 6 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 S 2 8）において演出制御コマンドを送信する。

40

【 0 1 9 0 】

また、CPU 5 6 は、入賞時判定処理を実行する（ステップ S 2 1 6）。

【 0 1 9 1 】

図 3 1 は、入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理は、始動入賞について、その始動入賞にもとづく特別図柄および飾り図柄の変動が実際に開始される前に、大当りが生ずるか否か判定する処理である。そして、大当りが生ずると判定された場合には、後述するように所定の演出が実行される。

【 0 1 9 2 】

50

入賞時演出処理において、CPU 56は、保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファからランダムR（大当り判定用乱数）の値を読み出し（ステップS 2 2 1）、大当り判定モジュールを実行する。すなわち、大当り判定サブルーチンをコールする（ステップS 2 2 2）。そして、大当り判定フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 2 2 5）。大当り判定フラグがセットされていない場合（大当り判定モジュールにおいて、大当り判定フラグがセットされない場合）には、入賞時判定はずれ指定コマンドを演出制御基板 80に送信する制御を行う（ステップS 2 3 2）。

【0193】

大当り判定フラグがセットされている場合には、CPU 56は、大当り判定フラグをリセットし（ステップS 2 2 6）、ランダム 2 - 1の値と、図 10（B）に示す大当り種別判定テーブルに設定されている判定値とにもとづいて、大当りの種別（通常大当りまたは確変大当り）を判定する（ステップS 2 2 7）。具体的には、ランダム 2 - 1の値に一致する判定値に対応する大当りの種別を選択する。

【0194】

確変大当りとなると判定した場合には、入賞時判定確変大当り指定コマンドを示すデータを送信する制御を行う（ステップS 2 2 8，S 2 2 9）。確変大当りとならない（通常大当りになる）と判定した場合には、入賞時判定通常大当り指定コマンドを示すデータを送信する制御を行う（ステップS 2 2 8，S 2 3 0）。

【0195】

図 3 2は、大当り判定モジュールを示すフローチャートである。大当り判定処理において、CPU 56は、まず、そのときの遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否か判定する（ステップS 2 5 1）。具体的には、確変フラグがセットされているか否か確認する。確変状態であれば、確変時大当り判定テーブル（図 10（A）右側）を使用することに決定する（ステップS 2 5 2）。確変状態でなければ、通常時大当り判定テーブル（図 10（A）左側）を使用することに決定する（ステップS 2 5 3）。

【0196】

そして、乱数バッファに格納されているランダムRの値に一致する判定値が大当り判定テーブル中にあるか否か判定し（ステップS 2 5 4）、一致する判定値があれば大当りとするに（ステップS 2 5 5）、大当り判定フラグをセットする（ステップS 2 5 6）。なお、この実施の形態では、ランダムRの値に一致する判定値が大当り判定テーブル中にあるか否か判定するが、ランダムRの値が所定範囲内の値になっているか否か確認するようにしてもよい。

【0197】

また、入賞時判定処理における大当り判定処理では、大当りになるか否かのみを判定するようにしてもよい。例えば、図 10に示すように判定値が設定されている場合には、ランダムRの値が、1000～1059，13320～13477のいずれかであるか否か判定する。そして、例えば、飾り図柄の変動開始時に、確変大当りになるのか通常大当りになるのかを判定する。

【0198】

なお、ステップS 2 2 2，S 2 2 5，S 2 2 6の処理を実行することに代えて、ランダムRの値と大当り判定値とを比較する処理を実行し、ランダムRの値が大当り判定値に一致したか否かに応じてステップS 2 2 7の処理またはステップS 2 3 2の処理を実行するようにしてもよい。つまり、大当りになるか否か判定する場合に、遊技状態が確変状態であるか否かの判定を実行しないようにしてもよい。その場合には、ランダムRの値と大当り判定値とを比較する際に、ランダムRの値が、1000～1059および13320～13447（図 10（A）参照）のいずれかの一致するか否か判定する。また、以前の入賞時判定処理で通常大当りになると判定されている場合に、予告演出が実行されたにもかかわらず大当りが発生しないといった事態が生ずることが防止される。

【0199】

また、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、有効始動入賞

10

20

30

40

50

が発生すると常に入賞時判定処理を実行して、判定結果にもとづく判定結果コマンドを送信するが、大当りになることを示す判定結果コマンドを送信したら、実際に表示結果を大当り図柄にする飾り図柄の変動が開始されるまで、新たに始動入賞が発生しても判定結果コマンドを送信しないようにすることが好ましい。そのように制御する場合には、大当りになることを示す判定結果コマンドを送信するときに（図 3 1 に示す例ではステップ S 2 2 9 , S 2 3 0 の処理実行時）、禁止フラグをセットし、禁止フラグがセットされていたら、ステップ S 2 2 1 移行の処理を実行しないようにする。

【 0 2 0 0 】

図 3 3 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0 ）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、CPU 5 6 は、保留記憶数の値を確認する（ステップ S 5 1 ）。具体的には、保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。保留記憶数が 0 であれば処理を終了する。

10

【 0 2 0 1 】

保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 は、RAM 5 5 の保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 2 ）。そして、保留記憶数の値を 1 減らし（保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 5 3 ）。すなわち、RAM 5 5 の保留記憶数バッファにおいて保留記憶数 = 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、保留記憶数 = n - 1 に対応する保存領域に格納する。よって、各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、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。

20

【 0 2 0 2 】

そして、CPU 5 6 は、乱数バッファ領域に格納されているランダム R の値が大当り判定値（図 1 0 （ A ）参照）のいずれかと一致するか否か確認する（ステップ S 5 4 ）。一致した場合には、ステップ S 7 1 に移行する。なお、ステップ S 5 4 の処理が大当り判定の処理である。

【 0 2 0 3 】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM 5 4 における図 1 0 （ A ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM 5 4 における図 1 0 （ 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、CPU 5 6 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、遊技状態が非確変状態であるときは、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、CPU 5 6 は、大当り判定用乱数（ランダム R ）の値が図 1 0 （ 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（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。

30

40

【 0 2 0 4 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当り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、大当りとすることに決定されている場合に、大当り遊技を開始するときにリセットされる。

【 0 2 0 5 】

ランダム R の値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ステップ S 7 5 に移行する。

【 0 2 0 6 】

50

ステップS 7 1では、CPU 5 6は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図1 0 (B) に示す大当り種別判定テーブル1 3 1を選択する(ステップS 7 2)。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用乱数(ランダム2 - 1)の値と一致する値に対応した種別(「通常」または「確変」)を大当りの種別に決定する(ステップS 7 3)。また、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 5 5における大当り種別バッファに設定する(ステップS 7 4)。なお、例えば、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当り種別が「確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 2」が設定される。

【0 2 0 7】

10

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

【0 2 0 8】

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

【0 2 0 9】

図3 4は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS 3 0 1)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS 9 1)。

20

【0 2 1 0】

大当りフラグがセットされている場合には、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、図1 2 (E) に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別判定テーブル1 3 2 A ~ 1 3 2 Dのいずれかを選択する(ステップS 9 2)。そして、ステップS 1 0 1に移行する。なお、CPU 5 6は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【0 2 1 1】

30

大当りフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかにもとづいて、図1 3 (D) に示すテーブル選択規則に従って、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために使用するテーブルとして、リーチ判定テーブル1 3 4 A ~ 1 3 4 Cのいずれかを選択する(ステップS 9 5)。また、ランダム2 - 2を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム2 - 2を抽出する(ステップS 9 6)。そして、CPU 5 6は、選択したリーチ判定テーブル1 3 4 A ~ 1 3 4 Cのいずれかにおける保留記憶数(保留記憶数カウンタの値)に応じた領域において、ランダム2 - 2の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する(ステップS 9 7)。なお、ステップS 9 7の処理で用いられる保留記憶数として、ステップS 5 3の処理で- 1される前の値を用いてもよい。

40

【0 2 1 2】

リーチすることに決定した場合には、ステップS 9 7の処理で決定されたリーチの種別(リーチHA 2 - 1 ~ リーチHA 2 - 3、リーチHB 2 - 1またはリーチHC 2 - 1)に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル1 3 5 A ~ 1 3 5 Cのいずれかを選択する(ステップS 9 9)。リーチしないことに決定した場合には、ステップS 9 7の処理で決定された演出の種別(非リーチHA 1 - 1 ~ 非リーチHA 1 - 4、非リーチHB 1 - 1、非リーチHB 1 - 2、非リーチHC 1 - 1または非リーチHC 1 - 2)に応じて、変

50

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、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A ~ 1 3 6 C のいずれかを選択する（ステップ S 1 0 0）。そして、ステップ S 1 0 1 に移行する。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 1 0 1 では、C P U 5 6 は、ランダム 3 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 3 の値を抽出する。そして、抽出したランダム 3 の値にもとづいて、ステップ S 9 2、S 9 9 または S 1 0 0 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 S 1 0 2）。

【 0 2 1 4 】

次いで、C P U 5 6 は、ステップ S 1 0 2 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 1 3 7 A、1 3 7 B、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B のうちのいずれかを選択する（ステップ S 1 0 3）。また、ランダム 4 を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム 4 の値を抽出する（ステップ S 1 0 4）。そして、抽出したランダム 4 の値にもとづいて、ステップ S 1 0 3 の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 5）。

【 0 2 1 5 】

次いで、決定した変動パターンに対応した演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6）。

【 0 2 1 6 】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップ S 1 0 7）。例えば、ステップ S 3 3 の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、R A M 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 1 0 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 9）。

【 0 2 1 7 】

図 3 5 は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、C P U 5 6 は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果 1 指定 ~ 表示結果 3 指定のいずれかの演出制御コマンド（図 2 0 参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6 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 S 1 1 0）。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 4 に移行する。大当りフラグがセットされている場合には、決定されている大当り種別が「確変」である場合には、表示結果 3 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 1、S 1 1 2）。「確変」でない場合には、表示結果 2 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 3）。なお、C P U 5 6 は、大当りの種別を、大当り種別バッファに設定されているデータによって判定できる。

【 0 2 1 8 】

C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされていないときには、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 4）。

【 0 2 1 9 】

そして、特別図柄保留記憶表示器 1 8 における表示数を 1 減らし（ステップ S 1 1 5）、保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップ S 1 1 6）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、C P U 5 6 は、送信した表示結果特定コマンドを R A M 5 5 における表示結果特定コマンド格納領域に保存しておく。

10

20

30

40

50

【0220】

その後、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S117）。

【0221】

図36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、変動時間タイマを1減算し（ステップS121）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS122）、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S123）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

【0222】

図37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、ステップS32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、特別図柄表示器8に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS132）。そして、大当たりがセットされていない場合には、ステップS138に移行する（ステップS133）。

【0223】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップS134）、大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS135）。

20

【0224】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを例えば演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS136）。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S137）。

【0225】

ステップS138では、CPU56は、時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS139）。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、可変表示が終了したときに遊技状態を非時短状態に移行させるために時短フラグをリセットする（ステップS140、S141）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS142）。

30

【0226】

図38は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS305）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（ステップS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

40

【0227】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS403）。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行うとともに（ステップS404）、開放回数カウンタの値を-1する（ステップS405）。

50

【0228】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップS406）。例えば、最大時間は29秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップS306）に応じた値に更新する（ステップS407）。

【0229】

図39および図40は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS306）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS420）。

【0230】

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（ステップS421）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップS432）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS433）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップS434）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S421とS432の判定順は逆でもよい。

【0231】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS435）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（ステップS436）。

【0232】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップS438）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A2XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS439）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップS440）、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）に応じた値に更新する（ステップS441）。なお、インターバル期間は、例えば5秒である。

【0233】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大当たり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）。そして、CPU56は、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当たり遊技が終了したことを、例えば演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS443）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（ステップS307）に応じた値に更新する（ステップS444）。

【0234】

図41は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS451）。大入賞口制御タイマの値が0でない場合には（ステップS452）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になった場合には、大当たり種別を示すデータが確変大当たりを示すデータであるときには、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS453、S454）。また、高確率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に対して送信する制御を行う（ステップS455）。そして、ステップS459に移行する。

【0235】

大当たり種別を示すデータが確変大当たりでないときには、遊技状態を時短状態に移行させ

10

20

30

40

50

るために時短フラグをセットし（ステップ S 4 5 6）、時短回数カウンタに 1 0 0 を設定する（ステップ S 4 5 7）。そして、低確率状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う（ステップ S 4 5 8）。そして、ステップ S 4 5 9 に移行する。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 4 5 9 では、大当りフラグをリセットする。また、R A M 5 5 における大当り種別を示すデータをクリア（0 にする）する（ステップ S 4 6 0）。その後、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 4 6 1）。

【 0 2 3 7 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 4 2 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 7 0 2）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 3）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 S 7 0 2 に移行する。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 4）、ステップ S 7 0 5 ~ S 7 0 7 の演出制御処理を実行する。

【 0 2 3 8 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 7 0 5）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 6）。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。また、スピーカ 2 7 を用いた音演出を行う効果音制御処理を実行する（ステップ S 7 0 7）。そして、ステップ S 7 0 2 に移行する。なお、この実施の形態では、演出制御処理において効果音制御処理が実行されるが、後述する演出制御プロセス処理（図 5 4 参照）において実行されるようにしてもよい。その場合、例えば、図 5 4 に示すステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 のいずれの処理が実行される場合にも、効果音制御処理が実行されるように構成する。

【 0 2 3 9 】

図 4 3 ~ 図 4 5 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 5）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 2 4 0 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 1 1）。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 C P U 1 0 1 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 S 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ S 6 1 3）。+ 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。

【 0 2 4 1 】

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S 6 1 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 5）。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S 6 1 6）。

【0 2 4 2】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップS 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、その表示結果特定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果3指定コマンドのいずれか）を、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 8）。

【0 2 4 3】

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S 6 1 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 0）。

【0 2 4 4】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップS 6 2 1）、演出制御用CPU 1 0 1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S 6 2 2）。

【0 2 4 5】

受信した演出制御コマンドが保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、保留記憶表示部18cにおける点灯個数を、保留記憶数指定コマンドにおけるEXTデータ（2バイト目）で示される数にする（ステップS 6 2 4）。

【0 2 4 6】

受信した演出制御コマンドが保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6 2 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、保留記憶表示部18cにおける点灯個数を1減らす（ステップS 6 2 6）。

【0 2 4 7】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 3 2）。初期画面には、あらかじめ決められている飾り図柄の初期表示が含まれる。

【0 2 4 8】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 3）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップS 6 3 4）。

【0 2 4 9】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1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S 6 4 2）。

【0 2 5 0】

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S 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS 6 4 6）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS 6 4 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS 6 4 8）。

【0 2 5 1】

受信した演出制御コマンドが低確率状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、高確率状態フラグをリセットする（ステップS 6 5 2）。また、受信した演出制御コマンドが高確率状態指定コマンドであれば（ステップS 6 5 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、高確率状態フラグをセットする（ステップS 6 5 4）。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が低確率状態指定コマンド（コマンドE 4 0

10

20

30

40

50

0 (H)) および高確率状態指定コマンド (コマンド E 4 0 1 (H)) を、飾り図柄の変動開始の度に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 1 0 0 は、例えば、低確率状態指定コマンドの受信に応じて、演出表示装置 9 の表示画面における背景画像を低確率状態時のものにして、高確率状態指定コマンドの受信に応じて、演出表示装置 9 の表示画面における背景画像を高確率状態時のものにする制御を行う。

【0 2 5 2】

また、受信した演出制御コマンドが入賞時判定はずれ指定の演出制御コマンドであれば (ステップ S 6 6 1)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、乱数カウンタ (乱数 S R 2, S R 3 を発生するためのカウンタ) のカウント値を読み出すことによって乱数を抽出し (ステップ S 6 6 2)、予告判定処理を実行する (ステップ S 6 6 3)。

10

【0 2 5 3】

また、受信した演出制御コマンドが入賞時判定通常大当たり指定の演出制御コマンドである場合にも (ステップ S 6 6 4)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、乱数カウンタ (乱数 S R 2, S R 3 を発生するためのカウンタ) のカウント値を読み出すことによって乱数を抽出し (ステップ S 6 6 5)、予告判定処理を実行する (ステップ S 6 6 6)。

【0 2 5 4】

さらに、受信した演出制御コマンドが入賞時判定確変大当たり指定の演出制御コマンドである場合にも (ステップ S 6 6 7)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、乱数カウンタ (乱数 S R 2, S R 3 を発生するためのカウンタ) のカウント値を読み出すことによって乱数を抽出し (ステップ S 6 6 8)、予告判定処理を実行する (ステップ S 6 6 9)。

20

【0 2 5 5】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする (ステップ S 6 7 0)。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【0 2 5 6】

図 4 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が用いる乱数を示す説明図である。図 4 6 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 1 0 0 は、第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、特定効果音決定用乱数 S R 2、予告演出態様決定用乱数 S R 3 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。

30

【0 2 5 7】

第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる停止図柄として、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 9 L、9 C、9 R 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 9 L、9 C、9 R 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。

【0 2 5 8】

特定効果音決定用乱数 S R 2 は、特定効果音を出力するか否かを決定するために用いられる乱数である。予告演出態様決定用乱数 S R 3 は、予告演出の演出態様を決定するために用いられる乱数である。

40

【0 2 5 9】

各乱数を生成するためのカウンタが RAM に形成されている。そして、各カウンタの数値は、図 4 2 に示す乱数更新処理 (ステップ S 7 0 2) で更新される。すなわち、値が + 1 される。そして、カウンタのカウント値が乱数の上限値 (図 4 6 に示された範囲における最大値) を越えると下限値 (図 4 6 に示された範囲における最小値) に戻される。乱数を生成するためのカウンタのカウント値を読み出すことを、乱数を抽出するという。

【0 2 6 0】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における ROM には、所定の非リーチの組み合わせになる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 4 7 (A)

50

～(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Cが記憶されている。図47(A)に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aは、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。図47(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定飾り図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用乱数SR1-2にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に於いて、第2最終停止図柄決定用乱数SR1-2の値と比較される数値(判定値)であって、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。図47(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチの組み合わせとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用乱数SR1-3にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

10

20

【0261】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMには、図48に示すような左右出目判定テーブル161が記憶され、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組み合わせから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR14のいずれに該当するかの判定が行われる。図47(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR14のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用乱数SR1-3の値と比較される数値(判定値)であって、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。

【0262】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMには、リーチはずれ組み合わせとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図49(A)および図49(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162A、162Bが記憶されている。図49(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチはずれ組み合わせとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aは、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1の値と比較される数値(判定値)であって、左最終停止図柄FZ2-1および右最終停止図柄FZ2-2として同一になる飾り図柄(左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2)の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ(判定値)を含む。図49(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチはずれ組み合わせとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用乱数SR1-3にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【0263】

リーチはずれ組み合わせを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、左最終停止図柄FZ2-1や右最終停止図柄FZ2-2となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差によって、特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」の順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する場合に、

50

最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C 以外の「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 と左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 との差分（図柄差）を決定する。決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2 - 1、ノーマル P A 2 - 2 の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2 - 3、ノーマル P A 2 - 4 のいずれかである場合、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 5、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 4 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3 - 5 ~ スーパー P A 3 - 8 の変動パターンのいずれかである場合に於いて、第 3 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値（判定値）であって、図柄差「- 2」、「- 1」、「+ 1」、「+ 2」に対応するデータ（判定値）を含む。

10

20

30

40

50

【0264】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M には、大当たり組み合わせやを決定するためのテーブルとして、例えば、図 5 0 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A が記憶されている。図 5 0 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、大当たり図柄となる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 1 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、通常大当たりをするときに用いられるテーブル（図 5 0 における左欄）と、確変大当たりをするときに用いられるテーブル（図 5 0 における右欄）とを含む。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A における通常大当たりをするときに用いられるテーブルには、第 1 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」（通常大当たり図柄）に対応するデータ（判定値）を含む。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A における確変大当たりをするときに用いられるテーブルには、第 1 最終停止図柄決定用乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」（確変大当たり図柄）に対応するデータ（判定値）を含む。

【0265】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M には、図 5 1 に示すように、特定効果音を出力するか否かと、出力する場合の出力時期を決定するための特定効果音決定テーブル 1 7 1 が記憶されている。特定効果音決定テーブル 1 7 1 には、「特定効果音を出力しない」、「変動開始時に特定効果音を出力する」、「直ちに特定効果音を出力する」の判定結果のそれぞれに対応する判定値が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定効果音決定用乱数 S R 2 に一致する判定値に判定結果を、特定効果音を出力する判定結果とする。

【0266】

また、特定効果音決定テーブル 1 7 1 として、図 5 1 (A) に示す入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合に用いられるテーブルと、図 5 1 (B) に示す入賞時判定通常大当たり指定コマンドまたは入賞時判定確変大当たり指定コマンドを受信した場合に用いられるテーブルとがある。入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合に用いられるテーブルには、「直ちに特定効果音を出力する」に対応する判定値は設定されていない。

【0267】

また、この実施の形態では、「特定効果音を出力する」ことは、予告演出を実行することに対応する。しかし、「特定効果音を出力する」とことと、予告演出を実行することとの間に関係がない（「特定効果音を出力する」とことと予告演出を実行することのそれぞれを

別個独立に決定する)ようにしてもよい。

【0268】

また、この実施の形態では、特定効果音を出力するタイミングとして、「直ちに」および「変動開始時」を使用するが、それらは一例であって、他のタイミングを使用してもよい。例えば、何回目の飾り図柄の変動表示において特定効果音を出力するのかが選択したり、判定時点または次の変動開始時点から何秒後に出力するのかが選択したりしてもよい。

【0269】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMには、図52に示すように、予告演出の態様を決定するための予告演出態様決定テーブル172が記憶されている。予告演出態様決定テーブル172には、「次回の飾り図柄の変動時にボタン操作を条件にキャラクタ画像Aを表示する(次変動キャラクタA演出)」、「次回の飾り図柄の変動時にボタン操作を条件にキャラクタ画像Bを表示する(次変動キャラクタB演出)」、「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Aを表示する(大当り変動キャラクタA演出)」、「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Bを表示する(大当り変動キャラクタB演出)」の演出態様に対応する判定値が設定されている。

10

【0270】

なお、キャラクタ画像Aは、図27に示されたキャラクタ画像9aである。キャラクタA演出は、図27(D)に示された演出である。キャラクタ画像Bは、図28に示されたキャラクタ画像9bである。キャラクタB演出は、図28(D)に示された演出である。

20

【0271】

予告演出態様決定テーブル172には、図52(A)に示す入賞時判定はずれ指定コマンドを受信した場合に用いられるテーブルと、図52(B)に示す入賞時判定通常大当り指定コマンドまたは入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に用いられるテーブルとがある。なお、図52(A)に示すテーブルにおいて、「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Aを表示する(大当り変動キャラクタA演出)」および「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Bを表示する(大当り変動キャラクタB演出)」の演出態様に対応する判定値は割り当てられていない。よって、それらの演出が実行されるときには、必ず大当りが発生する。

30

【0272】

なお、図52(A)に示すテーブルにおいて、「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Aを表示する(大当り変動キャラクタA演出)」および「表示結果を大当り図柄とする飾り図柄の変動時(大当り変動時)にボタン操作を条件にキャラクタ画像Bを表示する(大当り変動キャラクタB演出)」の演出態様に対応する判定値を割り当ててもよい。

【0273】

また、この実施の形態では、入賞時判定通常大当り指定コマンドを受信した場合にも入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合にも図51(B)および図52(B)に示すテーブルを使用して、特定効果音の判定および特定演出の判定を行うが、図52(B)に示すテーブルを、入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合にだけ使用するようにしてもよい。そのようにした場合には、特定効果音による演出および特定演出は、確変大当りの発生に関わる演出になる。また、入賞時判定通常大当り指定コマンドを受信した場合に使用されるテーブルと入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に使用されるテーブルとを別にし、入賞時判定確変大当り指定コマンドを受信した場合に使用されるテーブルにおける特定効果音を出力することに対応する判定値数を、入賞時判定通常大当り指定コマンドを受信した場合に使用されるテーブルにおける特定効果音を出力することに対応する判定値数よりも多くするようにして、確変大当りになる場合の方が、特定効果音による演出および特定演出が実行されやすくなるようにしてもよい。

40

50

【0274】

図53は、ステップS663、S666、S669（図45参照）の予告判定処理を示すフローチャートである。予告判定処理において、演出制御用CPU101は、予告決定済みフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS671）。予告決定済みフラグがセットされている場合には処理を終了する。

【0275】

予告決定済みフラグがセットされていない場合には、特定効果音決定用乱数SR2を抽出し、特定効果音決定用乱数SRと特定効果音決定テーブル171（図51参照）とを用いて特定効果音を出力するか否かを決定するとともに、出力する場合の出力時期を決定する（ステップS672）。

10

【0276】

特定効果音を出力することに決定した場合には（ステップS673）、予告決定済みフラグをセットする（ステップS674）。また、特定効果音を直ちに出力することに決定した場合には（ステップS675）、そのときに出力中の効果音の種類（第1効果音または第2効果音）の種類をRAMに記憶するとともに、特定効果音を出力する制御を行う（ステップS676）。具体的には、特定効果音を音番号データを音声出力基板70に出力する。特定効果音を直ちに出力することに決定した場合でない場合、すなわち変動開始時に出力することに決定した場合には、特定効果音出力待ちフラグをセットする（ステップS677）。

【0277】

20

また、演出制御用CPU101は、予告演出態様決定用乱数SR3を抽出し、予告演出態様決定用乱数SR3と予告演出態様決定テーブル172（図52参照）とを用いて、予告演出の開始時期と演出態様とを決定する（ステップS678）。そして、決定結果を保存する（ステップS679）。

【0278】

なお、この実施の形態では、はずれになる場合にも特定効果音が出力される場合があるが、はずれになる場合には、ステップS672、S673の処理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、特定効果音の出力は、保留記憶数の範囲内で実行される飾り図柄のいずれかの変動において大当りが発生することを報知する演出になる。

【0279】

30

また、この実施の形態では、予告演出を実行するか否かの判定処理および予告演出の種類を決定する処理は、コマンド解析処理で入賞時判定処理にもとづく判定結果コマンドを受信したときに実行されるが、演出制御プロセス処理において、それらの処理を実行するようにしてもよい。その場合には、コマンド解析処理では、判定結果コマンドを受信したときに特定効果音を出力することに決定したときにはその旨を示すフラグをセットし、例えば、後述する飾り図柄変動開始処理において、そのフラグがセットされていたら、予告演出を実行するか否かの判定処理および予告演出の種類を決定する処理を実行する。

【0280】

図54は、図42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S706）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～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。

40

【0281】

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を確認する。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を確認する。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。

【0282】

飾り図柄変動開始処理（ステップS801）：飾り図柄および飾り図柄の変動が開始さ

50

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 S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 3 】

飾り図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 4 】

飾り図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

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

【 0 2 8 7 】

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

【 0 2 8 8 】

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

【 0 2 8 9 】

図 5 5 は、図 5 4 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 S 8 0 0）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 CPU 1 0 1 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を確認する（ステップ S 8 1 1）。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 S 8 1 2）。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 S 8 0 1）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 3）。

【 0 2 9 0 】

図 5 6 および図 5 7 は、図 5 4 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 S 8 0 1）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 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを示すデータを読み出す（ステップ S 8 1 4）。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、はずれとすることに決定されているか否かを確認する（ステップ S 8 1 5）。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。なお、はずれであるか否かを、受信した変動パターンコマンドによって判定してもよい。はずれとすることに決定されている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 8 1 7

10

20

30

40

50

）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されていたデータによって判定される。

【0291】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチにならない飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップS819）。ステップS819の処理では、図47（A）に示された最終停止図柄決定テーブル160Aを使用テーブルとして選択する。次いで、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することによって左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図47（B）に示された最終停止図柄決定テーブル160Bを使用テーブルとして選択する。続いて、第2最終停止図柄決定用乱数SR1-2の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-2の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することによって右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。また、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組み合わせにもとづいて、図48に示された左右出目判定テーブル161を参照することによって、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図47（C）に示された最終停止図柄決定テーブル160Cを使用テーブルとして選択する。また、第3最終停止図柄決定用乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値と左右出目タイプDC1-1ともとづいて、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することによって中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。そして、ステップS821に移行する。

10

20

【0292】

ステップS817の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用CPU101は、リーチの組み合わせを構成する飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップS818）。ステップS818の処理では、図49（A）に示された最終停止図柄決定テーブル162Aを使用テーブルとして選択する。また、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することによって左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図49（B）に示された最終停止図柄決定テーブル162Bを使用テーブルとして選択する。また、第3最終停止図柄決定用乱数SR1-3の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-3の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することによって左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄との図柄差を決定する。演出制御用CPU101は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄を決定する。

30

【0293】

以上のように、ステップS818の処理では、演出制御用CPU101は、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」および「右」の図柄表示エリア9L、9Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄を決定する。次いで、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9Cにおける中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄を決定する。そして、ステップS821に移行する。

40

【0294】

はずれとすることに決定されていない場合には（ステップS815）、演出制御用CPU101は、最終停止図柄としての大当り図柄を決定する（ステップS816）。具体的には、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1を抽出し、第1最終停止図柄決定用乱数SR1-1にもとづいて左中右の飾り図柄の停止図柄を決定する。その際に、確変大当りと

50

しない（通常大当たりとする）ことに決定されている場合には、図 50 に示す最終停止図柄決定テーブル 163A における通常大当たり時のテーブルに設定されている判定値と停止図柄決定用乱数 SR6 とを比較し、一致した判定値に対応する左中右停止図柄 FZ3 - 1、FZ3 - 2、FZ3 - 3 とすることに決定する。また、確変大当たりとすることに決定されている場合には、図 50 に示す最終停止図柄決定テーブル 163A における確変大当たり時のテーブルに設定されている判定値と停止図柄決定用乱数 SR6 とを比較し、一致した判定値に対応する左中右停止図柄 FZ3 - 1、FZ3 - 2、FZ3 - 3 とすることに決定する。そして、ステップ S821 に移行する。

【0295】

ステップ S821 では、演出制御用 CPU101 は、特定効果音出力待ちフラグ（図 53 におけるステップ S677 参照）がセットされているか否か確認する。セットされている場合には、特定効果音出力待ちフラグをリセットするとともに、特定効果音を出力する制御を行う（ステップ S822）。すなわち、音声出力基板 70 に、特定効果音を指定する音番号データを出力する。

【0296】

また、演出制御用 CPU101 は、予告決定済みフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S823）。予告決定済みフラグがセットされていない場合には、ステップ S829 に移行する。

【0297】

予告決定済みフラグがセットされている場合には、予告演出（特定演出）の実行時期が大当たり変動時であると決定されているか否か確認する（ステップ S824）。実行時期が大当たり変動時でないと決定されている場合、すなわち、次回の変動時（この時点では、これから実行しようとする変動の変動時に相当する。）と決定されている場合には、ステップ S826 に移行する。実行時期が大当たり変動時であると決定されている場合には、開始しようとしている変動の表示結果が大当たり図柄であるか否か確認する（ステップ S825）。なお、演出制御用 CPU101 は、開始しようとしている変動の表示結果が大当たり図柄であるか否かを、例えば、受信している表示結果特定コマンドによって判定するが、受信した変動パターンコマンドによって判定してもよい。

【0298】

開始しようとしている変動の表示結果が大当たり図柄でない場合には、ステップ S829 に移行する。開始しようとしている変動の表示結果が大当たり図柄である場合には、予告決定済みフラグをリセットし（ステップ S826）、ボタン演出開始待ちタイマに、操作ボタン演出開始（具体的には、操作ボタン 150 の操作を促す画像 9e を表示するタイミング）までの時間に相当する値をセットする（ステップ S827）。そして、操作ボタン演出を実行することを示すボタン演出決定フラグをセットし（ステップ S828）、ステップ S829 に移行する。

【0299】

なお、この実施の形態では、飾り図柄の変動開始時から、ボタン演出開始待ちタイマがタイムアウトするまでの所定期間が経過したらボタン演出の実行を可能にするが、飾り図柄の変動開始時に、図 27（C）や図 28（C）に例示されたボタン操作可能画面を演出表示装置 9 に表示してボタン演出の実行を可能にしてもよい。そのように制御する場合には、例えば、後述するボタン演出開始前処理が最初に行われたときにボタン演出開始待ちタイマが直ちにタイムアウトするように、ステップ S827 の処理でボタン演出開始待ちタイマに「1」をセットする。または、ステップ S827 の処理に代えて、後述するボタン演出開始前処理におけるステップ S683～S685 の処理を実行し、飾り図柄変動中処理ではボタン演出開始前処理を実行しないようにする。

【0300】

ステップ S829 では、演出制御用 CPU101 は、遊技状態が高確率状態であるか否か確認する（ステップ S829）。具体的には、高確率状態フラグがセットされているか否か確認する。高確率状態でない場合には、第 1 効果音に応じた音番号データを音声出力

10

20

30

40

50

基板 70 に出力する。音声出力基板 70 における音声合成用 IC 703 は、第 1 効果音に応じた音番号データを入力すると、音声データ ROM 704 に格納されている第 1 効果音の最初から音演出が開始されるように、第 1 効果音の最初のデータから再生を開始する。

【0301】

遊技状態が高確率状態である場合には、第 1 効果音に応じた音番号データを音声出力基板 70 に出力することはない。よって、継続した音演出が実行される。すなわち、出力される音が楽曲であれば、楽曲がとぎれることはない。

【0302】

また、演出制御用 CPU 101 は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S831）。

10

【0303】

図 58 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 CPU 101 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU 101 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およびランプ制御実行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（飾り図柄の表示態様の他に演出表示装置 9 の表示画面における飾り図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で飾り図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データに設定されている態様で発光体の点滅を制御する。

20

【0304】

図 58 に示すプロセステーブルは、各演出制御パターンに応じて用意されている。また、プロセステーブルは、予告演出のパターンにも応じて用意されている。

【0305】

30

図 59 は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。図 59 に示すように、演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って演出制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置 9 や LED 等の発光体を制御する処理を繰り返すことによって、1 回の飾り図柄の変動中の演出が実現される。なお、この実施の形態では、飾り図柄の変動に關わる画像データは、プロセステーブルには設定されていない。また、音演出に關わる音番号データは、プロセステーブルには設定されていない。

【0306】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における ROM には、図 60 に示す図柄変動制御パターンテーブル 180 が記憶されている。図 60 に示す図柄変動制御パターンテーブル 180 には、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、リーチ演出における演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータが、変動パターンに応じて格納されている。具体的には、図柄変動制御パターンには、図 58 に示すプロセステーブルが設定されている。

40

【0307】

図 57 に示すステップ S832 において、演出制御用 CPU 101 は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブル 180 に格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択し、選択した図柄変動制御パターンに対応するプロセステーブルを選択する。

50

【0308】

演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスタ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS833）。また、プロセスタ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）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）の制御を実行する（ステップS834、S835）。すなわち、表示制御実行データに従って、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（飾り図柄を含む。）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。

【0309】

そして、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S837）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（ステップS838）。なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU101は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDP109がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。その後、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S839）。

【0310】

なお、演出制御用CPU101は、画像データをVRAMの所定領域に書き込む場合に、実際には、例えば、Vブランク割込にもとづくVブランク割込処理で画像データをVRAMに書き込む制御を行う。従って、演出制御用CPU101は、RAMの所定領域にVRAMに書き込むデータを一時保存し、Vブランク割込処理でRAMの所定領域のデータをVRAMに書き込む制御を行う。Vブランク割込は、演出表示装置9に供給される垂直同期信号の周期と同周期でVDP109が発生する割込である。例えば、演出表示装置9の画面変更周波数（フレーム周波数）が30Hzである場合にはVブランク割込の発生周期は33.3msであり、フレーム周波数が60Hzである場合にはVブランク割込の発生周期は16.7msである。この例では、Vブランク割込処理でVRAMにデータを書き込むが、他の処理において、VRAMにデータを書き込むようにしてもよい。他の処理は、例えば、演出制御用が内蔵するタイマにもとづくタイマ割込や、飾り図柄変動中処理である。なお、他の処理においてVRAMにデータを書き込む処理を実行する場合には、例えば定期的に、実行周期とVブランク割込の周期との同期を取るための処理を実行することが好ましい。

【0311】

図61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、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップS840A、S840B、S840C）。また、リーチ開始タイマが動作中であれば、リーチ開始タイマの値を-1する（ステップS840D）。また、演出制御用CPU101は、特定演出（ボタン演出ともいう。）を実行することが決定されていることを示すボタン演出決定フラグがセットされている場合には（ステップS841）、ボタン演出開始前処理を実行する（ステップS842）。また、操作ボタン演出の実行中の期間であることを示す有効期間フラグがセットされている場合には（ステップS843）、ボタン演出処理を実行する（ステップS844）。

【0312】

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S845）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスタデータの切替を行う（ステップS846）。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S847）。また、その次に設定されている表示制御実

10

20

30

40

50

行データおよびランプ制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS 8 4 8）。

【0 3 1 3】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップS 8 4 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切替時点から3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップS 8 5 0）。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動制御が実現される。VDP 1 0 9は、所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップS 8 5 1）。

10

【0 3 1 4】

また、リーチ開始タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 5 2）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 8の処理で決定されたリーチ図柄（大当たりとしない場合）、またはステップS 8 1 6の処理で決定された大当たり図柄にもとづくリーチ図柄（大当たりとする場合のリーチ図柄：左右図柄が一致する飾り図柄の組み合わせ）を演出表示装置9における「左」の図柄表示エリア（図柄表示ライン）および「右」の図柄表示エリア（図柄表示ライン）に停止表示させる制御を行う（ステップS 8 5 3）。具体的には、リーチ図柄の画像データをVRAMの所定領域に書き込む。リーチ演出の種類に応じた音番号データを音声出力基板7 0の音声合成用IC 7 0 3に出力する（ステップS 8 5 4）。また、音声合成用IC 7 0 3に第2効果音の音番号データを出力したことを示す第2効果音演出フラグをセットする（ステップS 8 5 5）。

20

【0 3 1 5】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS 8 5 6）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 8）。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S 8 5 7）、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S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 8）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、飾り図柄の変動を終了させることができる。なお、飾り図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、図5 8に例示されたプロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の変動時間に相当する。よって、ステップS 8 4 3の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データおよびランプ制御実行データ）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

30

40

【0 3 1 6】

図6 2は、ステップS 8 4 2のボタン演出開始前処理を示すフローチャートである。ボタン演出開始前処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、ボタン演出開始待ちタイマの値を- 1する（ステップS 6 8 1）。そして、ボタン演出開始待ちタイマがタイムアウト（値が0になる）した場合には（ステップS 6 8 2）、図2 7（C）や図2 8（C）に例示されたボタン操作可能画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 8 3）。また、有効期間タイマに、操作ボタン1 5 0の操作を有効にする期間（具体的には、操作ボタン1 5 0からの操作信号の入力の有無を確認する期間）に相当する値をセットする（ステップS 6 8 4）。そして、有効期間フラグをセットする（ステップS 6 8 5）。

50

【0317】

図63は、ステップS844のボタン演出処理を示すフローチャートである。ボタン演出処理において、演出制御用CPU101は、操作ボタン150に対する操作があったか否か確認する(ステップS691)。すなわち、操作ボタン150から操作信号が出力されたか否か確認する。操作ボタン150に対する操作があった場合には、RAMに記憶されている種類のキャラクタ画像(キャラクタ画像Aまたはキャラクタ画像B:図27および図28参照)を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS692)。そして、ステップS693に移行する。

【0318】

操作ボタン150に対する操作がない場合には、有効期間タイマの値を-1する(ステップS693)。そして、有効期間タイマがタイムアウト(値が0になる)した場合には(ステップS694)、キャラクタ画像を演出表示装置9に表示しているときには(ステップS692参照)、演出表示装置9に表示されているキャラクタ画像を消去する制御を行う(ステップS695)。

【0319】

図64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、まず、演出制御用CPU101は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS860)。停止図柄表示フラグがセットされているれば、ステップS867に移行する。この実施の形態では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS866の処理で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS861、S862の飾り図柄の停止図柄を表示する処理等を実行することなく、ステップS867に移行する。

【0320】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS861)。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄(はずれ図柄または大当り図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップS862)。

【0321】

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

【0322】

ステップS862の処理で大当り表示図柄を表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS863)、第2効果音による演出を終了させるために第2効果音演出フラグをリセットし(ステップS864)、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S865)。

【0323】

なお、ステップS864の処理を実行するときに、低確率状態では、演出制御用CPU101は、第1効果音の最初の部分からの出力が開始されるように、音声出力基板70に第1効果音の開始を示す音番号データ1を出力するとともに、第1効果音出力中フラグをセットする。

【0324】

ステップS862の処理で大当り図柄を停止表示した場合には、演出制御用CPU10

10

20

30

40

50

1 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 8 6 6）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 6 7）。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップ S 8 6 8）、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 S 8 6 9）。

【0325】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 7 0）、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）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）の制御を実行する（ステップ S 8 7 1）。また、ファンファーレ演出に応じた音番号データを音声出力基板 7 0 に出力する（ステップ S 8 7 2）。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 S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 7 3）。

【0326】

図 6 5 は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理（エンディング演出）において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り終了演出期間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 9 7 0）。大当り終了演出期間タイマの値が 0 になった場合には、第 2 効果音による演出を終了させるために第 2 効果音演出フラグをリセットし（ステップ S 9 7 6）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 9 7 7）。なお、大当り終了演出期間タイマには、最終ラウンドについてのラウンド中処理において、エンディング演出の期間に相当する値が設定されている。

【0327】

大当り終了演出期間タイマの値が 0 になっていない場合には、プロセスタイマの値を 1 減算する（ステップ S 9 7 2）。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 9 7 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する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 S 9 7 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ S 9 7 5）。

【0328】

なお、エンディング演出においても、エンディング演出に対応した音演出が実行されている。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、エンディング演出の開始時に、エンディング演出に応じた音番号データを、音声出力基板 7 0 の音声合成用 IC 7 0 3 に出力している。また、大当り遊技中においても、大当り遊技に対応した音演出が実行されている。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当り遊技の開始時に、大当り遊技に応じた音番号データを、音声出力基板 7 0 の音声合成用 IC 7 0 3 に出力している。なお、大当り遊技中において 1 種類の第 2 の種類の演出音による音演出が継続して実行されてもよいが、大当り遊技における各ラウンド毎に、また、各ラウンド間（ラウンドインターバル）毎に、異なる第 2 の種類の演出音による音演出が実行されるようにしてもよい。

【0329】

図 6 6 は、ステップ S 7 0 7（図 4 2 参照）の効果音制御処理を示すフローチャートである。効果音制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 効果音の出力中であることを示す第 1 効果音出力中フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 7 6 1）。第 1 効果音出力中フラグがセットされていない場合には、ステップ S 7 6 5 に移行する。

【0330】

10

20

30

40

50

第 1 効果音出力中フラグがセットされている場合には、音声合成用 I C 7 0 3 に第 2 効果音の音番号データを出力したことを示すフラグである第 2 効果音演出フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 7 6 2）。第 2 効果音演出フラグがセットされていない場合には、ステップ S 7 8 0 に移行する。第 2 効果音演出フラグがセットされている場合には、第 1 効果音出力中フラグをリセットするとともに、第 2 効果音の出力中であることを示す第 2 効果音出力中フラグをセットする（ステップ S 7 6 3）。なお、第 2 効果音演出フラグは、音声合成用 I C 7 0 3 に第 2 効果音の音番号データを出力したときにセットされるが、第 2 効果音の出力が継続している状態では、セット状態のままである。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 7 6 5 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 効果音出力中フラグがセットされているか否か確認する。第 2 効果音出力中フラグがセットされていない場合には、ステップ S 7 7 1 移行する。

【 0 3 3 2 】

第 2 効果音出力中フラグがセットされている場合には、第 2 効果音演出フラグがリセットされたか否か確認する（ステップ S 7 6 6）。なお、第 2 効果音演出フラグは、演出制御プロセス処理において第 2 効果音による演出を終了するときにリセットされる（図 6 4 におけるステップ S 8 6 4、図 6 5 におけるステップ S 9 7 6 参照）。

【 0 3 3 3 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 効果音演出フラグがリセットされたことを確認した場合には、第 2 効果音出力中フラグをリセットするとともに、第 1 効果音の出力中であることを示す第 1 効果音出力中フラグをセットする（ステップ S 7 6 7）。そして、遊技状態が確変状態であれば（高確率状態フラグがセットされていれば）、第 1 効果音の再開（継続）に対応する音番号データ 2（図 2 2 参照）を音声合成用 I C 7 0 3 に出力する（ステップ S 7 6 8，S 7 6 9）。確変状態でなければ、第 1 効果音の開始（楽曲等の最初から出力）に対応する音番号データ 1（図 2 2 参照）を音声合成用 I C 7 0 3 に出力する（ステップ S 7 7 0）。音声合成用 I C 7 0 3 は、第 1 効果音に対応する音番号データを入力すると、第 2 効果音の出力を停止するとともに、演出制御用 C P U 1 0 1 から入力された音番号データに対応する第 1 効果音の出力を開始する。すなわち、第 1 効果音の出力が再開される。なお、この実施の形態では、音声合成用 I C 7 0 3 は、第 1 効果音の開始に対応する音番号データ 1 を入力すると、第 1 効果音としての楽曲等の最初から再生を行う。すなわち、図 2 3 に示された 1 バイト目の P C M データを用いて再生処理を開始する。また、第 1 効果音の再開に対応する音番号データ 2 を入力すると、第 1 効果音としての楽曲等の中断箇所から再生を行う。中断箇所は、第 2 効果音の開始に起因して出力が中断された箇所である。なお、ステップ S 7 6 9 の処理で、保留記憶数が 0 でないことを条件に第 1 効果音を再開させるようにしてもよいし、ステップ S 7 6 9 の処理で第 1 効果音の開始に対応する音番号データ 1 を出力してもよい。

【 0 3 3 4 】

ステップ S 7 7 1 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から保留記憶数指定コマンド（図 2 0 参照）を受信したか否か確認する。保留記憶数指定コマンドを受信したことを確認した場合には、第 1 効果音に対応する音番号データ 1 を音声合成用 I C 7 0 3 に出力し（ステップ S 7 7 2）、第 1 効果音出力中フラグをセットする（ステップ S 7 7 3）。

【 0 3 3 5 】

音声合成用 I C 7 0 3 は、第 1 効果音の開始に対応する音番号データを入力すると第 1 効果音の出力を開始するので、ステップ S 7 6 1，S 7 6 5，S 7 7 1，S 7 7 2 の処理によって、第 1 効果音も第 2 効果音も出力されていない状況において、保留記憶が生ずると、第 1 効果音の出力が開始されることになる。すなわち、遊技者が遊技球を用いて遊技を開始したことが検知されると、第 1 効果音の出力が開始される。

【 0 3 3 6 】

なお、この実施の形態では、遊技者が遊技球を用いて遊技を開始したことを、保留記憶

10

20

30

40

50

が生じたこと（すなわち、始動入賞があったこと）を検知することによって確認するが、他の方法によって、遊技者が遊技球を用いて遊技を開始したことを検知するようにしてもよい。例えば、遊技球を発射する発射モータの駆動が開始されたときに、遊技者が遊技球を用いて遊技を開始したと判定したり、打球操作ハンドル（操作ノブ）5への接触があったときに、遊技者が遊技球を用いて遊技を開始したと判定したりしてもよい。

【0337】

また、この実施の形態では、長期間に亘って飾り図柄の変動が開始されない場合には第1効果音が継続（ただし、最終部分まで出力されたら先頭部分に戻る。）するが、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定時間以上変動パターンコマンドを受信しない場合には、第1効果音の継続を止めるようにしてもよい。また、飾り図柄の変動が終了したら保留記憶数が0であることを条件に直ちに第1効果音の継続を止めるようにしてもよい。

10

【0338】

以上に説明したように、この実施の形態では、始動入賞が生じたときに、その始動入賞にもとづく飾り図柄の変動の表示結果が大当り図柄になるか否か（すなわち、大当りになるか否か）判定し、大当りになると判定した場合には、高い割合で単音の特定効果音を出力する（図51参照）。また、高い割合で特定演出を実行する（図52参照）。よって、特定効果音や特定演出によって、遊技者に、大当りの発生を、実際に大当りが発生する時点よりも前の時点において予告的に報知することができることになる。

【0339】

20

また、特定効果音は単音であるから、特定効果音を出力した遊技機で遊技を行っている遊技者だけでなく、その遊技機の近傍に設置されている遊技機で遊技を行っている遊技者も、自身が遊技を行っている遊技機において何らかの事象が生じたと感ずる可能性がある。すなわち、特定効果音によって、他の遊技機で遊技を行っている遊技者にも遊技の興趣を与えることができる。

【0340】

そして、実際に特定効果音を出力した遊技機では、その後に高い割合で特定演出が実行されるので、遊技者は、自身が遊技を行っている遊技機から特定効果音が出力されたことを認識できるとともに、大当りが発生する可能性が高いことを確実に認識することができる。なお、この実施の形態では、特定効果音を出力するときに、演出表示装置9の表示やランプ、LEDによる演出を伴わせなかったが、それらによる演出を同時に実行してもよい。そのようにした場合でも、実際に特定効果音を出力した遊技機と、その遊技機の近傍に設置されている複数の遊技機とのうちのいずれにおいて特定効果音が出力されたのかを各遊技者が把握しづらくなるという効果に変わりはない。また、特定効果音の出力後に特定演出としての予告演出（演出表示装置9の表示やランプ、LEDや音演出による。）を実行するが、特定効果音の出力のみを行うようにしてもよい。そのようにする場合には、実際に特定効果音を出力した遊技機と、その遊技機の近傍に設置されている複数の遊技機とのうちのいずれにおいて特定効果音が出力されたのかを各遊技者がより把握しづらくなる。

30

【0341】

40

図67は、変形例1における演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御用CPU101が実行するボタン演出処理を示すフローチャートである。変形例1では、ボタン演出処理において、演出制御用CPU101は、操作ボタン150に対する操作があったことを確認すると、すなわち、操作ボタン150から操作信号が出力されたかことを確認すると（ステップS691）、操作回数カウンタの値を+1する（ステップS691A）。

【0342】

そして、操作回数カウンタの値があらかじめ定められている第1規定値に達すると（ステップS691B）、演出表示装置9に、さらにボタン操作を促す画像（例えば、「もっと押せ」の文字画像）を表示する制御を行う（ステップS691C）。

50

【 0 3 4 3 】

また、操作回数カウンタの値があらかじめ定められている第 2 規定値（第 1 規定値よりも大きい値）に達すると（ステップ S 6 9 1 D）、R A M に記憶されている種類のキャラクタ画像（キャラクタ画像 A またはキャラクタ画像 B：図 2 7 および図 2 8 参照）を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 6 9 2）。

【 0 3 4 4 】

その他の処理は、上記の実施の形態の場合と同じである。

【 0 3 4 5 】

上記の実施の形態では、操作ボタン 1 5 0 が押下されると直ちにキャラクタ画像が表示されて特定演出（予告演出）が開始されたが、変形例 1 では、操作ボタン 1 5 0 が所定回（第 2 規定値）押下されると、特定演出が開始される。上記の実施の形態の場合に比べて、遊技者が、より多くの回数のボタン操作を行わないと特定演出が開始されないの、遊技者の演出に対する興味をより強くさせることができる。また、特定演出（予告演出）が開始される前に、さらにボタン操作を促す画像が表示されるので、遊技者のボタン演出に対する参加意欲をより高めることができる。

【 0 3 4 6 】

上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、実際に大当たりとするか否か決定する前の時期であって、始動入賞があったときに、その始動入賞にもとづいて大当たりが発生するか否かを判定する入賞時判定処理を実行したが、始動入賞にもとづいて大当たりが発生するか否かを、実際に大当たりとするか否か決定する前の時期における他のタイミングで実行するようにしてもよい。

【 0 3 4 7 】

図 6 8 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、始動入賞にもとづいて大当たりが発生するか否かを変動開始時に実行するように構成された変形例 2 におけ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 6 8 に示す例では、図 2 0 に示されたコマンド C 1 0 0（H）、C 1 0 1（H）、C 1 0 2（H）が、それぞれ、変動開始時判定はずれ指定コマンド（変動開始時の判定結果にもとづくはずれ指定の演出制御コマンド）、変動開始時判定通常大当たり指定コマンド（変動開始時の判定結果にもとづく通常大当たり入賞指定の演出制御コマンド）、変動開始時判定確変大当たり指定コマンド（変動開始時の判定結果にもとづく確変大当たり入賞指定の演出制御コマンド）と規定されている。

【 0 3 4 8 】

図 6 9 は、変形例 2 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の C P U 5 6 が実行する特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例 2 では、特別図柄通常処理において、C P U 5 6 は、保留記憶数が 0 でない場合に、変動開始時判定処理を実行する（ステップ S 5 2 A）。その他の処理は上記の実施の形態の場合と同様である。なお、ステップ S 5 2 A で実行される変動開始時判定処理において、大当たりになることを示す判定結果コマンドを送信する場合に何番目の保留記憶に対応するのかを特定可能な情報をコマンドに含めることが望ましい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば、判定結果コマンドで特定効果音の出力が指示されたときに、特定効果音を出力する前に大当たりが発生する異なると判定した場合には、特定効果音を出力しないように制御する。

【 0 3 4 9 】

変動開始時判定処理において、C P U 5 6 は、全ての保留記憶について、ステップ S 2 2 1 ~ S 2 3 0（図 3 1 参照）の処理を実行する。ただし、入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当たり指定コマンドおよび入賞時判定確変大当たり指定コマンドに代えて、変動開始時判定はずれ指定コマンド、変動開始時判定通常大当たり指定コマンドおよび変動開始時判定確変大当たり指定コマンドを送信する。また、複数の保留記憶について大当たりになることが判定された場合には、1 回だけ、変動開始時判定通常大当たり指定コマンドまたは変動開始時判定確変大当たり指定コマンドを送信する。全ての保留記憶についてはずれになることが判定された場合には、1 回だけ、入賞時判定はずれ指定コマンドを送信す

る。

【 0 3 5 0 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、上記の実施の形態の場合と同様に動作する。ただし、入賞時判定はずれ指定コマンド、入賞時判定通常大当り指定コマンド、入賞時判定確変大当り指定コマンドのそれぞれを受信したときに実行された処理は、変動開始時判定はずれ指定コマンド、変動開始時判定通常大当り指定コマンド、変動開始時判定確変大当り指定コマンドを受信したときに実行される。

【 0 3 5 1 】

実施の形態 2 .

上記の実施の形態（実施の形態 1）では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が特定効果音を出力するか否かと出力時期を決定するとともに、特定演出の演出態様を決定したが、第 2 の実施の形態（実施の形態 2）では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、それらを決定し、決定結果を示す演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 3 5 2 】

図 7 0 は、第 2 の実施の形態におけ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 7 0 に示す例では、図 2 0 に示されたコマンド C 1 0 0（H）、C 1 0 1（H）、C 1 0 2（H）は使用されない。

【 0 3 5 3 】

また、図 7 0 に示す例では、特定効果音を直ちに出力することを示す特定効果音即時出力指定コマンド（C 4 0 0（H））、変動開始時に特定効果音を出力することを示す変動開始時特定効果音出力指定コマンド（C 4 0 1（H））、次回の変動でキャラクタ A 演出を実行することを示す次変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 1（H））、次回の変動でキャラクタ B 演出を実行することを示す次変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 2（H））、大当り変動でキャラクタ A 演出を実行することを示す大当り変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 3（H））、大当り変動でキャラクタ B 演出を実行することを示す大当り変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 4（H））が使用される。

【 0 3 5 4 】

図 7 1 は、第 2 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 5 6 0 の CPU 5 6 が実行する入賞時判定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、CPU 5 6 は、入賞時判定処理において、予告判定処理も実行する（ステップ S 2 4 0）。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 2 4 0 の予告判定処理において、CPU 5 6 は、第 1 の実施の形態における図 5 3 に示された予告判定処理と同様の処理を実行する。ただし、ステップ S 6 7 9 の保存処理に代えて、決定結果にもとづいて、特定効果音即時出力指定コマンド（C 4 0 0（H））または変動開始時特定効果音出力指定コマンド（C 4 0 1（H））を送信したり、次変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 1（H））、次変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 2（H））、大当り変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 3（H））または大当り変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 4（H））を送信する制御を行う。

【 0 3 5 6 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、予告判定処理を実行せず、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した特定効果音即時出力指定コマンド（C 4 0 0（H））または変動開始時特定効果音出力指定コマンド（C 4 0 1（H））に従って特定効果音を出力する。また、次変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 1（H））、次変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 2（H））、大当り変動時キャラクタ A 演出指定コマンド（C 5 0 3（H））または大当り変動時キャラクタ B 演出指定コマンド（C 5 0 4（H））に従って特定演出を実行する。

【 0 3 5 7 】

10

20

30

40

50

実施の形態 3 .

第 1 および第 2 の実施の形態では、特定演出（予告演出）として、図 2 7 や図 2 8 に例示したような演出態様の演出が実行されたが、他の演出態様による特定演出を実行してもよい。第 3 の実施の形態（実施の形態 3）では、特定演出として、ステップアップ予告演出を実行する。ステップアップ予告演出とは、1 回の飾り図柄の変動表示（変動表示）中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ（LED を含む）、可動物等による）が複数段階に変化するような予告のことである。一般には、変化する回数（ステップ数）が多いほど、大当りの信頼度が高くなる。この実施の形態では、予告の対象になるのは、大当りであるが、確変大当りやリーチ等を予告の対象にしてもよい。

10

【0358】

図 7 2 は、第 1 ステップアップ予告における各予告演出の内容と第 2 ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第 1 ステップアップ予告（右側のステップアップ予告）は、5 つの予告演出（予告演出 A、予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D、予告演出 E）で構成されている。図 7 2 に示すように、予告演出 A として、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域において人のキャラクタ A が画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出 B として、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域において人のキャラクタ B が画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出 C として、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域において人のキャラクタ C が画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出 D として、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域においてキャラクタ A、B、C が同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出 E として、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域においてキャラクタ A、B、C が集合しているところに大きな人のキャラクタ D が画面右から登場する演出が行われる。

20

【0359】

また、第 2 ステップアップ予告（左側のステップアップ予告）は、3 つの予告演出（予告演出 X、予告演出 Y、予告演出 Z）で構成されている。図 7 2 に示すように、予告演出 X として、演出表示装置 9 の表示画面の背景においてかぶと虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出 Y として、演出表示装置 9 の表示画面の背景においてかぶと虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出 Z として、背景が演出表示装置 9 の表示画面の全領域まで拡大することに伴って、気が拡大するとともにかぶと虫のキャラクタも拡大する演出が行われる。

30

【0360】

図 7 3 は、第 1 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第 1 ステップアップ予告では、最大で 5 ステップの予告演出を実行可能である。図 7 3 に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において、木の画像 2 0 0 が背景画像として表示されている。左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、左中右の飾り図柄が停止した状態から（図 7 3（a））、開始条件が成立すると、全ての飾り図柄の変動が開始された後、飾り図柄が高速変動される。そして、第 1 ステップアップ予告の開始タイミングになると、演出表示装置 9 の表示画面の下部領域において、第 1 ステップアップ予告における予告演出 A（ステップ（A））としてキャラクタ A の画像 2 1 0 が画面右から移動するように表示される（図 7 3（b））。その後、ステップアップ予告の変化タイミングになると、第 1 ステップアップ予告における予告演出 B（ステップ（B））としてキャラクタ B の画像 2 1 1 が画面右から移動するように表示される（図 7 3（c））。さらに、次のステップアップ予告の変化タイミングになると、第 1 ステップアップ予告における予告演出 C（ステップ（C））としてキャラクタ C の画像 2 1 2 が画面移動するように表示される（図 7 3（d））。

40

【0361】

さらに、左図柄（この例では「7」）が停止した後に、第 1 ステップアップ予告における予告演出 D（ステップ（D））としてキャラクタ A の画像 2 1 0、キャラクタ B の画像

50

2 1 1 およびキャラクタ C の画像 2 1 2 が同時に画面左から移動するように表示される (図 7 3 (e)) 。その後、右図柄 (「この例では 7 」) が停止してリーチが発生した後、第 1 ステップアップ予告における予告演出 E (ステップ (E)) として大きな人のキャラクタ D の画像 2 1 3 が画面左から移動するように表示される (図 7 3 (f)) 。その結果、4 つのキャラクタが中央に集合した状態になり、その後のリーチ演出を実行するために、中央に集合した各キャラクタの表示が消去される。

【 0 3 6 2 】

次に、第 2 ステップアップ予告の具体例を説明する。図 7 4 および図 7 5 は、第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。第 2 ステップアップ予告では最大で 3 ステップの予告演出を実行可能である。図 7 4 および図 7 5 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、左中右の飾り図柄が停止した状態から (図 7 4 (a)) 、開始条件が成立すると、全ての飾り図柄の変動が開始された後、飾り図柄が高速変動される。そして、第 2 ステップアップ予告の開始タイミングになると、演出表示装置 9 に、第 2 ステップアップ予告における予告演出 X (ステップ (X)) としてかぶと虫のキャラクタ画像 2 2 0 が画面右から移動するように表示される (図 7 4 (b)) 。

【 0 3 6 3 】

ステップアップ予告の変化タイミングになると、第 2 ステップアップ予告における予告演出 Y (ステップ (Y)) としてかぶと虫のキャラクタ画像 2 2 0 が背景画像における木の画像 2 0 0 にとまるように表示される (図 7 4 (c)) 。なお、第 2 ステップアップ予告が予告演出 X で終了する場合には、右から飛んできたかぶと虫のキャラクタ画像 2 2 0 は木にとまらずに木の陰 (葉) に隠れるように表示演出が行われる。次のステップの変化タイミングになると、予告演出 Z (ステップ (Z)) として表示画面において木の画像 2 0 0 が拡大表示されるとともにかぶと虫のキャラクタ画像 2 2 0 も拡大表示される (図 7 4 (d)) 。その後、はずれ図柄 (この例では 「 7 4 1 」) が停止表示されるか (図 7 4 (e)) 、またはリーチが発生してリーチ演出が実行されることが示されている (図 7 4 (f)) 。

【 0 3 6 4 】

図 7 6 は、予告演出の一つであるメール予告を示す説明図である。図 7 6 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、左中右の飾り図柄が停止した状態から (図 7 6 (a)) 、開始条件が成立すると、全ての飾り図柄の変動が開始された後、飾り図柄が高速変動される (図 7 6 (b)) 。そして、メール予告の開始タイミングになると、演出表示装置 9 の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容 2 3 0 」と「操作ボタンの表示内容 2 3 1 」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される (図 7 6 (c)) 。すなわち、メールが受信されたような報知が行われるとともに、遊技者は、操作ボタン 1 5 0 の操作が促される。遊技者が操作ボタン 1 5 0 を操作した場合には (操作しない場合に所定期間経過後に) 、メールが開封されたような表示がなされ、メールの中の手紙の表示内容 2 3 2 が表示され、大当りの可能性が予告的に報知される (図 7 6 (d)) 。図 7 6 (d) に示す例では、手紙の表示内容 2 3 2 が「激熱」であると表示され、大当りの可能性が高いことが報知されている。

【 0 3 6 5 】

なお、図 7 6 (d) に例示する表示だけでなく、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くないことを示す「・・・」の表示や、大当りの可能性が「・・・」が表示される場合よりも高いことを示す「チャンス」という表示も行うようにしてもよい。その場合、いずれの表示を行うのかは、例えば、大当りか否か、はずれの場合においてリーチするか否か、またはスーパーリーチとするか否かに応じて判定値の割り振り方が異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数に一致する判定値に対応する演出態様 (この例では表示) を選択すればよい。演出態様設定テーブルの判定値は、大当りにすることに決定されている場合には、はずれにすることに決定されている場合と比べて、「激熱」が選択されやすいように振り分けられている。また、「・・・」の表示が選択されにくいように判定値が振り分けられている。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 6 】

なお、メール予告は、遊技者による操作ボタン 1 5 0 の操作を伴う演出であるが、以下の説明においてステップアップ予告とされている場合には、特に断らない限りメール予告も含むとする。すなわち、特に断らない限り、メール予告をステップアップ予告に含めて説明を行う。

【 0 3 6 7 】

また、特定効果音を出力した後、実行する予告演出を複数種類の予告演出から選択する場合に、メール予告を実行することを選択したときには、特定効果音が出力されている（例えば、特定効果音を出力したときにフラグをセットするように構成した場合、そのフラグがセットされている。）ことを確認したことを条件に、操作ボタン 1 5 0 の操作に応じ

10

【 0 3 6 8 】

図 7 7 は、第 3 の実施の形態における予告演出態様決定テーブル 1 7 2 の構成例を示す説明図である。図 5 2 に示された第 1 の実施の形態における予告演出態様決定テーブル 1 7 2 とは、ステップアップ予告に対して判定値が割り当てられていることが異なっている。

【 0 3 6 9 】

図 7 8 は、第 3 の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が用いる乱数を示す説明図である。図 7 8 に示すように、この実施の形態では、ステップアップ予告演出パターン決定用乱数 S R 4 も使用される。

20

【 0 3 7 0 】

図 7 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M に設定されているステップアップ予告演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップアップ予告演出パターン決定テーブルには、ステップアップ予告演出パターンを示すデータに対応する判定値が設定されている。なお、図 7 9 には判定値の数が示されているが、実際には、判定値そのものがステップアップ予告演出パターン決定テーブルに設定されている。また、ステップアップ予告演出パターン決定テーブルには、入賞時判定の結果がはずれである場合に使用されるテーブルと、入賞時判定の結果が大当たりである場合に使用されるテーブルとがある。

30

【 0 3 7 1 】

ステップアップ予告演出パターン決定テーブルにおいて、例えば、「第 1 ステップアップ予告（ A ）（ B ）」は、ステップ（ B ）までの演出を行い、ステップ（ C ）以降の演出を行わないことを示す。よって、「第 1 ステップアップ予告（ A ）（ B ）（ C ）（ D ）（ E ）」は、第 1 ステップアップ予告における最後のステップの演出まで実行することを示す。また、「第 2 ステップアップ予告（ X ）」は、ステップ（ X ）の演出を行い、ステップ（ Y ）以降の演出を行わないことを示す。よって、「第 2 ステップアップ予告（ X ）（ Y ）（ Z ）」は、第 2 ステップアップ予告における最後のステップの演出まで実行することを示す。

【 0 3 7 2 】

第 3 の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の演出制御用 C P U 1 0 1 は、予告判定処理（図 5 3 参照）において、図 7 7 に示された予告演出態様決定テーブル 1 7 2 を使用するので、ステップアップ予告を実行すると決定する場合がある。ステップアップ予告を実行すると決定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、さらに、ステップアップ予告演出パターン決定用乱数 S R 4 を抽出し、ステップアップ予告演出パターン決定テーブルにおいてステップアップ予告演出パターン決定用乱数 S R 4 の値に一致する判定値に対応するステップアップ予告演出パターンを選択する。そして、選択したステップアップ予告演出パターンを示すデータを R A M に記憶する。

40

【 0 3 7 3 】

図 8 0 は、第 3 の実施の形態における演出制御用 C P U 1 0 1 が実行する飾り図柄変動

50

開始処理の一部を示すフローチャートである。第3の実施の形態では、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出を実行することに決定されている場合には（ステップS823A）、予告開始タイミングまでの時間に相当する値を予告開始タイマに設定する（ステップS823B）。また、予告決定済みフラグをリセットする（ステップS823C）。その他の処理は、図56および図57に示された第1の実施の形態における飾り図柄変動開始処理と同様である。

【0374】

図81および図82は、第3の実施の形態における演出制御プロセス処理の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。第3の実施の形態では、飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、ステップS581～S596の処理も実行する。

10

【0375】

すなわち、ステップS581では、演出制御用CPU101は、予告開始タイマが動作中であるか否かを確認する。動作中であれば、予告開始タイマの値を-1する（ステップS582）。そして、予告開始タイマがタイムアウトしていない場合には、ステップS849に移行する。

【0376】

予告開始タイマがタイムアウトした場合には、演出制御用CPU101は、実行されている予告演出がステップアップ予告（第1ステップアップ予告または第2ステップアップ予告）であるかメール予告であるかを確認する（ステップS584）。演出制御用CPU101は、例えばRAMに記憶されている予告演出パターンによってステップアップ予告であるか否かを確認することができる。ステップアップ予告でない場合、すなわちメール予告である場合には、演出制御用CPU101は、予告演出を開始する制御を行うとともに（ステップS585）、操作ボタン150の押下の有効時間の終了時点を決めるための有効時間タイマに、ボタン操作有効時間に相当する値を設定する（ステップS586）。そして、ステップS849に移行する。予告演出を開始する制御とは、図86（c）に示されたような予告演出の表示を行うための制御である。

20

【0377】

なお、予告開始タイマがタイムアウトする時点は、メール予告の場合には予告開始タイミングであるが、ステップアップ予告の場合には、最初の予告開始タイミングの場合と、2番目以降のステップの開始時点（ステップの切替時点）である場合とがある。

30

【0378】

ステップS584の判定でステップアップ予告であると確認した場合には、演出制御用CPU101は、今回のステップの予告演出を開始する制御を行い（ステップS587）、次のステップがある場合には（ステップS588）、予告演出開始タイマに、次の予告演出開始タイミングまでの時間に相当する値をセットする（ステップS589）。そして、ステップS849に移行する。

【0379】

なお、ステップS587の予告演出を開始する制御とは、ステップアップ予告演出における各ステップにおける予告演出の表示を行うための制御であるが、この実施の形態では、各ステップにおいてキャラクタ画像が移動するような表示演出が実行されるので、そのような表示演出をプロセステーブル（図58参照）を用いて実行するようにしてもよい。その場合には、ステップS587の処理で、ステップアップ予告演出における各ステップにおける予告演出を実現するためのプロセステーブルを選択する。そして、予告演出の実行中では、プロセスタイマがタイムアウトする毎に、次のプロセスデータに従って表示演出等を実行することによって、キャラクタ画像が移動するような表示演出等を実現することができる。

40

【0380】

また、演出制御用CPU101は、有効時間タイマが動作中であれば（ステップS591）、有効時間タイマの値を-1する（ステップS592）。有効時間タイマがタイムア

50

ウトしていない場合には、ステップ S 5 9 5 に移行する。

【 0 3 8 1 】

有効時間タイマがタイムアウトしている場合には（ステップ S 5 9 3 ）、演出表示装置 9 からメール予告の表示を消去する制御を行う（ステップ S 5 9 4 ）。そして、ステップ S 8 4 9 に移行する。なお、ステップ S 5 9 4 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りになる可能性が低いことを報知するような画像を演出表示装置 9 に表示するようにしてもよい。

【 0 3 8 2 】

ステップ S 5 9 5 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、操作ボタン 1 5 0 が押下されたか否か確認する。操作ボタン 1 5 0 が押下されていない場合には、ステップ S 8 4 9 に移行する。操作ボタン 1 5 0 が押下された場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 に、大当りになる可能性を報知するための画像を演出表示装置 9 に表示する（ステップ S 5 9 6 ）。そして、ステップ S 8 4 9 に移行する。

【 0 3 8 3 】

なお、上記の各実施の形態では、特定演出として予告演出を例にしたが、特定演出は予告演出に限られず、他の演出であってもよい。例えば、達成すべき使命（ミッション）を飾り図柄の変動中に遊技者に提示し、所定の期間内にミッションが達成された場合に大当り遊技状態に移行するかのようなミッション演出を特定演出にしてもよい。

【 0 3 8 4 】

また、上記の各実施の形態では、特定効果音は出力期間が極めて短い単音であったが、数秒程度継続するような特定効果音を用いてもよい。

【 0 3 8 5 】

また、上記の各実施の形態では、飾り図柄の変動中における特定効果音の出力時期や特定演出の開始可能時期を特に規定しなかったが、それらを、リーチになる前であることを条件に実行するようにしたり、リーチ演出中であることを条件に実行するようにしてもよい。

【 0 3 8 6 】

また、上記の各実施の形態では、特定演出として予告演出を例にし、ボタン演出によるプレミアム演出は特定演出として実行されたが、ボタン演出によるプレミアム演出を、予告演出以外の演出として実行するようにしてもよい。

【 0 3 8 7 】

一例として、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、飾り図柄の変動中において、常にボタン操作を促す画像（図 2 7（C）や図 2 8（C）参照）を演出表示装置 9 に表示する制御を行い、所定の有効期間に操作ボタン 1 5 0 が操作されたことを検出したら、ボタン演出によるプレミアム演出を開始するようにしてもよい。また、ボタン操作を促す画像（図 2 7（C）や図 2 8（C）参照）を表示しないようにしてもよい。その場合には、ボタン操作を促されていない遊技者が操作ボタン 1 5 0 を押下するとプレミアム演出が開始されるので、ボタン操作を促す画像を表示する場合の興趣とは違った遊技の興趣を生じさせることができる。

【 0 3 8 8 】

また、上記の各実施の形態では、操作ボタン 1 5 0 が押下されたことに応じて操作対応特定演出を実行するようにしたが、操作ボタン 1 5 0 には、遊技者が押圧操作することが可能な押圧操作部 1 5 1 だけでなく、遊技者による回転操作が可能な回転操作部 1 5 2 も設けられているので、回転操作部 1 5 2 に対する回転操作に応じて特定演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 8 9 】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 5 6 0 が他の基板（例えば、図 3 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 に搭載されている回路による機能とランプドラ

10

20

30

40

50

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

10

【産業上の利用可能性】

【0390】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に好適に適用される。

【図面の簡単な説明】

【0391】

20

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】打球供給皿の部分を拡大して示す斜視図である。

【図 3】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図 5】遊技制御用マイクロコンピュータにおける 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】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 7】変動パターンを示す説明図である。

【図 8】変動パターンを示す説明図である。

【図 9】各乱数を示す説明図である。

30

【図 10】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】大当た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 12】大当た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 13】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図 14】リーチ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 15】非リーチ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 16】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 17】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 18】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 19】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

40

【図 20】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 21】音演出の進行の一例を示す説明図である。

【図 22】音番号データと効果音の種類との関係の一例を示す説明図である。

【図 23】音番号データに対応する制御データの一例を示す説明図である。

【図 24】特定予告に関わる遊技制御手段および演出制御手段の制御、演出制御コマンドの送信タイミングおよび演出手段の動作の関係の一例を示すタイミング図である。

【図 25】特定予告に関わる遊技制御手段および演出制御手段の制御、演出制御コマンドの送信タイミングおよび演出手段の動作の関係の一例を示すタイミング図である。

【図 26】特定演出の一例を示すタイミング図である

【図 27】特定演出の具体例を示す説明図である。

50

- 【図 2 8】特定演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】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 3 1】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】大当り判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図 3 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 8】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】演出制御用 C P U 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 4 3】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。 20
- 【図 4 7】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 8】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 9】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 0】最終停止図柄決定テーブルおよび停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 1】特定効果音決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】予告演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 3】予告判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】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 5 6】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 7】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 9】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
- 【図 6 0】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 1】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】ボタン演出開始前処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】ボタン演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 6】効果音制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】ボタン演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 6 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 7 1】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】第 1 ステップアップ予告における各予告演出の内容と第 2 ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。
- 【図 7 3】第 1 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 4】第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。 50

【図 7 5】第 2 ステップアップ予告の具体例を示す説明図である。

【図 7 6】メール予告を示す説明図である。

【図 7 7】予告演出態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 7 8】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。

【図 7 9】ステップアップ予告演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 0】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。

【図 8 1】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

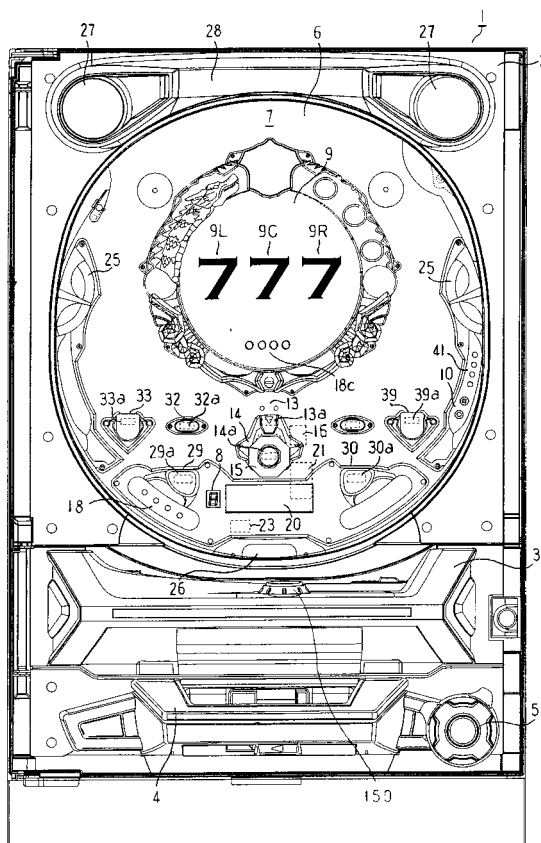
【 0 3 9 2 】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 L , 9 C , 9 R 図柄表示エリア
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 0 9 V D P
- 1 5 0 操作ボタン
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ

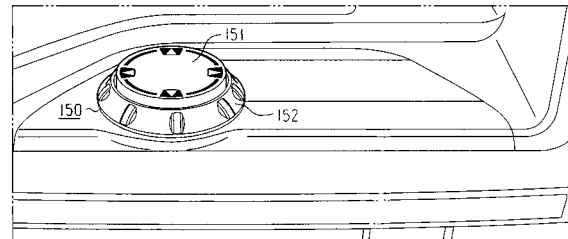
10

20

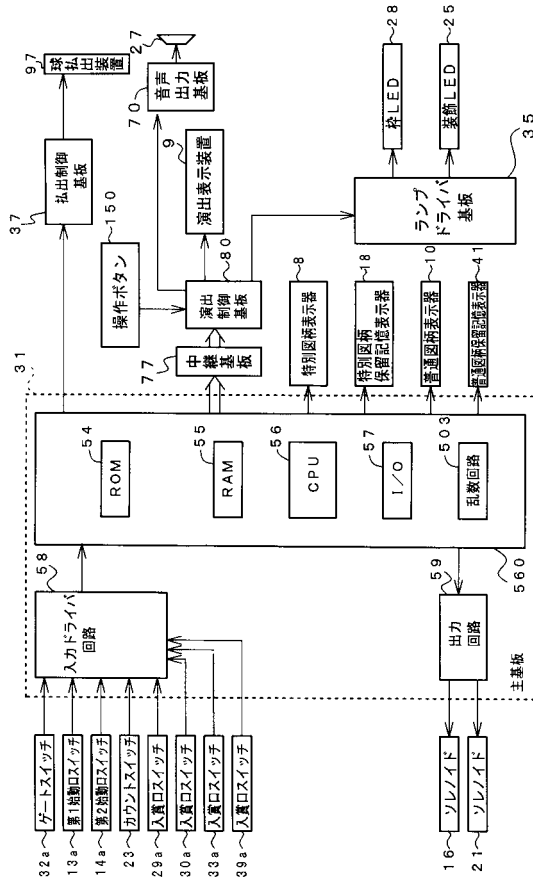
【図 1】



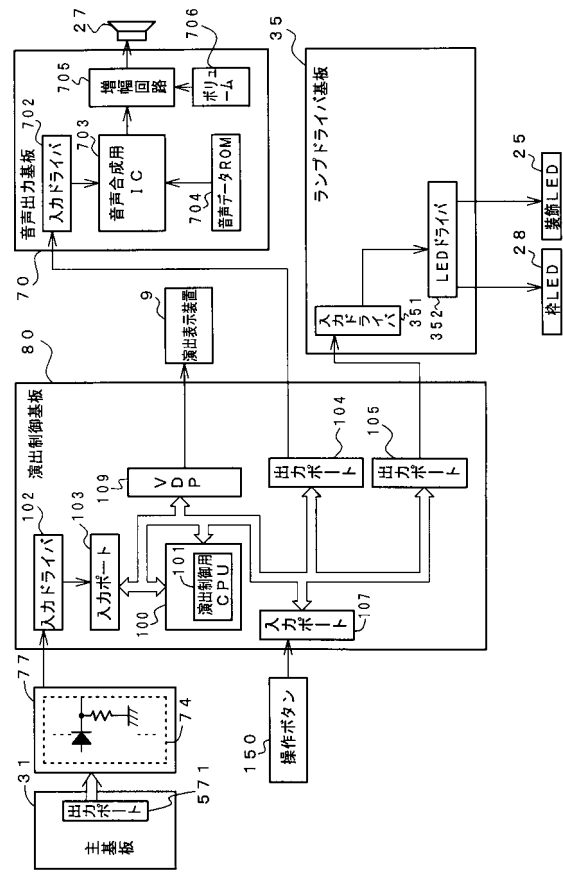
【図 2】



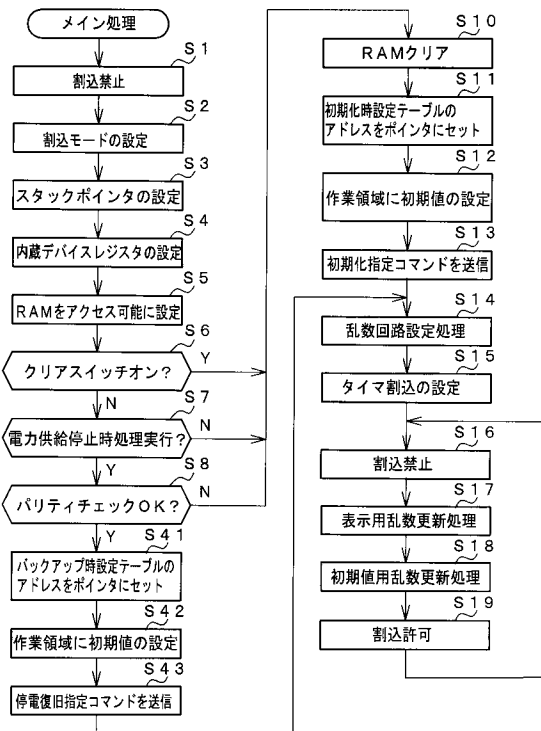
【図 3】



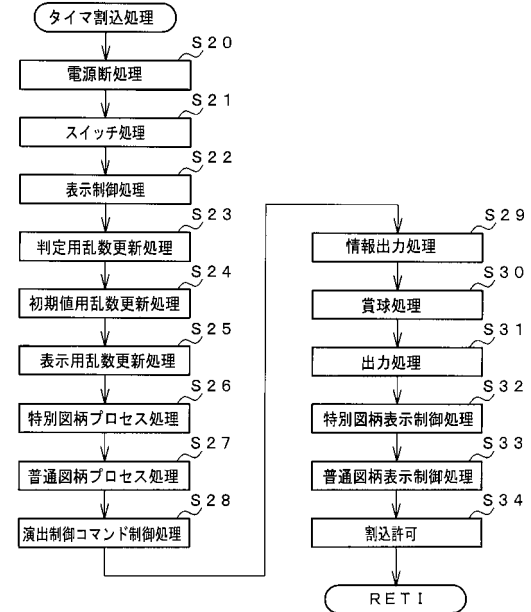
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	特図変動時間(秒)
非リーチ	非リーチPA1-1	非リーチ	5.75
	非リーチPA1-2	非リーチ	3.75
	非リーチPA1-3	非リーチ	1.50
	非リーチPA1-4	非リーチ	8.25
	非リーチPA1-5	非リーチ	16.70
	非リーチPA1-6	非リーチ	10.20
	非リーチPA1-7	非リーチ	9.25
	非リーチPB1-1	非リーチ	3.80
	非リーチPB1-2	非リーチ	0.80
	非リーチPC1-1	非リーチ	3.80
	非リーチPC1-2	非リーチ	0.80
リーチ	ノーマルPA2-1	ノーマル	12.75
	ノーマルPA2-2	ノーマル	15.25
	ノーマルPA2-3	ノーマル	25.50
	ノーマルPA2-4	ノーマル	27.75
	スーパーPA3-1	$\alpha 1$	15.25
	スーパーPA3-2	$\alpha 1$	25.50
	スーパーPA3-3	$\alpha 1$	27.75
	スーパーPA3-4	$\alpha 1$	29.25
	スーパーPA3-5	$\alpha 2$	15.25
	スーパーPA3-6	$\alpha 2$	25.50
	スーパーPA3-7	$\alpha 2$	27.75
	スーパーPA3-8	$\alpha 2$	29.25
	スーパーPB3-1	$\beta 1$	15.25
	スーパーPB3-2	$\beta 1$	25.50
	スーパーPB3-3	$\beta 1$	27.75
	スーパーPB3-4	$\beta 1$	28.25
	スーパーPB3-5	$\beta 1$	29.25
	スーパーPC3-1	ノーマル	15.25
	スーパーPC3-2	ノーマル	25.50
	スーパーPC3-3	$\beta 2$	27.75
	スーパーPC3-4	$\beta 2$	29.25

【図 8】

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	特図変動時間(秒)
大当り	ノーマルPA2-5	ノーマル	13.25
	ノーマルPA2-6	ノーマル	15.75
	ノーマルPA2-7	ノーマル	26.00
	ノーマルPA2-8	ノーマル	28.25
	スーパーPA4-1	$\alpha 1$	13.25
	スーパーPA4-2	$\alpha 1$	15.75
	スーパーPA4-3	$\alpha 1$	26.00
	スーパーPA4-4	$\alpha 1$	28.25
	スーパーPA4-5	$\alpha 2$	13.25
	スーパーPA4-6	$\alpha 2$	15.75
	スーパーPA4-7	$\alpha 2$	26.00
	スーパーPA4-8	$\alpha 2$	28.25
	スーパーPB4-1	$\beta 1$	12.75
	スーパーPB4-2	$\beta 1$	13.25
	スーパーPB4-3	$\beta 1$	15.75
	スーパーPB4-4	$\beta 1$	26.00
	スーパーPB4-5	$\beta 1$	28.25
	スーパーPD1-1	$\beta 2$	26.00
	スーパーPD1-2	$\beta 2$	28.25

【図 9】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 2-1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 2-2	1~239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 3	1~241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 4	1~251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム 6	3~13	ランダム5初回抽決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 10】

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
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1000~1499, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)	
通常大当り	確変大当り
0, 2, 3, 6, 8	1, 4, 5, 7, 9

(B)

【図 11】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常・時短状態)			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
通常	1~74	75~138	139~241

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(通常・時短状態)			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
確変	1~38	39~70	124~241

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態)		
大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2
通常	1~24	25~241

(D) 大当り用変動パターン種別判定テーブル(確変状態)				
大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCB3-1	スーパーCB3-2
確変	1~12	13~70	71~194	195~241

【図 12】

(E) テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するテーブル
通常状態	通常	テーブル132A
	確変	テーブル132B
確変状態	通常	テーブル132C
	確変	テーブル132D
時短状態	通常	テーブル132A
	確変	テーブル132B

【図 13】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0	非リーチHA1-1 1~204	リーチHA2-1 205~239
1	非リーチHA1-2 1~217	リーチHA2-2 218~239
2	非リーチHA1-3 1~220	リーチHA2-3 221~239
3, 4	非リーチHA1-4 1~230	リーチHA2-4 231~239

(B) リーチ判定テーブル 134B

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0	非リーチHB1-1 1~235	リーチHB2-1 236~239
1~4	非リーチHB1-2 1~235	リーチHB2-2 236~239

(C) リーチ判定テーブル 134C

合算保留記数	非リーチ	リーチ
0	非リーチHC1-1 1~231	リーチHC2-1 232~239
1~4	非リーチHC1-2 1~231	リーチHC2-2 232~239

(D) テーブル選択設定

選択状態	テーブル134A	テーブル134B	テーブル134C
通常状態	選択	選択	選択
短時間	選択	選択	選択

【図 14】

(A) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-1	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-2	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241

(B) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

リーチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1	スーパーCB2-2
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~191	191~241

(C) リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHC2-1	1~110	111~207	208~241

【図 15】

(A) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

非リーチ	変動パターン種別			
	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3	非リーチCA1-4
非リーチHA1-1	1~216			217~241
非リーチHA1-2	1~229			230~241
非リーチHA1-3		1~236		237~241
非リーチHA1-4			1~238	239~241

(B) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-1	1~240		241
非リーチHB1-2		1~240	241

(C) 非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

非リーチ	変動パターン種別		
	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-1	1~233		234~241
非リーチHC1-2		1~234	235~241

【図 16】

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	1~148	ノーマルPA2-5
	149~222	ノーマルPA2-6
	223~238	ノーマルPA2-7
	239~251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1~6	スーパーPA4-1
	7~26	スーパーPA4-2
	27~32	スーパーPA4-3
	33~52	スーパーPA4-4
	53~64	スーパーPA4-5
	65~104	スーパーPA4-6
	105~140	スーパーPA4-7
	141~251	スーパーPA4-8
スーパーCA3-3	1~67	スーパーPB4-1
	68~100	スーパーPB4-2
	101~125	スーパーPB4-3
	126~251	スーパーPB4-4
スーパーCA3-4	1~20	スーパーPB4-1
	21~30	スーパーPB4-2
	31~45	スーパーPB4-3
	46~50	スーパーPB4-4
	51~150	スーパーPB4-5
	151~225	スーパーPD1-1
	226~251	スーパーPD1-2

【図 17】

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
スーパーCB3-1	1~53	スーパーPB4-1
	54~79	スーパーPB4-2
	80~99	スーパーPB4-3
	100~251	スーパーPB4-4
スーパーCB3-2	1~125	スーパーPD1-1
	126~251	スーパーPD1-2

137B

【図 18】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~178	非リーチPA1-5
	179~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1~20	非リーチPA1-7
	21~251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1~251	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1~251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1~131	非リーチPA1-4
	132~194	非リーチPA1-5
	195~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7

138A

【図 19】

はずれ変動パターン判定テーブル

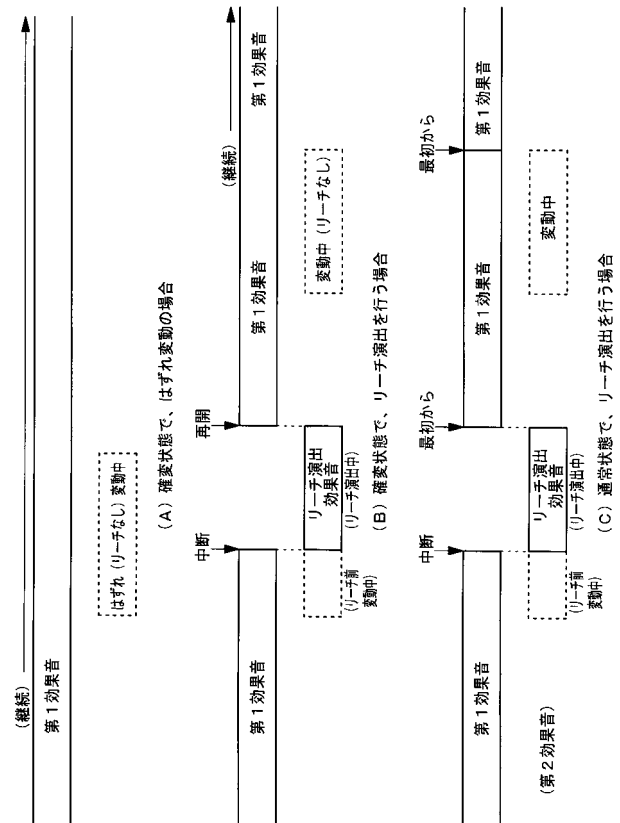
変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~55	スーパーPA3-1
	56~111	スーパーPA3-2
	112~161	スーパーPA3-3
	162~203	スーパーPA3-4
	204~209	スーパーPA3-5
	210~215	スーパーPA3-6
	216~227	スーパーPA3-7
	228~251	スーパーPA3-8
スーパーCA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~66	スーパーPB3-1
	67~92	スーパーPB3-2
	93~115	スーパーPB3-3
	116~198	スーパーPB3-4
	199~249	スーパーPB3-5
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1~55	スーパーPB3-1
	56~84	スーパーPB3-2
	85~107	スーパーPB3-3
	108~197	スーパーPB3-4
	198~251	スーパーPB3-5
スーパーCB2-2	1~75	スーパーPC3-1
	76~151	スーパーPC3-2
	152~201	スーパーPC3-3
	202~251	スーパーPC3-4

138B

【図 20】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	変動パターン1指定	飾り図柄の変動パターン1の指定
8 0	X X	変動パターンX X指定	飾り図柄の変動パターンX Xの指定
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	ファンファーレ画面 (突然確変大当り以外) を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	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又は通常大当りであることの指定
C 1	0 0	入賞時判定はずれ指定	始動入賞時の判定結果がはずれであったことの指定
C 1	0 1	入賞時判定通常大当り指定	始動入賞時の判定結果が通常大当りであったことの指定
C 1	0 2	入賞時判定確変大当り指定	始動入賞時の判定結果が確変大当りであったことの指定
C 2	X X	保留記憶数指定	保留記憶数がX Xで示す数になったことの指定 (X X=01 (H) ~08 (H))
C 3	0 0	保留記憶数減算指定	保留記憶数を1減算することの指定
E 4	0 0	低確率状態指定	非確変状態 (通常状態) であることの指定
E 4	0 1	高確率状態指定	確変状態であることの指定

【図 21】



【 図 2 2 】

音番号データ	効果音種類
1	第 1 効果音（第 1 効果音開始）
2	第 1 効果音（第 1 効果音継続）
3	ノーマル PA1-1 リーチ演出効果音（第 2 効果音）
...	...
m	スーパー PC3-4 リーチ演出効果音（第 2 効果音）
m+1	通常ファンファーレ演出効果音（第 2 効果音）
m+2	確変ファンファーレ演出効果音（第 2 効果音）
m+3	ラウンド中演出効果音（第 2 効果音）
m+4	ラウンド間演出効果音（第 2 効果音）
m+5	通常エンディング演出効果音（第 2 効果音）
m+6	確変エンディング演出効果音（第 2 効果音）
m+7	特定効果音
m+8	第 1 効果音停止

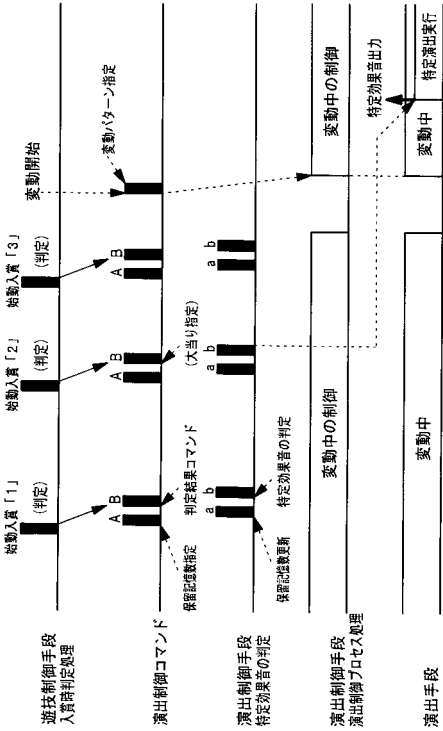
（第 2 効果音の音番号データ入力に応じて
音声合成用 IC は第 1 効果音出力を終了させる）

【 図 2 3 】

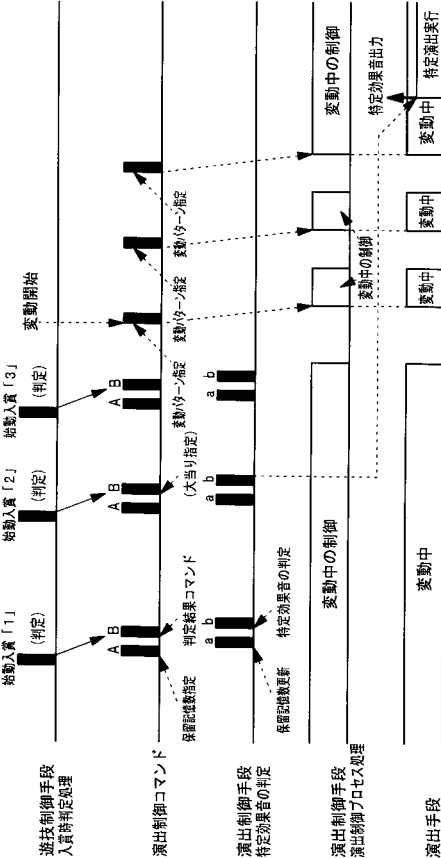
音声データ ROM の内容
PCM データ（1 バイト目）
PCM データ（2 バイト目）
PCM データ（3 バイト目）
...
PCM データ（最終バイト）

（1 つの効果音（楽曲）分：
8 k バイト／秒）

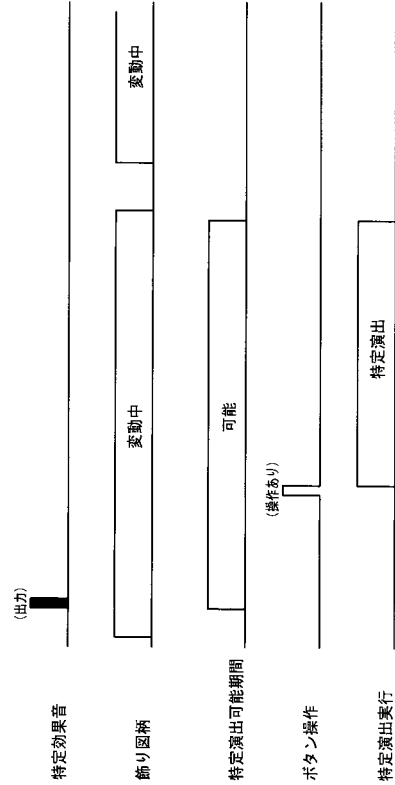
【 図 2 4 】



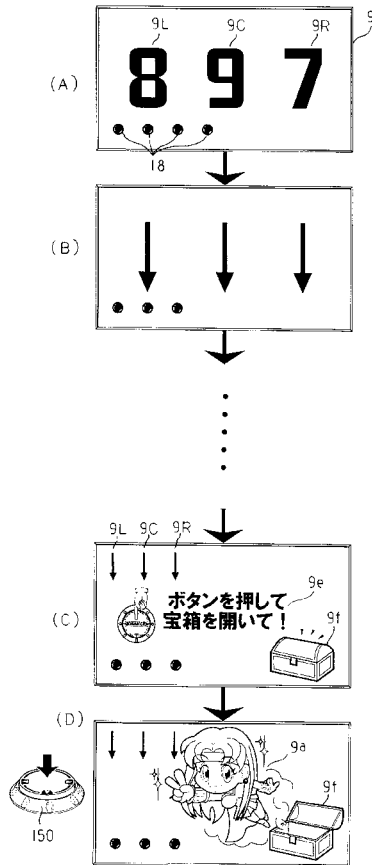
【 図 2 5 】



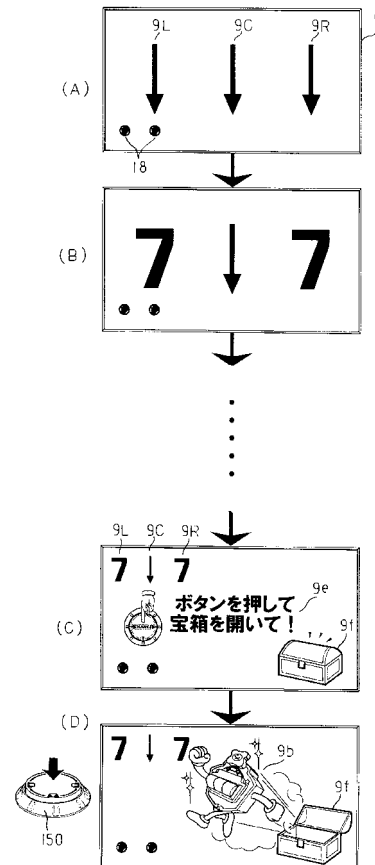
【 図 2 6 】



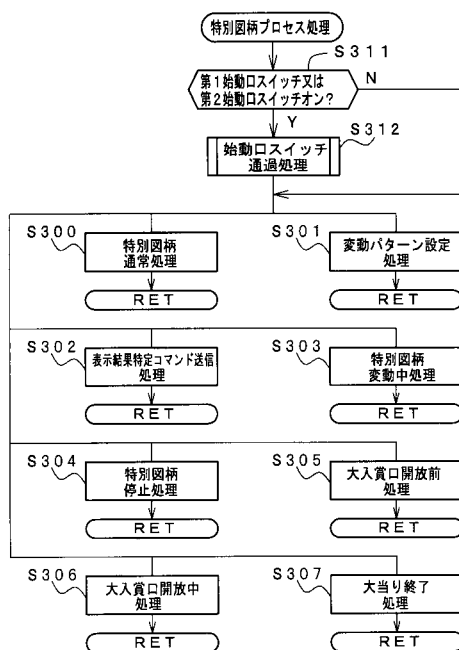
【図 27】



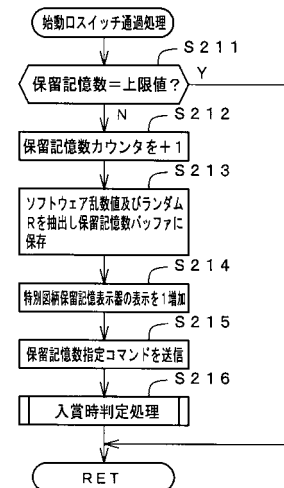
【図 28】



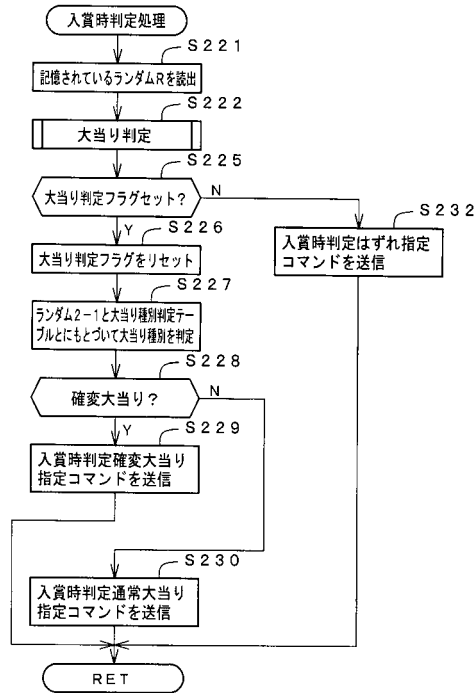
【図 29】



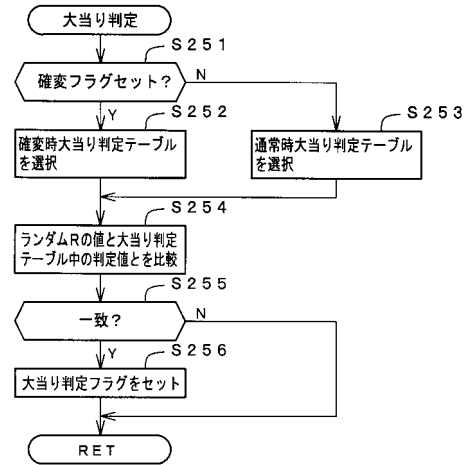
【図 30】



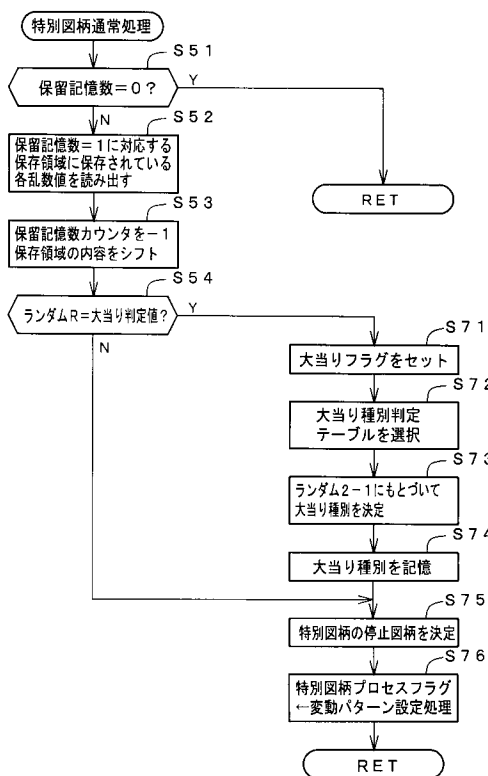
【図 3 1】



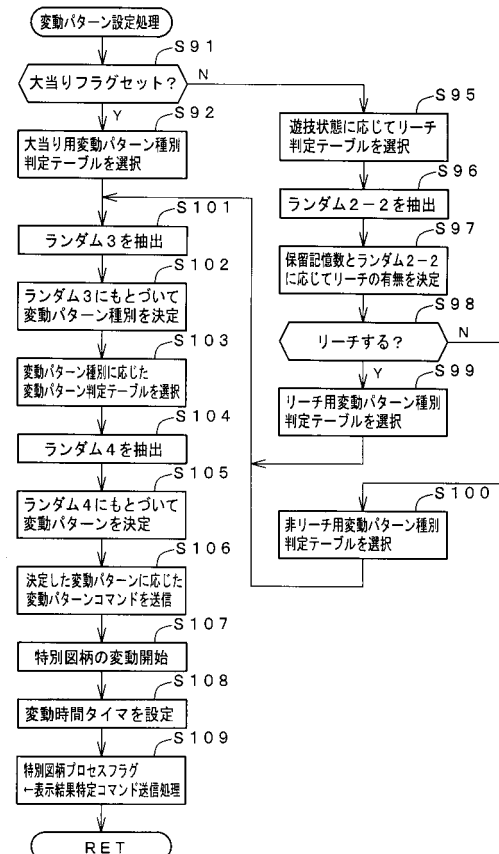
【図 3 2】



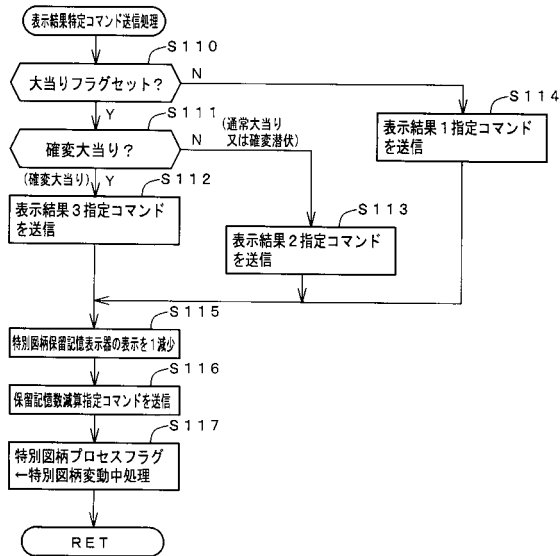
【図 3 3】



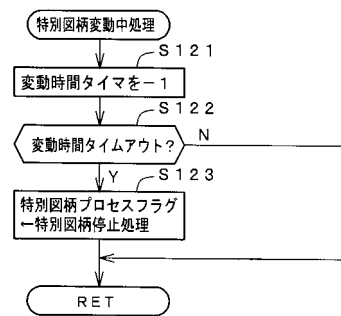
【図 3 4】



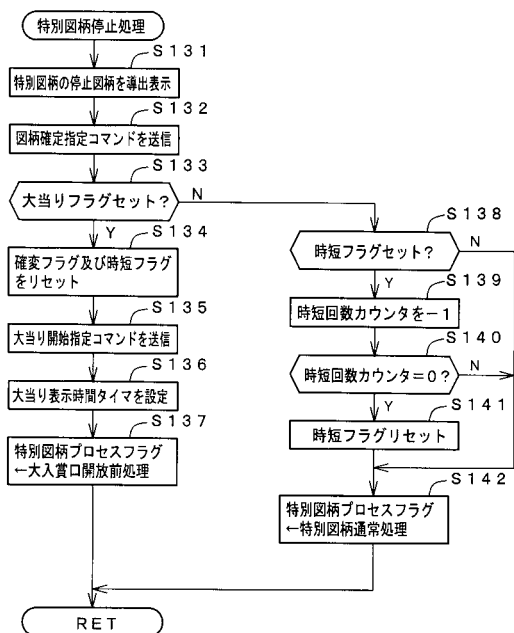
【図 35】



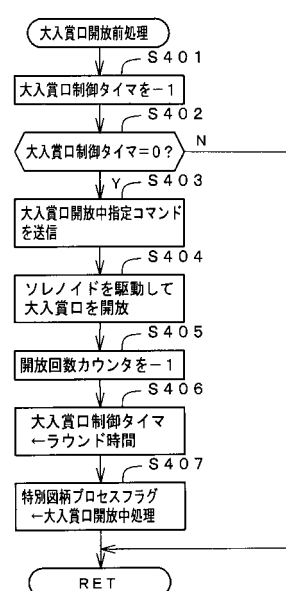
【図 36】



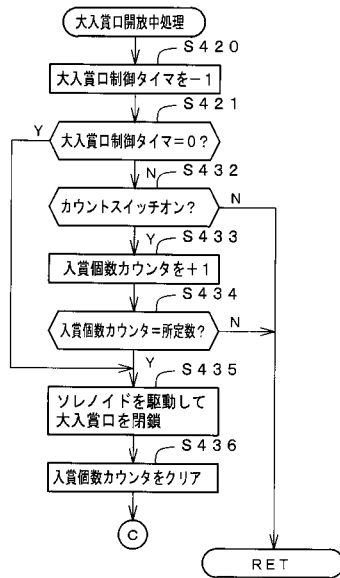
【図 37】



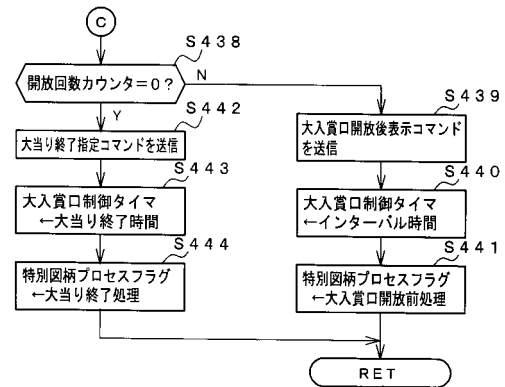
【図 38】



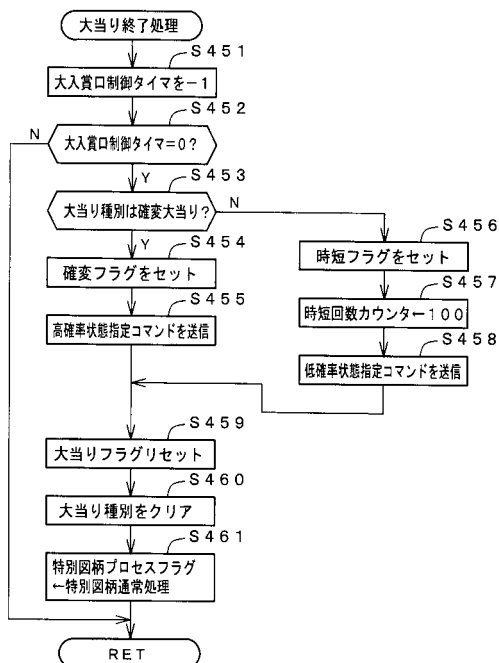
【図 39】



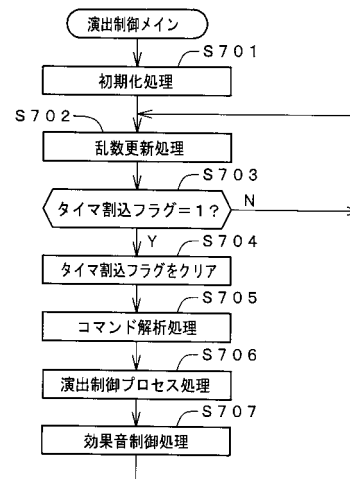
【図 40】



【図 41】



【図 42】



【図 49】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2

1	2	3	4	5	6	7	8
1~7	8~14	15~21	22~28	29~35	36~42	43~49	50~56

162A

(B)

最終停止図柄決定テーブル

図柄差

変動パターン	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、 特殊 PG2-1、PG2-2		1~48	49~96	
ノーマル PA2-3、PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパー PA3-1~PA3-4、 PB3-1~PB3-5、 PC3-1~PC3-4、 特殊PG2-3		1~96		
スーパー PA3-5~PA3-8			1~64	65~96

162B

【図 50】

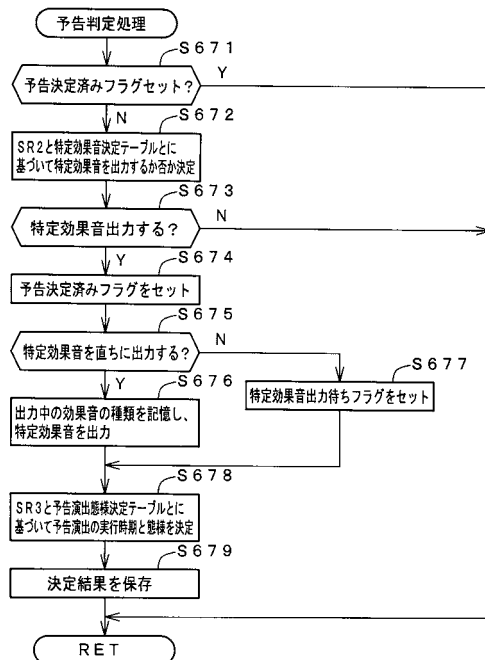
最終停止図柄決定テーブル

左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3

通常大当たり時				確変大当たり時			
2	4	6	8	1	3	5	7
1~14	15~28	29~42	43~56	1~14	15~28	29~42	43~56

163A

【図 53】



【図 51】

171：特定効果音決定テーブル

判定値数	出力
9	出力しない（予告演出なし）
1	変動開始時に出力する（かつ、予告演出する）

(A) はずれになる場合

判定値数	出力
1	出力しない（予告演出なし）
4	変動開始時に出力する（かつ、予告演出する）
5	直ちに出力する（かつ、予告演出する）

(B) 大当たりになる場合

【図 52】

172：予告演出態様決定テーブル

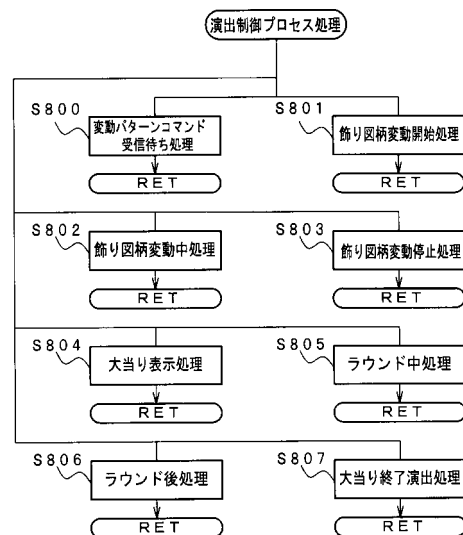
判定値数	予告演出態様
20	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示（次変動キャラクタA演出）
20	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示（次変動キャラクタB演出）
0	大当たりの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示（大当たり変動キャラクタA演出）
0	大当たりの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示（大当たり変動キャラクタB演出）

(A) はずれになる場合

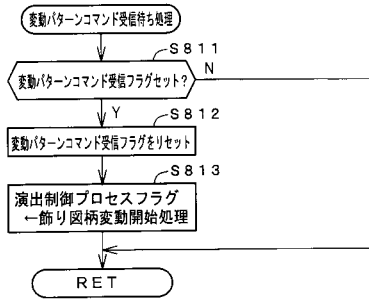
判定値数	予告演出態様
10	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示（次変動キャラクタA演出）
10	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示（次変動キャラクタB演出）
10	大当たりの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示（大当たり変動キャラクタA演出）
10	大当たりの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示（大当たり変動キャラクタB演出）

(B) 大当たりになる場合

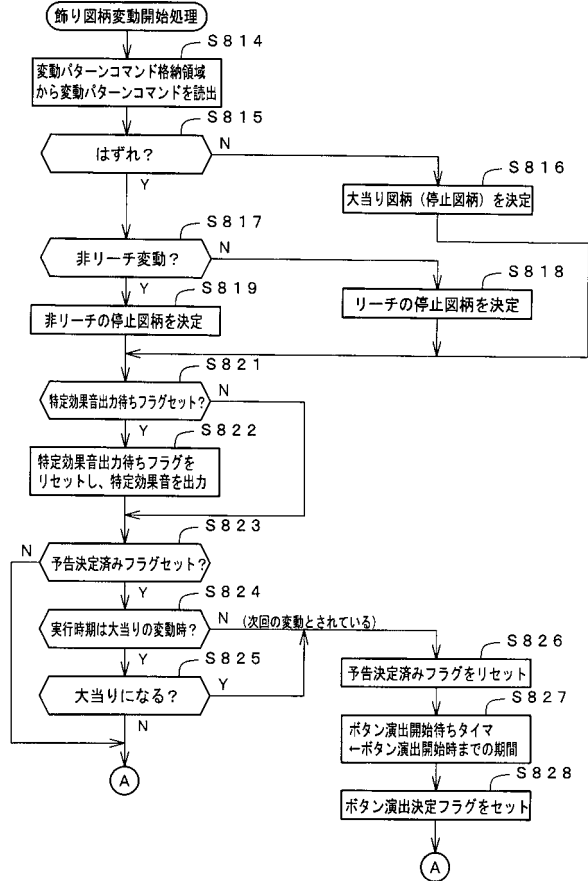
【図 54】



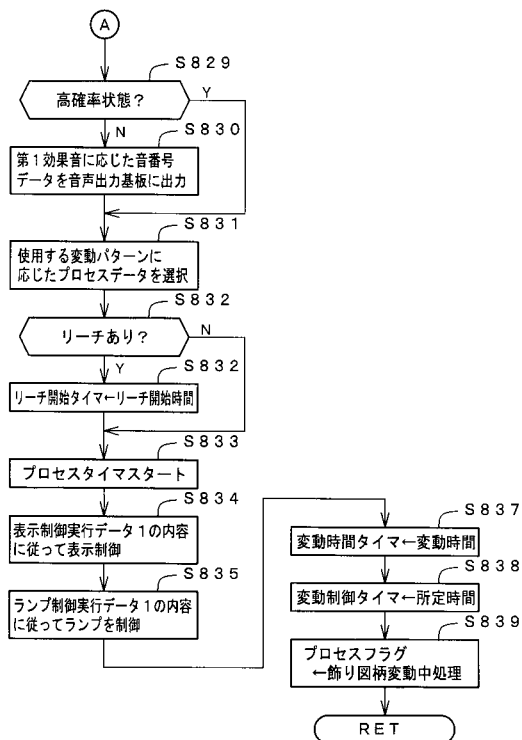
【図 55】



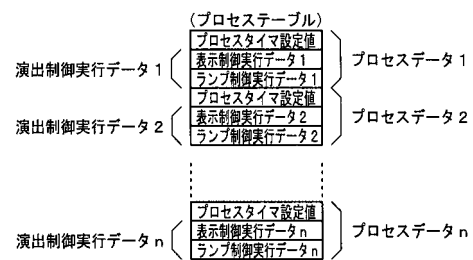
【図 56】



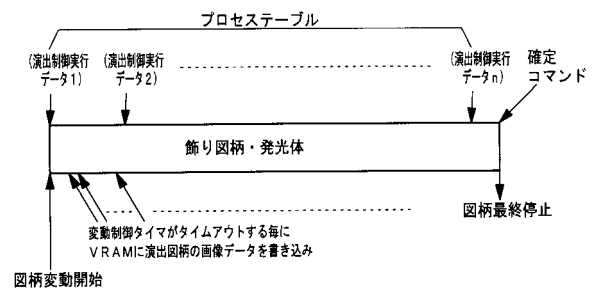
【図 57】



【図 58】



【図 59】

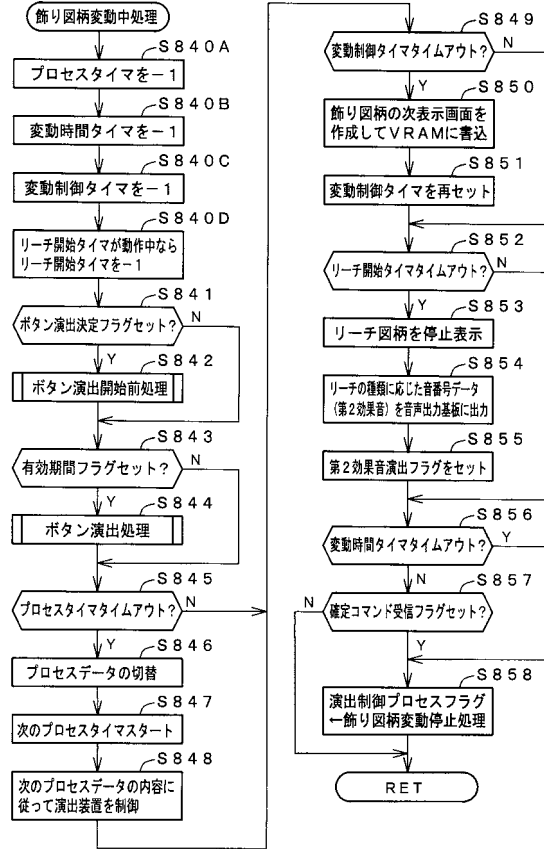


【図 60】

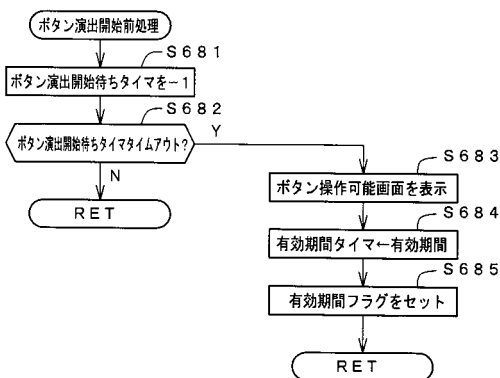
180

図柄変動制御パターン	変動パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1
⋮	⋮
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5
⋮	⋮
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1
⋮	⋮
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1
⋮	⋮
スーパーCPA4-1	スーパーPA4-1
⋮	⋮
ノーマルCPB3-1	スーパーPB3-1
⋮	⋮
ノーマルCPB4-1	スーパーPB4-1
⋮	⋮
スーパーCPC3-1	スーパーPC3-1
⋮	⋮
スーパーCPD4-1	スーパーPD4-1
⋮	⋮

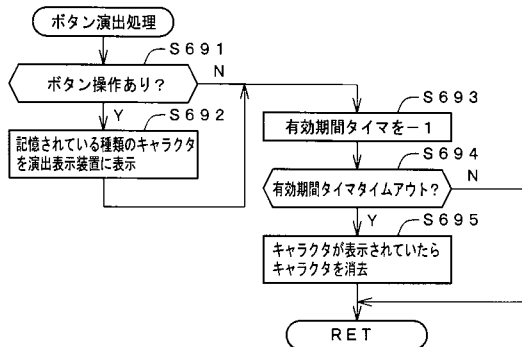
【図 61】



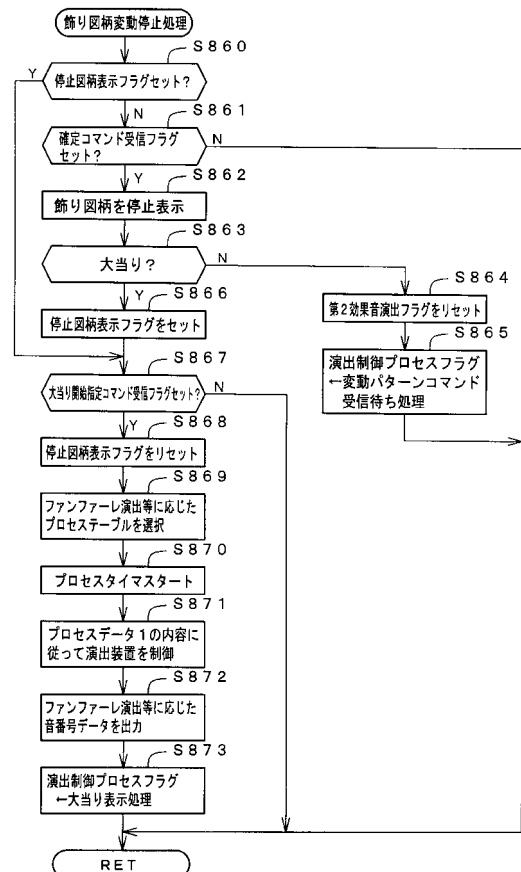
【図 62】



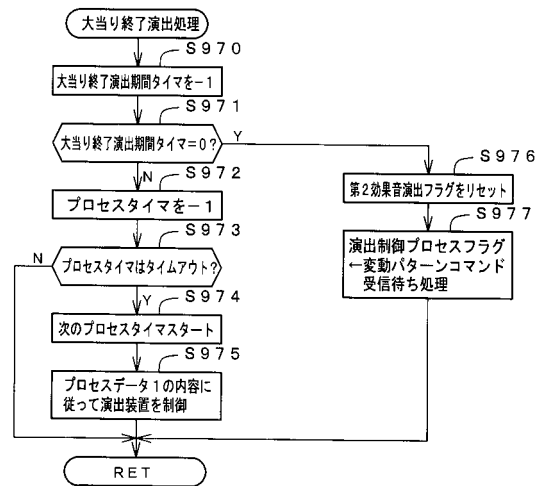
【図 63】



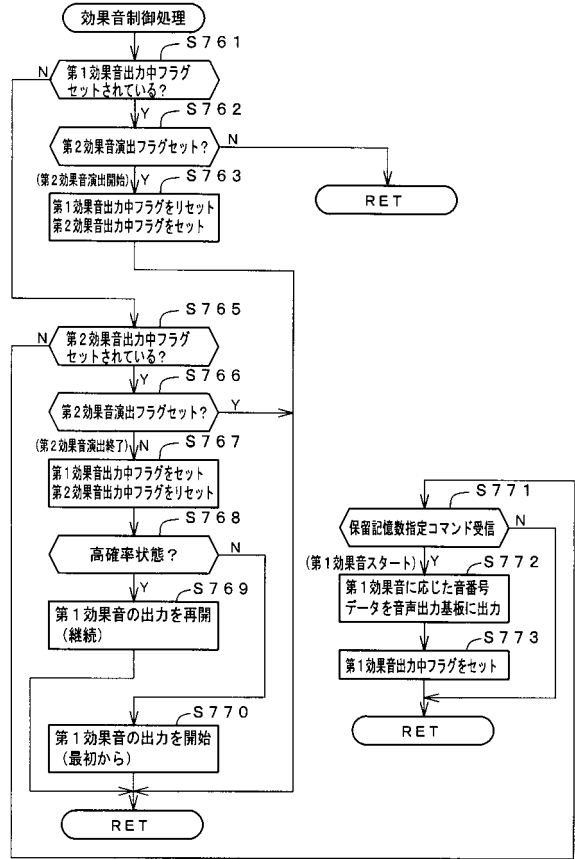
【図 64】



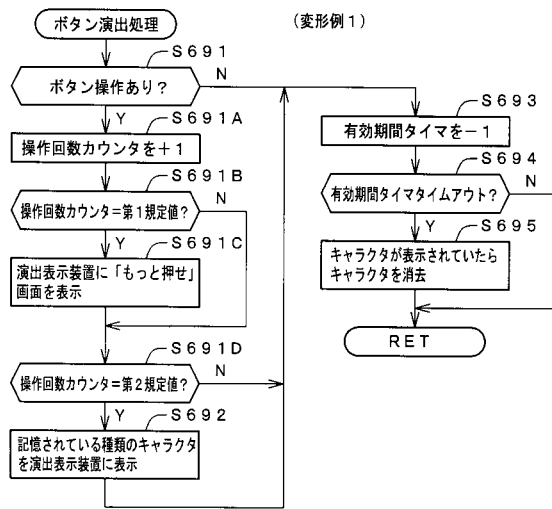
【図 6 5】



【図 6 6】



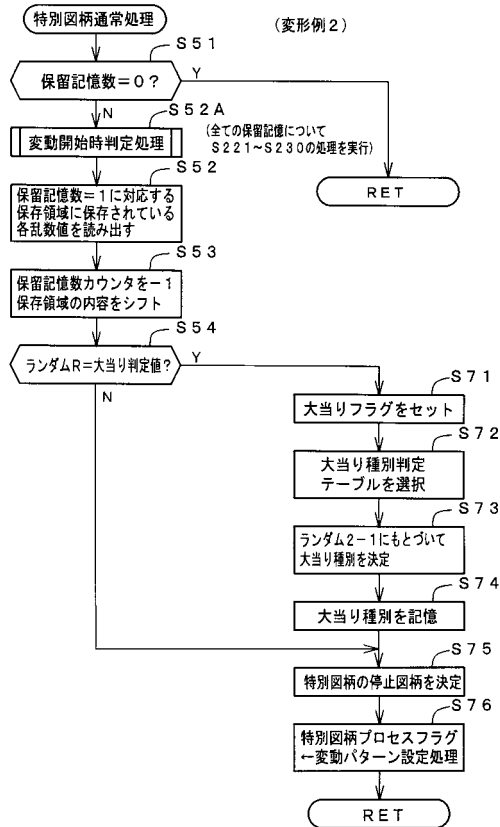
【図 6 7】



【図 6 8】

MODE			EXT	名称	内容
8	0	0	1	変動パターン1指定	飾り図柄の変動パターン1の指定
...			...	...	...
8	0	X	X	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンXXの指定
8	C	0	1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8	C	0	2	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8	C	0	3	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8	F	0	0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9	0	0	0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9	2	0	0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9	F	0	0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A	0	0	1	大当り開始指定	ファンファーレ画面 (突然確変大当り以外) を表示することの指定
A	1	X	X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A	2	X	X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A	3	0	1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当り又は通常大当りであることの指定
C	1	0	0	変動開始時判定ははずれ指定	変動開始時の保留記憶判定結果がはずれであったことの指定
C	1	0	1	変動開始時判定通常大当り指定	変動開始時の保留記憶判定結果が通常大当りであったことの指定
C	1	0	2	変動開始時判定確変大当り指定	変動開始時の保留記憶判定結果が確変大当りであったことの指定
C	2	X	X	保留記憶数指定	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))
C	3	0	0	保留記憶数減算指定	保留記憶数を1減算することの指定
E	4	0	0	低確率状態指定	非確変状態 (通常状態) であることの指定
E	4	0	1	高確率状態指定	確変状態であることの指定

【図 69】

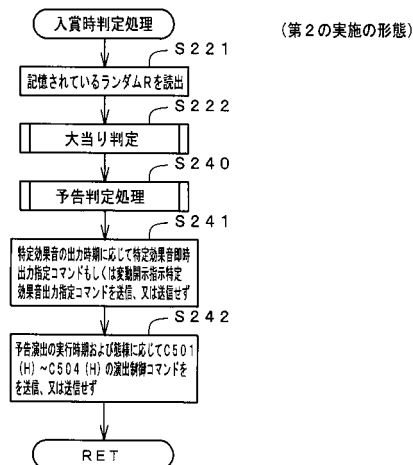


【図 70】

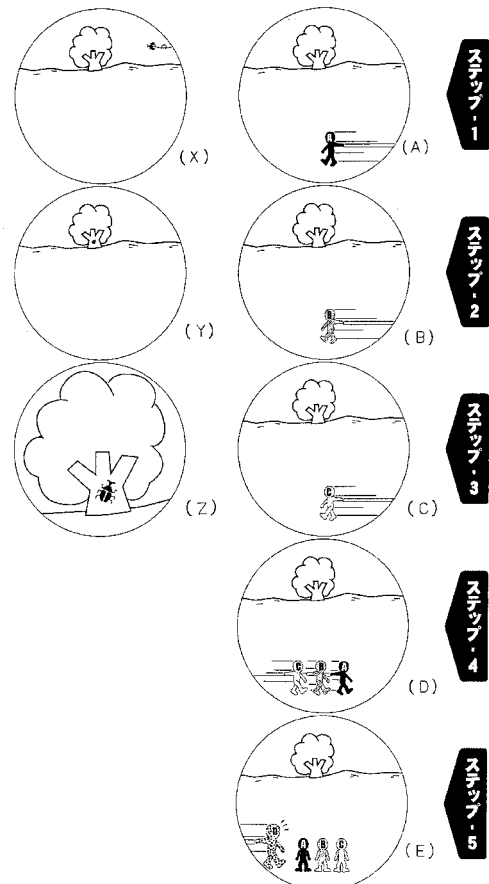
(第2の実施の形態)

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	変動パターン1指定	飾り図柄の変動パターン1の指定
8 0	X X	変動パターンX X指定	飾り図柄の変動パターンX Xの指定
8 C	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	ファンファール画面 (突然確変大当り以外) を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	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又は通常大当りであることの指定
C 2	X X	保留記憶数指定	保留記憶数がX Xで示す数になったことの指定 (X X=01 (H) ~08 (H))
C 3	0 0	保留記憶数減算指定	保留記憶数を1減算することの指定
C 4	0 1	特定効果音即時出力指定	特定効果音を直ちに出力することの指定
C 4	0 2	変動開始時特定効果音出力指定	変動開始時に特定効果音を出力することの指定
C 5	0 1	次変動時キャラクタA演出指定	次回の変動でキャラクタA演出を実行することの指定
C 5	0 2	次変動時キャラクタB演出指定	次回の変動でキャラクタB演出を実行することの指定
C 5	0 3	大当り変動時キャラクタA演出指定	大当りの変動でキャラクタA演出を実行することの指定
C 5	0 4	大当り変動時キャラクタB演出指定	大当りの変動でキャラクタB演出を実行することの指定
E 4	0 0	低確率状態指定	非確変状態 (通常状態) であることの指定
E 4	0 1	高確率状態指定	確変状態であることの指定

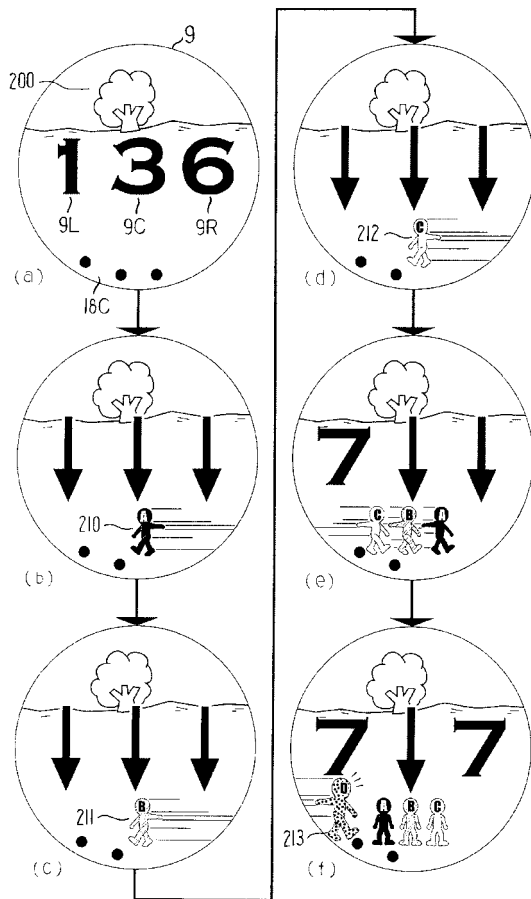
【図 71】



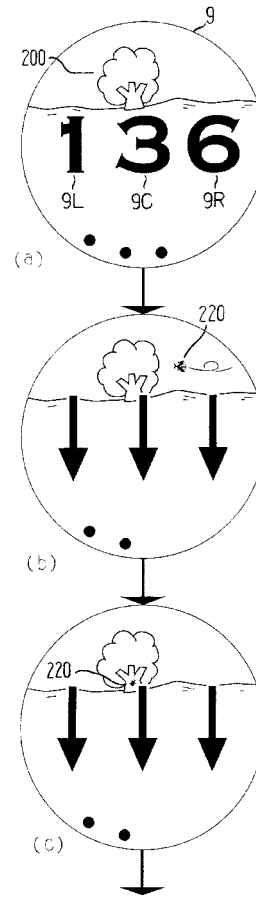
【図 72】



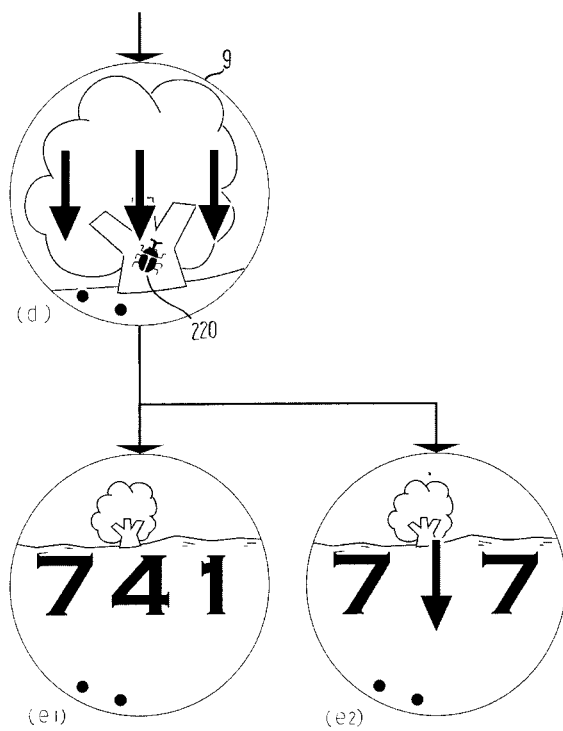
【図 7 3】



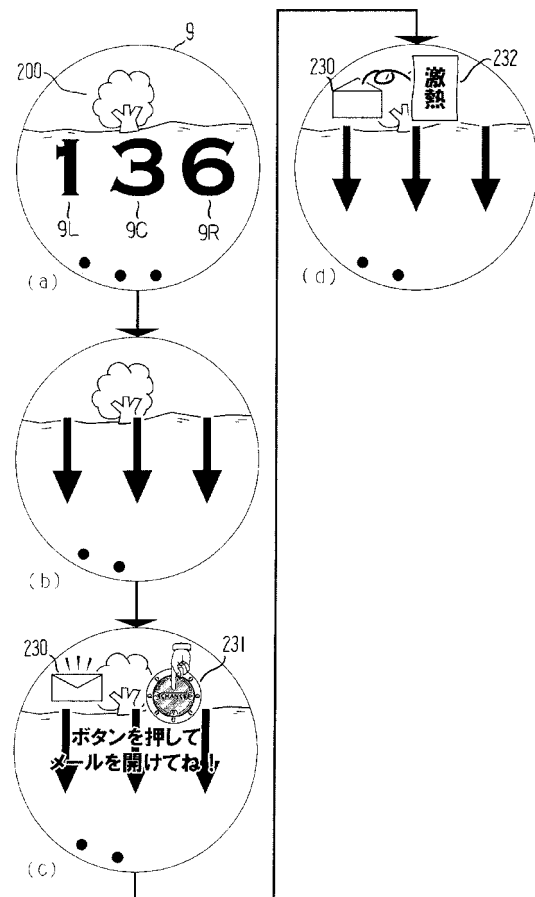
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



【図 77】

(第3の実施の形態)

172: 予告演出態様決定テーブル

判定値数	予告演出態様
19	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示(次変動キャラクタA演出)
20	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示(次変動キャラクタB演出)
1	ステップアップ予告
0	大当りの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示(大当り変動キャラクタA演出)
0	大当りの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示(大当り変動キャラクタB演出)

(A) はずれになる場合

判定値数	予告演出態様
8	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示(次変動キャラクタA演出)
8	次の変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示(次変動キャラクタB演出)
8	ステップアップ予告
8	大当りの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Aを表示(大当り変動キャラクタA演出)
8	大当りの変動時に、ボタン操作を条件に、キャラクタ画像Bを表示(大当り変動キャラクタB演出)

(B) 大当りになる場合

【図 78】

(第3の実施の形態)

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~56	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	1~10	特定効果音決定用
SR3	1~40	予告演出態様決定用
SR4	1~99	ステップアップ予告演出パターン決定用

【図 79】

(第3の実施の形態)

判定値数	ステップアップ予告のパターン
64	第1ステップアップ予告 (A) (B)
5	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C)
0	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C) (D)
0	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C) (D) (E)
25	第2ステップアップ予告 (X)
5	第2ステップアップ予告 (X) (Y)
0	第2ステップアップ予告 (X) (Y) (Z)
0	メール予告

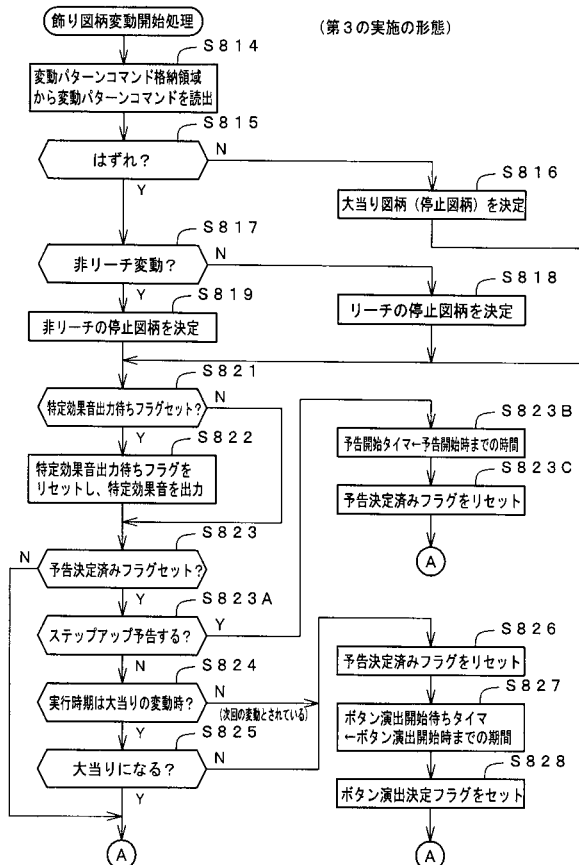
(A) はずれ時

判定値数	ステップアップ予告のパターン
5	第1ステップアップ予告 (A) (B)
5	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C)
10	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C) (D)
39	第1ステップアップ予告 (A) (B) (C) (D) (E)
5	第2ステップアップ予告 (X)
5	第2ステップアップ予告 (X) (Y)
20	第2ステップアップ予告 (X) (Y) (Z)
10	メール予告

(B) 大当り時

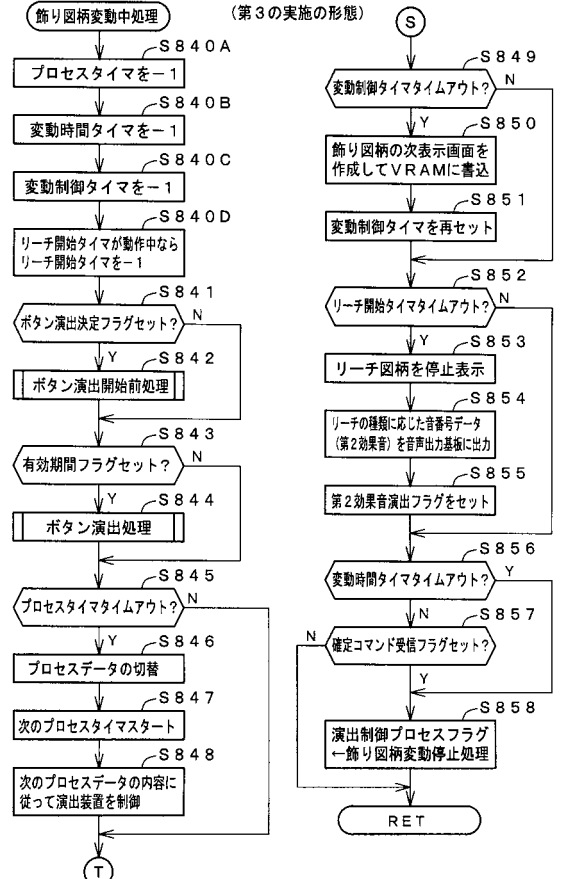
【図 80】

(第3の実施の形態)

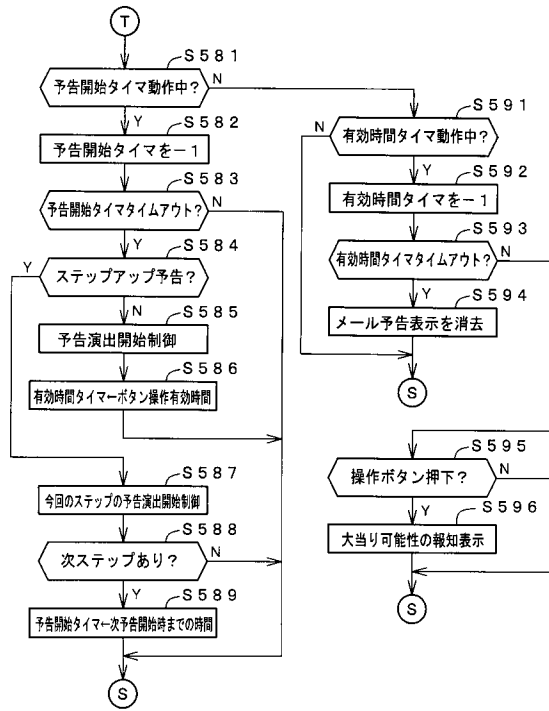


【図 81】

(第3の実施の形態)



【図 82】



フロントページの続き

- (72)発明者 川崎 昌也
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- (72)発明者 加藤 慎也
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- (72)発明者 水橋 孝輔
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 AA42 BC07 BC22 EB55