

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5543505号
(P5543505)

(45) 発行日 平成26年7月9日 (2014.7.9)

(24) 登録日 平成26年5月16日 (2014.5.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2012-31384 (P2012-31384)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年2月16日 (2012.2.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-165864 (P2013-165864A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成25年8月29日 (2013.8.29)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成25年5月20日 (2013.5.20)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		審査官	中横 利明
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示部を備え、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示は前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示に優先して実行され、前記可変表示部に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が前記特定表示結果となりやすい特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

複数種類の所定の条件のいずれかが成立した後に、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する頻度を高めた高頻度状態に制御する高頻度状態制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段と、

前記高頻度状態制御手段により前記高頻度状態に制御されているときの所定タイミングでの識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段と、

前記成否演出において成功した旨の報知が所定回行われたときに前記特別遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段とを備え、

前記高頻度状態制御手段は、前記成否演出において成功した旨の報知が行われたときに、前記高頻度状態を継続し、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われたときに、前記高頻度状態を終了し、

前記可変表示時間選択手段は、

前記所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として前記成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し、

前記高頻度状態制御手段により前記高頻度状態に制御されているときに、識別情報の可変表示時間を短縮するとともに、

前記高頻度状態を終了した後であっても、前記高頻度状態中に前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示を全て終了するまでの期間以上の長さの期間である所定期間を終了するまで、識別情報の可変表示時間を短縮し、

前記成否演出実行手段は、前記成否演出において失敗した旨の報知を行った後の前記所定タイミングの識別情報の可変表示において前記成否演出以外の演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示部を備え、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示は第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示に優先して実行され、可変表示部に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

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や、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、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、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体が入賞したことにもと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表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。特定遊技状態が発生すると、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特定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することがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定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可変表示したり、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特定遊技状態の発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に可変表示される図柄の表示結果が特定表示結果でない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、特定遊技状態をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0006】

そのような遊技機において、高確率状態（大当たりとなる確率が高い遊技状態：確変変動状態（確変状態）ともいう。）において、特別図柄の変動表示が開始される毎に、確変状態を終了させるか否かを判定する確変終了判定を行い、7回の変動表示が行なわれる毎に確変終了判定の判定結果（確変状態が終了するか継続するか）を所定演出によって報知するものがある（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2005-334362号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、図柄の変動時間を特定可能な変動パターンは、大当たりとなるか、リーチはずれとなるか、非リーチはずれとなるかに応じて選択される。すると、変動時間が短い変動パターン（例えば、非リーチはずれの変動パターン）が選択されたときに、確変終了判定の判定結果を報知する演出（所定演出）の実行時間が十分に確保することができないおそれがある。また、所定演出を実行するタイミングになったときに、可変表示の表示結果を特定表示結果にすると決定されている場合には、所定演出と特定遊技状態に制御されることを報知する演出とがともに行われることになるが、特定遊技状態に制御されることを報知する演出の実行により、所定演出の興趣が低下するおそれがある。

30

【0009】

そこで、本発明は、所定タイミングで実行される演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させない遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）または第2始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示部（例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9）を備え、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示は第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示に優先して実行され（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S52～S54の処理を実行することにより、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される

50

）、可変表示部に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、通常遊技状態（例えば、非確変状態）であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）に制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、第2始動領域を遊技媒体が通過する頻度を高めた高頻度状態（例えば、時短状態）に制御する高頻度状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS175C、S192Cの処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分）と、高頻度状態制御手段により高頻度状態に制御されているときの所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が所定回行われたときに特別遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図9も参照）とを備え、高頻度状態制御手段は、成否演出において成功した旨の報知が行われたときに、高頻度状態を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたときに、高頻度状態を終了し（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S142～S145の処理やステップS175A、S175C、S192A、S192Cの処理を実行する部分：図9も参照）、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、高頻度状態制御手段により高頻度状態に制御されているときに、識別情報の可変表示時間を短縮するとともに、高頻度状態を終了した後であっても、高頻度状態中に第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく識別情報の可変表示を全て終了するまでの期間以上の長さの期間である所定期間を終了するまで、識別情報の可変表示時間を短縮し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS101、S102、S102A、S102Bの処理を実行する）、成否演出実行手段は、成否演出において失敗した旨の報知を行った後の所定タイミングの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出（例えば、リーチ演出）を実行する（図51に示すステップS503A～S503F、図49、図50参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。また、成否演出において失敗した旨の報知を行った後の所定タイミングでの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。また、高頻度状態中に発生した第2始動領域への遊技媒体の通過にもとづく識別情報の可変表示の消化を早めることができるので、高頻度状態を終了した後に遊技者が遊技媒体の発射を待機する期間を短くすることができ、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

10

20

30

40

50

ック図である。

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

【図 5】2 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】各乱数を示す説明図である。

【図 7】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図 9】大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【図 10】潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

10

【図 11】潜伏モード中の大当り種別および小当りに応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図 12】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 13】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 14】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 15】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 16】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 18】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 20】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 21】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 24】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 25】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 26】潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。

【図 27】継続演出の演出態様を示す説明図である。

【図 28】継続演出（成否演出）の実行タイミングを示す説明図である。

【図 29】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである

30

。

【図 30】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 31】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 32】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 34】遊技状態データの値の一例を示す説明図である。

【図 35】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 36】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 37】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 38】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

40

【図 39】継続演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 40】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 41】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 42】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 43】大当り／小当り表示処理を示すフローチャートである。

【図 44】大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 45】変動時間の短縮制御のタイミングを示す説明図である。

【図 46】第 2 の実施の形態における、大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【図 47】第 2 の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じ

50

た継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図48】第2の実施の形態における大当り／小当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図49】第3の実施の形態における、大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【図50】第3の実施の形態における潜伏モード中の大当り種別および小当り種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図51】第3の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。

【図52】第3の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図53】第4の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【図54】第4の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。

【図55】第4の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0012】

実施の形態1.

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

【0013】

なお、この実施の形態では、遊技領域に設けられた入賞領域（各入賞口）に遊技球が入賞したことにもとづいて賞球を払い出す遊技機に適用する場合を示しているが、このような遊技機に限らず、例えば、遊技球の入賞にもとづいて得点や景品を付与する遊技機に適用することも可能である。この場合、例えば、遊技機内部に封入された遊技球を繰り返し発射して遊技領域に打ち込むことにより遊技が行われ、入賞領域に遊技球が入賞した場合に賞球の代わりに得点や景品を付与する封入式遊技機に適用することも可能である。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的で

10

20

30

40

50

なくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0017】

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

【0018】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

られている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0023】

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。

【0024】

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

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、例えば、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示する保留記憶表示部が設けられるようにしてもよい。

【0031】

10

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

【0032】

20

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ560が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、同期して実行される。

【0033】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。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。

30

【0034】

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。

【0035】

40

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

【0036】

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「○」と「×」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「○」のランプが点灯すれば当たりとなる。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

50

、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（若しくは入賞しやすい状態））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。

【0037】

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が設けられている。

10

【0038】

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

20

【0039】

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ルールを通過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。

【0040】

遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。ただし、この実施の形態では、後述するように、第1保留記憶と第2保留記憶との両方が溜まっている場合には、第1特別図柄の変動表示より先に第2特別図柄の変動表示が優先実行される。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

30

【0041】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

40

【0042】

なお、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合を示しているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するようにしてもよい。

【0043】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である

50

。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

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が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、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。

【0047】

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。

40

【0048】

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

50

性をより向上させることができる。

【0049】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、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。

【0050】

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

10

【0051】

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

【0052】

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、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

20

【0053】

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、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0054】

図3は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図3に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

30

【0055】

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

40

【0056】

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

50

装置 9 に出力する。

【0057】

演出制御用 CPU 101 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 VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 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。

【0058】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 80 において、まず、入力ドライバ 102 に入力する。入力ドライバ 102 は、中継基板 77 から入力された信号を演出制御基板 80 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 の内部から中継基板 77 への方

10

【0059】

向は信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

20

【0060】

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

30

【0061】

ランプドライバ基板 35 において、LED やランプを駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED / ランプドライバ 352 に入力される。LED / ランプドライバ 352 は、LED やランプを駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 に電流を供給する。

【0062】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

40

【0063】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、C

50

P U 5 6) 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 S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0064】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、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 S 3）。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 C T C（カウンタ／タイマ）および P I O（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S 4）、R A M をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、C P U 5 6 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。

10

【0065】

次いで、C P U 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 10～S 15）を実行する。

【0066】

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 R A M 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。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、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ R A M 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 R A M 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。

20

【0067】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。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 S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ R A M 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 R A M 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。

30

【0068】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6 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 S 41～S 43 の処理）を行う。具体的には、R O M 5 4 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 S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（R A M 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 42）。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 S 41 および S 42 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。

40

【0069】

また、C P U 5 6 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

50

を送信する（ステップS43）。

【0070】

また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている遊技状態を示すデータにもとづいて、復旧した遊技状態が高確率状態（確変状態）である場合にはその旨を示す高確率状態コマンドを演出制御基板80に送信し、復旧した遊技状態が通常状態（非確変状態）である場合にはその旨を示す通常状態コマンドを演出制御基板80に送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。

【0071】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

10

【0072】

なお、この実施の形態では、CPU56は、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認するが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

20

【0073】

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

【0074】

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

30

【0075】

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

40

【0076】

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

【0077】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

50

【0078】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0079】

20

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

30

【0080】

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

【0081】

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

40

【0082】

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

【0083】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では

50

、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。

【0084】

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S28）。

【0085】

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S29）。

【0086】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

以上の制御によって、遊技制御処理は4ms毎に起動される。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。

【0092】

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

10

20

30

40

50

【0093】

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

【0094】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0095】

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

【0096】

ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態（高確率状態）から低確率状態に移行したり低確率状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、突然確変大当りや小当りにおける大入賞口の開放パターンを、例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや確変大当りと同数（例えば、15回）にして、大入賞口の開放時間が極めて短い（例えば、0.1秒）開放パターンとしてもよい。

【0097】

図6は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム1：大当りの種類（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）
- (2) ランダム2：小当りの種類を決定する（大当り種別判定用）
- (3) ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
- (4) ランダム4：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
- (5) ランダム5：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）

【0098】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当り種別判定用乱数、(2)の小当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算

）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム3）または初期値用乱数（ランダム5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0099】

図7（A）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない非確変状態）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7（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7（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7（A）に記載されている数値が大当り判定値である。

10

【0100】

図7（B）、（C）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第1特別図柄用）には、図7（B）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第2特別図柄用）には、図7（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図7（B）、（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

20

【0101】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図7（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図7（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図7（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図7（B）、（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

40

【0102】

なお、この実施の形態では、図7（B）、（C）に示すように、小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【0103】

図7（D）、（E）は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説

50

明図である。このうち、図7（D）は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。また、図7（E）は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）である。

【0104】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照される

10

【0105】

図7（F）は、ROM54に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。小当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、小当たり種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて、小当たりの種別を「小当たりA」、「小当たりB」、「小当たりC」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。

【0106】

図8は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。図8において、「EXT」とは、2バイト構成の演出制御コマンドにおける2バイト目のEXTデータを示す。また、「時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。

20

【0107】

この実施の形態では、特別図柄の各変動パターンは、リーチとするか否か、およびリーチとする場合のリーチ態様、報知演出をするか否かなど、各種の演出態様の違いおよび遊技状態に応じて複数種類用意されている。なお、リーチ演出および報知演出は、演出制御用マイクロコンピュータ100が表示制御する演出表示装置9において実行される。報知演出は、現在の遊技状態や大当たりとなるか否か等を報知する演出である。

【0108】

「通常変動」は、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「ノーマルリーチA」は、単純なリーチ態様を伴う変動パターンである。「ノーマルリーチB」は、「ノーマルリーチA」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間において異なった態様（速度や回転方向等）の変動が行われたりキャラクタ等が現れたりすることをいう。「ノーマルリーチC」は、「ノーマルリーチA」および「ノーマルリーチB」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。

30

【0109】

「スーパーリーチA」は、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」および「ノーマルリーチC」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。「スーパーリーチB」は、「スーパーリーチA」、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」および「ノーマルリーチC」とは異なるリーチ態様を伴う変動パターンである。例えば、各「ノーマルリーチ」では単に1種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、各「スーパーリーチ」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。なお、「スーパーリーチA」、「スーパーリーチB」、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」および「ノーマルリーチC」では、大当たりとなる場合と大当たりとならない場合とがある。

40

【0110】

「長期間演出A」、「長期間演出B」および「長期間演出C」は、時短状態に制御されてから特別図柄の30回目の変動時に選択され、報知演出を実行可能な変動時間の変動パターンであり、他の変動パターンよりも長期間に亘って特別図柄を変動させるための変動パターンである。報知演出が実行される場合に「長期間演出A」、「長期間演出B」また

50

は「長期間演出C」が変動パターンに決定される。

【0111】

「時短状態のときの通常変動」は、時短状態におけるはずれ時に使用され、「通常変動」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴わない変動パターンである。「時短状態のときのリーチ演出A」は、時短状態において使用され、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」、「ノーマルリーチC」、「スーパーリーチA」および「スーパーリーチB」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴う変動パターンである。「時短状態のときのリーチ演出B」は、時短状態において使用され、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」、「ノーマルリーチC」、「スーパーリーチA」および「スーパーリーチB」よりも短い変動時間の変動パターンであってリーチ演出を伴う変動パターンである。なお、「時短状態のときのリーチ演出A」と「時短状態のときのリーチ演出B」の変動態様は異なる。

10

【0112】

また、リーチ状態を発生させる場合に選択される変動パターンであるリーチ演出を伴う変動パターンや、大当たりとすることに決定されている場合に選択される変動パターンは、通常状態と同じ変動時間の変動パターンであってもよい。その場合には、特別図柄の可変表示の変動時間が短縮されない。

【0113】

また、この実施の形態では、遊技状態が時短状態でないときでも、潜伏モードであるときには時短状態で使用される変動パターンが用いられる。

20

【0114】

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から送信される演出制御コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100が所定のタイミングで現在の遊技状態や大当たりとなるか否か等を報知する演出である報知演出を実行するように構成されているが、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が報知判定用乱数にもとづいて報知演出を実行するか否か判定し、報知演出を実行すると判定したときに所定のタイミングで報知演出を実行するように構成されていてもよい。

【0115】

図9は、大当たり種別および小当たり種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図10は、潜伏モード中の大当たり種別および小当たり種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

30

【0116】

図9に示すように、この実施の形態では、大当たり種別として、「15ラウンド通常大当たり」と、「15ラウンド確変大当たり」と、「突然確変大当たり（以下、「突確大当たり」ともいう。）」とが設けられている。

【0117】

「15ラウンド通常大当たり」は、大当たり遊技状態において大入賞口を15回（15R）、所定期間（例えば、29秒）開放し、大当たり遊技が終了した後に遊技状態を低確率状態（大当たり判定において大当たりと決定する確率が低い遊技状態）に移行させることになる大当たりである。「15ラウンド確変大当たり」は、大当たり遊技状態において大入賞口を15回、所定期間（例えば、29秒）開放し、大当たり遊技が終了した後に遊技状態を高確率状態（確変状態：大当たり判定において大当たりと決定する確率が高い遊技状態）に移行させることになる大当たりである。「突然確変大当たり」とは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）、かつ、大当たり遊技が終了した後の遊技状態を高確率状態に移行させることになる大当たりである。また、この実施の形態では、突然確変大当たりによる大当たり遊技が終了した場合、30回の変動表示を終了するまで遊技状態が時短状態に制御される。なお、高確率状態に制御されるのみで時短状態には制御されないように構成してもよい。

40

【0118】

50

また、図9および図10に示すように、この実施の形態では、小当り種別として、「小当りA」と、「小当りB」と、「小当りC」とが設けられている。

【0119】

「小当り」は、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）許容される当りである。また、この実施の形態では、小当り遊技が終了した場合、小当り種別に応じて10回、20回または30回の変動表示を終了するまで遊技状態が時短状態に制御される。なお、小当り遊技が終了した場合に遊技状態が変化しないように構成してもよい。すなわち、例えば確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはないように構成してもよい。この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0120】

図9の「時短」の欄に示すように、15ラウンド確変大当り（図9において「15R確変」と示されている。）では、大当り遊技の終了後、次回の大当り（15ラウンド大当りまたは突然確変大当り）が発生するまで、確変状態でありかつ時短状態である確変時短状態（高確高ベース状態）に制御される。また、15ラウンド通常大当り（図9において「15R通常」と示されている。）では、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が100回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。なお、大当り遊技の終了後からの時短状態が継続可能な変動回数（100回）を時短回数という。また、突然確変大当り（図9において「突確」と示されている。）では、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が30回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御され、30回の変動表示を終了すると時短状態を終了し高確低ベース状態に制御される。

20

【0121】

小当りAでは、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が30回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。また、小当りBでは、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が20回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。また、小当りCでは、大当り遊技の終了後からの図柄の変動回数が10回に達するまで時短状態（低確高ベース状態）に制御される。

30

【0122】

上述したように、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じであるので、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると（突然確変大当り遊技または小当り遊技が行われると）、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できない。従って、遊技者にとって、突然確変大当りが発生したことにより高確率状態に制御されたか、小当りが発生したことにより低確率状態が維持されているかを判別することは困難である。突然確変大当り遊技や小当り遊技が終了した後の遊技状態を、確変状態が潜伏しているかもしれないとの期待を持たせる遊技状態である潜伏状態（潜伏モード）という。また、潜伏状態において実際は確変状態に制御されている場合（遊技状態が実際には確変状態になっている場合）は潜伏確変状態ともいう。

40

【0123】

また、この実施の形態では、潜伏状態において演出図柄の変動中に実行される演出を「潜伏演出」（「共通の演出」）という。「潜伏演出」は、現在の遊技状態を示唆する演出上のステージ1～3に分けられている。ステージ1～3の各々は、演出表示装置9の表示画面における背景画像の種類・色、演出図柄の種類・形・色、変動音（変動中の効果音）、LED25、28a～28cの点灯パターン、役物200の動き、またはそれらの組み合わせの演出態様を変化させることによって分けられる。

【0124】

「ステージ1」が高確率状態に移行している可能性が最も低い段階（ステージ）に相当する。「ステージ2」は「ステージ1」よりも高確率状態に移行している可能性が高い段

50

階に相当する「ステージ3」は高確率状態に移行している可能性が最も高いステージに相当する。なお、「高確ステージ」は現在の遊技状態が高確率状態であることを認識可能な段階であり、「通常ステージ」は現在の遊技状態が低確率状態であることを認識可能な段階である。また、「低確高ベースステージ」は現在の遊技状態が低確率状態かつ高ベース状態であることを認識可能な段階である。

【0125】

図9に示すように、15ラウンド確変大当りの遊技が終了した後は、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行せず）、高確ステージに移行する。また、15ラウンド通常大当りの遊技が終了した後も、潜伏演出は実行されず（ステージ1に移行せず）、低確高ベースステージに移行される。

10

【0126】

突然確変大当りや小当りA～Cの遊技が終了した後は、潜伏演出のステージ1に移行される。そして、突然確変大当りや小当りA～Cの遊技の終了後の変動回数が10回になる毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出（成否演出）が実行される。そして、継続演出において「成功」が報知されたときは高確率状態に移行されている可能性が高いステージ（ステージ2、3など）に移行し、継続演出において「失敗」が報知されたときは低確率状態に移行されていることを認識可能な通常ステージに移行する。また、継続演出において連続して3回「成功」が報知されると、高確率状態に移行されていることを認識可能な高確ステージに移行する。

【0127】

20

図9に示す「長変動タイミング」の欄には、継続演出が実行されるタイミング（突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後からの変動回数）が示されている。なお、「長変動タイミング」は、継続演出を実行可能な変動時間（例えば30秒以上）の変動パターンが選択されるタイミングを意味する。図9および図10に示すように、「突確大当り」の場合には、突然確変大当り遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、全ての継続演出において成功が報知されることによって高確ステージに移行する。「小当りA」の場合には、小当りAの遊技の終了後から10変動目、20変動目および30変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（30変動目の継続演出）において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。「小当りB」の場合には、小当りBの遊技の終了後から10変動目および20変動目に継続演出が実行され、最後の継続演出（20変動目の継続演出）において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。「小当りC」の場合には、小当りCの遊技の終了後から10変動目に継続演出が実行され、その継続演出において失敗が報知されることによって通常ステージに移行する。

30

【0128】

図11は、潜伏モード中の大当り種別および小当りに応じた継続演出の実行タイミングの他の例を示すタイミング図である。「小当り」の場合には、小当りの遊技の終了後から10変動目、20変動目、30変動目のいずれかの継続演出において失敗が報知されて通常ステージに移行される。この実施の形態では、失敗を報知する継続演出をどのタイミング（10変動目、20変動目、30変動目）で行うかは、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100によって決定される。演出制御用CPU101が小当り遊技の終了後から10変動目や20変動目の継続演出において失敗を報知すると決定した場合は、図11に示すように、失敗を報知する継続演出の実行後における継続演出の実行タイミング（長変動タイミング：20変動目や30変動目）において、継続演出に代えてリーチ演出などの演出を実行してもよい。

40

【0129】

図12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12に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターン

50

XXに対応)。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0130】

コマンド8C01(H)～8C07(H)は、大当たりまたは小当たりとするか否かや大当たり種別または小当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～8C07(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C07(H)を表示結果指定コマンドという。

10

【0131】

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

20

【0132】

コマンド8F00(H)は、演出図柄の可変表示(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、演出図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0133】

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。

30

【0134】

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。

【0135】

コマンドA001～A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド)である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

40

【0136】

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

【0137】

50

コマンドA301(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド(大当り終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド(大当り終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0138】

コマンドB000(H)は、遊技状態が確変状態でないことを示す演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が高確率状態(確変状態)であることを示す演出制御コマンド(高確率状態指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が高ベース状態であることを示す演出制御コマンド(高ベース状態指定コマンド)である。コマンドB003(H)は、遊技状態が低ベース状態であることを示す演出制御コマンド(低ベース状態指定コマンド)である。

【0139】

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

20

【0140】

なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンドが送信されるが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。その場合、例えば、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第1保留記憶数と第2保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信する。

30

【0141】

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12に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0142】

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

40

【0143】

また、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

50

コマンドを用いてもよい

【0144】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号C D 0～C D 7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力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御I N T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I N T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I N T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。

10

【0145】

図13および図14は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、C P U 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第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、C P U 5 6は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 1, S 3 1 2）。また、C P U 5 6は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 3, S 3 1 4）。そして、ステップS 3 0 0～S 3 1 0のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS 3 0 0～S 3 1 0のうちのいずれかの処理を行う。

20

【0146】

ステップS 3 0 0～S 3 1 0の処理は、以下のような処理である。

【0147】

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560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 1に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

30

【0148】

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、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 2に対応した値（この例では2）に更新する。

40

【0149】

表示結果指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100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ

50

S 3 0 3に対応した値（この例では3）に更新する。

【0 1 5 0】

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。

【0 1 5 1】

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。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 8に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップS 2 2の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0 1 5 2】

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21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 6に対応した値（この例では6）に更新する。

【0 1 5 3】

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。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5に対応した値（この例では5）に更新する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 7に対応した値（この例では7）に更新する。

【0 1 5 4】

大当たり終了処理（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。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

【0 1 5 5】

小当たり開放前処理（ステップS 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 9に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

【0156】

小当り開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

【0157】

小当り終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0158】

図15は、ステップS312、S314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。図15（A）は、ステップS312の第1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15（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0159】

図13（A）に示すように、第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

20

【0160】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図16参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220A）。

30

【0161】

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

40

【0162】

図16は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図16に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、小当り種別判定用乱数（ランダム2）、および変動パターン

50

判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。なお、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、RAM 55 に形成されている。

【0163】

図 13（B）に示すように、第 2 始動口スイッチ 13b がオン状態の場合に実行される第 2 始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、まず、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S1211B）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0164】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S1212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S1213B）。次いで、CPU 56 は、乱数回路 503 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファ（図 16 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S1214B）。そして、CPU 56 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S1220B）。

【0165】

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

【0166】

図 17 および図 18 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 56 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ S51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば処理を終了する。

【0167】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ S52）。具体的には、第 1 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 56 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU 56 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S54）。

【0168】

この実施の形態では、ステップ S52～S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。

【0169】

次いで、CPU 56 は、RAM 55 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 55 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S55）。具体的には、CPU 56 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 55 の乱数バッファ領域

10

20

30

40

50

に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0170】

そして、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

10

【0171】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0172】

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

20

【0173】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM 55の所定の領域に保存した後(ステップS57)、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0174】

また、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS59)。

30

【0175】

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aの処理や第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bの処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値(図7参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

40

【0176】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(ROM 54における図7(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(ROM 54における図7(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 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テ

50

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 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図7（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0177】

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、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

10

【0178】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS 61のN）、CPU 56は、小当り判定テーブル（図7（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図7（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図7（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図7（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS 62）、CPU 56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS 63）、そして、CPU 56は、小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された小当り種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した種別（「小当りA」、「小当りB」または「小当りC」）を小当りの種別に決定する（ステップS 64）。また、CPU 56は、決定した小当りの種別を示すデータをRAM 55における小当り種別バッファに設定する（ステップS 65）。そして、ステップS 75に移行する。

20

30

【0179】

ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS 62）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

【0180】

なお、図9に示すように、この実施の形態では、継続演出が実行される回数は、突然確変大当りの場合には3回であり、小当りの場合には小当りの種別に応じて定められている。よって、突然確変大当りとするか否か決定することと、小当りの種別を決定することは、成否演出を実行する所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定することに相当する。

40

【0181】

ステップS 71では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS 72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図7（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図7（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

【0182】

次いで、CPU 56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域

50

に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図７（Ｄ），（Ｅ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【０１８３】

また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短あり）」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り（時短なし）」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」が設定される。

【０１８４】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、例えば、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「１」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「３」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「５」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０１８５】

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

【０１８６】

図１９は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、潜伏演出（共通の演出）の実行中であるか否かを示す潜伏演出中フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。潜伏演出中フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値（突然確変大当り遊技または小当り遊技の後の変動回数を示す。）が１，１１，２１のいずれかであるか否か確認する（ステップＳ９２）。

【０１８７】

ＣＰＵ５６は、変動回数カウンタの値が１，１１，２１のいずれかである場合には、変動パターン決定テーブルとして長期間演出用変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップＳ９３）。そして、ステップＳ１０４に移行する。

【０１８８】

長期間演出用変動パターン決定テーブルには、図８に示す「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」および「長期間演出Ｃ」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。

【０１８９】

なお、この実施の形態では、変動回数カウンタの値が１，１１，２１のいずれかである場合には、常に、「長期間演出」の変動パターン（「長期間演出Ａ」、「長期間演出Ｂ」または「長期間演出Ｃ」の変動パターン）が選択されるが、高い割合（「長期間演出」の変動パターンが選択されない割合に比べて）で「長期間演出」の変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０１９０】

そのように構成する場合には、例えば、長期間演出用変動パターン決定テーブルに「長

10

20

30

40

50

期間演出」の変動パターン以外の変動パターンを示すデータも設定すればよい。

【0191】

変動回数カウンタの値が1, 11, 21のいずれでもない場合には、変動パターン決定テーブルとして時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップS94）。そして、ステップS104に移行する。

【0192】

時短状態時変動パターン決定テーブルには、時短状態時大当り変動パターン決定テーブルと時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルとがある。時短状態時大当り変動パターン決定テーブルには、図8に示す「時短状態のときのリーチ演出A」および「時短状態のときのリーチ演出B」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルには、図8に示す「時短状態のときの通常変動」および「時短状態のときのリーチ演出A」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。

10

【0193】

潜伏演出中フラグがセットされていない場合は、CPU56は、時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップS101）。時短フラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップS102）。そして、ステップS104に移行する。

【0194】

時短フラグがセットされていない場合には、CPU56は、特別図柄ポインタの値が2であるか否か（すなわち、第2特別図柄の変動表示を行う場合であるか否か）を確認する（ステップS102A）。特別図柄ポインタの値が2であれば（すなわち、第2特別図柄の変動表示を行う場合であれば）、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップS102B）。そして、ステップS104に移行する。

20

【0195】

特別図柄ポインタの値が2でなければ（すなわち、特別図柄ポインタの値が1であり、第1特別図柄の変動表示を行う場合であれば）、CPU56は、変動パターン決定テーブルとして非時短状態時変動パターン決定テーブルを用いることに決定する（ステップS103）。そして、ステップS104に移行する。

【0196】

非時短状態時変動パターン決定テーブルには、非時短状態時大当り変動パターン決定テーブルと非時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルとがある。非時短状態時大当り変動パターン決定テーブルには、図8に示す「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」、「ノーマルリーチC」、「スーパーリーチA」および「スーパーリーチB」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。非時短状態時はずれ変動パターン決定テーブルには、図8に示す「通常変動」、「ノーマルリーチA」、「ノーマルリーチB」、「ノーマルリーチC」、「スーパーリーチA」および「スーパーリーチB」を示すデータと判定値とが対応して設定されている。

30

【0197】

また、この実施の形態では、ステップS102A～S102Bの処理が実行されることによって、遊技状態が時短状態に制御されているときに変動時間を短縮するだけでなく、時短状態が終了した後に第2保留記憶を全て消化し終わるまでの期間も変動時間を短縮している。そのように制御することによって、この実施の形態では、時短状態中に発生した第2始動入賞口14への始動入賞にもとづく変動表示の消化を早めることができるので、時短状態を終了した後に遊技者が遊技球の発射を待機する期間を短くし、遊技機の稼働率を向上させている。

40

【0198】

すなわち、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先実行されるように構成されているので、第2始動入賞口14への始動入賞の頻度が高い時短状態中では殆ど第2特別図柄の変動表示が実行されることになり、時短状態中

50

に第1始動入賞口13に始動入賞して発生した第1保留記憶は殆ど消化されずに上限数（本例では、4）近くまで溜まる可能性が高い。そして、時短状態が終了するとともに時短状態中に発生した第2保留記憶を全て消化してから、上限数近くまで溜まっている第1保留記憶の消化が開始されることになる。すると、時短状態が終了すると、第1始動入賞口13への始動入賞の頻度が高い状態となるのであるが、時短状態中に溜まった第2保留記憶を全て消化するまでは、第1始動入賞口13に始動入賞しても無効始動入賞となりやすくなるのであるから、一般に遊技者は第2保留記憶を全て消化するまで遊技球の発射を止めてしまう傾向が強く、遊技機の稼働率が低下してしまうことになる。そこで、この実施の形態では、時短状態を終了した後も第2保留記憶を全て消化するまでは変動時間を短縮することによって第2保留記憶の消化を早めることにより、時短状態を終了した後に遊技者が遊技球の発射を待機する期間を短くし、遊技機の稼働率を向上させている。

10

【0199】

なお、この実施の形態では、ステップS102Aの判定処理を実行することによって、第2特別図柄の変動表示を行う場合に一律に変動時間を短縮することによって、時短状態を終了した後も第2保留記憶を全て消化するまでは変動時間を短縮するように制御する場合を示しているが、さらに時短状態の終了直後であるか否かを判定し、時短状態の終了直後且つ第2特別図柄の変動表示を行うと判定した場合に変動時間を短縮するように制御することが望ましい。この場合、例えば、時短状態の終了後の変動回数をカウントするカウンタをセットするようにし、カウンタの値が保留記憶の上限数（本例では、4）に達するまでの間、時短状態の終了直後であると判定するようにしてもよい。また、例えば、時短状態終了時の第2保留記憶数をカウンタにセットするようにし、カウンタの値が0となるまで第2保留記憶が残っていると判定して、変動時間を短縮するようにしてもよい。さらに、例えば、時短状態終了時にタイマをセットし、そのタイマがタイムアウトするまでの間は一律に変動時間を短縮するように構成してもよい。この場合、例えば、第2保留記憶が上限数（本例では、4）まで溜まっている場合を想定し、上限数まで溜まった第2保留記憶を短縮変動で全て消化するのに十分な時間を時短状態終了時にタイマにセットするようにすればよい。以上のように、少なくとも、時短状態を終了した後であっても、少なくとも時短状態中に発生した第2保留記憶を全て消化するまでに要する期間以上の期間（所定期間）を終了するまで、変動時間を短縮するように構成されていればよい。

20

【0200】

ステップS104では、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）の値を読み出し、ステップS93、S94、S102、S103の処理で選択した変動パターン決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。すなわち、変動パターン判定用乱数の値に一致する判定値に対応する変動パターンを、使用する変動パターンとして決定する。

30

【0201】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS105）。

40

【0202】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS106）。例えば、ステップS33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、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS107）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS108）。

【0203】

図20は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当たり

50

の種類、小当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果7指定のいずれかの演出制御コマンド（図12参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS112に移行する。大当たりフラグがセットされている場合、大当たりの種別（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を確認し、大当たりの種別に応じた表示結果2～4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111）。なお、大当たりの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当たり種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。

【0204】

CPU56は、大当たりフラグがセットされていないときには、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS112）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、小当たりの種別（小当たりA～C）を確認し、小当たりの種別に応じた表示結果5～7指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113）。なお、小当たりの種別は、具体的には、小当たり種別バッファに設定されたデータにもとづいて確認する。小当たりフラグがセットされていない場合には、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS114）。 10

【0205】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS115）。 20

【0206】

図21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S125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS126）、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S127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0207】

図22および図23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、変動回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS130A）。変動回数カウンタの値が0でないときは、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS130B）。次に、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、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。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）。大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS142に移行する（ステップS133）。 30 40

【0208】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS135）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもと 50

づいて判定される。

【0209】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS136）。

【0210】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS137）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には15回。突然確変大当りの場合には2回。）をセットする（ステップS138）。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S139）。 10

【0211】

ステップS142では、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。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S143）。

【0212】

また、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS144）、時短フラグをリセットする（ステップS145）。また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して低ベース状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS146）。 20

【0213】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS147）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS148）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS149）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS150）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS151）。 30

【0214】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS152）。 40

【0215】

図24は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ステップS162の処理において、CPU56は、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。 40

【0216】

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

【0217】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU 56は、大当りの種別が通常大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。通常大当りでない場合には、ステップS170に移行する。通常大当りである場合には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS167）。また、時短回数カウンタに100をセットする（ステップS168）。

【0218】

さらに、CPU 56は、高ベース状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS176）。また、CPU 56は、時短フラグをセットする（ステップS177）。

【0219】

また、CPU 56は、変動回数カウンタの値を初期化する（0にする）（ステップS178）。そして、ステップS179に移行する。ステップS178の処理によって、15ラウンド大当り（15ラウンド通常大当りまたは15ラウンド確変大当り）にもとづく大当り遊技が終了したときに、変動回数カウンタの値が初期化されることになる。

【0220】

ステップS170では、CPU 56は、確変フラグをセットする。また、CPU 56は、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に送信する制御を行う（ステップS171）。そして、大当り種別が突然確変大当りであるか否か確認する（ステップS172）。突然確変大当りでない場合、すなわち、15ラウンド確変大当りである場合には、ステップS176に移行する。

【0221】

突然確変大当りである場合には、CPU 56は、潜伏演出中フラグをセットする（ステップS173）。また、CPU 56は、変動回数をカウントするための変動回数カウンタに30回をセットする（ステップS174）。また、CPU 56は、RAM 55に、突然確変大当りであった旨を記憶する（ステップS175）。また、CPU 56は、時短回数カウンタに30をセットする（ステップS175A）。また、CPU 56は、高ベース状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS175B）。また、CPU 56は、時短フラグをセットする（ステップS175C）。そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS179）。

【0222】

なお、時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置15を開放する制御を行う。

【0223】

図25は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップS310）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU 56は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS180）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS184に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットし（ステップS181）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS182）。そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置9において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS183）、処理を終了する。

【0224】

ステップS184では、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 56は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS185）。経過していなければ処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0225】

小当り終了表示時間を経過している場合には、CPU56は、遊技状態が非確変状態である（確変フラグがセットされていない。）ことを条件に（ステップS186）、潜伏演出中フラグをセットする（ステップS187）。また、小当り種別に応じた変動回数（具体的には30回、20回または10回）を変動回数カウンタにセットする（ステップS191）。具体的には、小当り種別が小当りAである場合には30をセットし、小当りBである場合20をセットし、小当りCである場合10をセットする。また、小当り種別をRAM55に記憶する（ステップS192）。

【0226】

また、CPU56は、小当り種別に応じた値を時短回数カウンタにセットする（ステップS192A）。具体的には、小当りAである場合には時短回数カウンタに30をセットし、小当りBである場合には時短回数カウンタに20をセットし、小当りCである場合には時短回数カウンタに10をセットする。また、CPU56は、高ベース状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS192B）。また、CPU56は、時短フラグをセットする（ステップS192C）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS192）。

【0227】

次に、潜伏モードへの移行の演出を説明する。

【0228】

通常ステージである場合に突然確変大当りや小当りが発生した場合には、突然確変大当りや小当りの変動中および突然確変大当り遊技や小当り遊技の実行中において、潜伏モードのステージ1に制御されることを示す演出、または潜伏モードのステージ1に制御されるかもしれないと期待を抱かせるための演出を実行する。

【0229】

なお、この実施の形態では、突然確変大当り遊技や小当り遊技の終了後に常にステージ1に移行するが、突然確変大当り遊技の終了後に所定の割合で高確ステージに移行するように構成してもよい。

【0230】

また、潜伏モードである場合に突然確変大当りや小当りが発生した場合には、成功・失敗を報知するための継続演出を実行せずに、現在のステージが継続する旨の報知を行う。

【0231】

次に、潜伏モード中の演出等について説明する。

【0232】

図26は、潜伏モード中の各ステージの表示態様を示す説明図である。図26に示すように、潜伏モード（潜伏状態）中のステージ1では、演出表示装置9の背景画像が山の画像になっている。ステージ2では、演出表示装置9の背景画像が森の画像になっている。ステージ3では、演出表示装置9の背景画像が街の画像になっている。高確ステージでは、演出表示装置9の背景画像が海の画像になっている。通常ステージでは、演出表示装置9の背景画像が浜（浜辺）の画像になっている。このように、潜伏モード中において所定の変動タイミング（10回の変動が実行される毎）に継続演出が実行され、継続演出において成功が報知されたときはステージが順に昇格し、3回連続して成功が報知されたときに高確ステージに移行する。継続演出において失敗が報知されたときには、通常ステージに移行する。

【0233】

図27は、継続演出の演出態様を示す説明図である。上述したように、突然確変大当りや小当りの遊技の終了後の変動回数が10回、20回、30回のときに継続演出が実行される。図27に示す例では、継続演出は、「成功」と「失敗」が領域に区分けされて表示されているルーレットが回転し、そこに矢が射られるような演出である。そして、矢が当たった領域の表示が「成功」であるときは継続演出は成功となり、矢が当たった領域の表示が

10

20

30

40

50

「失敗」であるときは継続演出は失敗となる。なお、このような演出態様は一例であって、「成功」と「失敗」とが明確に認識できるような態様であれば、他の演出態様を用いてよい。

【0234】

図28は、継続演出（成否演出）の実行タイミングを示す説明図である。図28（A）に示すように、演出表示装置9の表示画面において、左中右の演出図柄の変動表示を開始された後、図28（B）に示すように、まず左の演出図柄「5」が停止表示され、図28（C）に示すように、右の演出図柄「5」が停止表示され、リーチ状態になったとする。そして、図28（D）に示すように、中の演出図柄「5」を停止表示したとする。つまり、演出表示装置9の表示画面において、左中右の演出図柄の停止図柄の組み合わせとして、大当たり図柄としての「555」が導出表示される。

10

【0235】

そして、大当たり種別が突然確変大当たりであった場合に、潜伏演出が開始される（図28（E））。なお、小当たりであった場合にも、潜伏演出が開始される。

【0236】

その後、演出図柄の変動表示が開始されるときに変動回数カウンタの値が1加算されるが、図28には、変動回数カウンタの値が30になった場合に、継続演出が実行される例が示されている。また、30回目の演出図柄の変動表示結果が大当たりであったとする。

【0237】

その場合には、図28（F）、（G）に示す継続演出（成否演出）を実行した後、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出が実行される（図28（H）参照）。

20

【0238】

なお、図9に示されていないが、30変動目で継続演出（成否演出）が実行された場合に、「成功」を報知したときには遊技状態が確変状態であることを報知する演出（例えば、「確変」の表示）が実行され、「失敗」を報知したときには遊技状態が非確変状態であることを報知する演出（例えば、「残念」の表示）が実行される。

【0239】

また、10変動目および20変動目でも、「失敗」を報知したときには遊技状態が非確変状態であることを報知する演出（例えば、「残念」の表示）が実行される。

【0240】

30

次に、演出制御手段の動作を説明する。図29は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

40

【0241】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0242】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更

50

新する乱数更新処理を実行する（ステップS706）。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【0243】

図30は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

10

【0244】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図12参照）であるのか解析する。

【0245】

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

20

【0246】

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

30

【0247】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、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S615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

【0248】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、その表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618A）。

40

【0249】

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

【0250】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。

【0251】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドであれば（ステ

50

ップS 6 2 3)、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 2 4)。

【0 2 5 2】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS 6 2 5)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 2 6)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS 6 2 7)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 2 8)。

【0 2 5 3】

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演出図柄の初期表示が含まれる。

【0 2 5 4】

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い(ステップS 6 3 4)、停電復旧フラグをセットする(ステップS 6 3 5)。

【0 2 5 5】

受信した演出制御コマンドが大当り終了1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1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)。受信した演出制御コマンドが大当り終了2指定コマンドであれば(ステップS 6 4 3)、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 4 4)。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば(ステップS 6 4 5)、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS 6 4 6)。

【0 2 5 6】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS 6 6 1)、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数カウンタの値または第2保留記憶数カウンタの値を-1する(ステップS 6 6 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶表示部1 8 cにおける第1保留記憶数の表示(第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合)、または第2保留記憶表示部1 8 dにおける第2保留記憶数の表示(第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合)を更新する(ステップS 6 6 3)。具体的には、表示数を1減らす。

【0 2 5 7】

受信した演出制御コマンドが遊技状態指定コマンド(低ベース状態指定コマンド、高ベース状態指定コマンド、通常状態指定コマンドまたは確変状態指定コマンド：図1 2参照)であれば(ステップS 6 7 0)、演出制御用CPU 1 0 1は、RAMに確保されている遊技状態データの領域に、受信した遊技状態指定コマンドで特定される遊技状態に応じた値を設定する(ステップS 6 7 1)。以下、遊技状態データの領域に設定された値を遊技状態データという。

【0 2 5 8】

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

【0 2 5 9】

図3 4は、遊技状態データの値の一例を示す説明図である。図3 4に示す例では、低確率低ベース状態(非確変非時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 1 (H)」である。低確率高ベース状態(非確変時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 2 (H)」である。高確率低ベース状態(確変非時短状態)であるときには遊技状態データの値は「0 3 (H)」である。高確率高ベース状態(確変時短状態)であるときに

10

20

30

40

50

は遊技状態データの値は「04 (H)」である。

【0260】

図35は、図29に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S806のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

10

【0261】

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

【0262】

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

20

【0263】

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

【0264】

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

30

【0265】

大当り／小当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りまたは小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大当り／小当り遊技中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0266】

大当り／小当り遊技中処理（ステップS805）：大当り遊技中または小当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り終了演出処理（ステップS806）に対応した値に更新する。

40

【0267】

大当り／小当り終了演出処理（ステップS806）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0268】

図36は、図29に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセッ

50

トされているか否か確認する（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潜伏モード中演出設定処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

【0 2 6 9】

図37は、図35に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、RAMの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読み出す（ステップS 8 2 1）。また、RAMの表示結果指定コマンド格納領域から、受信した表示結果指定コマンドを読み出す（ステップS 8 2 2）。 10

【0 2 7 0】

次に、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示特定指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS 8 2 3）。演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0 2 7 1】

図38は、演出表示装置9における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図38に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「1 3 5」などのチャンス目を決定する。 20 30

【0 2 7 2】

なお、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。また、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0 2 7 3】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。 40

【0 2 7 4】

次いで、演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）の演出態様を設定する継続演出設定処理を実行する（ステップS 8 2 4）。

【0 2 7 5】

図39は、演出制御プロセス処理における継続演出設定処理を示すフローチャートである。継続演出設定処理において、演出制御用CPU101は、潜伏演出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 5 0 1）。潜伏演出中フラグがセットされていない場合には、処理を終了する。

【0 2 7 6】

潜伏演出中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から読み出した変動パターンコマンドが示す変動パターンが「長期間演出」の変動パターン（図8参照）であるか否か確認する（ステップS502）。「長期間演出」の変動パターンでない場合には、処理を終了する。

【0277】

「長期間演出」の変動パターンである場合には、演出制御用CPU101は、停電復旧フラグがセットされているか否か確認する（ステップS503）。停電復旧フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）の演出態様とは異なる演出態様の特殊演出を示すデータをRAMに記憶する（ステップS509）。

【0278】

ステップS503、S509の処理によって、電力供給が復旧したときに継続演出に矛盾が生じないようにすることができる。遊技制御用マイクロコンピュータ560のRAM55は電源バックアップされているが、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAMは電源バックアップされていない。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側では例えば停電発生時と復旧時とで継続した制御を実行することが可能であるが、演出制御用マイクロコンピュータ100は継続した制御を実行することはできない。すると、電力供給が復旧したときに演出制御用マイクロコンピュータ100が遊技制御用マイクロコンピュータ560の指示に従って制御を行うと、例えば、遊技者に、突然に継続演出が実行されたかのような印象を与えかねない。この実施の形態では、そのような状況が発生することを防止するために、演出制御用マイクロコンピュータ100は、電力供給が復旧したときには継続演出とは異なる演出を実行するように構成される。

【0279】

停電復旧フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、突確大当りまたは小当り種別（潜伏状態への移行の契機となった当りが突確大当りであるか小当りであるか、および小当りであるときはその種類）と、変動回数カウンタの値に応じた継続演出の内容（成功または失敗）をRAMに記憶する（ステップS504）。

【0280】

ステップS504の処理において、演出制御用CPU101は、潜伏状態への移行の契機となった当りが突確である場合には、「成功」をセットする。また、潜伏状態への移行の契機となった当りが小当りBである場合には、「失敗」を記憶する。

【0281】

次に、演出制御用CPU101は、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであるか否か判定する（ステップS505）。突然確変大当りである場合には、演出制御用CPU101は、継続演出の内容を成功に変更する（ステップS506）。ステップS504の処理で「失敗」に決定されたときには、今回の変動の表示結果が突然確変大当りであっても、継続演出において「失敗」の報知がなされる。変動の表示結果が突然確変大当りであるにも関わらず「失敗」が報知されるのは不自然であるが、ステップS505、S506の処理によって、そのような不自然な状況の発生は回避される。

【0282】

また、演出制御用CPU101は、今回の変動の表示結果が15ラウンド大当り（15ラウンド確変大当りまたは15ラウンド通常大当り）であるか否か判定する（ステップS507）。15ラウンド大当りである場合には、演出制御用CPU101は、継続演出の内容を失敗に変更する（ステップS508）。ステップS504の処理で「成功」に決定されたときには、今回の変動の表示結果が15ラウンド大当りであるときには、継続演出において「失敗」の報知がなされる。今回の変動の表示結果が15ラウンド大当りであるときに継続演出を実行しないことも考えられるが、そのような制御を行うと、継続演出が実行されないことに起因して遊技者は大当りになることを把握可能になってしまう。しかし、ステップS507、S508の処理によって、そのような状況は生じない。

【0283】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび継続演出を実行する場合には

10

20

30

40

50

継続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 3 1）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 8 3 2）。

【0 2 8 4】

なお、演出制御用CPU101は、継続演出を実行する場合には、ステップS 8 3 1の処理で、図39に示すステップS 5 0 4またはステップS 5 0 9の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。

【0 2 8 5】

図40は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0 2 8 6】

図40に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0 2 8 7】

演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS 8 3 3）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0 2 8 8】

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

【0 2 8 9】

そして、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し（ステップS 8 3 4）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値にする（ステップS 8 3 6）。

【0 2 9 0】

図41は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ、変動時間タイマのそれぞれの値を－1する（ステップS 8 4 0 A、S 8 4 0 B）。

【0 2 9 1】

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S 8 4 1）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う（ステップS 8 4 2）。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 8 4 3）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS 8 4 4）。

【0292】

また、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS 8 5 1）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 5 3）。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 2）、演出制御用CPU101は、ステップS 8 5 3の処理を実行する。

10

【0293】

図42は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 5 1）。また、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って演出表示装置9において停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 8 5 2）。

【0294】

20

また、演出制御用CPU101は、潜伏演出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 8 5 3）。潜伏演出中フラグがセットされていない場合には、ステップS 8 6 1に移行する。潜伏演出中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値を+1する（ステップS 8 5 4）。

【0295】

そして、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値が11、21または31であるか否かを確認する（ステップS 8 5 5）、11、21または31である場合には、継続演出実行後のステージを更新する（図10参照）。すなわち、図26に示すように、ステージの表示態様を変更する（ステップS 8 5 6）。また、演出制御用CPU101は、現在のステージの内容を示すデータをステージ設定領域に設定する。

30

【0296】

また、演出制御用CPU101は、現在のステージが高確ステージまたは通常ステージである倍には、潜伏演出中フラグをリセットする（ステップS 8 5 7、S 8 5 8）。すなわち、潜伏演出（共通の演出）を終了する。

【0297】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりに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 6 1）。大当たりまたは小当たりにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりにすることに決定されているか否かを確認することもできる。大当たりとすることに決定されていない場合には、ステップS 8 6 6に移行する。

40

【0298】

大当たりまたは小当たりにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりの開始を報知する演出（ファンファーレ演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 6 2）。

【0299】

そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS 8 6 3）。また、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出

50

用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ S 8 6 4)。

【0300】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り表示処理 (ステップ S 8 0 4) に応じた値に更新する (ステップ S 8 6 5)。

【0301】

ステップ S 8 6 6 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値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。

【0302】

図 4 3 は、演出制御プロセス処理における大当り／小当り表示処理 (ステップ S 8 0 4) を示すフローチャートである。大当り／小当り表示処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 8 7 1)。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、ステップ S 8 7 6 に移行する。

10

【0303】

大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算し (ステップ S 8 7 2)、プロセス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 7 3)。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【0304】

プロセスタイマがタイムアウトしている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、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 8 7 4)。また、その次に設定されている内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ S 8 7 5)。

20

【0305】

ステップ S 8 7 6 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをリセットし、演出制御プロセスフラグの値を大当り／小当り遊技中処理 (ステップ S 8 0 5) に応じた値に更新する (ステップ S 8 7 7)。

30

【0306】

図 4 4 は、演出制御プロセス処理における大当り／小当り終了演出処理 (ステップ S 8 0 6) を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する (ステップ S 8 8 0)。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップ S 8 8 5 に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ (大当り終了 1 指定コマンド受信フラグ、大当り終了 2 指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ) がセットされているか否か確認する (ステップ S 8 8 1)。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ (大当り終了 1 指定コマンド受信フラグ、大当り終了 2 指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ) をリセットし (ステップ S 8 8 2)、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して (ステップ S 8 8 3)、演出表示装置 9 に、大当り終了画面 (大当り遊技の終了を報知する画面) または小当り終了画面 (小当り遊技の終了を報知する画面) を表示する制御を行う (ステップ S 8 8 4)。具体的には、VDP 1 0 9 に、大当り終了画面または小当り終了画面を表示させるための指示を与える。

40

【0307】

ステップ S 8 8 5 では、大当り／小当り終了演出タイマの値を 1 減算する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り／小当り終了演出タイマの値が 0 になっているか否か、

50

すなわち大当り／小当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。

【0 3 0 8】

大当り／小当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、突然確変大当りであったか否か確認する（ステップS 8 8 7）。突然確変大当りであった場合には、ステップS 8 9 1に移行する。

【0 3 0 9】

突然確変大当りでなかった場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、現在の遊技状態が通常状態（非確変状態）であって、小当りであったか否か確認する（ステップS 8 8 8）。小当りでなかった場合には、ステップS 8 9 6に移行する。

10

【0 3 1 0】

小当りであった場合には、ステージの表示態様をステージ1（図2 6参照）にする（ステップS 8 9 1）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、現在のステージの内容を示すデータをステージ設定領域に設定する。

【0 3 1 1】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、変動回数カウンタに初期値である「1」をセットする（ステップS 8 9 2）。また、潜伏演出（共通の演出）の実行中であることを示す潜伏演出中フラグをセットする（ステップS 8 9 3）。さらに、突然確変大当りであった旨、または小当りの種別をRAMに記憶する（ステップS 8 9 4）。また、停電復旧フラグをリセットする（ステップS 8 9 5）。

20

【0 3 1 2】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を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 8 9 6）。

【0 3 1 3】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、継続演出を実行するタイミングで変動時間として継続演出を実行可能な変動時間を選択するので、継続演出の実行時間を確保することができる。さらに、突確大当りや小当りの種類に応じて異なる継続演出の実行回数を設定するので、突確大当りおよび小当りの終了後の演出が単調にならず遊技の興趣を向上させることができる。

【0 3 1 4】

30

また、この実施の形態によれば、時短状態に制御されているときに変動時間を短縮するとともに、時短状態を終了した後であっても、少なくとも時短状態中に第2始動入賞口14を遊技球が入賞したことにもとづく変動表示を全て終了するまでの期間以上の長さの期間である所定期間（本例では、時短状態中に溜まった第2保留記憶を全て消化するまでの期間）を終了するまで変動時間を短縮する。そのため、時短状態中に発生した第2保留記憶の消化を早めることができるので、時短状態を終了した後に遊技者が遊技球の発射を待機する期間を短くすることができ、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【0 3 1 5】

図4 5は、変動時間の短縮制御のタイミングを示す説明図である。なお、図4 5に示す例では、時短状態を終了した時点で時短状態中に溜まった第2保留記憶が2つ残っており、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、時短状態を終了した後も第2特別図柄の変動表示が2回実行される場合が示されている。この実施の形態では、図4 5に示すように、遊技状態が時短状態に制御されているときに変動時間が短縮されるとともに、時短状態が終了した後も、第2特別図柄の変動表示を終了して第2保留記憶を全て消化するまで変動時間が短縮される（ステップS 1 0 2 A, S 1 0 2 B参照）。そのように制御することによって、この実施の形態では、時短状態中に発生した第2保留記憶の消化を早めることができるので、時短状態を終了した後に遊技者が遊技球の発射を待機する期間を短くすることができ、遊技機の稼働率を向上させることができる。

40

【0 3 1 6】

また、この実施の形態では、継続演出の実行タイミングの変動において大当りにすると

50

決定されたときは、継続演出を実行した後、大当たり図柄を導出表示するように構成されている。すなわち、可変表示の表示結果を大当たり図柄とすると決定された場合には、継続演出（成否演出）が行われた後に大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出が実行される。具体的には、図42に示す演出図柄変動停止処理で大当たり図柄が導出表示されるが、継続演出は、継続演出に応じたプロセステーブルにもとづいて、演出図柄変動停止処理の前に実行される演出図柄変動中処理（図41参照）において実行される。継続演出が実行される前に大当たり図柄が導出表示されると、遊技者は継続演出に対する興味を失う可能性があるが、この実施の形態では、継続演出に対する興味を持続させて、遊技の興味を低下させないようにすることができる。

【0317】

10

また、この実施の形態では、図9に示すように、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、継続演出が継続する。具体的には、次のステージに移行する（小当たりA、Bの場合）。また、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御されている旨を報知する（図10における「小当たりB後」および「小当たりC後」参照）。

【0318】

30変動目では、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、潜伏演出（共通の演出）を終了して確変状態に制御されている旨を報知し、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御されている旨を報知する（図10における「突確後」および「小当たりA後」参照）。そのような制御によって、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興味を向上させることができる。

20

【0319】

実施の形態2.

図46は、第2の実施の形態における大当たり種別および小当たり種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図47は、第2の実施の形態における潜伏モード中の大当たり種別および小当たり種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【0320】

なお、第2の実施の形態では、第1の実施の形態（図9および図10参照）とは異なり、演出制御用CPU101は、10変動目および20変動目で「失敗」を報知したときには、潜伏演出を継続する。具体的には、次のステージに移行する（小当たりAおよび小当たりBの場合）。「成功」を報知したときには遊技状態が確変状態であることを報知する演出（例えば、「確変」の表示）を実行する。

30

【0321】

また、第2の実施の形態では、第1の実施の形態とは異なり、演出制御用CPU101は、「突確大当たり」の場合には、突然確変大当たり遊技の終了後から10変動目および20変動目では継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出（30変動目の継続演出）において成功を報知することによって高確ステージに移行する。

【0322】

また、演出制御用CPU101は、「小当たりA」の場合には、小当たりAの遊技の終了後の全ての継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出が実行された後に通常ステージに移行する。「小当たりB」の場合には、小当たりBの遊技の終了後から10変動目では継続演出において失敗を報知して次のステージに移行し、最後の継続演出（20変動目の継続演出）において成功を報知することによって高確ステージに移行する。「小当たりC」の場合には、小当たりCの遊技の終了後から10変動目に継続演出を実行し、その継続演出において成功を報知することによって高確ステージに移行する。

40

【0323】

図48は、第2の実施の形態における大当たり／小当たり終了演出処理（ステップS806）を示すフローチャートである。第2の実施の形態では、大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、現在の遊技状態が通常状態（非確変状態）であって、小当たり

50

Aであった場合にステップS 8 9 1に移行する。また、現在の遊技状態が確変状態であって、小当たりBまたは小当たりCであった場合にステップS 8 9 1に移行する。その他の処理は、第1の実施の形態の場合と同様である。

【0324】

ただし、演出制御用CPU101は、継続演出設定処理（図39参照）におけるステップS 5 0 4の処理で、図46に示すように、継続演出の態様（成功または失敗）を決定する。

【0325】

この実施の形態では、図46に示すように、継続演出（成否演出）において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、継続演出が継続する。具体的には、次のステージに移行する。また、継続演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特別遊技状態に制御されている旨を報知する（図47における「小当たりB後」および「小当たりC後」参照）。

【0326】

30変動目では、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、潜伏演出（共通の演出）を終了して確変状態に制御されている旨を報知し、継続演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、通常遊技状態に制御されている旨を報知する（図47における「突確後」および「小当たりA後」参照）。そのような制御によって、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を向上させることができる。

【0327】

実施の形態3.

図49は、第3の実施の形態における大当たり種別および小当たり種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。また、図50は、第3の実施の形態における潜伏モード中の大当たり種別および小当たり種別に応じた継続演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【0328】

図49および図50に示すように、第3の実施の形態では、第1の実施の形態（図9および図10参照）とは異なり、演出制御用CPU101は、潜伏演出を開始する契機が小当たりAである場合（小当たりA後である場合）に、10変動目および20変動目で「失敗」を報知することがある。10変動目および20変動目で「失敗」を報知した場合には、20変動目および30変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用CPU101は、「失敗」を報知した場合には、潜伏演出のステージを通常ステージに移行させる。

【0329】

また、潜伏演出を開始する契機が小当たりBである場合（小当たりB後である場合）に、10変動目で「失敗」を報知することがある。10変動目で「失敗」を報知した場合には、20変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用CPU101は、「失敗」を報知した場合には、潜伏演出のステージを通常ステージに移行させる。

【0330】

図51は、第3の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。第3の実施の形態では、継続演出設定処理において、演出制御用CPU101は、失敗報知済フラグがセットされていない場合であって（ステップS 5 0 3 A）、小当たりA後で変動回数カウンタが10もしくは20であるとき、または、小当たりB後で変動回数カウンタが10であるときには（ステップS 5 0 3 C）、継続演出の結果を「失敗」にするか「成功」にするかを例えば乱数を用いた抽選によって決定する（ステップS 5 0 3 D）。そして、演出制御用CPU101は、抽選の結果をRAMに記憶する（ステップS 5 0 3 E）。また、演出制御用CPU101は、「失敗」に決定した場合には、失敗報知済フラグをセットする（ステップS 5 0 3 F）。

【0331】

また、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 3 Aの処理で失敗報知済フラグがセットされていることを確認した場合には、継続演出の結果としての「失敗」または「成功

」をRAM記憶するのではなく、「リーチ演出」である旨をRAM記憶する（ステップS503B）。

【0332】

図52は、第3の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。第3の実施の形態では、演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値が11、21または31であるときに（ステップS855）、小当りA後または小当りB後であって失敗報知済フラグがセットされている場合には（ステップS855A）、変動回数カウンタの値が11または21であるときには（ステップS855B）、潜伏演出のステージを通常ステージに変更する（ステップS855C）。

【0333】

なお、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値が31になったときに、失敗報知済フラグをリセットする（ステップS858A）。

【0334】

また、第3の実施の形態では、演出制御用CPU101は、継続演出を実行する場合には、図37に示すステップS831の処理で、図51に示すステップS503B、ステップS503E、ステップS504またはステップS509の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。

【0335】

以上のような処理によって、図49および図50に示す潜伏演出および継続演出を実行することができる。

【0336】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）において失敗した旨の報知を行った後の所定のタイミング（20変動目または30変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出（この例では、リーチ演出）を実行する。潜伏演出（共通の演出）が継続されない旨の報知（この例では、「失敗」の報知）を行った後にさらに継続演出が実行されるのは不自然であるが、この実施の形態では、所定タイミングでの識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

【0337】

この実施の形態では、継続演出以外の演出としてリーチ演出を実行するが、継続演出以外の演出はリーチ演出に限定されない。例えば、継続演出では使用されない文字画像やキャラクタ画像を用いた演出を実行するようにしてもよい。

【0338】

実施の形態4.

第3の実施の形態は、第1の実施の形態の変形例に相当するが、所定のタイミング（例えば、20変動目または30変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行する形態を、第2の実施の形態に適用してもよい。

【0339】

図53は、第4の実施の形態における大当り種別および小当り種別と潜伏演出との関係を示す説明図である。

【0340】

図53に示すように、第4の実施の形態では、第2の実施の形態（図46および図47参照）とは異なり、演出制御用CPU101は、潜伏演出を開始する契機が小当りBである場合（小当りB後である場合）に、10変動目で「成功」を報知することがある。10変動目で「成功」を報知した場合には、20変動目で「リーチ演出」を実行する。なお、演出制御用CPU101は、「成功」を報知した場合には、潜伏演出のステージを高確ステージに移行させる。

【0341】

図54は、第4の実施の形態における継続演出設定処理を示すフローチャートである。第4の実施の形態では、継続演出設定処理において、演出制御用CPU101は、成功報

10

20

30

40

50

知済フラグがセットされていない場合であって（ステップS503G）、小当りB後で変動回数カウンタが10であるときには（ステップS503H）、継続演出の結果を「失敗」にするか「成功」にするかを例えば乱数を用いた抽選によって決定する（ステップS503I）。そして、演出制御用CPU101は、抽選の結果をRAMに記憶する（ステップS503J）。また、演出制御用CPU101は、「成功」に決定した場合には、成功報知済フラグをセットする（ステップS503K）。

【0342】

また、演出制御用CPU101は、ステップS503Gの処理で成功報知済フラグがセットされていることを確認した場合には、継続演出の結果としての「失敗」または「成功」をRAM記憶するのではなく、「リーチ演出」である旨をRAM記憶する（ステップS503B）。

10

【0343】

図55は、第4の実施の形態における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。第4の実施の形態では、演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値が11、21または31であるときに（ステップS855）、小当りB後であって成功報知済フラグがセットされている場合には（ステップS855D）、変動回数カウンタの値が11であるときには（ステップS855E）、潜伏演出のステージを高確ステージに変更する（ステップS855F）。

【0344】

なお、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値が31になったときに、成功報知済フラグをリセットする（ステップS858B）。

20

【0345】

また、第3の実施の形態では、演出制御用CPU101は、継続演出を実行する場合には、図37に示すステップS831の処理で、図54に示すステップS503B、ステップS503I、ステップS504またはステップS509の処理で記憶された種類の継続演出に応じたプロセステーブルを選択する。

【0346】

以上のような処理によって、図53に示す潜伏演出および継続演出を実行することができる。

【0347】

30

第4の実施の形態では、演出制御用CPU101は、継続演出（成否演出）において成功した旨の報知を行った後の所定のタイミング（20変動目）の識別情報の可変表示において継続演出以外の演出（この例では、リーチ演出）を実行する。潜伏演出（共通の演出）が継続されない旨の報知（第2の実施の形態および第4の実施の形態では、「成功」の報知）を行った後にさらに継続演出が実行されるのは不自然であるが、この実施の形態では、所定タイミングでの識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

【0348】

変形例1.

上記の各実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定タイミングになった回数が所定回数（例えば、3回）に達したときに、継続演出において成功した旨の演出および失敗した旨の演出を実行したが（図10等参照）、「突確後」である場合には、30変動目において、成功した旨の演出および失敗した旨の演出以外の演出を実行するようにしてもよい。その場合、高確ステージに移行させずに、潜伏演出を継続するようにしてもよい。

40

【0349】

上記の各実施の形態では、潜伏演出が30変動目まで継続するのは、突然確変大当りが発生した場合または小当りAが発生した場合であるが、小当りAが発生した場合には30変動目で「失敗」が報知される。従って、遊技者は、30変動目において「失敗」が報知されなかったことによって、突然確変大当りが発生していたこと、すなわち遊技状態は確

50

変状態であることを把握できる。

【0350】

変形例2.

上記の各実施の形態では、潜伏演出の実行中に（共通の演出を実行しているときに）、所定の条件（共通の演出を開始したり時短状態に制御する条件）が新たに成立したときには、潜伏演出が最初からあらためて実行されることになるが（図44に示す大当り／小当り終了処理で、潜伏演出中フラグのセット／リセットに関わらずステップS887、S888、S891の処理が実行されるので）、潜伏演出の実行中に所定の条件が新たに成立したときに、そのときの状況（例えば、変動回数カウンタの値やそのときのステージの表示態様）を維持するようにしてもよい。

10

【0351】

そのように構成する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、潜伏演出中フラグがセットされていないことを条件に、ステップS887、S888、S891の処理を実行する。

【0352】

変形例3.

上記の各実施の形態では、15ラウンド大当りが発生した場合には潜伏演出は実行されないが、15ラウンド大当りが発生した場合にも潜伏演出を実行するようにしてもよい。

【0353】

15ラウンド大当りが発生した場合にも潜伏演出を実行する場合には、例えば、15ラウンド確変大当りにもとづく大当り遊技が終了した後、ステージ1に移行される。また、15ラウンド通常大当りにもとづく大当り遊技が終了した後も、ステージ1に移行される。その後、演出制御用マイクロコンピュータ100は、10回の変動が行われる毎に、潜伏状態（潜伏モード）が継続されるか否かを報知する継続演出を実行する。

20

【0354】

また、15ラウンド大当りが発生した場合には30変動目まで継続演出の実行を可能にし、突然確変大当りまたは小当りが発生した場合には、10変動目または20変動目まで継続演出の実行を可能にする。

【0355】

そのように構成されている場合には、遊技者に付与される遊技価値が低い第2特定遊技状態（突然確変大当りまたは小当りにもとづく大当り遊技状態）が終了した後に特別遊技状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるので、遊技価値の低い第2特定遊技状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和できる。

30

【0356】

上記の各実施の形態および各変形例では、共通の演出を開始したり時短状態に制御するための所定の条件は、突然確変大当りまたは小当りA、B、Cであったが、小当りA、B、Cに代えて、大当り遊技後の遊技状態を確変状態または通常状態にすることになる大当りA、B、Cにしてもよい。大当りA、B、Cにした場合にも、大当りの種別に応じて所定タイミングの発生回数があらかじめ定められる。

【0357】

また、上記の各実施の形態および各変形例では、継続演出の実行タイミングは突確大当りや小当りにもとづく大当り遊技の終了後から10回目、20回目、30回目の図柄（識別情報）の変動（可変表示）時であったが、継続演出の実行タイミングは、他のタイミングであってもよい。例えば、8回目、16回目、24回目の図柄の変動時であってもよい。また、一例として、5回目、12回目、20回目の図柄の変動時のように、2回目の以降の実行タイミングは、ある回数（例えば、5回、8回、10回）の倍数でなくてもよい。

40

【0358】

また、上記の各実施の形態において、継続演出の実行タイミングの変動において継続演出が実行されないときは、大当りの期待度が高くなる（または、大当り確定）ように構成

50

してもよい。また、潜伏演出の実行中に突確大当たりや小当たりが発生したときに、ステージが継続されない場合は確変状態が確定するようにしてもよい。

【0359】

また、上記の各実施の形態では、時短状態中や時短状態後の所定期間に変動表示を短縮する場合を示しているが、さらに、例えば、保留記憶数が所定の閾値以上であるか否かを判定し、所定の閾値以上である（例えば、保留記憶数が3以上である）と判定した場合に変動時間を短縮するように構成してもよい。また、このように構成する場合、第1特別図柄変動表示を行う場合と第2特別図柄の変動表示を行う場合とで所定の閾値を異ならせてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には第1保留記憶数の値が3以上であるか否かを判定する一方で、第2特別図柄の変動表示を行う場合には第1保留記憶数の値が1以上であるか否かを判定するようにしてもよい。そのように構成すれば、時短状態中である場合には第2保留記憶が1以上溜まっている場合が多いのであるから変動時間を短縮する一方で、非時短状態中であるときに第2特別図柄の変動表示を行う場合には第2保留記憶が溜まっていない場合が多いのであるから変動時間を短縮しないようにし、第2特別図柄の変動時間を必要以上に短縮しないようにすることができる。

10

【0360】

また、例えば、非時短状態である場合に第2始動入賞口14への始動入賞が発生した場合に、第2始動入賞口14に遊技球が1球のみ入賞したのか複数の遊技球が連続して入賞したのかに応じて、変動時間を短縮するか否かの制御を異ならせてもよい。例えば、第2始動入賞口14に遊技球が1球のみ入賞した場合には変動時間を短縮しないようにし、複数の遊技球が連続して入賞した場合にのみ変動時間を短縮するように構成してもよい。

20

【0361】

また、例えば、遊技状態が時短状態であるか非時短状態であるかに応じて変動時間を短縮するか否かの判定方法を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が時短状態であるか非時短状態であるかに応じて、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数が所定の閾値（例えば、7）以上であるか否かを判定し、所定の閾値以上であると判定した場合に変動時間を短縮する方法と、第1保留記憶数または第2保留記憶数のいずれかが所定の閾値（例えば、3）以上であるか否かを判定し、所定の閾値以上であると判定した場合に変動時間を短縮する方法とを切り替えて用いて、変動時間を短縮する制御を行うように構成してもよい。

30

【0362】

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

【0363】

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

40

50

制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0364】

本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入して入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0365】

なお、上記に示した各実施の形態では、以下の(1)～(14)に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

【0366】

(1) 各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄や演出図柄)の可変表示を行う可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9)を備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態(例えば、非確変状態)と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態(例えば、確変状態)のいずれかに制御する遊技状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分)と、複数種類の所定の条件(例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生)のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分)と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段(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S61の処理を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段(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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分)と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング(例えば、10変動目、20変動目、30変動目)での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分)と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段(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S65、S73の処理を実行する部分)と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図9も参照)とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する)、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング(例えば、30変動目)において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知し(図9および図10参照)、事前決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段(例えば、演出制

10

20

30

40

50

御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。

【0367】

(2) 各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段（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S65、S73の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図46も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング（例えば、30変動目）において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知し（図46および図47参照）、事前決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。

【0368】

(3) 特別遊技状態であるときに所定タイミングになった回数が所定回数に達したときに、成否演出実行手段は成功した旨の演出および失敗した旨の演出以外の演出を行う（変形例1に相当）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に成否演出（特に、継続演出の続行）により注目させることができる。

【0369】

(4) 成否演出実行手段は、事前決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出において失敗した旨の報知を行うように構成されていてもよい（図39に示すステップS507、S508参照）。

そのような構成によれば、遊技者が失望感を抱いた後に特定表示結果を視認させることができ、遊技の興趣がより向上する。

【0370】

(5) 遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、少なくとも成否演出実行手段を含み、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて演出を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、遊技制御手段は、所定の条件が成立したときに所定の条件の種類を特定可能なコマンド（例えば、表示結果4～7指定コマンド：図12参照）を送信した後、所定タイミングになったときに所定タイミングになったことを特定可能なコマンド（例えば、「長期間演出」の変動パターンコマンド：図8参照）を送信し、演出制御手段における成否演出実行手段は、所定タイミングにおいて所定の条件の種類を特定可能なコマンドにもとづいて、成否演出において成功した旨の報知または失敗した旨の報知を行う（図39に示すステップS502参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、コマンドの種類を増やすことなく複数種類の成否演出を実行することができる。

【0371】

(6) 遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、少なくとも成否演出実行手段を含み、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて演出を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、遊技制御手段は、電力供給が停止しても遊技状態を示すデータを保存可能な記憶手段（例えば、電源バックアップされているRAM55）を含み、所定タイミングになったときに所定タイミングになったことを特定可能なコマンド（例えば、「長期間演出」の変動パターンコマンド：図8参照）を送信し、電力供給が開始されたときに、記憶手段に記憶されているデータにもとづいて遊技状態を示すコマンド（例えば、高確率状態指定コマンドや通常状態指定コマンド：図4参照）を送信し、演出制御手段が電力供給が開始されたときに遊技状態を示すコマンドにもとづいて遊技状態を復元した後（図33に示すステップS670、S671参照）、演出制御手段における成否演出実行手段は、所定タイミングになったことを特定可能なコマンドを受信したときに、成否演出とは異なる演出を実行する（図39に示すステップS503、S509参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、電力供給が復旧したときに成否演出に矛盾が生じないようにすることができる。

【0372】

(7) 所定タイミングになったときに共通の演出の態様をあらかじめ定められた順番に従って変更する演出態様変更手段（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S855、S856処理を実行する部分：図26も参照）を備え、演出態様変更手段は、共通の演出を実行する識別情報の可変表示において新たに所定の条件が成立したときには、共通の演出の態様を維持する（変形例2に相当）ように構成されてい

10

20

30

40

50

もよい。

そのような構成によれば、所定の条件が新たに成立したときに、共通の演出が不自然な演出になってしまうことを回避できる。

【0373】

(8) 特定遊技状態として、第1特定遊技状態（例えば、15ラウンド大当りにもとづく大当り遊技状態）と、第1特定遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が低い第2特定遊技状態（例えば、ラウンド数が2である突然確変大当りや小当りにもとづく大当り遊技状態や小当り遊技状態）とが定められ、所定の条件は、第1特定遊技状態に制御されることまたは第2特定遊技状態に制御されることにより成立し、発生回数設定手段は、第2特定遊技状態が終了した場合には第1特定遊技状態が終了した後と比べて少ない所定タイミ

10

ングの発生回数を設定する（変形例3に相当）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、遊技者に付与される遊技価値が低い第2特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるので、遊技価値の低い第2特定遊技状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和できる。

【0374】

(9) 各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図49も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、成否演出実行手段は、成否演出において失敗した旨の報知を行った後の所定のタイミングの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出（例えば、リーチ演出）を実行し（図51に示すステップS503A～S503F、図49、図50参照）、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング（例えば、30変動目）において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御さ

20

30

40

50

れている旨を報知し（図9および図10参照）、事前決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。また、共通の演出が継続されない旨の報知を行った後の所定タイミングでの識別情報の可変表示において継続演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

【0375】

（10）各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当たりの発生や小当たりの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図53も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、成否演出実行手段は、成否演出において成功した旨の報知を行った後の所定のタイミングの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出（例えば、リーチ演出）を実行し（図54に示すステップS503G～S503K、図53参照）、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング（例えば、30変動目）において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知し（図46および図47参照）、事前決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否

10

20

30

40

50

演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。また、共通の演出が継続されない旨の報知を行った後の所定タイミングでの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

10

【0376】

(11) 各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段（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S65、S73の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図9も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、事前決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

20

30

40

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されている

50

かを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。

【0377】

(12) 各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄や演出図柄)の可変表示を行う可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9)を備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態(例えば、非確変状態)と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態(例えば、確変状態)のいずれかに制御する遊技状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分)と、複数種類の所定の条件(例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生)のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分)と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段(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S61の処理を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段(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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分)と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング(例えば、10変動目、20変動目、30変動目)での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分)と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知する報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図49も参照)とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する)、成否演出実行手段は、成否演出において失敗した旨の報知を行った後の所定のタイミングの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出(例えば、リーチ演出)を実行し(図51に示すステップS503A～S503F、図49、図50参照)、事前決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される)をさらに備えた遊技機。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。また、共通の演出が継続されない旨の報知を行った後の所定タイミングでの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

【0378】

(13) 各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄や演出図柄)の可変表示を行う可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8a、8b、演出表示装置9)を備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、遊技状

態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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S93, S94, S102, S103, S104の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、10変動目、20変動目、30変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段（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S65, S73の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分：図46も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する）、事前決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図41に示すステップS842～S844の処理や図42に示すステップS852の処理を実行する部分：すなわち、ステップS852の処理は、成否演出を実現するステップS842～S844の処理の後に実行される）をさらに備えた遊技機。

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。

【0379】

(14) 各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8a, 8b、演出表示装置9）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS170の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図44に示すステップS891の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分）と、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段(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S93、S94、S102、S103、S104の処理を実行する部分)と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング(例えば、10変動目、20変動目、30変動目)での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図37に示すステップS824の処理や図42に示すステップS856の処理を実行する部分)と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、図39に示す処理や図37に示すステップS831の処理を実行する部分:図53も参照)とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS93の処理を実行する)、成否演出実行手段は、成否演出において成功した旨の報知を行った後の所定のタイミングでの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出(例えば、リーチ演出)を実行し(図54に示すステップS503G~S503K、図55参照)、事前決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に特定遊技状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段をさらに備えた遊技機。

10

20

そのような構成によれば、所定タイミングで実行される成否演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。また、共通の演出が継続されない旨の報知を行った後の所定タイミングでの識別情報の可変表示において成否演出以外の演出を実行するので、不自然な演出が実行されてしまうことを回避できる。

【産業上の利用可能性】

【0380】

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、可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において各種演出を実行可能な遊技機に好適に適用される。

30

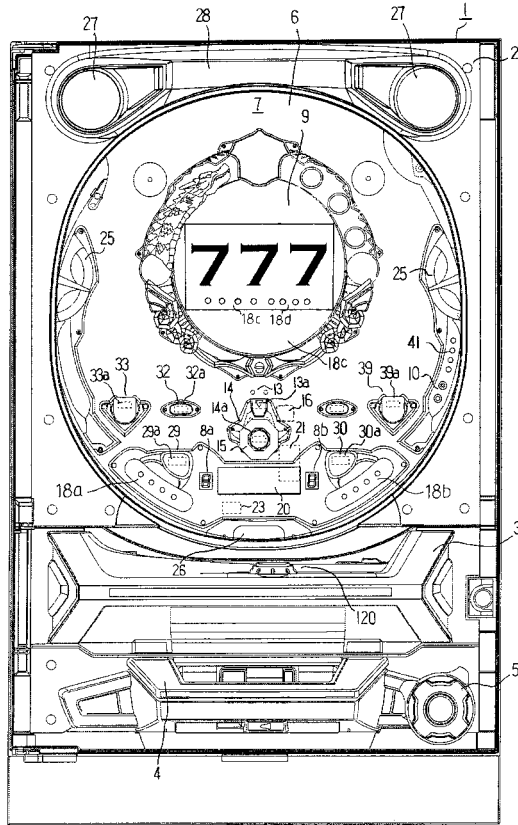
【符号の説明】

【0381】

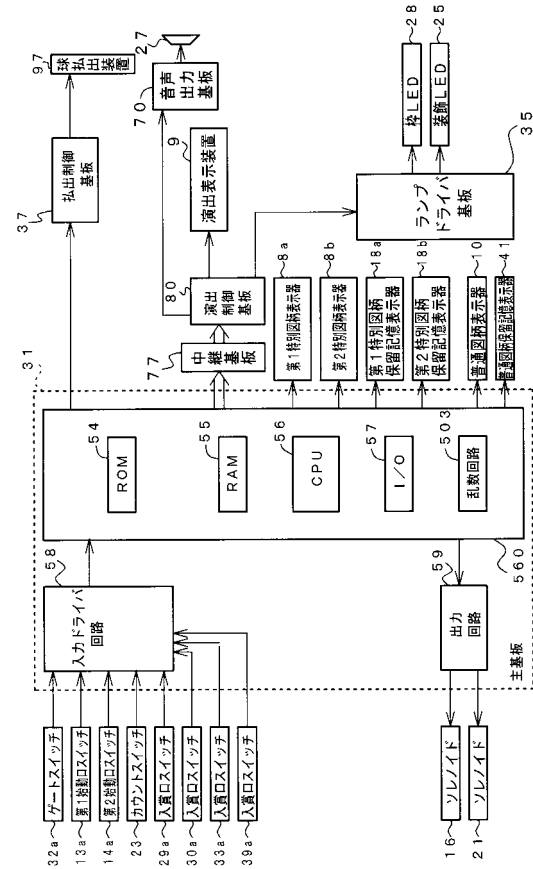
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板(主基板)
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

40

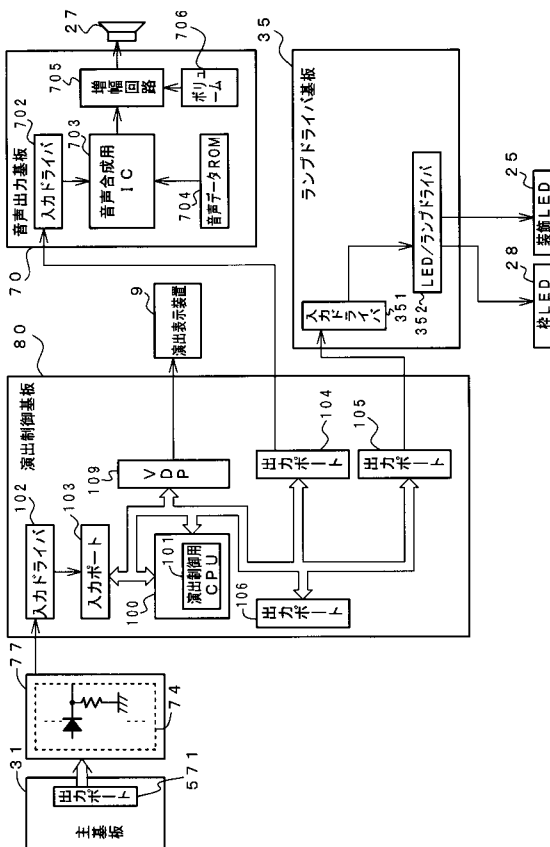
【図 1】



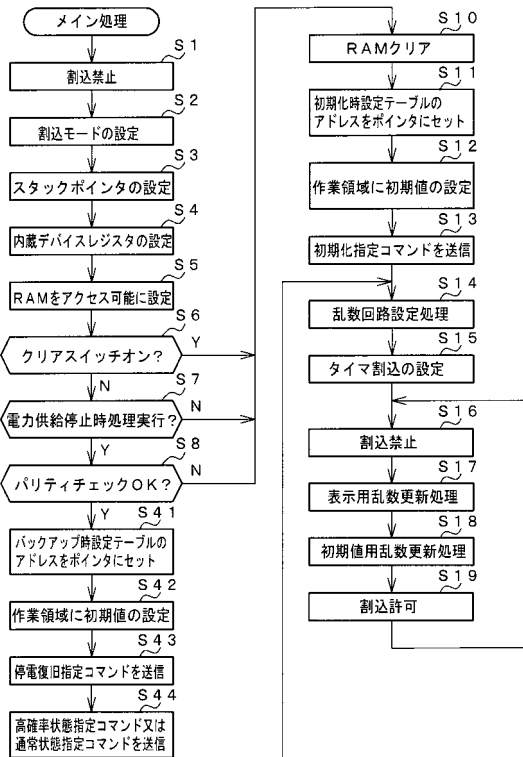
【図 2】



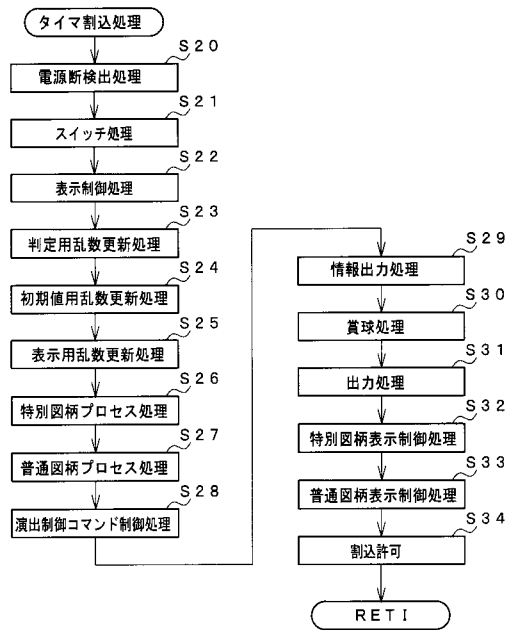
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	0~9	小当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	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
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 7】

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)

(A)

通常時 (非確変時)

確変時

1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)

1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)

(B)

54000~54217 (確率: 1/3000)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)

(C)

54000~54022 (確率: 1/3000)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)

(D)

通常大当り

確変大当り

突然確変大当り

0 ~ 14

15 ~ 30

31 ~ 39

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)

(E)

通常大当り

確変大当り

突然確変大当り

0 ~ 9

10 ~ 36

37 ~ 39

小当り種別判定テーブル

小当り種別判定値 (ランダム2 と比較される)

(F)

小当りA

小当りB

小当りC

0 ~ 3

4 ~ 6

7 ~ 9

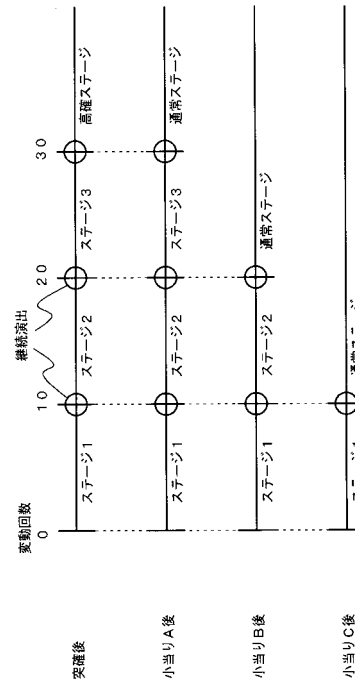
【図 8】

EXT	時間 (秒)	変動パターン名	変動パターン
00H	10	変動パターン1	通常変動
01H	11	変動パターン2	ノーマルリーチA
02H	15	変動パターン3	ノーマルリーチB
03H	16	変動パターン4	ノーマルリーチC
04H	20	変動パターン5	スーパーリーチA
05H	25	変動パターン6	スーパーリーチB
06H	35	変動パターン7	長期間演出A
07H	40	変動パターン8	長期間演出B
08H	45	変動パターン9	長期間演出C
09H	7	変動パターン10	時短状態のときの通常変動
10H	8	変動パターン11	時短状態のときのリーチ演出A
11H	9	変動パターン12	時短状態のときのリーチ演出B

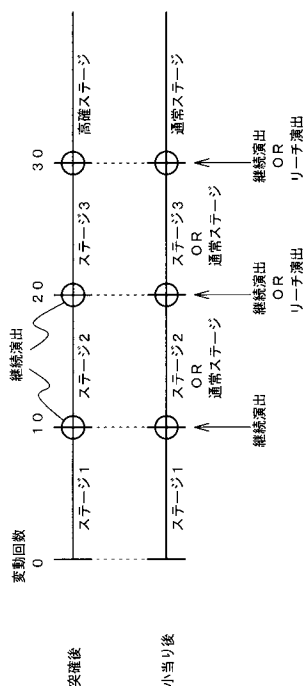
【図 9】

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし(高確ステージ)	—
15R通常	100回	なし(低確高ベースステージ)	—
突確	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(全継続演出成功)	10, 20, 30
小当りA	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ(1, 2回目継続演出成功、3回目継続演出失敗)	10, 20, 30
小当りB	20回	ステージ1→ステージ2→通常ステージ(1回目継続演出成功、2回目継続演出失敗)	10, 20
小当りC	10回	ステージ1→通常ステージ(1回目継続演出失敗)	10

【図 10】



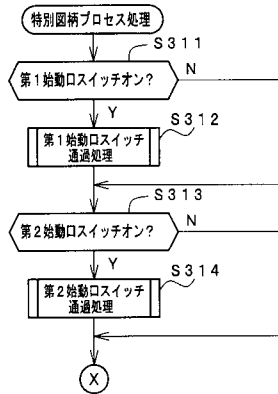
【図 11】



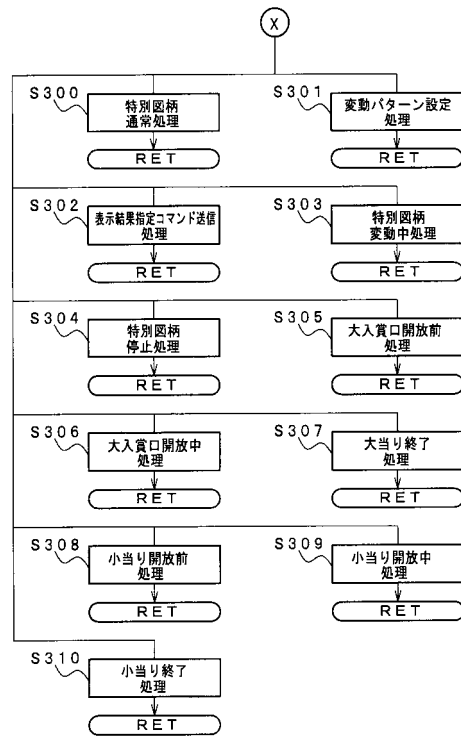
【図 12】

MODE	EXT	名称	内容
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の指定 (XX=変動パターン番号)
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 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り A 指定)	小当り A に決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (小当り B 指定)	小当り B に決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果 7 指定 (小当り C 指定)	小当り C に決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 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 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り / 突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
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 (XX=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 (XX=01 (H) ~ 0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	小当り / 突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定
B 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態 (非確変状態) であることの指定
B 0	0 1	高確率状態指定	遊技状態が高確率状態 (確変状態) であることの指定
B 0	0 2	高ベース状態指定	遊技状態が高ベース状態であることの指定
B 0	0 3	低ベース状態指定	遊技状態が低ベース状態であることの指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定

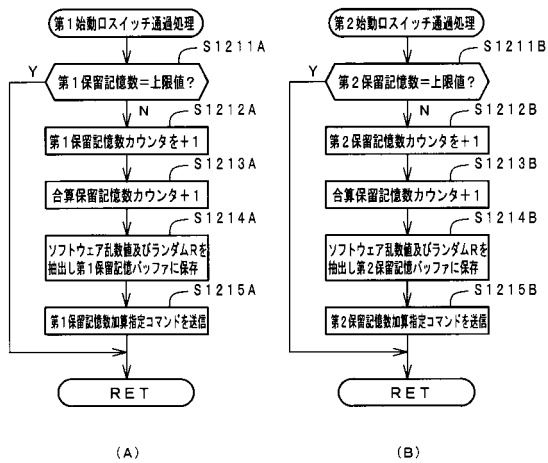
【図 13】



【図 14】



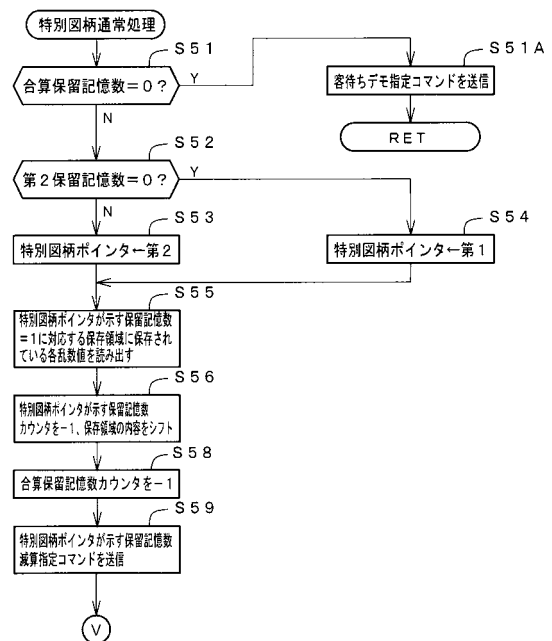
【図 15】



(A)

(B)

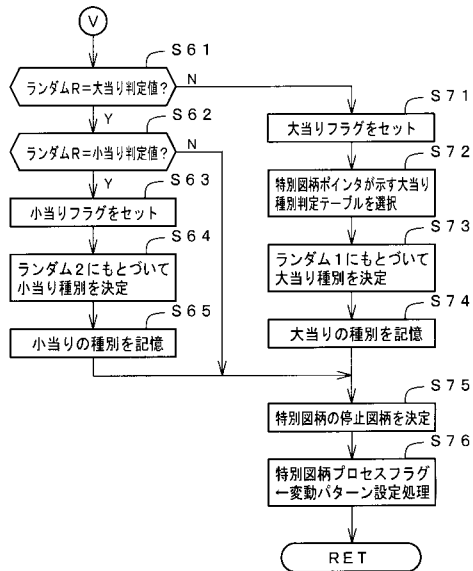
【図 17】



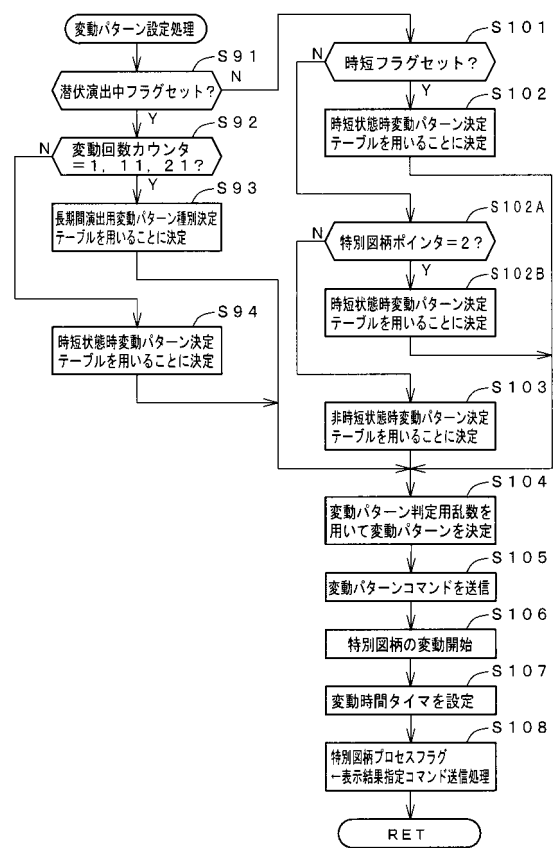
【図 16】

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

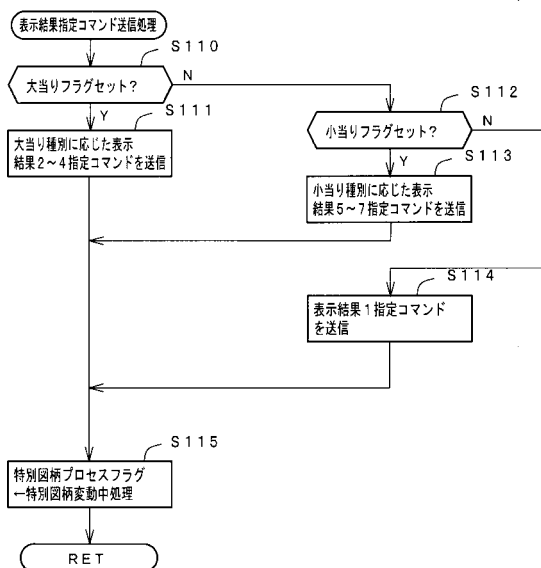
【図 18】



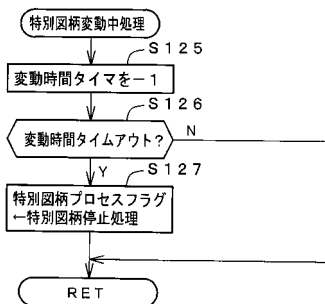
【図 19】



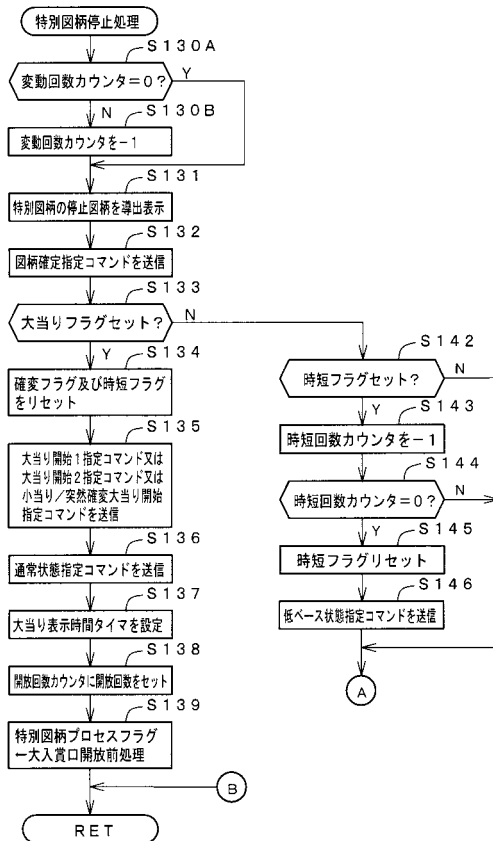
【図 20】



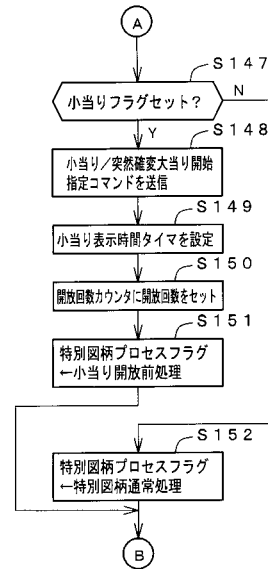
【図 21】



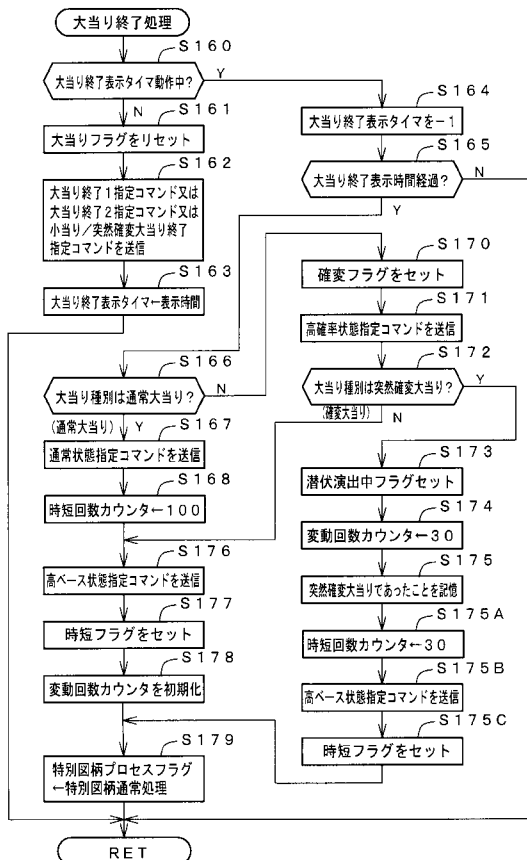
【図 22】



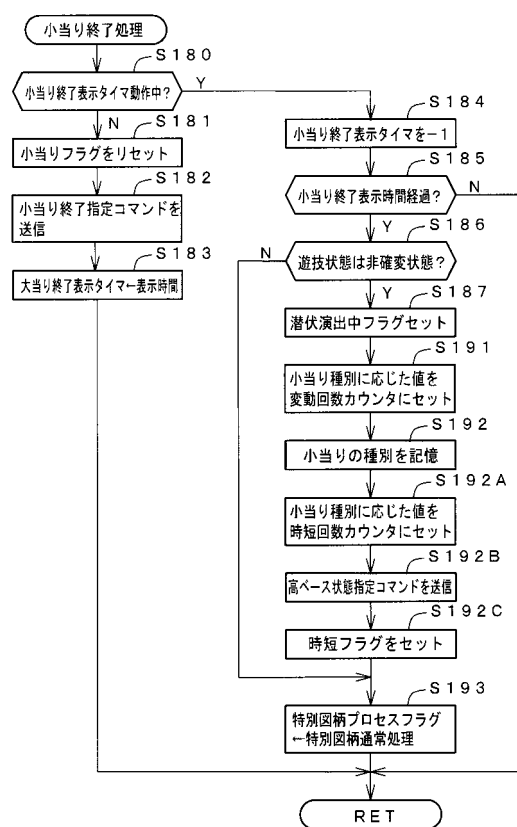
【図 23】



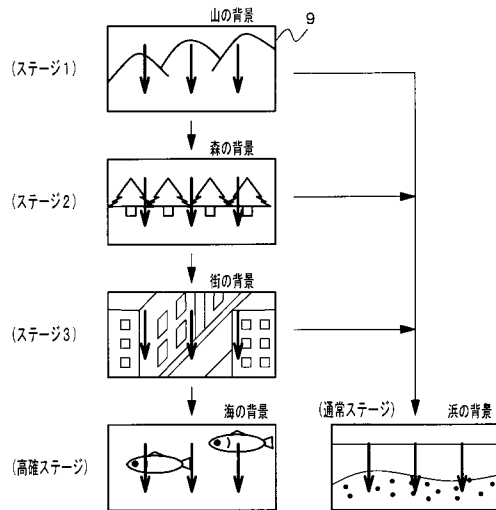
【図 24】



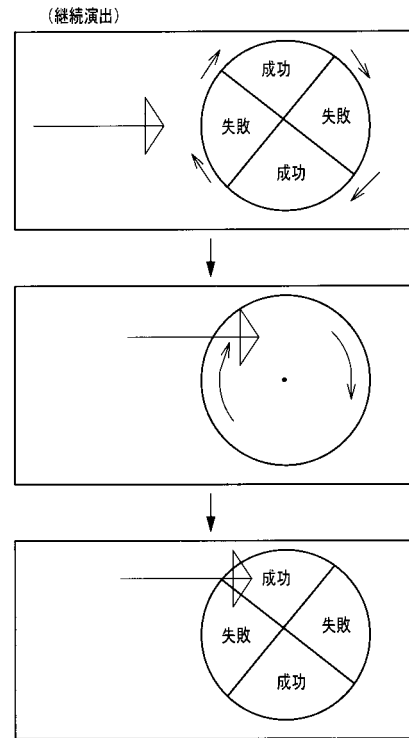
【図 25】



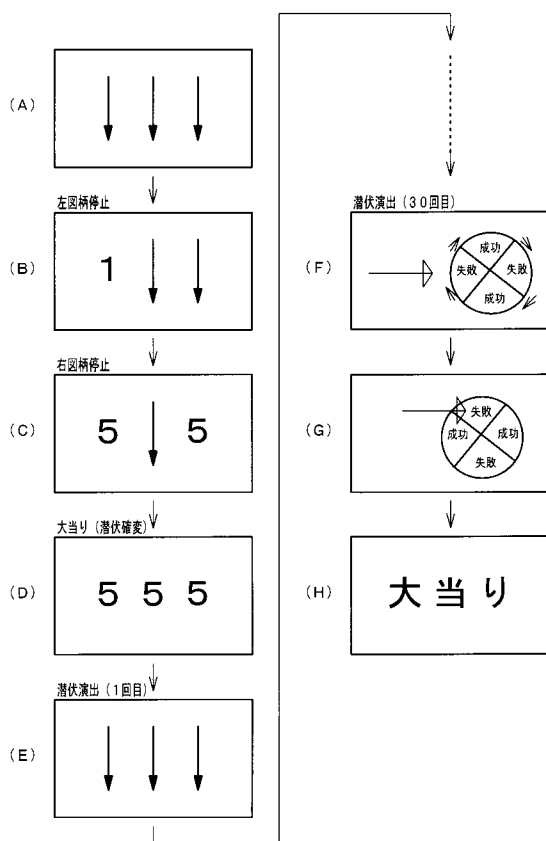
【図 26】



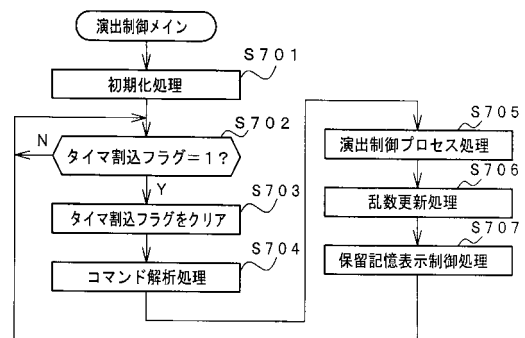
【図 27】



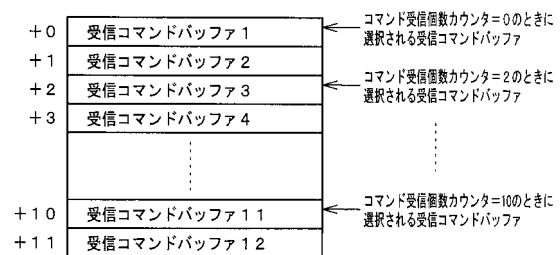
【図 28】



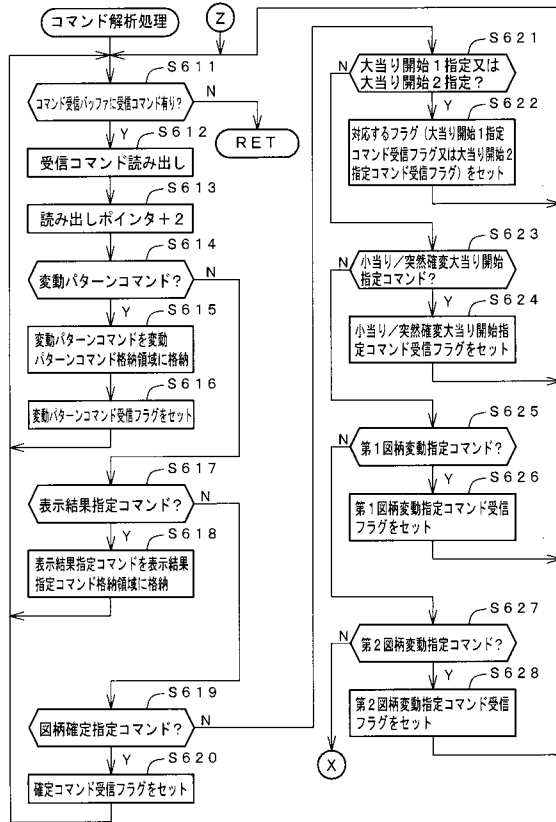
【図 29】



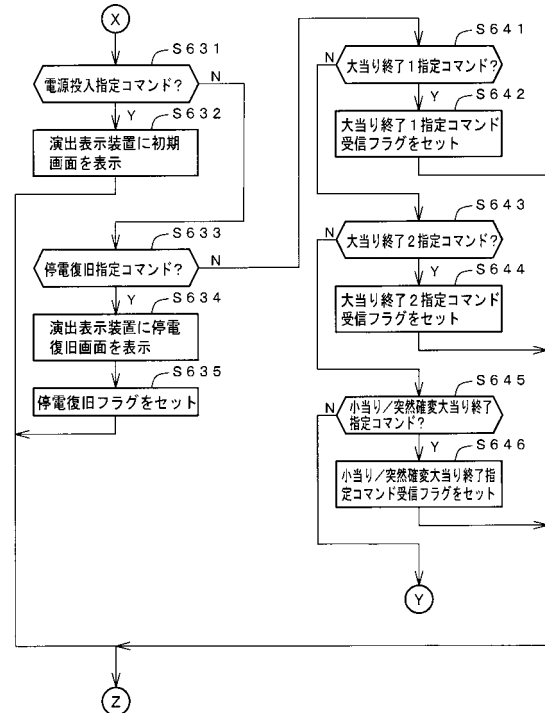
【図 30】



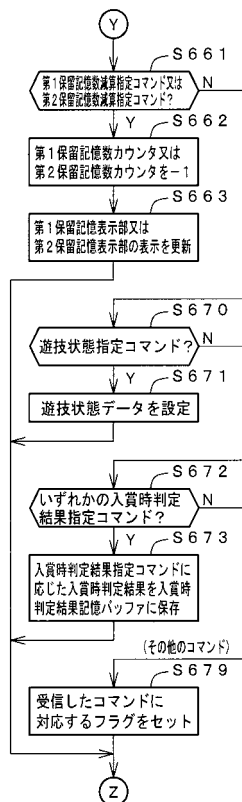
【図 3 1】



【図 3 2】



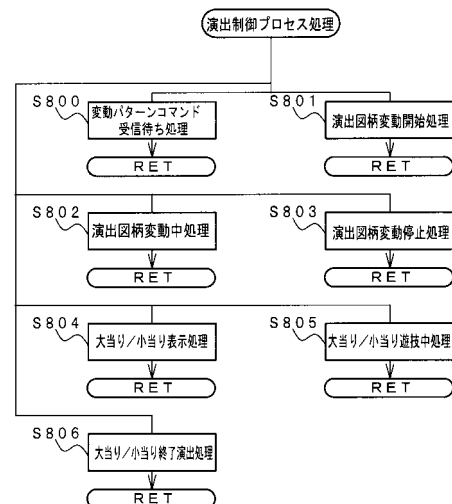
【図 3 3】



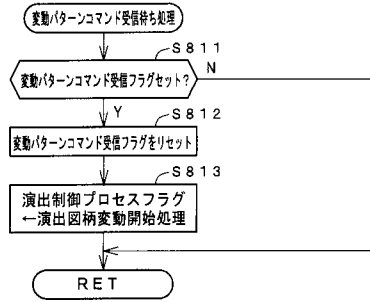
【図 3 4】

遊技状態データの値	内容
0 1 (H)	低確率低ベース状態 (非確変非時短状態)
0 2 (H)	低確率高ベース状態 (非確変時短状態)
0 3 (H)	高確率低ベース状態 (確変非時短状態)
0 4 (H)	高確率高ベース状態 (確変時短状態)

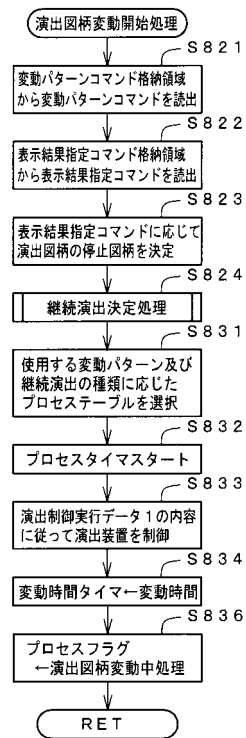
【図 3 5】



【図 36】



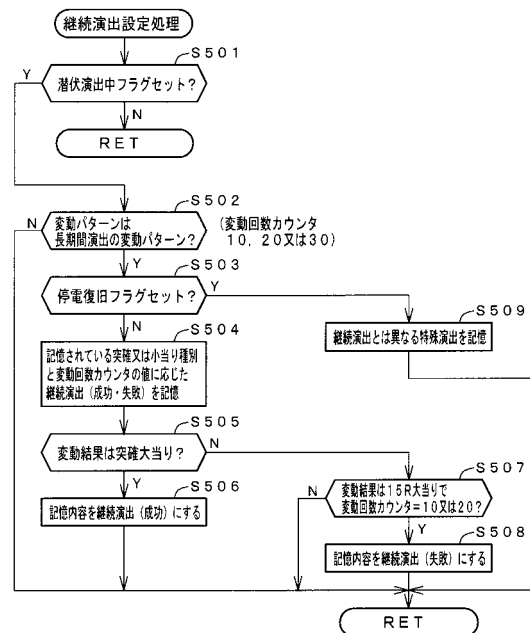
【図 37】



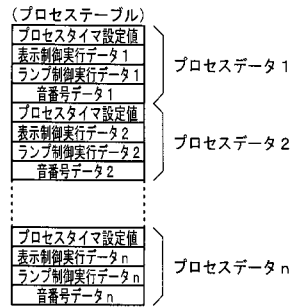
【図 38】

表示結果特定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定	はずれ図柄	左右不一致 (チャンス目を除く) 左右のみ一致 (リーチの場合)
通常大当り	大当り図柄	左中右一致 (偶数)
確変大当り	大当り図柄	左中右一致 (奇数)
突確/小当り	チャンス目	「1」「3」「5」

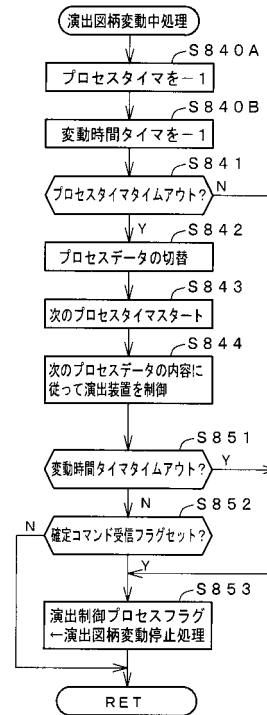
【図 39】



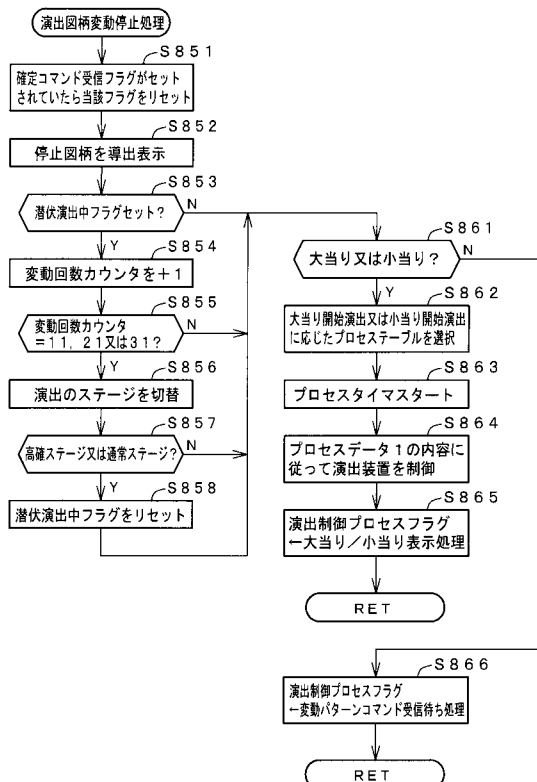
【図 40】



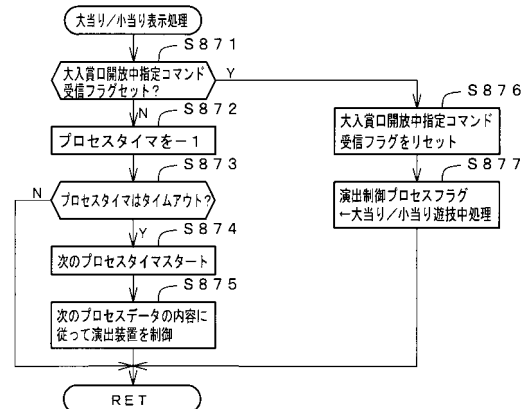
【図 41】



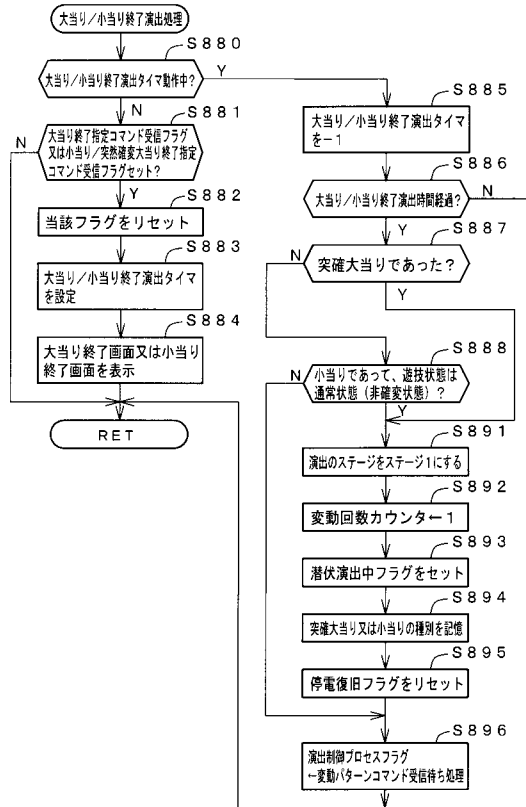
【図 42】



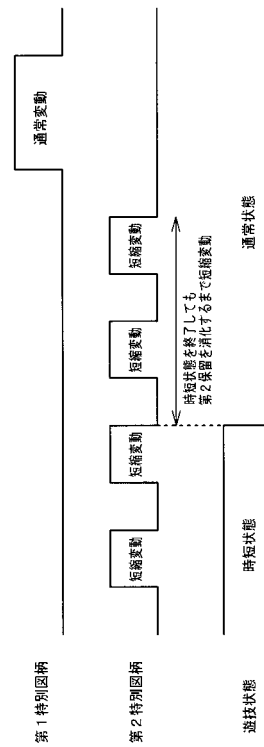
【図 43】



【図 4 4】



【図 4 5】

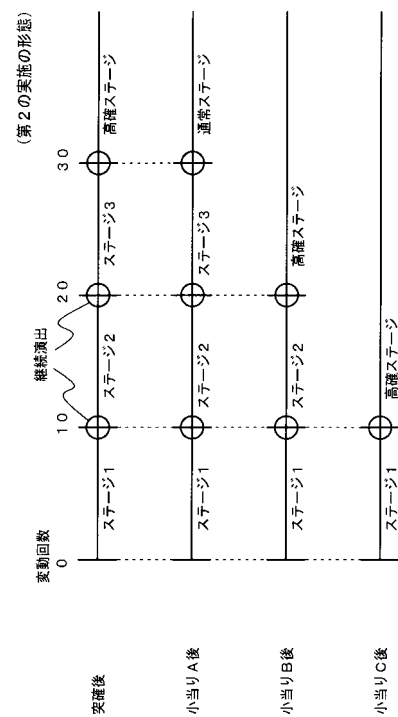


【図 4 6】

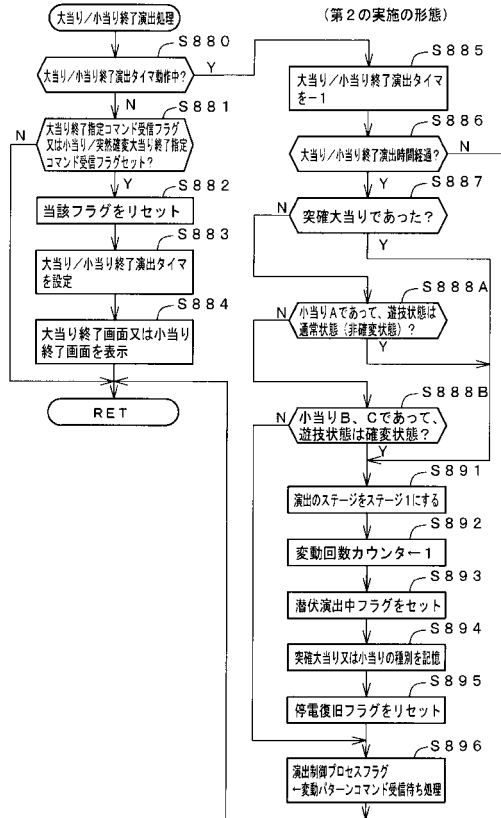
(第2の実施の形態)

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし(高確ステージ)	---
15R通常	100回	なし(低確高ベースステージ)	---
突確	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(1, 2回目継続演出失敗:3回目継続演出成功)	10, 20, 30
小当りA	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ(全継続演出失敗)	10, 20, 30
小当りB	20回	ステージ1→ステージ2→確変ステージ(1回目継続演出失敗:2回目継続演出成功)	10, 20
小当りC	10回	ステージ1→確変ステージ(1回目継続演出成功)	10

【図 4 7】



【図 48】

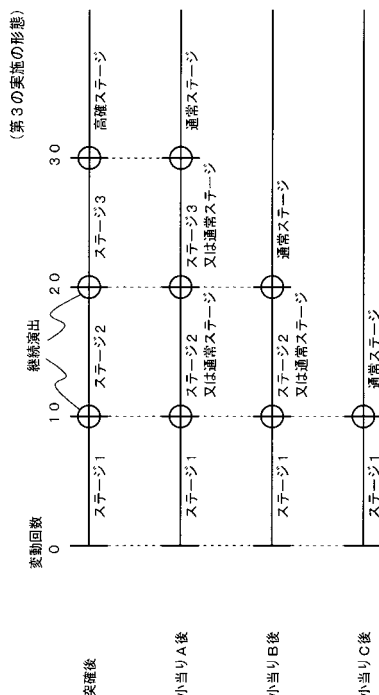


【図 49】

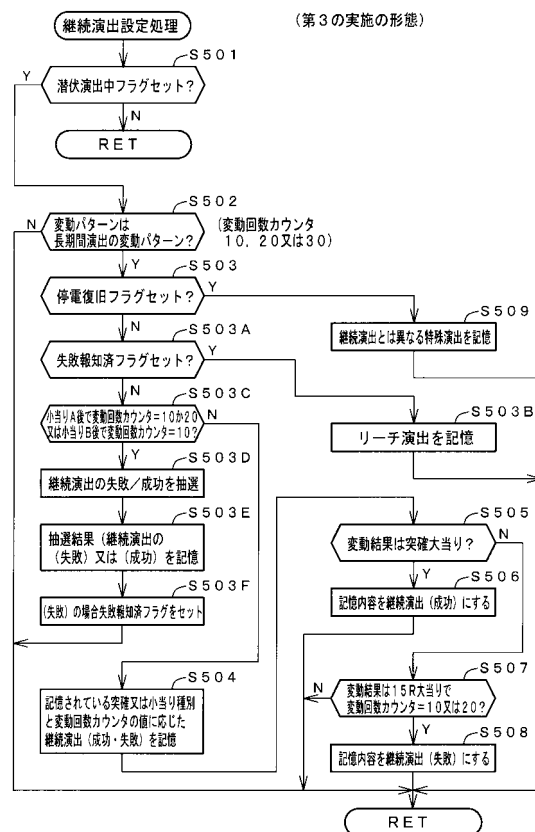
(第3の実施の形態)

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミング
15R確変	次回大当りまで	なし(高確ステージ)	—
15R通常	100回	なし(低確高ベースステージ)	—
突当り	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(全継続演出成功)	10, 20, 30
小当りA	30回	ステージ1→ステージ2(又は通常ステージ)→ステージ3(又は通常ステージ)→通常ステージ * 1回目継続演出成功又は失敗 * 2回目継続演出成功又は失敗 又はリーチ演出[1回目で失敗とした場合] * 3回目継続演出失敗又はリーチ演出[1回目又は2回目までで失敗とした場合]	10, 20, 30
小当りB	20回	ステージ1→ステージ2(又は通常ステージ)→通常ステージ * 1回目継続演出成功又は失敗 * 2回目継続演出失敗又はリーチ演出	10, 20
小当りC	10回	ステージ1→通常ステージ(1回目継続演出失敗)	10

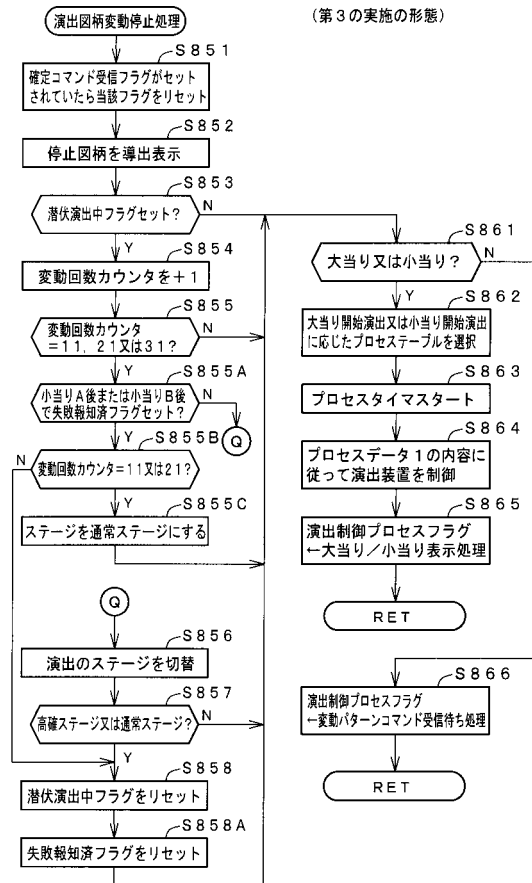
【図 50】



【図 51】



【図 5 2】

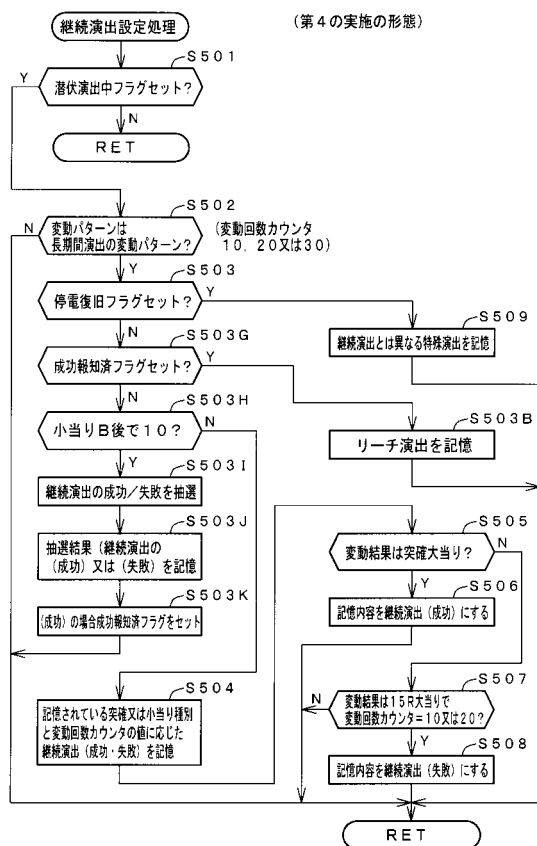


【図 5 3】

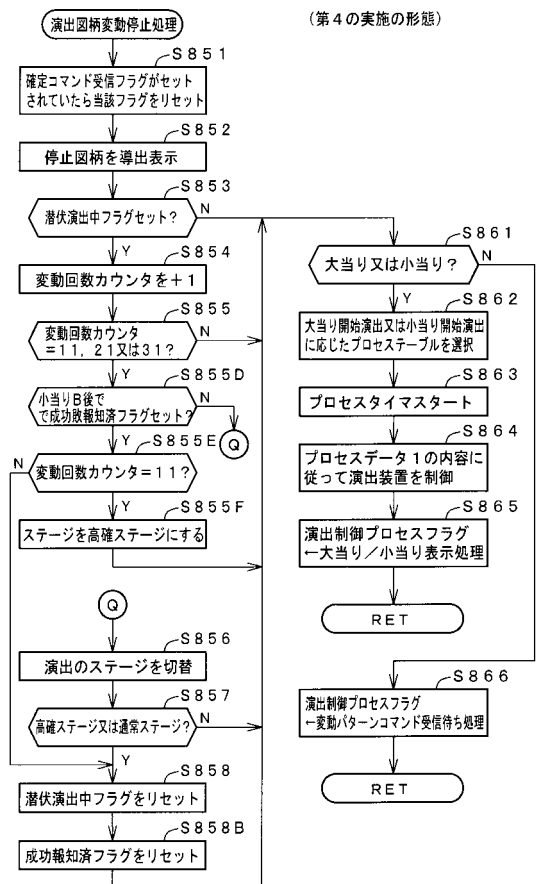
(第4の実施の形態)

当り種別	時短	潜伏演出	長変動タイミグ
15R確定	次回大当りまで	なし(高確ステージ)	—
15R通常	100回	なし(低確高ベースステージ)	—
突確	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→高確ステージ(1, 2回目継続演出失敗: 3回目継続演出成功)	10, 20, 30
小当りA	30回	ステージ1→ステージ2→ステージ3→通常ステージ(全継続演出失敗)	10, 20, 30
小当りB	20回	ステージ1→ステージ2(又は高確ステージ)→高確ステージ * 1回目継続演出失敗又は成功 * 2回目継続演出成功又はリーチ演出[1回目で成功とした場合]	10, 20
小当りC	10回	ステージ1→通常ステージ(1回目継続演出成功)	10

【図 5 4】



【図 5 5】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-273910 (JP, A)
特開2011-067287 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02