

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6193902号  
(P6193902)

(45) 発行日 平成29年9月6日(2017.9.6)

(24) 登録日 平成29年8月18日(2017.8.18)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 150 頁)

|            |                                     |           |                               |
|------------|-------------------------------------|-----------|-------------------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2015-45420 (P2015-45420)          | (73) 特許権者 | 000144153                     |
| (22) 出願日   | 平成27年3月9日(2015.3.9)                 |           | 株式会社三共                        |
| (62) 分割の表示 | 特願2013-208146 (P2013-208146)<br>の分割 |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号             |
| 原出願日       | 平成22年1月26日(2010.1.26)               | (74) 代理人  | 100103090                     |
| (65) 公開番号  | 特開2015-107382 (P2015-107382A)       |           | 弁理士 岩壁 冬樹                     |
| (43) 公開日   | 平成27年6月11日(2015.6.11)               | (74) 代理人  | 100124501                     |
| 審査請求日      | 平成27年3月9日(2015.3.9)                 |           | 弁理士 塩川 誠人                     |
| 審判番号       | 不服2017-1041 (P2017-1041/J1)         | (74) 代理人  | 100135161                     |
| 審判請求日      | 平成29年1月25日(2017.1.25)               |           | 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<br>式会社三共内 |

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識別情報および第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、

可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、  
 遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が停止される前の状態に復旧したときに、  
 その旨を報知可能な報知手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、

有利条件が成立したときに、可変表示を所定回数実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第2識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態に制御する有利状態制御手段とを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により可変表示パターンを決定し、

10

20

前記決定手段の決定より前に前記特定状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果にもとづいて、特定予告を実行する特定予告実行手段とを備え

、  
前記特定予告実行手段は、

前記有利状態が終了した後の前記非有利状態において実行された可変表示の実行回数が前記保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間、および前記有利状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合の所定期間において、前記特定予告の実行を制限可能であり、

前記特定状態中および前記有利状態中において、第1識別情報の可変表示に対する前記特定予告を実行しない

10

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識別情報および第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能なパチンコ機やスロット機、パロット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、所定個の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。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、所定数の景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。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、所定数の遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部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。

20

30

【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、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

40

【0005】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動した

50

り、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2004-129984号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

本発明は、遊技者の期待感を損なうことなく予告を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、第1識別情報および第2識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が停止される前の状態に復旧したときに、その旨を報知可能な報知手段とを備え、遊技制御手段は、特定状態に制御するか否かを決定する決定手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、有利条件が成立したときに、可変表示を所定回数実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第2識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態に制御する有利状態制御手段とを含み、可変表示パターン決定手段は、有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により可変表示パターンを決定し、決定手段の決定より前に特定状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、判定手段の判定結果にもとづいて、特定予告を実行する特定予告実行手段とを備え、特定予告実行手段は、有利状態が終了した後の非有利状態において実行された可変表示の実行回数が保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間、および有利状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後電力供給が再開された場合の所定期間において、特定予告の実行を制限可能であり、特定状態中および有利状態中において、第1識別情報の可変表示に対する特定予告を実行せず、特定状態に制御される割合が異なる複数種類の特定予告を実行可能であることを特徴とする。そのような構成により、遊技者の期待感を損なうことなく予告を行うことができる。

20

30

【0011】

操作手段は、スティック形状であり、複数方向に操作可能であり（例えば、図2に示すように、スティック形状（棒形状）に構成され、複数方向（前後左右）に傾倒操作可能に構成されている）、演出実行手段は、複数方向のうちの所定方向（例えば、遊技者に対して右方向）への操作がなされたときに、特定の演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS917でYのとき、ステップS918のプロセスデータの切り替えを行わず、ステップS888で選択したプロセスデータをそのまま用いてステップS903を実行することによって、選択演出の残りの演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

50

## 【0012】

演出実行手段は、操作手段を振動動作させている所定の振動期間以外の期間に操作手段の操作がなされたときに、特定の演出とは異なる演出（例えば、図70（11）に示すような通常ラウンドに決定されたことを表示する演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS917でNのときにステップS918を実行して操作失敗時用のプロセスデータに切り替え、切り替え後のプロセスデータを用いてステップS903を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の振動期間以外の期間に操作手段の操作がなされたときに、特定の演出とは異なる演出が実行されるので、操作手段を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、操作手段を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【0013】

遊技機は、操作手段を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定するタイミング決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1605を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段を振動動作させるタイミングを様々に異ならせることができ、操作手段を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【0014】

遊技機は、識別情報の可変表示にもとづいて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、所定の振動期間を、複数種類の振動期間の中から決定する振動期間決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1603を実行する部分）を備え、振動期間決定手段は、所定の条件が成立するまでの特定遊技状態に制御された回数が多くなるに従って、所定の振動期間として長い振動期間を決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図65に示すように、大当たり回数に応じて振動時間を5秒、3秒または1秒に決定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動期間が長くなり、振動を遊技者に認識させやすくすることができるので、操作手段による操作をする機会が増えるようになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

## 【図面の簡単な説明】

## 【0015】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

30

【図2】スティックコントローラの構成例を示す説明図である。

【図3】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図5】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図6】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図8】各乱数を示す説明図である。

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

40

【図10】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図19】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

50

- 【図 20】 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 21】 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 22】 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 23】 保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 24】 入賞時演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】 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 29】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 30】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】 特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】 演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 34】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 35】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 39】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】 入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 41】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】 連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】 連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】 連続予告決定用テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 45】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 46】 連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 47】 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 48】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 49】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 51】 プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図 52】 予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 53】 操作予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 54】 振動時間／予告種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 55】 振動タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 56】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 57】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 58】 操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 59】 操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 60】 操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 61】 第 1 始動入賞口への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第 2 特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。
- 【図 62】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 63】 選択演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 64】 選択演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 65】 振動時間の決定方法の具体例を示す説明図である。
- 【図 66】 振動タイミング決定テーブル（選択演出用）の具体例を示す説明図である。 50

- 【図 6 7】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 0】選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 1】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 3】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 4】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 5】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 6】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 7 7】連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
- 【図 7 8】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 7 9】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
- 【図 8 0】連続予告抽選禁止期間を説明するための説明図である。
- 【図 8 1】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 8 2】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。
- 【図 8 3】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。 20
- 【図 8 4】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 8 5】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 8 6】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 6】 30
- 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。
- 【0 0 1 7】
- 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。 40
- 【0 0 1 8】
- 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。
- 【0 0 1 9】
- 余剰球受皿（下皿） 4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者 50

が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。図 2 は、スティックコントローラ 1 2 2 の構成例を示している。スティックコントローラ 1 2 2 は、遊技者が把持する操作桿 1 2 2 A を含み、操作桿 1 2 2 A の所定位置（例えば遊技者が操作桿 1 2 2 A を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン 1 2 1 が設けられている。トリガボタン 1 2 1 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿 1 2 2 A の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 4 を参照）が内蔵されていればよい。スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿 1 2 2 A に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3 が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニット 1 2 3 は、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿 1 2 2 A の中心位置よりも右側で遊技盤 6 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

10

#### 【0 0 2 0】

20

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 4 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

30

#### 【0 0 2 1】

スティックコントローラ 1 2 2 に設けられたトリガボタン 1 2 1 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。その一方で、プッシュボタン 1 2 0 は、スティックコントローラ 1 2 2 とは別個に上皿を形成するガラス扉枠 2 の所定位置に設けられており、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A を把持しない状態などにおいて、操作手で押下操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。したがって、トリガボタン 1 2 1 は、プッシュボタン 1 2 0 に比べて、連続的な指示操作となる連打操作が困難である。

40

#### 【0 0 2 2】

また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6 が内蔵されている。この実施の形態では、例えば、バイブレータ用モータ 1 2 6 の軸の重心を偏らせたり重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によりバイブレータ用モータ 1 2 6 を回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるように制御される。

#### 【0 0 2 3】

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

50

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

10

#### 【0024】

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

20

#### 【0025】

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

30

#### 【0026】

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

40

#### 【0027】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認するこ

50

とにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

#### 【0028】

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

#### 【0029】

第4図柄の変動(可変表示)は、第4図柄表示領域9c、9dを所定の表示色(例えば、青色)で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり(例えば、突然確変大当たり以外の大当たり)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり(例えば、突然確変大当たり以外の大当たり)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色(例えば、黒色)であることが望ましい。

#### 【0030】

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

#### 【0031】

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

図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

#### 【0032】

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

10

#### 【0033】

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。

20

#### 【0034】

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。

#### 【0035】

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。

30

#### 【0036】

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

40

#### 【0037】

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

#### 【0038】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態と

50

される。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

#### 【0039】

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

#### 【0040】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

#### 【0041】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

#### 【0042】

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

#### 【0043】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

#### 【0044】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d 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なることができる。

#### 【0045】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、

10

20

30

40

50

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。

#### 【0046】

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、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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

れる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。

#### 【0050】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

#### 【0051】

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

#### 【0052】

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。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

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

#### 【0056】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

10

#### 【0057】

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

20

#### 【0058】

図 3 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 3 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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 CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

30

#### 【0059】

また、RAM 55 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、RAM 55 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、RAM 55 の全部が、電源バックアップされているとする。

40

#### 【0060】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納

50

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。

#### 【0061】

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

10

#### 【0062】

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。

#### 【0063】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

20

#### 【0064】

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からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

30

#### 【0065】

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。

#### 【0066】

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

40

#### 【0067】

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。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

50

図4は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図4に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

#### 【0070】

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。

10

#### 【0071】

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

20

#### 【0072】

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

30

#### 【0073】

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

#### 【0074】

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

40

#### 【0075】

50

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

10

**【0076】**

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

**【0077】**

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

**【0078】**

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

20

**【0079】**

次に、遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

30

**【0080】**

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

40

**【0081】**

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（ステップS10～S15）を実行する。

**【0082】**

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

50

ックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

#### 【0083】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

#### 【0084】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

#### 【0085】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（確変大当たり、通常大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図14参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

#### 【0086】

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

#### 【0087】

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

#### 【0088】

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

10

#### 【0089】

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

#### 【0090】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップ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、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

20

#### 【0091】

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

#### 【0092】

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

#### 【0093】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

40

#### 【0094】

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

#### 【0095】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS

50

18)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

#### 【0096】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される(ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

20

#### 【0097】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図6に示すステップS20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。

30

#### 【0098】

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。

40

#### 【0099】

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)。

#### 【0100】

50

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 26）。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。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

#### 【0101】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

#### 【0102】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS 28）。

#### 【0103】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 29）。

#### 【0104】

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S 30）。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。

#### 【0105】

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

#### 【0106】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS 32）。

#### 【0107】

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S 33）。

#### 【0108】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS 34）、処理を終了する。

#### 【0109】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS 21～S 33（ステップS 29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。

#### 【0110】

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

10

20

30

40

50

柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0111】

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。

【0112】

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）。

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

図7は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、

再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

#### 【0116】

また、図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図7において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図7に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

#### 【0117】

なお、この実施の形態では、図7に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3、4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0118】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類（後述する通常大当り、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 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

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

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

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

#### 【0119】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そ

のように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

#### 【０１２０】

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

10

#### 【０１２１】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－４と、ノーマルリーチおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチおよび再変動１回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－６と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７とに種別分けされている。

20

30

#### 【０１２２】

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

40

#### 【０１２３】

図９（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図９（Ａ）の

50

左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図9（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図9（A）に記載されている数値が大当り判定値である。

#### 【0124】

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

10

#### 【0125】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当りと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当りを設けないようにしてもよい。この場合、図9（C）に示す第2特別図柄用の小当り判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

20

#### 【0126】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図9（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図9（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図9（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図9（B）、（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

#### 【0127】

なお、この実施の形態では、図9（B）、（C）に示すように、小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

40

#### 【0128】

図9（D）、（E）は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図9（D）は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行わ

50

れるとき) 大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用) 131aである。また、図9(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) 131bである。

#### 【0129】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「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テーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D), (E)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して10個の判定値が割り当てられている(40分の10の割合で突然確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して3個の判定値が割り当てられている(40分の3の割合で突然確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

#### 【0130】

なお、この実施の形態では、図9(D), (E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態として2ラウンドの突然確変大当たりと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態として15ラウンドの大当たり(確変大当たりまたは通常大当たり)と決定する場合を説明するが、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数を実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに(この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出(いわゆるランクアップボーナスの演出)を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する(恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出)ようにしてもよい。

#### 【0131】

この実施の形態では、図9(D), (E)に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。

#### 【0132】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである(この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS170, S171参照)。そし

て、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS134参照）。

【0133】

また、「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当たりである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、100回）終了するまで時短状態が維持される（後述するステップS142～S145参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップS134参照）。

10

【0134】

また、「突然確変大当たり」とは、「確変大当たり」や「通常大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。そして、この実施の形態では、その2ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS170、S171参照。ただし、突然確変大当たりであるか小当たりであるかをより認識しにくくするために、確変状態中に突然確変大当たりになった場合にのみ確変状態（高確率状態）に移行するとともに時短状態（高ベース状態）にも移行するようにし、通常状態中に突然確変大当たりとなった場合には高確率状態に移行するのみで時短状態（高ベース状態）には移行しないようにしてもよい。）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS134参照）。

20

【0135】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される（後述するステップS147～S151参照）。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

30

【0136】

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

【0137】

図10(A)～(C)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【0138】

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

【0139】

例えば、大当たり種別が「通常大当たり」である場合に用いられる図10(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変大当たり」である場合

50

に用いられる図10(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

#### 【0140】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

10

#### 【0141】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて2ラウンド大当り状態に制御する場合には、15ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

#### 【0142】

また、図10(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図10(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

20

#### 【0143】

図11(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。このうち、図11(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図11(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図11(C)は、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

#### 【0144】

なお、図11に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B, 135Cを用いる場合を示しているが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図11(C)に示す例では、1つの確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、確変/時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

40

#### 【0145】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3

50

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

10

**【0146】**

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

20

**【0147】**

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

30

**【0148】**

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

40

**【0149】**

なお、図11（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

**【0150】**

また、図11（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の

50

値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図11（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

10

#### 【0151】

なお、この実施の形態では、図10に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図11（B）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうの場合の合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

20

#### 【0152】

図12（A）、（B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

30

40

#### 【0153】

なお、図12（A）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図12（B）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パタ

50

ーンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図12(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、特定演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。

#### 【0154】

図13は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

#### 【0155】

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

#### 【0156】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(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)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

#### 【0157】

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。

#### 【0158】

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

#### 【0159】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0160】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図24参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できるとともに、表示結果が大当たりとなるか否かも認識できる。

10

#### 【0161】

図16～図19は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図16～図19に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

20

#### 【0162】

例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した入賞時判定結果1指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1～79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果1指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞時判定結果2指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した入賞時判定結果3指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した入賞時判定結果4指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した入賞時判定結果5指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した入賞時判定結果6指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した入賞時判定結果7指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した入賞時判定結果8指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果8指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

30

40

#### 【0163】

50

また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、遊技状態が確変状態/時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となる場合（すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「08（H）」を設定した入賞時判定結果9指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220~251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「09（H）」を設定した入賞時判定結果10指定コマンドを送信する。

#### 【0164】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230~251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当ててもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS229の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS224の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

#### 【0165】

また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、通常大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「0A（H）」を設定した入賞時判定結果11指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0B（H）」を設定した入賞時判定結果12指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0C（H）」を設定した入賞時判定結果13指定コマンドを送信する。

#### 【0166】

また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「0D（H）」を設定した入賞時判定結果14指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0E（H）」を設定した入賞時判定結果15指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0F（H）」を設定した入賞時判定結果16指定コマンドを送信する。

#### 【0167】

また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10（H）」を設定した入賞時判定結果17指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101~251となる場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した入賞時判定結果18指定コマンド

10

20

30

40

50

を送信する。

【0168】

また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「12(H)」を設定した入賞時判定結果19指定コマンドを送信する。

【0169】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「20(H)」を設定した入賞時判定結果31指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1～79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果31指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「21(H)」を設定した入賞時判定結果32指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「22(H)」を設定した入賞時判定結果33指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「23(H)」を設定した入賞時判定結果34指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「24(H)」を設定した入賞時判定結果35指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「25(H)」を設定した入賞時判定結果36指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「26(H)」を設定した入賞時判定結果37指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「27(H)」を設定した入賞時判定結果38指定コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果38指定コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0170】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、遊技状態が確変状態/時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合（すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「28(H)」を設定した入賞時判定結果39指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「29(H)」を設定した入賞時判定結果40指定コマンドを送信する。

【0171】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、通常大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別とな

10

20

30

40

50

る場合)には、CPU56は、EXTデータに「2A(H)」を設定した入賞時判定結果41指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「2B(H)」を設定した入賞時判定結果42指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合(すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「2C(H)」を設定した入賞時判定結果43指定コマンドを送信する。

#### 【0172】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「2D(H)」を設定した入賞時判定結果44指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合(すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「2E(H)」を設定した入賞時判定結果45指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~251となる場合(すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「2F(H)」を設定した入賞時判定結果46指定コマンドを送信する。

#### 【0173】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS229において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となる場合(すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「30(H)」を設定した入賞時判定結果47指定コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101~251となる場合(すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「31(H)」を設定した入賞時判定結果48指定コマンドを送信する。

#### 【0174】

また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「32(H)」を設定した入賞時判定結果49指定コマンドを送信する。

#### 【0175】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1およびスーパーCA2-7の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから(図11参照)、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1またはスーパーCA2-7の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示と、スーパーリーチ大当たりとなるスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示とに対して後述する連続予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16~図19に示す入賞時判定結果指定コマンド(具体的には、入賞時判定結果1指定、入賞時判定結果8指定、入賞時判定結果13指定、入賞時判定結果16指定、入賞時判定結果31指定、入賞時判定結果38指定、入賞時判定結果43指定、および入賞時判定結果46指定コマンドのみ)を送信し、それ以外

10

20

30

40

50

。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

#### 【0176】

なお、「連続予告演出」とは、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される予告演出のことである。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の1回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要は無く、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

10

#### 【0177】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時と第2始動入賞口14への始動入賞時とで共通のMODEデータ「95(H)」を含む入賞時判定結果指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1始動入賞口13への始動入賞時と第2始動入賞口14への始動入賞時とで入賞時判定結果指定コマンドのMODEデータを異ならせてもよい。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時には、MODEデータ「95(H)」を含む入賞時結果指定コマンドを送信するようにし、第2始動入賞口14への始動入賞時には、MODEデータ「96(H)」を含む入賞時結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合、第1始動入賞口13への始動入賞時であるか第2始動入賞口14への始動入賞時であるかにかかわらず、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、共通のEXTデータを含む入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

20

#### 【0178】

なお、入賞時判定結果指定コマンドのコマンド形式は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、入賞時の判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果のうちのいずれの判定結果であるかに応じて異なるコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、例えば、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否かおよび大当たり種別の判定結果を指定する図柄指定コマンドを送信するとともに、それとは別に変動パターン種別の判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを送信するように構成してもよい。

30

#### 【0179】

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。

#### 【0180】

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、突然確変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

#### 【0181】

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

50

コマンド)である。

#### 【0182】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。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(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当た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、小当た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

#### 【0183】

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

20

#### 【0184】

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。

#### 【0185】

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を送信する場合を示しているが、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。この場合、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ようにしてもよい。

30

#### 【0186】

また、例えば、第1保留記憶数を指定する場合と第2保留記憶数を指定する場合とで別々の演出制御コマンド(保留記憶数指定コマンド)を送信するようにしてもよい。この場合、例えば、保留記憶数指定コマンドとして、MODEデータとして第1保留記憶数または第2保留記憶数を特定可能な値(例えば、第1保留記憶数を指定する場合には「C0(H)」、第2保留記憶数を指定する場合には「C1(H)」)を含むとともに、EXTデータとして保留記憶数の値を設定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。

40

#### 【0187】

また、例えば、同じ第1保留記憶数を指定する場合であれば、MODEデータを共通として、EXTデータを異ならせることによって、第1保留記憶数の加算または減算を指定した演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、共通のMODEデータ「C0(H)」を用い、第1保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドC000(H)を送信するようにし、第1保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドC001(H)を送信するようにしてもよい。さらに、第2保留記憶数を指定する場合にはMODEデータ

50

を異ならせて、第2保留記憶数の減算を指定する場合にはコマンドC100(H)を送信するようにし、第2保留記憶数の加算を指定する場合にはコマンドC101(H)を送信するようにしてもよい。

#### 【0188】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図14および図15に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

#### 【0189】

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。

#### 【0190】

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

#### 【0191】

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

#### 【0192】

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

#### 【0193】

図20および図21は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S3

10

20

30

40

50

10のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

**【0194】**

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

**【0195】**

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

10

**【0196】**

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

20

**【0197】**

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

**【0198】**

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

30

**【0199】**

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図32参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

**【0200】**

50

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、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。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

#### 【0201】

大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 7に対応した値（この例では7）に更新する。

10

#### 【0202】

大当り終了処理（ステップS 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

20

#### 【0203】

小当り開放前処理（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、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

30

#### 【0204】

小当り開放中処理（ステップS 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 8に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 1 0に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

#### 【0205】

小当り終了処理（ステップS 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

40

#### 【0206】

図22は、ステップS 3 1 2、S 3 1 4の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図22（A）は、ステップS 3 1 2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。また、図22（B）は、ステップS 3 1 4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。

#### 【0207】

まず、図22（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始

50

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、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S211A）。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。

#### 【0208】

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S212A）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S213A）。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23参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214A）。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

#### 【0209】

図23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23に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

#### 【0210】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態（確変状態を含む）であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS215A）。セットされていれば、そのままステップS218Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS216A）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU56は、そのままステップS218Aに移行する。

#### 【0211】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS217A）。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とともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う（ステップS218A）。

#### 【0212】

なお、ステップS215AまたはステップS216AでYと判定したことによりステップS217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS218Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップS217Aの入賞時演出

処理を実行しなかった場合に、入賞時判定を行わなかったことを示すコマンドを送信したり、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF（H）」）をE X Tデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

#### 【0213】

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

10

#### 【0214】

なお、この実施の形態では、確変状態である場合には、後述する確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。また、時短状態である場合には時短フラグのみがセットされる（図31のステップS 1 6 7, S 1 7 0, S 1 7 1参照）。従って、この実施の形態では、時短フラグがセットされているか否かを確認すれば、確変状態または時短状態のうちの少なくともいずれかであることを判定することができる。従って、ステップS 2 1 5 Aに示す処理では、C P U 5 6は、時短フラグがセットされているか否かを判定することによって、確変状態または時短状態のうちの少なくともいずれかであるか否かを判定する。

20

#### 【0215】

なお、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、15ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5参照）から大当り終了処理（ステップS 3 0 7参照）までの処理が実行されている状態である。

#### 【0216】

次に、図22（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS 2 1 1 B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

30

#### 【0217】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 1 2 B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 1 3 B）。次いで、C P U 5 6は、乱数回路5 0 3やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図23参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS 2 1 4 B）。なお、ステップS 2 1 4 Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

50

## 【0218】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS217B）。そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う（ステップS218B）。

## 【0219】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS215Aと同様の処理を行い、時短状態であればステップS217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS216Aと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップS217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、連続予告演出がある程度の期間実行される場合に、変動時間が短くて連続予告演出が途中で途切れてしまうことを確実に防止することができる。

## 【0220】

図24は、ステップS217A、S217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図9（A）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

## 【0221】

大当り判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図9（A）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

## 【0222】

なお、入賞時演出処理において、大当り判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように

構成すれば、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

#### 【0223】

大当り判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図9（B）、（C）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図22（A）に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS217A参照）を実行する場合）には、図9（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図22（B）に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS217B参照）を実行する場合）には、図9（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

10

#### 【0224】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップS223のN）、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS224）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS224において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS224で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

20

#### 【0225】

そして、CPU56は、ステップS224の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS225）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16～図19に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

30

#### 【0226】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS229において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「28（H）」を設定すると判定する（図16、図18参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「29（H）」を設定すると判定する（図16、図18参照）。

40

#### 【0227】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS229において、変動パターン

50

種別判定用乱数の値が閾値 79 以下であるか否かを判定し、閾値 79 以下である場合（すなわち、1～79 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「00 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「20 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 89 以下である場合（すなわち、80～89 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「01 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「21 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 99 以下である場合（すなわち、90～99 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「02 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「22 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 169 以下である場合（すなわち、100～169 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「03 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「23 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 199 以下である場合（すなわち、170～199 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「04 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「24 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 214 以下である場合（すなわち、200～214 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「05 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「25 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 229 以下である場合（すなわち、215～229 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「06 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「26 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。また、閾値 229 以下でない場合（すなわち、230～251 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「07 (H)」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「27 (H)」を設定すると判定する（図 16、図 18 参照）。

#### 【0228】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に 79、89、99、169、199、214 および 229 と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値 79 以下であるか否かを判定した後、閾値 89 以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の 1～79 の範囲内となることはなく、80～89 の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に 79、89、99、169、199、214 および 229 と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に 229、214、199、169、99、89 および 79 と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

#### 【0229】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ S223 の Y）、CPU 56 は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ S226）。なお、この実施の形態では、CPU 56 は、閾値 251 を設定するものとし、後述するステップ S229 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 251 以下である（1～251 で

ある)と判定して、第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「32(H)」を設定すると判定するものとする(図17、図19参照)。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「12(H)」または「32(H)」を設定すると判定するようにしてもよい。

#### 【0230】

ステップS220またはステップS222で大当り判定用乱数(ランダムR)が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当りの種別を判定する(ステップS227)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図22(A)に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217A参照)を実行する場合)には、図9(D)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(図22(B)に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS217B参照)を実行する場合)には、図9(E)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

#### 【0231】

そして、CPU56は、ステップS227で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する(ステップS228)。

#### 【0232】

例えば、CPU56は、通常大当りと判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS229において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合(すなわち、1~74である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0A(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2A(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。また、閾値149以下である場合(すなわち、75~149である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0B(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2B(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150~251である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0C(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2C(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。

#### 【0233】

また、例えば、CPU56は、確変大当りと判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS229において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合(すなわち、1~38である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0D(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2D(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。また、閾値79以下である場合(すなわち、39~79である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0E(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマ

ンドのEXTデータとして「2E(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80~251である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0F(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2F(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。

#### 【0234】

また、例えば、CPU56は、突然確変大当りと判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS229において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合(すなわち、1~100である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「10(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「30(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。また、閾値100以下でない場合(すなわち、101~251である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「31(H)」を設定すると判定する(図17、図19参照)。

#### 【0235】

次いで、CPU56は、ステップS225、S226、S228で設定した閾値と、ステップS214A、S214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS229)。

#### 【0236】

なお、ステップS225、S226、S228において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル(図10、図11参照)を設定するようにし、ステップS229において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

#### 【0237】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。具体的には、CPU56は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、ステップS229でいずれの変動パターン種別になると判定したとかに応じて、図16~図18に示すような「00(H)」~「12(H)」、「20(H)」~「32(H)」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。なお、ステップS230でEXTデータが設定されると、第1始動口スイッチ通過処理または第2始動口スイッチ通過処理におけるステップS218A、S218で入賞時判定結果指定コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスがポインタにセットされ、ステップS28の演出制御コマンド制御処理で入賞時判定結果指定コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

#### 【0238】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大当りとなると入賞時判定したことを示す入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、後述する連続予告

演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0239】

図25および図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

10

#### 【0240】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップS52）。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。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、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

20

#### 【0241】

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。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

#### 【0242】

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

30

#### 【0243】

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

40

#### 【0244】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶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

50

納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶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。

#### 【0245】

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。

#### 【0246】

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

10

#### 【0247】

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

20

#### 【0248】

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

#### 【0249】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

30

40

#### 【0250】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

50

## 【0251】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップ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9参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たり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。

## 【0252】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）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（ROM54における図9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

## 【0253】

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

## 【0254】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

## 【0255】

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

## 【0256】

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットす

る。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

#### 【0257】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「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9（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

#### 【0258】

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」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

#### 【0259】

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、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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）。

#### 【0262】

図27は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図10（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

## 【0263】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図10（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS102に移行する。

## 【0264】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、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。時短フラグがセットされていれば（ステップS95のY）、CPU56は、ステップS99に移行する。

10

## 【0265】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図11（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS102に移行する。

20

## 【0266】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図11（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

## 【0267】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図11（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

30

## 【0268】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、図11（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図11（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図13参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図11（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図11（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

40

## 【0269】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の

50

変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU 56は、ステップS 95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図11（A）参照）を選択するようにしてもよい。

#### 【0270】

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS 92、S 94、S 97、S 98またはS 99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 102）。

#### 【0271】

次いで、CPU 56は、ステップS 102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図12参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図13参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS 103）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 105）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU 56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【0272】

次いで、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 106）。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 107）。

#### 【0273】

次に、CPU 56は、RAM 55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 302）に対応した値に更新する（ステップS 109）。

#### 【0274】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS 95～S 99、S 102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図11に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図11に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

#### 【0275】

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

10

20

30

40

50

U56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。

#### 【0276】

図28は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図14参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56は、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

#### 【0277】

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

#### 【0278】

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

#### 【0279】

図29は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

#### 【0280】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56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S122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを

送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

#### 【0281】

次いで、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）、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S127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS128）。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。

#### 【0282】

図30は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当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S133）。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）にもとづいて判定される。

#### 【0283】

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

#### 【0284】

また、ステップS133で大当たりフラグがセットされていなければ、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS140）。確変フラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとまわず、時短状態にのみ制御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S142）。そして、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）。

#### 【0285】

次いで、CPU56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S147）。小当たりフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する（ステップS148）。また、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ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たり開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS151）。

#### 【0286】

小当たりフラグもセットされていなければ（ステップS147のN）、CPU56は、特

10

20

30

40

50

別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 5 2）。

【0 2 8 7】

図31は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 5 6は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS 1 6 0）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 6 4に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし（ステップS 1 6 1）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 2）。ここで、通常大当たりであった場合には大当たり終了1指定コマンドを送信し、確変大当たりであった場合には大当たり終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当たりであった場合には小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンドを送信する。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置9において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

10

【0 2 8 8】

ステップS 1 6 4では、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップS 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0 2 8 9】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当たり種別バッファに設定されたデータが「0 2」～「0 3」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当たりおよび突然確変大当たりのいずれでもなければ（すなわち、通常大当たりであれば）、CPU 5 6は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS 1 6 8）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

20

【0 2 9 0】

確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば、CPU 5 6は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS 1 7 0）。また、CPU 5 6は、時短フラグをセットする（ステップS 1 7 1）。そして、ステップS 1 7 3に移行する。

30

【0 2 9 1】

なお、この実施の形態では、ステップS 1 6 7、S 1 7 1でセットした時短フラグは、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 5 6は、普通図柄プロセス処理（ステップS 2 7参照）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。また、ステップS 1 6 7、S 1 7 1でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。なお、この実施の形態では、時短フラグは、図22に示した第1始動口スイッチ通過処理において遊技状態が確変状態や時短状態であるか否かを判定する際にも用いられる（ステップS 2 1 5 A参照）。

40

【0 2 9 2】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 7 3）。

【0 2 9 3】

図32は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU 5 6）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS 3 2）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 5 6は、特別図柄

50

ロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

10

#### 【0294】

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

20

30

#### 【0295】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

40

#### 【0296】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図33は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。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

50

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。

【0297】

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）。

【0298】

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。

10

【0299】

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

【0300】

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

20

【0301】

図34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。

【0302】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図14および図15参照）であるのか解析する。

30

【0303】

図35～図39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。

【0304】

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。

40

【0305】

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、演出制御プロセスフラグの値が0であるか否かを確認する（ス

50

テップS 6 1 4 A)。演出制御プロセスフラグの値が0であれば、そのままステップS 6 1 5に移行する。演出制御プロセスフラグの値が0でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理に遷移している場合であれば）、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 1）に対応した値に更新する（ステップS 6 1 4 B）。この実施の形態では、後述する演出制御プロセス処理において、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間を計測して演出表示装置9において演出図柄の変動表示が実行される。この場合、変動時間を誤って認識してしまうと、変動パターンコマンドで指定される変動時間が終了したにもかかわらず、演出図柄の変動表示が継続して実行されるような事態が生じてしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに次の変動パターンコマンドを受信した場合には、強制的に変動パターンコマンド受信待ち処理に移行するように制御することによって、演出表示装置9を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。従って、既に特別図柄の変動表示が終了しているにもかかわらず演出図柄の変動表示が継続して実行されるような演出がずれた状態が継続してしまうような事態が生じないようにすることができる。なお、このことは、コマンド解析処理におけるプロセスを強制的に移行させる他の処理（ステップS 6 2 1 A, S 6 2 1 B, S 6 2 3 A, S 6 2 3 B, S 6 6 3 B, S 6 6 3 C参照）についても同様である。また、このようにプロセスを強制的に移行させるように制御する場合には、既に決定されている演出図柄の停止図柄をプロセスの移行のタイミングで停止表示させるように制御する。ただし、ステップS 6 2 1 A, S 6 2 1 B, S 6 2 3 A, S 6 2 3 Bの場合（大当たり表示処理以外の処理のときに大当たり開始指定コマンドを受信した場合）には、大当たり遊技状態に移行するときであるから、演出図柄の停止図柄を停止表示させることなく、そのまま大当たり表示処理に移行してファンファーレ演出を直ちに開始するようにしてもよい。

#### 【0306】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 1 6）。

#### 【0307】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、後述する連続予告演出の決定処理の実行を禁止する旨の連続予告禁止フラグをセットするとともに、その禁止期間を計測するための連続予告禁止期間計測タイマに所定時間（例えば、32ms）をセットする（ステップS 6 1 6 A）。すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信して演出図柄の変動表示を開始しても所定期間（例えば、32ms）が経過するまでは、連続予告演出の決定が禁止され連続予告演出が開始されない。そのように制御することによって、変動パターンコマンドを受信してから少なくとも保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでは連続予告演出の決定を行わないようにし、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じて不自然な演出を行ってしまう事態を防止している。

#### 【0308】

すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから4ms経過後に表示結果指定コマンドを受信し、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンドを受信するのであるが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの8msの間に始動入賞があり保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合には、誤って1個多い保留記憶数にもとづいて連続予告演出の実行回数が決定されてしまうおそれがある。例えば、保留記憶数が2個ある状態で変動表示を開始した後に、保留記憶数減算指定コマンドを受信する前に始動入賞した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数が3個ある状態であると認識することになる。この状態で連続予告演出の決定を行ってしまうと、内部的に保留記憶数を3個と認識していることにより、3回の変動表示にわたって連続予告演出を実行すると決定する事態が生じてしまう。しかしながら、その後、保留記憶数減算指定コ

マンドを受信して保留記憶数が2個の状態に戻るものであるから、実際には2回の変動表示しか実行されないにもかかわらず3回分の連続予告演出を行うこととなってしまう、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じてしまう。そこで、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信しても所定期間（例えば、32ms）が経過するまでは連続予告演出の決定を禁止することによって、そのような不都合が生じることを防止している。

#### 【0309】

なお、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの時間に少し余裕をもたせて32ms（例えば、演出図柄の変動を開始してから1コマ分の図柄を変動させるのに要する時間）を連続予告禁止期間計測タイマにセットする場合を示しているが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでに要する時間（8ms）を連続予告禁止期間計測タイマにセットするようにしてもよい。

10

#### 【0310】

また、この実施の形態では、連続予告禁止期間計測タイマをセットし、後述するように連続予告禁止期間計測タイマがタイムアウトしたことにもとづいて連続予告禁止フラグをリセットして連続予告演出の決定の禁止状態を解除する場合を示しているが、連続予告禁止期間計測タイマを用いずに、保留記憶数減算指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告禁止フラグをリセットして連続予告演出の決定の禁止状態を解除するようにしてもよい。

20

#### 【0311】

また、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過するまで単に連続予告演出の決定の実行を禁止するように制御する場合を示しているが、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過するまでに受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果に対しては、連続予告演出の実行を禁止するように制御してもよい。

#### 【0312】

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、表示結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS618A）。また、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5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S618B）。

30

#### 【0313】

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）。

#### 【0314】

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、演出制御プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS621A）。演出制御プロセスフラグの値が4であれば、そのままステップS622に移行する。演出制御プロセスフラグの値が4でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の大当たり表示処理以外の処理に遷移している場合であれば）、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に対応した値に更新する（ステップS621B）。すなわち、この実施の形態では、大当たり表示処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに大当たり開始指定コマンドを受信した場合には、強制的に大当たり表示処理に移行するように制御することによって、演出表示装置9を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。そして、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）。

40

#### 【0315】

50

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS 6 2 3 A）。演出制御プロセスフラグの値が4であれば、そのままステップS 6 2 4に移行する。演出制御プロセスフラグの値が4でなければ（すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の大当り表示処理以外の処理に遷移している場合であれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 6 2 3 B）。すなわち、この実施の形態では、大当り表示処理以外の処理（例えば、演出図柄変動中処理）に遷移されているときに大当り開始指定コマンドを受信した場合には、強制的に大当り表示処理に移行するように制御することによって、演出表示装置9を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。そして、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）。

10

**【0 3 1 6】**

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 3 1 7】**

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

20

**【0 3 1 8】**

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 3）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（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 3 1 9】**

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）。

30

**【0 3 2 0】**

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 2）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶表示部1 8 cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 5 3）。

40

**【0 3 2 1】**

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS 6 5 5）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶表示部1 8 dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS 6 5 6）。

**【0 3 2 2】**

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6 5 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数

50

の値を1減算する(ステップS658)。また、演出制御用CPU101は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する(ステップS659)。

#### 【0323】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップS660)、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する(ステップS661)。また、演出制御用CPU101は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する(ステップS662)。

#### 【0324】

なお、ステップS652, S653, S655, S656, S658, S659, S661, S662において、コマンドを受信したことにもとづいて直ちに保留記憶数や保留記憶表示を更新するのではなく、まず、保留記憶数加算指定コマンドを受信したときに、連続予告禁止フラグがセットされているか否かを確認するようにしてもよい。そして、連続予告禁止フラグがセットされていれば、保留記憶数の加算や保留記憶表示を行わないようにしてもよい。この場合、その後、保留記憶減算指定コマンドを受信したときにも、保留記憶数の減算や保留記憶表示を行わないようにし、保留記憶数の整合がとれるようすればよい。そのようにすれば、保留記憶数が一瞬点灯および消灯するような煩わしい表示を低減することができる。

#### 【0325】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば(ステップS663)、演出制御用CPU101は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS663A)。また、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が0であるか否かを確認する(ステップS663B)。演出制御プロセスフラグの値が0であれば、そのままステップS664に移行する。演出制御プロセスフラグの値が0でなければ(すなわち、後述する演出制御プロセス処理中の変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理に遷移している場合であれば)、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する(ステップS663C)。すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンド受信待ち処理以外の処理(例えば、演出図柄変動中処理)に遷移されているときに客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、強制的に変動パターンコマンド受信待ち処理に移行するように制御することによって、演出表示装置9を用いた演出が不自然となる事態を極力防止している。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、コマンドを受信したことにもとづいて演出が大きく変化することはない(例えば、変動表示が開始されたり大当りの演出に切り替わったりすることがない)。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、強制的にプロセスを移行させて演出を終了させないようにしてもよい(具体的には、ステップS663A, S663Cを行わないようにしてもよい)。

#### 【0326】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う(ステップS664)。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間(例えば、10秒)を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数および第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数をクリアする(ステップS665)。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、第1保留記憶数および第2保留記憶数のいずれもが0となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する保留記憶数をリセットする。ステップS665の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ100で保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって保留記憶数をリセットして正常

10

20

30

40

50

な状態に戻すことができる。

#### 【0327】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS666）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS668）。また、演出制御用CPU101は、確変状態や時短状態である期間内において大当たりが発生した回数をカウントするための大当たり回数カウンタをリセットする（ステップS668A）。なお、通常状態背景指定コマンドを受信するごとにステップS668Aの処理を実行して大当たり回数カウンタをリセットするのではなく、確変状態や時短状態を終了して通常状態に移行した後、最初に通常状態背景指定コマンドを受信した場合にのみステップS668Aの処理を実行して大当たり回数カウンタをリセットするようにしてもよい。

10

#### 【0328】

また、受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS669）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS670）。また、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS671）。

#### 【0329】

20

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS673）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS674）。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS675）。

#### 【0330】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップS676）、演出制御用CPU101は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップS677）。そして、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS678）。

30

#### 【0331】

図40は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図40に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第1入賞時判定結果記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第2入賞時判定結果記憶バッファとが用意されている。図40に示すように、第1入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータが記憶される。なお、第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファは、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMに形成されている。

40

#### 【0332】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS679）。そして、ステップS611に移行する。

#### 【0333】

図41は、図33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CPU10

50

1 は、まず、連続予告禁止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 0 0 A）。セットされていないければ、そのままステップ S 8 0 0 E に移行し、連続予告演出の有無や演出態様を決定するための連続予告演出決定処理を実行する。連続予告禁止フラグがセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、連続予告禁止期間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 0 0 B）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、連続予告禁止期間計測タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 0 0 C）、連続予告禁止フラグをリセットし（ステップ S 8 0 0 D）、連続予告演出決定処理を実行する（ステップ S 8 0 0 E）。一方、タイムアウトしていなければ、連続予告演出決定処理を実行しないように制御する。

#### 【0334】

ステップ S 8 0 0 A ~ S 8 0 0 E の処理が実行されることによって、変動パターンコマンドを受信してから所定期間が経過したときに連続予告禁止フラグがリセットされ、連続予告演出の決定の禁止状態が解除される。また、連続予告決定の禁止期間でない場合にのみ（連続予告禁止フラグがセットされていない場合）、連続予告演出決定処理が実行される。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、例えば、3 3 m s ごとにタイマ割込がかかって演出制御プロセス処理が実行される場合には、連続予告禁止期間計測タイマの計測を行わずに、変動パターンコマンドを受信した割込内（この場合、変動パターンコマンドを受信してから 3 3 m s 以内であり、まだ保留記憶数減算指定コマンドを受信していない状態である）であれば、演出制御プロセス処理を一度抜けて次の 3 3 m s 後のタイマ割込時に実行する演出制御プロセス処理で連続予告演出の決定を行うようにしてもよい。そのようにすれば、タイマの計測処理を不要とし、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の処理負担を軽減することができる。

#### 【0335】

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

#### 【0336】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

#### 【0337】

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

#### 【0338】

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

#### 【0339】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止

10

20

30

40

50

図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS804)または変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する。

#### 【0340】

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

10

#### 【0341】

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

#### 【0342】

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

#### 【0343】

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

20

#### 【0344】

図42および図43は、連続予告演出決定処理(ステップS800E)を示すフローチャートである。連続予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、入賞時判定結果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S6001)。セットされていないければ、そのまま処理を終了する。セットされていれば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドをリセットし(ステップS6002)、ステップS6003以降の連続予告演出の決定のための処理を実行する。従って、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生し入賞時判定結果指定コマンドを受信したタイミングで、ステップS6001で入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていることにもとづいて、連続予告演出の決定が行われる。ただし、新たな始動入賞が発生し入賞時判定結果指定コマンドを受信したタイミングが連続予告演出決定の禁止期間であった場合には、禁止期間が終了するまで待ってから(ステップS800A~S800E参照)、ステップS6001で入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていることにもとづいて、連続予告演出の決定が行われる。

30

#### 【0345】

次いで、演出制御用CPU101は、既に連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6003)。なお、連続予告実行中フラグは、後述するステップS6020においてセットされる。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。すなわち、既に連続予告演出を実行中である場合には、連続予告演出の決定処理を重ねて実行しないように制御する。

40

#### 【0346】

いずれの連続予告実行中フラグもセットされていないければ、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する(ステップS6004)。この場合、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する。そして、演出制御用CPU101は、確変状態フ

50

ラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態（低ベース状態）であれば）、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態（高ベース状態）であれば）、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する。なお、この実施の形態では、ステップS6004で入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出し、判定対象となった変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」となることを条件に連続予告演出を実行可能に構成している。そのように構成することによって、連続予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより連続予告演出の連続性が損なわれる事態を防止することができる。すなわち、連続予告演出の実行中においてリーチ演出が実行されてしまったのでは、連続予告演出の連続性が損なわれて、連続予告演出による演出効果を十分に高めることができない可能性がある。そこで、判定対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチも実行されないことを条件に連続予告演出を実行する場合があるように制御すれば、そのような事態を防止することができる。

10

**【0347】**

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」を示す判定結果であるか否かを確認する（ステップS6005）。この場合、演出制御用CPU101は、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされてすおらず通常状態である場合には、ステップS6004で第1入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」を示す判定結果であるか否かを確認する。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされ確変状態または時短状態である場合には、ステップS6004で第2入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果のうち最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」を示す判定結果であるか否かを確認する。

20

**【0348】**

そして、演出制御用CPU101は、最新の入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」を示す判定結果であると判定したことを条件に（ステップS6005のY）、ステップS6006に移行する。すなわち、この実施の形態では、ステップS6004、S6005の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」となる変動表示が存在する場合に、ステップS6006以降の処理で連続予告演出を実行するか否かが決定され、複数の変動表示にわたって連続予告演出が実行される場合がある。なお、「スーパーリーチ大当たり」にかぎらず、大当たりの判定結果が存在すれば、ステップS6006に移行して連続予告演出の判定を行うようにしてもよい。また、最新の入賞時判定結果にかぎらず、抽出した入賞時判定結果のうち未判定の入賞時判定結果が複数ある場合にはそれら全てについて判定を行い、1つでも「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」となる変動表示が存在する場合に、ステップS6006以降の処理で連続予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

30

40

**【0349】**

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、ステップS6005において、抽出した最新の入賞時判定結果について変動パターン種別が非リーチCA2-1になることを示す値（具体的には、「00(H)」または「20(H)」）。図16、図18参照）、スーパーCA2-7になることを示す値（具体的には、「07(H)」または「27(H)」）。図16、図18参照）、またはスーパーCA3-3になることを示す値（具体的には、「0C(H)」、「0F(H)」、「2C(H)」または「2F(H)」）。図17、図19参照）であるか否かを判定する（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も

50

伴わないはずれ変動、スーパーリーチを伴うはずれ変動、またはスーパーリーチを伴う大当たり変動となるか否かを確認する)。

#### 【0350】

入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかである場合には、演出制御用CPU101は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6006)。確変状態フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルBを選択する(ステップS6007)。なお、連続予告振分テーブルについては後述する(図45および図46参照)。

10

#### 【0351】

確変状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、時短状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS6008)。時短状態フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、時短後回数カウンタの値が92~100になっているか(すなわち、時短状態移行後92~100回目の変動表示が実行される間に始動入賞し変動表示が実行される場合であるか)を確認する(ステップS6009)。なお、この場合、演出制御用CPU101は、具体的には、時短状態である場合には時短後回数カウンタの値が100以上となる場合はないはずであるので、時短後回数カウンタの値が92以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が92~100でなければ、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を確認する(ステップS6010)。ステップS6009で時短後回数カウンタの値が92~100であった場合またはステップS6010で停電復旧フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU101は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルDを選択する(ステップS6011)。停電復旧フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルCを選択する(ステップS6012)。

20

#### 【0352】

時短状態フラグもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、演出制御用CPU101は、時短後回数カウンタの値が101~108になっているか(すなわち、時短状態移行後101~108回目の変動表示が実行される間に始動入賞し変動表示が実行される場合であるか)を確認する(ステップS6013)。なお、この場合、演出制御用CPU101は、具体的には、時短後回数カウンタの値が101以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が101~108でなければ、演出制御用CPU101は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルAを選択する(ステップS6014)。時短後回数カウンタの値が101~108であれば、演出制御用CPU101は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルEを選択する(ステップS6015)。

30

#### 【0353】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告演出を実行するか否かを決定するための連続予告決定用テーブルを用いて、連続予告演出の実行の有無を決定する(ステップS6016)。

40

#### 【0354】

なお、ステップS6016の連続予告決定処理は、ステップS6003でいずれの連続予告実行中フラグもセットされていないことを条件に実行される。すなわち、この実施の形態では、連続予告演出を現在実行中でないことを条件に演出予告決定処理が実行される。そして、連続予告演出を開始した後は、既に連続予告実行中フラグがセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

50

## 【0355】

なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき連続予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当たりとなる始動入賞が発生した場合には、実行中の連続予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当たりの演出（例えば、リーチ予告や大当たり予告）を実行するようにしてもよい。

## 【0356】

図44は、連続予告決定用テーブルの例を示す説明図である。図44に示すように、この実施の形態では、保留記憶数および遊技状態に応じて、異なる連続予告決定用テーブルが用意されている。このうち、図44（A）には、通常状態に用いられる保留記憶数4用の連続予告決定用テーブルが示されている。また、図44（B）には、通常状態に用いられる保留記憶数3用の連続予告決定用テーブルが示されている。また、図44（C）には、通常状態に用いられる保留記憶数2用の連続予告決定用テーブルが示されている。さらに、図44（D）には、確変状態または時短状態に用いられる確変・時短用の連続予告決定用テーブルが示されている。

10

## 【0357】

ステップS6016では、演出制御用CPU101は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には（例えば、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされておらず通常状態である場合には）、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数（ステップS652，S658参照）を特定する。また、演出制御用CPU101は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には（例えば、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされ確変状態または時短状態である場合には）、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数（ステップS655，S661参照）を特定する。そして、演出制御用CPU101は、特定した保留記憶数が4であれば、図44（A）に示す保留記憶数4用の連続予告決定用テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、特定した保留記憶数が3であれば、図44（B）に示す保留記憶数3用の連続予告決定用テーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、特定した保留記憶数が2であれば、図44（C）に示す保留記憶数2用の連続予告決定用テーブルを選択する。さらに、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば、図44（D）に示す確変・時短用の連続予告決定用テーブルを選択する。

20

## 【0358】

なお、この実施の形態では、保留記憶数が2未満である場合には、複数変動にわたって連続した予告演出を実行できないのであるから、連続予告演出を実行すると決定しないように制御する。なお、この実施の形態では、連続予告演出の対象となる変動表示の1つ前までの変動表示において連続予告演出を終了するのであるが、連続予告演出の対象となる変動表示においても連続予告演出を実行するように構成した場合には、少なくとも2回の変動にわたって連続した予告演出を実行できるのであるから、保留記憶数が1だけであっても連続予告演出を実行すると決定してもよい。このように、少なくとも2回以上の複数の変動にわたって連続した予告演出を実行できるものであればよい。また、連続予告演出の対象となる変動表示においても連続予告演出を実行するように構成した場合、保留記憶数が0であっても連続予告演出を実行すると決定し、実質的に連続した演出は実行できないものの、その予告対象となる変動表示において連続予告演出（ただし、この場合は1回だけの演出となる）を実行してもよい。

30

40

## 【0359】

ステップS6016では、演出制御用CPU101は、まず、連続予告を実行するか否かを決定するための連続予告決定用乱数を抽出する。そして、演出制御用CPU101は、抽出した連続予告決定用乱数の値が、選択した連続予告決定用テーブルに含まれる判定値と合致するか否かを判定することによって、連続予告演出を実行するか否かを決定する。なお、図44に示すように、この実施の形態では、保留記憶数が多くなるに従って判定値の割合が多くなるように設定されており、保留記憶数が多くなるに従って高い確率で連続予告演出を実行することに決定する。

50

## 【0360】

また、この実施の形態では、図44(D)に示すように、確変状態または時短状態である場合には判定値の割合が少なくなるように設定されており、確変状態または時短状態である場合には連続予告演出を実行することに決定する割合が低い。なお、確変状態または時短状態である場合には、連続予告演出を実行すると決定しないように制御してもよい。

## 【0361】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態であるか否かに応じて連続予告演出の実行有無を決定する場合を示したが、遊技状態に応じた連続予告演出の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大当たりとなる確率が高められていない低確率状態であるものの始動入賞しやすい低確率高ベース状態に制御されているか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。また、逆に、例えば、大当たりとなる確率が高められた高確率状態であるものの始動入賞にくい高確率低ベース状態に制御されているか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。この場合、例えば、低確率高ベース状態や高確率低ベース状態に制御されている場合には、連続予告演出を実行しないと決定するようにしてもよい。また、例えば、大入賞口エラーのエラー報知中であるか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。なお、大入賞口エラーにかぎらず、満タンエラーなど他のエラー報知中であるか否かに応じて、連続予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。

## 【0362】

また、遊技状態にもとづく連続予告演出の判定方法として、遊技制御用マイクロコンピュータ560から新たなコマンドを受信したか否かにもとづいて、連続予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

## 【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6016で連続予告演出を実行すると決定したか否かを確認する(ステップS6017)。連続予告演出を実行しないことに決定した場合には、そのまま処理を終了する。

## 【0364】

連続予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、連続予告演出の演出態様を決定するための連続予告演出態様決定用乱数を抽出する(ステップS6018)。そして、演出制御用CPU101は、抽出した連続予告演出態様決定用乱数の値が、ステップS6007、S6011、S6012、S6014、S6015で選択した連続予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、連続予告演出の演出態様を決定する(ステップS6019)。

## 【0365】

図45および図46は、連続予告演出の振り分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が101~108でなければ、演出制御用CPU101は、ステップS6014で選択した図45(A)に示す通常状態時の連続予告振分テーブルAを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルAを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる(すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「00(H)」である場合)には、図45(A)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「07(H)」で

ある場合)には、図45(A)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「0C(H)」または「0F(H)」である場合)には、図45(A)に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

#### 【0366】

また、連続予告振分テーブルAを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる(すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「20(H)」である場合)には、図45(A)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「27(H)」である場合)には、図45(A)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「2C(H)」または「2F(H)」である場合)には、図45(A)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

#### 【0367】

なお、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」および「保留球変化」の各連続予告演出の演出態様の具体的な内容については後述する。

#### 【0368】

また、現在の遊技状態が確変状態であれば、演出制御用CPU101は、ステップS6007で選択した図45(B)に示す確変状態時の連続予告振分テーブルBを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルBを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる(すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「00(H)」である場合)には、図45(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「07(H)」である場合)には、図45(B)に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる(すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる)ことを示す入賞時判定結果が示されている場合(具体的には、EXTデータが「0C(H)」または「0F(H)」である場合)には、図45(B)に示すように

、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

#### 【0369】

また、連続予告振分テーブルBを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「20（H）」である場合）には、図45（B）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「27（H）」である場合）には、図45（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「2C（H）」または「2F（H）」である場合）には、図45（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

#### 【0370】

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が92～100でなければ（すなわち、時短状態移行後1～91回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用CPU101は、ステップS6012で選択した図45（C）に示す連続予告振分テーブルCを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルCを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「00（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「07（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「0C（H）」または「0F（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

#### 【0371】

また、連続予告振分テーブルCを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「20（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、いずれ

の演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「27（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「2C（H）」または「2F（H）」である場合）には、図45（C）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

10

**【0372】**

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が92～100であれば（すなわち、時短状態移行後92～100回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用CPU101は、ステップS6011で選択した図46（D）に示す連続予告振分テーブルDを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。また、現在の遊技状態が時短状態であり停電復旧フラグがセットされている場合（すなわち、遊技状態が時短状態に制御されているときに停電が発生し、その後、遊技機への電力供給が再開された場合）にも、演出制御用CPU101は、ステップS6011で選択した図46（D）に示す連続予告振分テーブルDを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。

20

**【0373】**

この実施の形態では、連続予告振分テーブルDを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「00（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「07（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「0C（H）」または「0F（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

30

40

**【0374】**

また、連続予告振分テーブルDを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「20（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始

50

動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「27（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「2C（H）」または「2F（H）」である場合）には、図46（D）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

10

#### 【0375】

図46（D）に示す連続予告振分テーブルDが用いられるのは、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が8回以内である（あと8回の変動表示が実行されるまでの間に時短状態が終了する）場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大8個記憶可能（すなわち、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への合計の始動入賞を最大8個まで保留可能）なのであるから、時短状態の残り回数が8回以内となった場合には、入賞時判定を行うときには遊技状態が時短状態であるものの、その入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるときには既に時短状態が終了している可能性がある。そのため、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、変動パターン種別判定用乱数として「220～229」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図11（C）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いてスーパーリーチはずれ（スーパーCA2-7）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることからスーパーリーチとならず（図11（A）,（B）に示すようにノーマルCA2-5やノーマルCA2-6と決定されてしまう）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。また、変動パターン種別判定用乱数として「90～219」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図11（C）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いて非リーチはずれ（非リーチCA2-3）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合があり（図11（A）,（B）に示すように非リーチCA2-2やノーマルCA2-4～CA2-6と決定されてしまうことがある）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。すると、入賞時判定の対象となった変動表示が大当りやスーパーリーチとならない割合が高くなり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図46（D）に示すように、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が8回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われなように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

20

30

#### 【0376】

また、図46（D）に示す連続予告振分テーブルDは、遊技状態が時短状態であって停電復旧フラグがセットされている場合にも用いられる。この実施の形態では、既に説明したように、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMはバックアップ電源によってバックアップされておらず、時短後回数カウンタの値はバックアップRAM領域には保存されない。従って、遊技機への電源供給が停止した後に電源供給が再開された後には、いずれかの入賞時判定結果コマンドを受信した場合に、演出制御用CPU101は、時短状態に移行した後に変動表示が何回実行されたかを正しく判定することはできない。従って、時短状態の残り回数が8回以内であるときに停電復旧が行われた場合には、やはり入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない事態が生じる可能性があり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図46（D）に示すように、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合にも、「保留球変

40

50

化」の演出態様の連続予告演出しか行われなように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

#### 【0377】

また、現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が101～108であれば（すなわち、時短状態移行後101～108回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用CPU101は、ステップS6015で選択した図46（E）に示す連続予告振分テーブルEを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の演出態様を決定する。

#### 【0378】

この実施の形態では、連続予告振分テーブルEを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「00（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「07（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「0C（H）」または「0F（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

#### 【0379】

また、連続予告振分テーブルEを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「20（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「27（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果指定コマンドで第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいてスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、EXTデータが「2C（H）」または「2F（H）」である場合）には、図46（E）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

#### 【0380】

図46（E）に示す連続予告振分テーブルEが用いられるのは、時短状態を終了して遊技状態が通常状態に移行された後に実行された変動表示の回数がまだ8回以内である場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大8個記憶可能（すなわち、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14への合計の始動入賞を最大8個まで保留可能）なのであるから、時短状態を終了しても変動表示の実行回数がまだ8回以内である場合には、

10

20

30

40

50

それ以前に始動入賞して保留されている保留記憶については、変動表示が開始される時には遊技状態が通常状態であるものの、その入賞時判定が行われたときには遊技状態がまだ時短状態であった可能性がある。そのため、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について、変動パターン種別判定用乱数として「90～219」の値を抽出して入賞時判定を行なった場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図11(C)に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いて非リーチはずれ(非リーチCA2-3)と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合がある(図11(A),(B)に示すように非リーチCA2-2やノーマルCA2-4～CA2-6と決定されてしまうことがある)。すると、例えば、判定対象(連続予告演出の対象)の変動表示となるまでに各変動表示が全て「非リーチはずれ」であることを条件に連続予告演出を実行するように構成する場合には、時短終了直後であるときには、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」であると判定して連続予告演出を開始したにもかかわらず、連続予告演出の途中で擬似連などの特定演出やノーマルリーチの変動が割り込む事態が生じてしまい、連続予告演出の連続性が損なわれる事態が生じ、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図46(E)に示すように、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ8回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないうに連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

10

20

**【0381】**

また、図45(A)～(C)に示すように、この実施の形態では、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」である場合にのみ選択される。従って、「カウントダウン」の演出態様で連続予告演出が実行される場合には、少なくとも入賞時判定の対象となった変動表示においてスーパーリーチの演出が行われることが確定し、遊技に対する興味を向上させることができる。

**【0382】**

なお、図46(D),(E)に示すように、連続予告振分テーブルD,Eでは、スーパーリーチが確定する演出態様である「カウントダウン」に対して振り分けがなされていない。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が8回以内である場合や、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ8回以内である場合には、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は選択されないように規制している。そのようにすることによって、スーパーリーチ確定の「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出が実行されたにもかかわらず、入賞時判定の対象となった変動表示においてスーパーリーチの演出が実行されず、遊技者の期待感を著しく損なう事態を防止している。

30

**【0383】**

なお、連続予告振分テーブルA～Eに振り分けがないことにより連続予告演出を実行しないことに決定された場合には、後述するステップS6020,S6021の処理を実行しないように制御する。

40

**【0384】**

また、この実施の形態では、連続予告演出の実行有無を決定するための連続予告決定用テーブルと、連続予告演出の演出態様を決定するための連続予告振分テーブルとを別々のテーブルとして構成する場合を示したが、連続予告演出の実行有無および演出態様がともに対応付けられた1つのテーブルを用いて、連続予告演出の実行有無と演出態様とを1回の判定処理で決定するようにしてもよい。

**【0385】**

50

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6019で決定した演出態様に応じて、連続予告演出を実行中であることを示す連続予告実行中フラグをセットする（ステップS6020）。この場合、例えば、演出制御用CPU101は、図16に示す入賞時判定結果1指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第1はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図16に示す入賞時判定結果8指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第1リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図17に示す入賞時判定結果13指定コマンドまたは入賞時判定結果16指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第1大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図18に示す入賞時判定結果31指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第2はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図18に示す入賞時判定結果38指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第2リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図19に示す入賞時判定結果43指定コマンドまたは入賞時判定結果46指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第2始動入賞口14への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第2大当たり連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、および第1大当たり連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第2はずれ連続予告実行中フラグ、第2リーチ連続予告実行中フラグ、および第2大当たり連続予告実行中フラグが、第2連続予告実行中フラグである。

#### 【0386】

なお、ステップS6020では、連続予告実行中フラグをセットするとともに、ステップS6019で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

#### 【0387】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS6021）。この場合、演出制御用CPU101は、ステップS6020で第1連続予告実行中フラグをセットした場合には、第1保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。また、ステップS6020で第2連続予告実行中フラグをセットした場合には、第2保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、連続予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中

に連続予告演出の実行の決定が行われてステップS 6 0 2 1で変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に変動回数カウンタの値が1減算されて（ステップS 8 7 6参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで変動回数カウンタの値が0となり連続予告演出が終了する。なお、ステップS 6 0 2 1において、演出図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、現在の保留記憶数から1減算した値を変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで連続予告演出が終了するようにすることができ、入賞時判定の対象となった変動表示において連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止することができる。

10

**【0388】**

なお、図45および図46に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当たりとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当たりとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当たりとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当たりとなる信頼

20

**【0389】**

なお、この実施の形態では、連続予告演出に関して、以下に示すような禁則処理が行われる。

**【0390】**

(1) 遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当たりであった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する。なお、保留記憶数そのものの情報をクリアするのではなく、保留記憶に関する情報（例えば、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果（始動入賞時における判定結果））をクリアするように構成してもよい。

30

**【0391】**

(2) 大当たり遊技状態中に第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞があった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような始動入賞に対しては連続予告演出の実行の処理を行わないように制御する（ステップS 2 1 6 A参照）。また、保留記憶数の変動情報のスタックも行わないように制御する。

**【0392】**

(3) 高確率状態（確変状態）、時短状態、または突然確変大当たりによる高確率状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことに対する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する（ステップS 2 1 5 A参照）。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信しなかった場合であっても、例えば、第1保留記憶数加算指定コマンドや、第1保留記憶数減算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数減算指定コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて、第1入賞時判定結果記憶バッファや第2入賞時判定結果記憶バッファ（図40参照）のうちのどの保存領域まで保留記憶がある状態であるかを常に特定するようにすればよい。そして、新たな入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、その特定した入賞時判定結果記憶バッファの保存領域に入賞時判定結果指定コマンドで指定される入賞時判定結果を格納するようにしてもよい。また、確変状態や時短状態に、入賞時判定結果を特定不能である旨のコマンドを送信するようにし、受信したコマンドにもとづいて、入賞時判定結果が特定不能である旨の情報を第1入賞時判定結果記憶

40

50

バッファや第2入賞時判定結果記憶バッファの対応する保存領域に格納するようにしてもよい。

【0393】

(4) 時短状態の移行後に92回目から100回目までの変動を行う場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、92回目から100回目までの変動を行う場合には、1回目から91回目までの変動を行う場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する(図46参照)。

【0394】

(5) また、停電復旧時に時短状態であった場合にも、時短状態の残り回数が不確定であることから(4)と同様のことが言える。そのため、92回目から100回目までの変動を行う場合と同様の連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する。

【0395】

(6) また、変動表示を開始してから極短い所定期間(例えば32ms)以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行わないように制御する(図35のステップS616A、および図41のステップS800A~S800E参照)。

【0396】

(7) また、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出は、所定期間連続して実行されないように制御する。例えば、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく連続予告演出を終了すると、その後、変動表示を20回以上終了するまでは、非リーチはずれと入賞時判定したことにもとづく次の連続予告演出を実行しないように制御する。

【0397】

図47は、図33に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS811)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップS812)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に更新する(ステップS813)。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる(ステップS44参照)のであるが、図47に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0398】

図48および図49は、図41に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8001)。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップS8004でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第1連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8002)。なお、第1連続予告実行中フラグは、連続予告演出決定処理のステップS6020でセットされる。いずれかの第1連続予告実行中フラグがセットされていれば(ステップS8002のY)、演出制御用CPU101は、第2図柄変動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S8003)。第2図柄変動指定コマン

10

20

30

40

50

ド受信フラグがセットされていなければ、ステップS8013に移行する。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグをセットする(ステップS8004)。なお、第2始動入賞口14に始動入賞したときに送信される入賞時判定結果指定コマンド(入賞時判定結果31指定コマンド～入賞時判定結果49指定コマンド。図18および図19参照)を受信したことにもとづいて、連続予告中断中フラグをセットするようにしてもよい。

#### 【0399】

以上のように、この実施の形態では、ステップS8002～S8004の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であるときに、第2特別図柄の変動表示の実行が割り込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

10

#### 【0400】

ステップS8001で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU101は、第2図柄変動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S8005)。第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、第2特別図柄の変動表示を終わり、第1特別図柄の変動表示に戻った場合には)、連続予告中断中フラグをリセットする(ステップS8006)。次いで、演出制御用CPU101は、セットされていた第1連続予告実行中フラグが、第1連続予告実行中フラグのうちの第1はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する(ステップS8007)。なお、第1はずれ連続予告実行中フラグは、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、連続予告演出決定処理のステップS6020において第1連続予告実行中フラグの1つとしてセットされる。第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用CPU101は、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットする(ステップS8008)。

20

#### 【0401】

一方、ステップS8007で第1はずれ連続予告実行中フラグがセットされていなければ(この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて第1リーチ連続予告実行中フラグまたは第1大当たり連続予告実行中フラグがセットされている)、演出制御用CPU101は、ステップS8013に移行する。

30

#### 【0402】

以上のように、ステップS8005～S8008の処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出を中断した後に、第1特別図柄の変動表示に復帰したときに、入賞時判定の対象となった変動が「非リーチはずれ」となる場合には、連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出が終了される。また、入賞時判定の対象となった変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」となる場合には、第1特別図柄の変動表示に復帰した後、残りの連続予告演出が継続して実行される。そのように構成することによって、第2特別図柄の変動表示が割り込んだ後に連続予告演出に復帰した場合には、少なくともスーパーリーチが確定することになり、遊技者に対してスーパーリーチ後に大当たりとなる期待感を高めさせることができる。

40

#### 【0403】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップS8013)。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8013で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップS8014)。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8014の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(演出図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、

50

変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行すると決定されている場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0404】

図50は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図50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、はずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせ（リーチ図柄）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「135」などの演出図柄の組合せを決定する。なお、突然確変大当りの場合に、リーチを伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信している場合には、停止図柄「135」を決定するとともにリーチ図柄も決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。なお、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンドではなく、変動パターンコマンドにもとづいて、大当りや、はずれ、突然確変大当り、小当りであることを特定して、演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。例えば、演出制御CPU101は、大当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には、左右中が同じ図柄で揃った大当り図柄を決定し、突然確変大当り／小当り用の変動パターンコマンドを受信した場合には「135」などの停止図柄を決定し、はずれ用の変動パターンコマンドを受信した場合には、これら以外のはずれ図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【0405】

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。

#### 【0406】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄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、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

#### 【0407】

次いで、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8015）。連続予告中断中フラグがセットされていない場合は、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（連続予告演出以外の予告演出。例えば、後述する操作予告演出（スティックコントローラ122による遊技者の操作を伴う予告演出）。または、ステップアップ予告演出や、モチ

10

20

30

40

50

ーフ表示予告演出、群予告演出、ボタン予告演出、ミニキャラ予告演出などでもよい。)を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する(ステップS8016)。連続予告中断中フラグがセットされていれば(ステップS8015のY)、演出制御用CPU101は、ステップS8016を実行することなく、ステップS8017に移行する。

#### 【0408】

この実施の形態では、連続予告中断中フラグがセットされているのは、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづく連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出が中断されたときである。従って、ステップS8015の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中に割り込んで第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、その第2特別図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出(連続予告演出以外の予告演出。例えば、操作予告演出や、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出。)が実行されないように制御される。従って、連続予告演出の途中に割り込んで第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、結果として、連続予告演出も、連続予告演出以外の予告演出も、双方とも実行されない。

#### 【0409】

なお、連続予告演出が始動入賞時の判定結果にもとづいて設定されるものであるのに対して、ステップS8016の予告演出設定処理では今回開始される変動に対する予告演出を設定するものであり、連続予告演出とともに実行されても必ずしも演出が重複して煩わしくなるとは限らない。そのため、連続予告演出の実行中であるか否かや、連続予告演出の中断中であるか否かにかかわらず、必ずステップS8016の予告演出設定処理を実行するようにし、ステップS8015の判定処理は不要としてもよい。従って、例えば、第1特別図柄の変動表示を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合であっても、その第2特別図柄の変動表示中に予告演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0410】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターン、および予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8017)。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S8018)。

#### 【0411】

図51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(ステップS8019)。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等(演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。)が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。

#### 【0412】

図51に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、ステップS8016の処理で予告演出を実行することに決定されている場合には

、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。また、演出制御用CPU101は、連続予告演出を実行することに決定され、連続予告実行中フラグがセットされている場合には、ステップS8017において連続予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

#### 【0413】

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

10

#### 【0414】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8020）。また、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果（今回実行する変動表示に対応する入賞時判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする（ステップS8021）。この場合、演出制御用CPU101は、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第1入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第2入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。

20

#### 【0415】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8022）。

#### 【0416】

図52は、ステップS8016の予告演出設定処理を示すフローチャートである。なお、図52では、演出図柄の変動表示中に実行される各種予告演出のうち操作予告演出を設定する処理の流れが示されている。なお、演出図柄の変動表示中に他の予告演出（例えば、ステップアップ予告演出や、モチーフ表示予告演出、群予告演出、ボタン予告演出、ミニキャラ予告演出など）も実行可能である場合には、演出制御用CPU101は、予告演出設定処理において、それらの予告演出を設定する処理も行う。

30

#### 【0417】

なお、「操作予告演出」とは、演出図柄の変動表示中に実行され、所定の遊技状態となることを所定の演出装置を用いて予告する予告演出であって、遊技者によるスティックコントローラ122の操作を伴う予告演出である。また、操作予告演出は、「所定の遊技状態」として、例えば、当たりとなることや、スーパーリーチとなること（ノーマルリーチでもよい）を予告する。また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する場合、「所定の演出装置」として演出表示装置9を用いて演出を実行する場合を示しているが、「所定の演出装置」として枠LED28やスピーカ27を用いて操作予告演出を実行してもよい。

40

#### 【0418】

また、この実施の形態では、操作予告演出が実行される場合、スティックコントローラ122が所定の振動時間振動動作される。この「所定の振動時間」とは、操作予告演出の実行期間中にスティックコントローラ122を振動動作させる時間であって、遊技者によるスティックコントローラ122の所定方向への操作（この実施の形態では、手前方向に傾斜させる操作）を有効な操作として受け付ける時間である。従って、この実施の形態で

50

は、操作予告演出実行中の所定の振動時間内にスティックコントローラ122の所定方向への操作が検出されたことを条件として、所定の遊技状態（大当たりやスーパーリーチ）となる可能性を予告する演出が実行される。一方で、スティックコントローラ122の所定方向への操作が行われても、所定の振動時間内でなければ、所定の遊技状態（大当たりやスーパーリーチ）となる可能性を予告する演出は行われず、代わりに、例えば、「おいしい！」などの文字列を表示する演出が行われる。なお、この実施の形態では、所定の振動時間として5秒、3秒または1秒が決定される場合がある。

#### 【0419】

予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンドとして、大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS1501）。大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS1501のY）、演出制御用CPU101は、操作予告演出の実行有無を決定するためのテーブルとして、大当たり用の操作予告決定テーブルを選択する（ステップS1502）。そして、ステップS1505に移行する。

#### 【0420】

大当たりの変動パターンでなかった場合には（ステップS1501のN）、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとして、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS1503）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS1503のY）、演出制御用CPU101は、操作予告演出の実行有無を決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の操作予告決定テーブルを選択する（ステップS1504）。そして、ステップS1505に移行する。スーパーリーチはずれの変動パターンでもなかった場合（ステップS1503のN）には、ステップS1505以降の処理を実行することなく、そのまま処理を終了する。

#### 【0421】

なお、この実施の形態では、ステップS1501～S1504の処理が実行されることによって、少なくとも、スーパーリーチが発生する場合にのみ、ステップS1505以降の処理が実行されて操作予告演出を実行することに決定される場合があるようにしている。このように構成するのは、演出図柄の変動表示中に操作予告演出の実行期間が十分確保されるようにするためである。すなわち、例えば、短縮変動や通常変動など変動時間が短い変動表示中に操作予告演出を実行してしまったのでは、操作予告演出が途中で途切れてしまうなど演出が不自然になる虞がある。そこで、この実施の形態では、変動表示時間が比較的長い（この実施の形態では20秒以上）スーパーリーチを伴う変動表示を行う場合にのみ操作予告演出を実行可能とすることによって、操作予告演出の実行期間が十分確保できるようにしている。

#### 【0422】

なお、操作予告演出の実行期間の確保の仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、操作予告演出を実行するために必要な時間以上の変動時間を有していれば、ノーマルリーチの変動パターンを用いる場合や通常変動の変動パターンを用いる場合であっても、操作予告演出を実行可能に構成してもよい。また、この実施の形態では、後述するように、操作予告演出としてクレーンゲームを行う場合を説明するが、操作予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。また、操作予告演出として、例えば、それほど長い実行期間を必要としない隠しコマンド的な予告演出を実行する場合には、ステップS1501～S1504のような禁則処理を行う必要はなく、短縮変動や通常変動など変動時間が短い変動表示中においても操作予告演出を実行可能に構成してもよい。

## 【0423】

ステップS1505では、演出制御用CPU101は、ステップS1502、S1504で選択した操作予告決定テーブルを用いて、操作予告演出の実行有無を決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、操作予告演出を実行するか否かを決定する。図53は、操作予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図53(A)は、ステップS1502で選択される大当り用の操作予告決定テーブルである。また、図53(B)は、ステップS1504で選択されるリーチはずれ用の操作予告決定テーブルである。図53に示すように、この実施の形態では、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で操作予告演出が実行されるように、各操作予告決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、各操作予告決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、大当りとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで操作予告演出が実行される割合が同じとなるように、判定値を割り振ってもよい。

10

## 【0424】

次いで、操作予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS1506のY）、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとして、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップS1507）。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS1507のY）、演出制御用CPU101は、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するためのテーブルとして、大当り用の振動時間／予告種類決定テーブルを選択する（ステップS1508）。そして、ステップS1510に移行する。

20

## 【0425】

一方、大当りの変動パターンでなかった場合（すなわち、スーパーリーチはずれである場合）には、演出制御用CPU101は、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の振動時間／予告種類決定テーブルを選択する（ステップS1509）。そして、ステップS1510に移行する。

## 【0426】

30

ステップS1510では、演出制御用CPU101は、ステップS1508、S1509で選択した振動時間／予告種類決定テーブルを用いて、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類とを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類とを決定する。図54は、振動時間／予告種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図54(A)は、ステップS1508で選択される大当り用の振動時間／予告種類決定テーブルである。また、図54(B)は、ステップS1509で選択されるリーチはずれ用の振動時間／予告種類決定テーブルである。図54に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ122の振動時間として5秒、3秒または1秒のいずれかが決定され、操作予告演出の種類として予告A、予告Bまたは予告Cのいずれかが決定される。

40

## 【0427】

なお、この実施の形態では、操作予告演出の種類として、予告Aが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ122が所定方向に操作されたことを条件として「激アツ！」などの文字列を表示する演出が行われる。また、操作予告演出の種類として、予告Bが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ122が所定方向に操作されたことを条件として「大チャンス！」などの文字列を表示する演出が行われる。また、操作予告演出の種類として、予告Cが決定された場合には、振動時間内にスティックコントローラ122が所定方向に操作されたことを条件として「チャンス！」などの文字列を表示する演出が行われる。

50

## 【0428】

この実施の形態では、図54に示すように、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「5秒」および操作予告演出の種類「予告A」が決定される場合に、大当たりとなる割合が最も高くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。また、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「3秒」および操作予告演出の種類「予告B」が決定される場合に、大当たりとなる割合が次に高くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。さらに、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせとして、振動時間「1秒」および操作予告演出の種類「予告C」が決定される場合に、大当たりとなる割合が最も低くなるように、各振動時間／予告種類決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。

10

## 【0429】

なお、各振動時間／予告種類決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。また、この実施の形態では、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定することによって、振動時間と操作予告演出の種類とを一括して決定する場合を示しているが、スティックコントローラ122の振動時間と操作予告演出の種類との決定の仕方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、まず、スティックコントローラ122の振動時間を決定してから、振動時間とは独立に、または決定した振動時間に応じた操作予告演出の種類を決定するようにしてもよい。また、例えば、逆に、まず、操作予告演出の種類を決定してから、操作予告演出の種類とは独立に、または決定した操作予告演出の種類に応じた振動時間を決定するようにしてもよい。

20

## 【0430】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1510で決定した操作予告演出の種類に応じて、操作予告演出を実行することを示す操作予告実行フラグをセットする（ステップS1511）。この場合、演出制御用CPU101は、例えば、決定した操作予告演出の種類に応じて、操作予告実行フラグとして、異なるフラグをセットしてもよい。また、演出制御用CPU101は、例えば、操作予告実行フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、操作予告実行フラグの所定ビットにいずれの操作予告演出の種類であるかを指定する値を設定することによって、いずれの操作予告演出の種類に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

30

## 【0431】

また、演出制御用CPU101は、ステップS1510で決定した振動時間を、例えば、RAMに設けられた所定の振動時間格納領域に一旦格納する。

## 【0432】

なお、この実施の形態では、予告演出設定処理（ステップS8016参照）が実行された後に、演出図柄変動開始処理のステップS8017において、ステップS1511でセットされた操作予告実行フラグに応じて、操作予告演出の種類を特定し、特定した操作予告演出の種類に応じたプロセステーブルが選択される。例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Aと特定した場合には、ステップS8017において予告Aに応じたプロセステーブルが選択される。また、例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Bと特定した場合には、ステップS8017において予告Bに応じたプロセステーブルが選択される。また、例えば、操作予告実行フラグにもとづいて操作予告演出の種類を予告Cと特定した場合には、ステップS8017において予告Cに応じたプロセステーブルが選択される。

40

## 【0433】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとして、大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS1512）。大当たりの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納

50

領域に格納されているデータによって判定される。大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS1512のY）、演出制御用CPU101は、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動タイミングを決定するためのテーブルとして、大当り用の振動タイミング決定テーブルを選択する（ステップS1513）。そして、ステップS1515に移行する。

#### 【0434】

一方、大当りの変動パターンでなかった場合（すなわち、スーパーリーチはずれである場合）には、演出制御用CPU101は、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動タイミングを決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の振動タイミング決定テーブルを選択する（ステップS1514）。そして、ステップS1515に移行する。

10

#### 【0435】

ステップS1515では、演出制御用CPU101は、ステップS1513、S1514で選択した振動タイミング決定テーブルを用いて、操作予告演出中のスティックコントローラ122の振動タイミングを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ122の振動タイミングを決定する。図55は、振動タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図55（A）は、ステップS1513で選択される大当り用の振動タイミング決定テーブルである。また、図55（B）は、ステップS1514で選択されるリーチはずれ用の振動タイミング決定テーブルである。図55に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ122の操作タイミングとして、演出図柄の変動表示を開始してから5秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始される場合と、演出図柄の変動表示を開始してから2秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始される場合とがある。

20

#### 【0436】

この実施の形態では、図55に示すように、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で、演出図柄の変動表示を開始してから5秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始されるように、各振動タイミング決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、各振動タイミング決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して高い割合で、演出図柄の変動表示を開始してから2秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始されるように、各振動タイミング決定テーブルにおいて判定値が割り振られてもよい。

30

#### 【0437】

そして、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の振動を開始するタイミングを計測するための振動開始時間計測タイマ1に、ステップS1515で決定した振動タイミング（本例では、5秒または2秒）をセットする（ステップS1516）。

#### 【0438】

図56および図57は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、振動開始時間計測タイマ1の値を1減算する（ステップS8103）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、後述する振動時間計測タイマ1の値を1減算する（ステップS8104）。

40

#### 【0439】

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ら（ステップS8105）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8106）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ

50

S 8 1 0 7)。この場合、ステップ S 8 0 1 6 の予告演出設定処理において操作予告演出を実行することに決定されている場合には、例えば、演出表示装置 9 の表示画面においてクレーンを操作して景品を獲得するような態様のクレーンゲームを表示する演出を行う。なお、この場合、例えば、遊技者によるスティックコントローラ 1 2 2 の操作に応じて演出表示装置 9 の表示画面においてクレーンを移動表示するようにすることが望ましい。

#### 【0 4 4 0】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 が振動動作中であることを示す振動中フラグ 1 がセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 8）。なお、振動中フラグ 1 は、後述するステップ S 8 1 1 5 でセットされる。

#### 【0 4 4 1】

振動中フラグ 1 がセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作予告実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 9）。操作予告実行フラグがセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、振動開始時間計測タイマ 1 がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 0）。振動開始時間計測タイマ 1 がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ 1 2 2 の振動タイミングとなっていれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、バイブレータ用モータ 1 2 6 を駆動してスティックコントローラ 1 2 2 の振動動作を開始する（ステップ S 8 1 1 1）とともに、振動中フラグ 1 をセットする（ステップ S 8 1 1 2）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 の振動動作を開始した後の振動時間を計測するための振動時間計測タイマ 1 に、予告演出設定処理のステップ S 1 5 1 0 で決定した振動時間をセットする（ステップ S 8 1 1 3）。

#### 【0 4 4 2】

ステップ S 8 1 0 8 で振動中フラグ 1 がセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、振動時間計測タイマ 1 がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 4）。振動時間計測タイマ 1 がタイムアウトしていなければ（すなわち、まだスティックコントローラ 1 2 2 の振動時間内であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 による所定方向の操作を検出したか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 5）。この実施の形態では、ステップ S 8 1 1 5 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技者から見て手前方向にスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿 1 2 2 A が傾倒操作されたことを示す検出信号を、スティックコントローラ 1 2 2 に設けられている傾倒方向センサユニット 1 2 から入力したか否かを判定する。スティックコントローラ 1 2 2 による所定方向の操作を検出した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 による所定方向の操作を検出したことを示す操作検出フラグ 1 をセットする（ステップ S 8 1 1 6）。

#### 【0 4 4 3】

ステップ S 8 1 1 4 で振動時間計測タイマ 1 がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ 1 2 2 の振動動作を開始した後、振動時間を経過していれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、バイブレータ用モータ 1 2 6 の駆動を停止してスティックコントローラ 1 2 2 の振動動作を停止する（ステップ S 8 1 1 7）。なお、この場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、振動中フラグ 1 もリセットする。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作検出フラグ 1 がセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 8）。操作検出フラグ 1 がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ 1 2 2 の振動動作中にスティックコントローラ 1 2 2 による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作失敗時用のプロセスデータへの切替を行い（ステップ S 8 1 1 9）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ S 8 1 2 0）。この後、ステップ S 8 1 1 9 で切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップ S 8 1 0 7 が実行されることによって、スティックコントローラ 1 2 2 の操作に失敗したことに対応する演出（例えば、演出表示装置 9 の表示画面において「おいしい！」などの文字列を表示する演出）が実行される。

#### 【0 4 4 4】

一方、ステップS 8 1 1 8で操作検出フラグ1がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ1 2 2の振動動作中にスティックコントローラ1 2 2による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 1 9、S 8 1 2 0の処理を実行することなく、そのままステップS 8 1 2 1に移行する。この場合、演出制御用CPU 1 0 1は、演出図柄変動開始処理のステップS 8 0 1 7で選択されたプロセデータをそのまま用いて、次のタイマ割込以降でステップS 8 1 0 7が実行されることによって、操作予告演出の残りの演出を実行することになる。この場合、例えば、予告Aの操作予告演出に応じたプロセデータがセットされている場合には、演出表示装置9の表示画面において「激アツ！」などの文字列を表示する演出が実行される。また、例えば、予告Bの操作予告演出に応じたプロセデータがセットされている場合には、演出表示装置9の表示画面において「大チャンス！」などの文字列を表示する演出が実行される。また、例えば、予告Cの操作予告演出に応じたプロセデータがセットされている場合には、演出表示装置9の表示画面において「チャンス！」などの文字列を表示する演出が実行される。

10

**【0 4 4 5】**

なお、ステップS 8 1 1 8で操作検出フラグ1がセットされていた場合にも（すなわち、スティックコントローラ1 2 2の振動動作中にスティックコントローラ1 2 2による所定方向の操作が検出された場合にも）、スティックコントローラ1 2 2の操作に成功したことに対応する演出を実行するためのプロセデータに切り替え、切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップS 8 1 0 7を実行することによって、操作予告演出の残りの演出を実行するようにしてもよい。

20

**【0 4 4 6】**

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 2 1）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 2 2）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 0 1 9の連続予告演出態様決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップS 8 1 2 3）。なお、連続予告演出を実行することに決定されている場合、具体的には、演出図柄の変動開始後、あらかじめ定められた時間が経過したタイミングで、対応する演出態様で連続予告演出が実行される。また、連続予告演出を実行する場合、その連続予告演出を実行するタイミングでステップS 8 1 2 1においてYと判定され、連続予告中断中フラグがセットされていないことを条件として、ステップS 8 1 2 3の処理が実行される。そして、連続予告演出を終了するまでステップS 8 1 2 1で繰り返しYと判定され、ステップS 8 1 2 3の処理が実行される。一方、ステップS 8 1 2 2で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップS 8 1 2 3を実行することなく、そのままステップS 8 1 2 4に移行する。

30

**【0 4 4 7】**

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 1 2 4）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 2 5）。

40

**【0 4 4 8】**

図5 8～図6 0は、操作予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図5 8～図6 0に示す例では、説明をしやすくするために、第4図柄表示領域9 c、9 dや保留記憶表示部1 8 c、1 8 dの図示を省略している。また、図5 8～図6 0において、（1）（2）（3）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

**【0 4 4 9】**

演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマ

50

ンド、保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図58(1)に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出設定処理(ステップS8016参照)において操作予告演出を実行することに決定し、操作予告演出に応じたプロセスデータを選択して(ステップS8017参照)、演出図柄の変動表示を開始したものとする。

#### 【0450】

次いで、図58(2)に示すように、演出表示装置9の表示画面において、例えば、スティックコントローラ122の絵が表示されるとともに、「チャンスゲーム!! Vトリガーを倒して賞品ゲットせよ!」などの文字列が表示され、操作予告演出が開始される。なお、操作予告演出が開始されると、例えば、図58(2)以降に示すように、演出表示装置9の表示画面の右上隅で演出図柄の変動表示が縮小表示されて継続される。

10

#### 【0451】

次いで、操作予告演出が開始されると、図58(3)に示すように、演出表示装置9の表示画面において賞品郡201が表示されるとともに、クレーン200が表示される。そして、図58(3)(4)に示すように、クレーン200が表示画面の左方から中央に移動するような態様の演出が実行される。なお、この場合、図58(4)に示すように、遊技者によってスティックコントローラ122を右方向に傾斜させるような操作が行われたことにもとづいて、図58(3)(4)に示すように、クレーン200が右方向に移動するような演出を実行するようにすることが望ましい。

#### 【0452】

20

次いで、スティックコントローラ122の振動動作開始のタイミングが到来すると、図59(5)に示すように、スティックコントローラ122の振動動作が開始される(ステップS8110, S8111参照)。なお、図59に示す例では、予告演出設定処理(ステップS8016参照)の振動時間の決定結果にもとづいて(ステップS1510参照)、1秒間にわたってスティックコントローラ122が振動動作されるものとする。また、図59に示す例では、予告演出設定処理(ステップS8016参照)の振動タイミングの決定結果にもとづいて(ステップS1515参照)、振動タイミングとして、変動表示開始後の2秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始されるものとする。そして、図59(5)に示すように、スティックコントローラ122が振動動作している時間(所定の振動時間)内に、遊技者によってスティックコントローラ122を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図59(6)(7)に示すように、クレーン200によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図59(8)に示すように、所定の遊技状態(当たりやスーパーリーチ)となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図59(8)に示す例では、予告演出設定処理(ステップS8016参照)において操作予告演出の種類として「予告C」が決定されたことにもとづいて(ステップS1510参照)、「チャンス!」などの文字列が表示される場合が示されている。なお、スティックコントローラ122が所定の振動時間内に操作された場合には、演出図柄変動開始処理のステップS8017で選択されたプロセスデータに従って、そのまま図59(6)~図59(8)に示すような演出が実行される。その後、図59(13)に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄(本例では、「7」の図柄)で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

30

40

#### 【0453】

一方、図59(9)に示すように、スティックコントローラ122の振動動作が開始されても(ステップS8110, S8111参照)、所定の振動時間内に操作することができず、図59(10)に示すように、スティックコントローラ122が振動動作を終了してから(所定の振動時間を終了してから)スティックコントローラ122が操作された場合には、図59(10)(11)に示すように、クレーン200によって賞品を掴み取ることに失敗する態様の演出が実行され、図59(12)に示すように、演出表示装置9の表示画面において「おいしい!」などの文字列が表示される演出が実行される。なお、スティックコントローラ122の操作に失敗した場合には、演出図柄変動開始処理のステップ

50

S 8 0 1 7で選択されたプロセスデータから、操作失敗時用のプロセスデータに切り替えられ（ステップS 8 1 1 9参照）、切り替え後のプロセスデータに従って図5 9（1 0）～図5 9（1 2）に示すような演出が実行される。その後、図5 9（1 3）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「7」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

#### 【0 4 5 4】

なお、図5 9（9）～図5 9（1 2）に示す例では、スティックコントローラ1 2 2が操作されても所定の振動時間の後に操作された場合に、操作失敗時用の演出に切り替えて実行する場合が示されているが、所定の振動時間の後に操作された場合にかぎらず、例えば、所定の振動時間の前にしかスティックコントローラ1 2 2の操作が行われなかった場合や、スティックコントローラ1 2 2の操作が全く行われなかった場合にも、図5 9（9）～図5 9（1 2）と同様の演出が実行される。また、所定の振動時間内にスティックコントローラ1 2 2の操作が行われた場合であっても、所定の方法（本例では、手前）以外の方法に操作された場合にも、図5 9（9）～図5 9（1 2）と同様の演出が実行される。

#### 【0 4 5 5】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ1 2 2の振動時間として、1秒以外に3秒や5秒などより長い時間が決定される場合がある（ステップS 1 5 1 0参照）。図6 0（1 4）～図6 0（1 7）に示す例では、スティックコントローラ1 2 2の振動時間としてより長い時間が決定された場合が示されている。なお、本例では、スティックコントローラ1 2 2の振動時間として3秒が決定されたものとする。この場合、図6 0（1 4）に示すように、スティックコントローラ1 2 2の振動動作が開始されると（ステップS 8 1 1 0、S 8 1 1 1参照）、図6 0（1 4）（1 5）に示すように、スティックコントローラ1 2 2がより長い時間（3秒間）にわたって振動動作される。そして、図6 0（1 5）に示すように、スティックコントローラ1 2 2が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ1 2 2を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図6 0（1 5）（1 6）に示すように、クレーン2 0 0によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図6 0（1 7）に示すように、所定の遊技状態（当たりやスーパーリーチ）となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図6 0（1 7）に示す例では、予告演出設定処理（ステップS 8 0 1 6参照）において操作予告演出の種類として「予告B」が決定されたことにもとづいて（ステップS 1 5 1 0参照）、「大チャンス！」などの文字列が表示される場合が示されている。その後、図6 0（2 2）に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄（本例では、「7」の図柄）で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

#### 【0 4 5 6】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ1 2 2の振動タイミングとして、変動表示開始後の2秒後よりも遅い5秒後が決定される場合がある（ステップS 1 5 1 5参照）。図6 0（1 8）～図6 0（2 1）に示す例では、スティックコントローラ1 2 2の振動タイミングとしてより遅い5秒後が決定された場合が示されている。この場合、図6 0（1 8）に示すように、演出図柄の変動表示開始後の2秒後を経過してもスティックコントローラ1 2 2の振動動作は開始されず、図6 0（1 9）に示すように、変動表示開始後の5秒後になったことにもとづいてスティックコントローラ1 2 2の振動動作が開始される（ステップS 8 1 1 0、S 8 1 1 1参照）。そして、図6 0（1 9）に示すように、スティックコントローラ1 2 2が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ1 2 2を手前方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図6 0（1 9）（2 0）に示すように、クレーン2 0 0によって賞品を掴み取ることに成功する態様の演出が実行され、図6 0（2 1）に示すように、所定の遊技状態（当たりやスーパーリーチ）となる可能性を予告する表示が行われる。なお、図6 0（2 1）に示す例では、予告演出設定処理（ステップS 8 0 1 6参照）において操作予告演出の種類として「予告C」が決定されたことにもとづいて（ステップS 1 5 1 0参照）、「激アツ

！」などの文字列が表示される場合が示されている。その後、図60(22)に示すように、左右の演出図柄が同じ図柄(本例では、「7」の図柄)で停止表示されてリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。

#### 【0457】

図61は、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。このうち、図61(A)は、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。また、図61(B)は、「カウントダウン」または「保留球変化」の連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取

10

#### 【0458】

この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される(ステップS8004参照)。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰しても、図61に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する(ステップS8007のY, S8008参照)。また、第1特別図柄の変動が「スーパリーチはずれ」または「スーパリーチ大当たり」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第2特別図柄の変動表示を終了して第1特別図柄の変動表示に復帰すると、図61に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する(ステップS8007のN参照)。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなる場合には、図61に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する(後述するステップS978参照)。

20

#### 【0459】

なお、図45および図46に示すように、第1始動入賞口13への始動入賞に対して「非リーチはずれ」と入賞時判定された場合には、「カウントダウン」および「保留球変化」の連続予告演出が実行される場合はない。そのため、この場合には、図61(B)に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第1特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことにより連続予告演出が実行される場合はないのであるから、第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行されるという問題は生じない。

30

#### 【0460】

また、この実施の形態では、図61に示すように、連続予告演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には、その第2特別図柄の変動表示中には予告演出(当該第2特別図柄の変動表示に対する予告を行う演出)を実行しないように制御される(ステップS8015のY参照)。

#### 【0461】

40

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合に、連続予告演出を一旦中断し第2特別図柄の変動表示の終了後に再開または終了する場合を示しているが、第2特別図柄の変動表示が割り込んだ場合に連続予告演出の設定をクリアして連続予告演出を一律に終了するように構成してもよい。

#### 【0462】

図62は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS871)。そして、停止図柄表示フラグがセット

50

されていれば、演出制御用CPU101は、ステップS883に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS882で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップS884で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップS871で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS872～S873の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップS883に移行する。

#### 【0463】

停止図柄表示フラグがセットされていないならば、演出制御用CPU101は、記憶されている停止図柄（はずれ図柄、または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS872）。なお、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

#### 【0464】

そして、ステップS872で大当り図柄を表示しない場合（すなわち、はずれ図柄を表示する場合：ステップS873のN）は、演出制御用CPU101は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS874）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS875）。連続予告中断中フラグがセットされていないならば、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS876）。また、演出制御用CPU101は、減算後の変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS877）。そして、変動回数カウンタの値が0になっていれば、演出制御用CPU101は、セットされている連続予告実行中フラグ（第1連続予告実行中フラグまたは第2連続予告実行中フラグ）をリセットする（ステップS878）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される1つ前の変動表示まで連続予告演出が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に連続予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には連続予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、連続予告演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0465】

次いで、演出制御用CPU101は、時短後回数カウンタの値を1加算する（ステップS879）。なお、ステップS879の時短後回数カウンタの計測処理は、遊技状態が時短状態に移行されている場合にのみ実行するようにしてもよい。次いで、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS880）。例えば、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図47のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS881）。

#### 【0466】

ステップS872で大当り図柄を表示する場合には（ステップS873のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS882）、ファンファーレフラグがセットされたか否かを確認する（ステップS883）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップS883のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップS884）とともに、確変大当りまたは通常大当りであるか否かを確認する（ステップS885）。なお、確変大当りまたは通常大当りであるか否かは、具体的には、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。確変大当たりまたは通常大当たりでなければ（すなわち、突然確変大当たりまたは小当たりであれば）、ステップS888に移行する。

#### 【0467】

ステップS885で確変大当たりまたは通常大当たりであれば（すなわち、15ラウンドの大当たりであれば）、演出制御用CPU101は、大当たり回数カウンタの値を1加算し（ステップS886）。後述する選択演出（この実施の形態では、大当たり遊技中に実行する演出を選択する演出）を設定する選択演出設定処理を実行する（ステップS887）。

#### 【0468】

なお、この実施の形態では、ステップS886で大当たり回数カウンタが1ずつ加算されるとともに、コマンド解析処理のステップS668Aが実行されることによって通常状態となれば大当たり回数カウンタがリセットされることによって、確変状態や時短状態である期間内において大当たりが発生した回数がカウントされる。なお、この実施の形態では、通常状態である状態から最初に確変大当たりや通常大当たりが発生して確変状態や時短状態に移行されるときに、その最初に発生した確変大当たりや通常大当たりも1回と数えて大当たり回数カウンタをカウントアップしていく場合を示しているが、正確にはその最初に発生した確変大当たりや通常大当たりによる大当たり遊技状態が終了した後に確変状態や時短状態に移行されるのであるから、その最初に発生した確変大当たりや通常大当たりは1回とは数えず、その後、大当たり遊技状態が終了して確変状態や時短状態に制御されてから以降に発生した大当たりの回数をカウントするようにしてもよい。

#### 【0469】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS888）。この場合、演出制御用CPU101は、ステップS887の選択演出設定処理で選択演出を実行することに設定された場合には、その選択演出に応じたプロセスデータを選択する。そして、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS889）。

#### 【0470】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たり（突然確変大当たりを含む）であるか否かを確認する（ステップS890）。なお、大当たりであるか否かは、具体的には、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を確認することにより判定できる。大当たりであれば、演出制御用CPU101は、時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタをクリアする（ステップS891）。すなわち、大当たり（確変大当たり、通常大当たりまたは突然確変大当たり）となっていれば、大当たり遊技終了後に時短状態に移行される可能性があるのであるから、時短後回数カウンタをリセットする。従って、この実施の形態では、ステップS879、S890、S891の処理が実行されることによって、時短状態移行後の変動表示の実行回数をカウントすることができる。

#### 【0471】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に対応した値に設定する（ステップS892）。

#### 【0472】

図63は、ステップS887の選択演出設定処理を示すフローチャートである。なお、「選択演出」とは、ある演出期間中に実行される演出を選択する演出であって、この実施の形態では、大当たり遊技の開始前（具体的には、ファンファーレ演出中）に、大当たり遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）をスペシャルラウンド対応の演出（例えば、通常ラウンドとは異なるキャラクタや背景色を用いた演出。また、通常ラウンドとは異なる音出力を行う（例えば、通常ラウンドとは異なる曲の音声を出力する）演出。）とするか通常ラウンド対応の演出とするかを選択する演出が実行される。

#### 【0473】

また、この実施の形態では、選択演出が実行される場合、スティックコントローラ122が所定の振動時間振動動作される。この「所定の振動時間」とは、選択演出の実行期間中にスティックコントローラ122を振動動作させる時間であって、遊技者によるスティ

10

20

30

40

50

ックコントローラ 1 2 2 の所定方向への操作（この実施の形態では、手前方向に傾斜させる操作）を有効な操作として受け付ける時間である。従って、この実施の形態では、選択演出実行中の所定の振動時間内にスティックコントローラ 1 2 2 の所定方向への操作が検出されたことを条件として、大当り遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）としてスペシャルラウンド対応の演出が選択される。一方で、スティックコントローラ 1 2 2 の所定方向への操作が行われても、所定の振動時間内でなければ、大当り遊技中に実行される演出（ラウンド中演出やインターバル演出）として通常ラウンド対応の演出が選択される。なお、この実施の形態では、所定の振動時間として 5 秒、3 秒または 1 秒が決定される場合がある。

#### 【0474】

なお、選択演出が実行される場合、その選択演出の実行中に、スティックコントローラ 1 2 2 が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件に特定の演出が選択されるのであるが、この実施の形態では、大当り遊技の開始前に、スティックコントローラ 1 2 2 が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」としてスペシャルラウンド対応の演出が選択され、大当り遊技中に実行される。なお、選択演出の実行タイミングや特定の演出として選択される演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、演出図柄の変動開始時や変動表示中に選択演出を実行し、スティックコントローラ 1 2 2 が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」として、通常とは異なる演出態様で演出図柄の変動表示を実行してもよい。また、例えば、大当り遊技の開始時前ではなく、大当り開始時（例えば、第 1 ラウンド）や大当り遊技中の所定ラウンド（例えば、第 7 ラウンドや第 10 ラウンド）で選択演出を実行し、スティックコントローラ 1 2 2 が所定の振動時間内に所定方向に操作されたことを条件として、「特定の演出」として、所定ラウンドより後のラウンドにおいてスペシャルラウンド対応の演出を実行してもよい。

#### 【0475】

選択演出設定処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、選択演出を実行するかどうかを決定するための選択演出決定テーブルを用いて、選択演出の実行有無を決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、選択演出を実行するかどうかを決定する（ステップ S1601）。図 64 は、選択演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 64 に示すように、この実施の形態では、確変大当りまたは通常大当りとなった場合には、50 パーセントの割合で選択演出が実行されるように、選択演出決定テーブルにおいて判定値が割り振られている。なお、選択演出決定テーブルにおける判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、大当り回数カウンタの値にもとづいて、大当りが発生した回数によって選択演出が実行される割合が異なるように、判定値を割り振ってもよい。

#### 【0476】

次いで、選択演出を実行することに決定した場合には（ステップ S1602 の Y）、演出制御用 CPU 101 は、大当り回数カウンタの値にもとづいて大当りとなった回数を特定し、特定した大当り回数にもとづいてスティックコントローラ 1 2 2 の振動時間を決定する（ステップ S1603）。図 65 は、振動時間の決定方法の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図 65 に示すように、大当り回数が 3 回以上であればスティックコントローラ 1 2 2 の振動時間を 5 秒に決定し、大当り回数が 2 回であればスティックコントローラ 1 2 2 の振動時間を 3 秒に決定し、大当り回数が 1 回であればスティックコントローラ 1 2 2 の振動時間を 1 秒に決定する。

#### 【0477】

なお、大当り回数に応じて一義的に振動時間が決定されるのではなく、振動時間を決定するための振動時間決定テーブルをあらかじめ用意し、乱数を用いた抽選処理を行うことによって、スティックコントローラ 1 2 2 の振動時間を決定するようにしてもよい。この場合、大当り回数が多くなるに従って振動時間が長くなるように、振動時間決定テーブルの判定値を割り振るようにしてもよい。

## 【0478】

また、演出制御用CPU101は、ステップS1603で決定した振動時間を、例えば、RAMに設けられた所定の振動時間格納領域に一旦格納する。

## 【0479】

次いで、演出制御用CPU101は、選択演出を実行することを示す選択演出実行フラグをセットする（ステップS1604）。

## 【0480】

次いで、演出制御用CPU101は、選択演出中のスティックコントローラ122の振動タイミングを決定するための振動タイミング決定テーブル（選択演出用）を用いて、選択演出中のスティックコントローラ122の振動タイミングを決定するための乱数にもとづく抽選処理を行い、スティックコントローラ122の振動タイミングを決定する（ステップS1605）。図66は、振動タイミング決定テーブル（選択演出用）の具体例を示す説明図である。図66に示すように、この実施の形態では、スティックコントローラ122の操作タイミングとして、ファンファーレ演出を開始してから5秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始される場合と、ファンファーレ演出を開始してから2秒後にスティックコントローラ122の振動動作が開始される場合とがある。なお、振動タイミング決定テーブル（選択演出用）における判定値の割り振りの仕方は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、大当たり回数カウンタの値にもとづいて、大当たりが発生した回数によって振動タイミングが異なるように、判定値を割り振ってもよい。

## 【0481】

そして、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の振動を開始するタイミングを計測するための振動開始時間計測タイマ2に、ステップS1605で決定した振動タイミング（本例では、5秒または2秒）をセットする（ステップS1606）。

## 【0482】

図67および図68は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か（すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か）を確認する（ステップS901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS902）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、振動開始時間計測タイマ2の値を1減算する（ステップS902A）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、後述する振動時間計測タイマ2の値を1減算する（ステップS902B）。

## 【0483】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等）の制御を実行する（ステップS903）。例えば、演出表示装置9において大当たり図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。この場合、ステップS887の選択演出設定処理において選択演出を実行することに決定されている場合には、例えば、演出表示装置9の表示画面において、遊技者によるスティックコントローラ122の操作に応じて、大当たり遊技中のラウンドをスペシャルラウンドとするか通常ラウンドとするかを選択する態様の演出が実行される。

## 【0484】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS904）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS905）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS906）。

## 【0485】

次いで、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122が振動動作中であることを示す振動中フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップS907）。なお、振動中フラグ2は、後述するステップS911でセットされる。

## 【0486】

振動中フラグ2がセットされていなければ、演出制御用CPU101は、選択演出実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS908）。選択演出実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、振動開始時間計測タイマ2がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS909）。振動開始時間計測タイマ2がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ122の振動タイミングとなっていれば）、演出制御用CPU101は、バイブレータ用モータ126を駆動してスティックコントローラ122の振動動作を開始する（ステップS910）とともに、振動中フラグ2をセットする（ステップS911）。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の振動動作を開始した後の振動時間を計測するための振動時間計測タイマ2に、選択演出設定処理のステップS1603で決定した振動時間をセットする（ステップS912）。

10

## 【0487】

ステップS907で振動中フラグ2がセットされていれば、演出制御用CPU101は、振動時間計測タイマ2がタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS913）。振動時間計測タイマ2がタイムアウトしていなければ（すなわち、まだスティックコントローラ122の振動時間内であれば）、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122による所定方向の操作を検出したか否かを確認する（ステップS914）。この実施の形態では、ステップS914において、演出制御用CPU101は、遊技者から見て右方向にスティックコントローラ122の操作桿122Aが傾倒操作されたことを示す検出信号を、スティックコントローラ122に設けられている傾倒方向センサユニット12から入力したか否かを判定する。スティックコントローラ122による所定方向の操作を検出した場合には、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122による所定方向の操作を検出したことを示す操作検出フラグ2をセットする（ステップS915）。

20

## 【0488】

ステップS913で振動時間計測タイマ2がタイムアウトしていれば（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作を開始した後、振動時間を経過していれば）、演出制御用CPU101は、バイブレータ用モータ126の駆動を停止してスティックコントローラ122の振動動作を停止する（ステップS916）。なお、この場合、演出制御用CPU101は、振動中フラグ2もリセットする。また、演出制御用CPU101は、操作検出フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップS917）。操作検出フラグ2がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作中にスティックコントローラ122による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用CPU101は、操作失敗時用のプロセスデータへの切替を行い（ステップS918）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップS919）。この後、ステップS918で切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップS903が実行されることによって、スティックコントローラ122の操作に失敗したことに対応する演出（例えば、通常ラウンドに決定されたことを表示する演出）が実行される。

30

40

## 【0489】

一方、ステップS917で操作検出フラグ2がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作中にスティックコントローラ122による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用CPU101は、ステップS918、S919の処理を実行することなく、そのまま処理を終了する。この場合、演出制御用CPU101は、演出図柄変動停止処理のステップS888で選択されたプロセスデータをそ

50

のまま用いて、次のタイマ割込以降でステップS903が実行されることによって、選択演出の残りの演出を実行することになる。この場合、例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを表示する演出が実行される。

#### 【0490】

なお、ステップS917で操作検出フラグ2がセットされていた場合にも（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作中にスティックコントローラ122による所定方向の操作が検出された場合にも）、スティックコントローラ122の操作に成功したことに対応する演出を実行するためのプロセスデータに切り替え、切り替えられたプロセステーブルに従って、次のタイマ割込以降でステップS903を実行することによって、選択演出の残りの演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを表示する演出）を実行するようにしてもよい。

10

#### 【0491】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS901のY）、演出制御用CPU101は、操作検出フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップS920）。操作検出フラグ2がセットされていた場合には（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作中にスティックコントローラ122による所定方向の操作が検出された場合には）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、スペシャルラウンド用のラウンド中演出（例えば、通常ラウンドとは異なるキャラクターや背景色を用いた演出。また、通常ラウンドとは異なる音出力を行う（例えば、通常ラウンドとは異なる曲の音声出力する）演出。）を選択する（ステップS921）。一方、操作検出フラグ2がセットされていなければ（すなわち、スティックコントローラ122の振動動作中にスティックコントローラ122による所定方向の操作が検出されなかった場合には）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、通常ラウンド用のラウンド中演出を選択する（ステップS922）。

20

#### 【0492】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS923）、ステップS921、S922で選択したラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS924）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS925）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS926）。

30

#### 【0493】

その後、スペシャルラウンドが選択されている場合には、大当たり遊技中の各ラウンドやラウンド間において、スペシャルラウンドに応じたラウンド中演出やインターバル演出が実行されることになる。一方、通常ラウンドが選択されている場合には、大当たり遊技中の各ラウンドやラウンド間において、通常ラウンドに応じたラウンド中演出やインターバル演出が実行されることになる。

#### 【0494】

図69および図70は、選択演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図69および図70に示す例では、説明をしやすいように、第4図柄表示領域9c、9dや保留記憶表示部18c、18dの図示を省略している。また、図69および図70において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

40

#### 【0495】

図69(1)～図69(3)に示すように、演出図柄の変動表示においてリーチ状態が発生し、最終的に大当たり図柄が導出表示されて大当たりとなり、選択演出設定処理（ステップS887参照）において選択演出を実行することに決定された場合には、ファンファーレ演出において、図69(4)に示すように、例えば、演出表示装置9の表示画面において「振動中のタイミングで操作したらいいこともあるかも！」などの文字列が表示され、選択演出が開始される。

#### 【0496】

次いで、スティックコントローラ122の振動動作開始のタイミングが到来すると、図

50

70 (5) に示すように、スティックコントローラ 122 の振動動作が開始される（ステップ S909, S910 参照）。なお、図 70 に示す例では、選択演出設定処理（ステップ S887 参照）の振動時間の決定結果にもとづいて（ステップ S1603 参照）、1 秒間にわたってスティックコントローラ 122 が振動動作されるものとする。また、図 70 に示す例では、選択演出設定処理（ステップ S887 参照）の振動タイミングの決定結果にもとづいて（ステップ S1605 参照）、振動タイミングとして、ファンファーレ演出開始後の 2 秒後にスティックコントローラ 122 の振動動作が開始されるものとする。そして、図 70 (5) に示すように、スティックコントローラ 122 が振動動作している時間（所定の振動時間）内に、遊技者によってスティックコントローラ 122 を右方向に傾斜させる操作が行われた場合には、図 70 (6) (7) に示すように、所定の振動時間を経過した後にスペシャルラウンドが選択されたことを示す表示（例えば、「スペシャルラウンド決定！」などの文字列）が表示される。そして、その後、図 70 (8) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において「大当たり！」などの文字列が表示され、大当たり遊技が開始される。なお、スティックコントローラ 122 が所定の振動時間内に操作された場合には、演出図柄変動停止処理のステップ S888 で選択されたプロセスデータに従って、そのまま図 70 (6) ~ 図 70 (8) に示すような演出が実行される。

10

**【0497】**

一方、図 70 (9) に示すように、スティックコントローラ 122 の振動動作が開始されても（ステップ S909, S910 参照）、所定の振動時間内に操作することができず、図 70 (10) に示すように、スティックコントローラ 122 が振動動作を終了してから（所定の振動時間を終了してから）スティックコントローラ 122 が操作された場合には、図 70 (11) に示すように、所定の振動時間を経過した後に通常ラウンドが選択されたことを示す表示（例えば、「おいしいけど 通常ラウンド決定！」などの文字列）が表示される。そして、その後、図 70 (12) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において「大当たり！」などの文字列が表示され、大当たり遊技が開始される。なお、スティックコントローラ 122 の操作に失敗した場合には、演出図柄変動停止処理のステップ S888 で選択されたプロセスデータから、操作失敗時用のプロセスデータに切り替えられ（ステップ S918 参照）、切り替え後のプロセスデータに従って図 70 (10) ~ 図 70 (12) に示すような演出が実行される。

20

**【0498】**

なお、図 70 (9) ~ 図 70 (12) に示す例では、スティックコントローラ 122 が操作されても所定の振動時間の後に操作された場合に、操作失敗時用の演出に切り替えて実行する場合が示されているが、所定の振動時間の後に操作された場合にかぎらず、例えば、所定の振動時間の前にしかスティックコントローラ 122 の操作が行われなかった場合や、スティックコントローラ 122 の操作が全く行われなかった場合にも、図 70 (9) ~ 図 70 (12) と同様の演出が実行される。また、所定の振動時間内にスティックコントローラ 122 の操作が行われた場合であっても、所定の方向（本例では、右方向）以外の方向に操作された場合にも、図 70 (9) ~ 図 70 (12) と同様の演出が実行される。

30

**【0499】**

なお、操作予告演出の場合と同様に、この実施の形態では、選択演出を実行する場合においても、スティックコントローラ 122 の振動時間として、1 秒以外に 3 秒や 5 秒などより長い時間が決定される場合がある（ステップ S1603 参照）。また、操作予告演出の場合と同様に、この実施の形態では、選択演出を実行する場合においても、スティックコントローラ 122 の振動タイミングとして、ファンファーレ演出開始後の 2 秒後よりも遅い 5 秒後が決定される場合がある（ステップ S1605 参照）。

40

**【0500】**

また、この実施の形態では、選択演出における演出の選択態様として、スティックコントローラ 122 の操作に成功したことにともづいて、スペシャルラウンドが選択される態様の演出が実行される場合を示したが、選択演出の演出態様は、この実施の形態で示した

50

ものにかぎられない。例えば、複数の選択肢を表示するようにし、スティックコントローラ122を操作して、いずれかの選択肢を選択操作するような態様で選択演出を実行してもよい。

#### 【0501】

図71は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当たり遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS971）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中演出（ステップS805参照）またはラウンド後処理（ステップS806参照）において、大当たり遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS972）。

10

#### 【0502】

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

#### 【0503】

なお、エンディング演出を実行する場合にも、操作検出フラグ2がセットされているか否かにもとづいて（すなわち、選択演出中にスティックコントローラ122の操作に成功したか否かにもとづいて）、異なる演出態様のエンディング演出を選択して実行するようにしてもよい。

20

#### 【0504】

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

#### 【0505】

30

演出期間計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップS972のY）、演出制御用CPU101は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第1はずれ連続予告実行中フラグ、第1リーチ連続予告実行中フラグ、または第1大当たり連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS978）。ステップS978の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第2特別図柄の変動表示結果が大当たりとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

#### 【0506】

次いで、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS979）。例えば、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS980）。

40

#### 【0507】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図72～図75は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図72は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図73は、「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図74は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図75は、「保留球変化」の連続予告演

50

出の演出態様の具体例を示す。なお、図72～図75において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図72～図75に示す例では、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合を示しているが、第2始動入賞口14への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合も同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

#### 【0508】

まず、図72を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図72に示す例では、まず、図72(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図72(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定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(ステップS218A参照)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留記憶数加算指定コマンドを送信し(ステップS218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図72(2)に示すように、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(ステップS653参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする(ステップS800E参照)。そして、図72(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS8301参照)。なお、図72(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図72(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

#### 【0509】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図72(4)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS656参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図72(5)に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する(ステップS8301参照)。なお、図72(4)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図72(5)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

#### 【0510】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図72(6)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS656参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図72(6)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS8123参照)。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図72に示す態様のものに

かぎらず、例えば、演出表示装置 9 の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図 7 2（5）において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

10

#### 【0511】

そして、図 7 2（7）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップ S 8 1 0 7 参照）、図 7 2（8）に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する（ステップ S 8 3 0 1 参照）。なお、図 7 2（6）（7）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 2（8）に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

#### 【0512】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図 7 2（9）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし（ステップ S 6 5 6 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図 7 2（9）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップ S 8 1 2 3 参照）。なお、図 7 2（9）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示が実行される。

20

#### 【0513】

以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

30

#### 【0514】

また、図 7 2 に示すように、演出図柄の変動表示の実行中には、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c においても第 4 図柄の変動表示が実行され、演出図柄の停止図柄が停止表示されると、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c においても第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。そして、次の変動表示が開始されるまで第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c においても第 4 図柄の停止図柄が継続して表示されたままの状態となる。従って、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c には、常に第 4 図柄の変動表示がされているか、もしくは第 4 図柄の停止図柄が停止表示されている。なお、このことは、以下に示す図 7 3～図 7 5 の演出態様で連続予告演出を実行する場合も同様である。また、大当たり遊技状態に移行している場合には、第 4 図柄表示領域における表示を行わないようにしてもよい。

40

#### 【0515】

次に、図 7 3 を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図 7 3 に示す例では、まず、図 7 3（1）に示すように第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 7 3（2）に示すように第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6

50

0 は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップ S 2 1 7 A 参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する（ステップ S 2 1 8 A 参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップ S 2 1 8 A 参照）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 7 3（2）に示すように、受信した第 1 保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす（ステップ S 6 5 3 参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする（ステップ S 8 0 0 E 参照）。そして、図 7 3（3）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップ S 8 3 0 1 参照）。なお、図 7 3（1）（2）に示すように、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 3（3）に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

10

#### 【0 5 1 6】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図 7 3（4）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし（ステップ S 6 5 6 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、連続予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図 7 3（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9 の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて 2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップ S 8 1 2 3 参照）。そして、変動時間が終了して、図 7 3（5）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップ S 8 1 2 3 参照）、最終停止図柄（図 7 3（5）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップ S 8 3 0 1 参照）。なお、図 7 3（4）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 3（5）に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

20

30

#### 【0 5 1 7】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図 7 3（6）に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし（ステップ S 6 5 6 参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図 7 3（6）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置 9 の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて 2 つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップ S 8 1 2 3 参照）。そして、変動時間が終了して、図 7 3（7）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップ S 8 1 2 3 参照）、最終停止図柄（図 7 3（7）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップ S 8 3 0 1 参照）。なお、図 7 3（6）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 3（7）に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

40

#### 【0 5 1 8】

50

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図73(8)に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし(ステップS656参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図73(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出(例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出)が実行される(ステップS8123参照)。そして、変動時間が終了して、図73(9)に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され(ステップS8123参照)、最終停止図柄(図73(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8301参照)。なお、図73(8)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図73(9)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

#### 【0519】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、例えば、2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出を行った後に、最終的に側方から割り込んできた方の背景画面が勝って背景画面が切り替わるとともに、最終停止図柄として大当たり図柄を停止表示するようにしてもよい。また、「モード移行」の連続予告演出の態様は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、変動表示ごとに変動終了時に元の背景画面に押し戻されるようにするのではなく、変動表示ごとに背景画面が変化していく態様の演出を実行するようにしてもよい。

20

#### 【0520】

次に、図74を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図74に示す例では、まず、図74(1)に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図74(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS217A参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定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(ステップS218A参照)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留記憶数加算指定コマンドを送信し(ステップS218A参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図74(2)に示すように、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす(ステップS653参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする(ステップS800E参照)。そして、図74(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS8301参照)。なお、図74(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図74(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

30

40

#### 【0521】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図74(4)に示すように

50

、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図74（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント3！」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される（ステップS8123参照）。そして、変動時間が終了して、図74（5）に示すように、最終停止図柄（図74（5）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS8301参照）。なお、図74（4）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図74（5）に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

#### 【0522】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図74（6）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図74（6）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント2！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップS8123参照）。そして、変動時間が終了して、図74（7）に示すように、最終停止図柄（図74（7）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS8301参照）。なお、図74（6）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図74（7）に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

20

#### 【0523】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図74（8）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図74（8）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント1！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップS8123参照）。そして、変動時間が終了して、図74（9）に示すように、最終停止図柄（図74（9）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS8301参照）。なお、図74（8）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図74（9）に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

30

40

#### 【0524】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

#### 【0525】

次に、図75を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図75に示す例では、まず、図75（1）に示すように第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図75（2）に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS217A参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制

50

御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS218A参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1保留記憶数加算指定コマンドを送信し（ステップS218A参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図75（2）に示すように、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1増やす（ステップS653参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする（ステップS800E参照）。そして、図75（3）に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップS8301参照）。なお、図75（1）（2）に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図75（3）に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

#### 【0526】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図75（4）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図75（4）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図75（4）に示す例では星形表示）に変更する（ステップS8123参照）。なお、図75に示す例では、入賞時判定を行った後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに（始動入賞が発生したタイミングで）、入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して、図75（5）に示すように、最終停止図柄（図75（5）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS8301参照）。なお、図75（5）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図75（5）に示す例では星形表示）とする。なお、図75（4）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図75（5）に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

20

30

#### 【0527】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図75（6）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図75（6）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図75（6）に示す例では星形表示）を継続する（ステップS8123参照）。そして、変動時間が終了して、図75（7）に示すように、最終停止図柄（図75（7）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップS8301参照）。なお、図75（7）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおいて入賞時判定の対象となった第1保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図75（7）に示す例では星形表示）とする。なお、図75（6）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信し

40

50

たことにもとづいて、図 7 5 ( 7 ) に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

【 0 5 2 8 】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図 7 5 ( 8 ) に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 減らし ( ステップ S 6 5 6 参照 ) 、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図 7 5 ( 8 ) に示すように、演出図柄の変動表示中に、第 1 保留記憶表示部 1 8 c において入賞時判定の対象となった第 1 保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示 ( 図 7 5 ( 8 ) に示す例では星形表示 ) を継続する ( ステップ S 8 1 2 3 参照 ) 。そして、変動時間が終了して、図 7 5 ( 9 ) に示すように、最終停止図柄 ( 図 7 5 ( 9 ) でははずれ図柄 ) を停止表示する ( ステップ S 8 3 0 1 参照 ) 。なお、図 7 5 ( 9 ) に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c において入賞時判定の対象となった第 1 保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示 ( 図 7 5 ( 9 ) に示す例では星形表示 ) とする。なお、図 7 5 ( 8 ) に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 5 ( 9 ) に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【 0 5 2 9 】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

20

【 0 5 3 0 】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン ( 図 7 に示す非リーチ P A 1 - 4 、ノーマル P B 2 - 1 、ノーマル P B 2 - 2 、スーパー P A 3 - 1 、スーパー P A 3 - 2 、ノーマル P B 2 - 3 、ノーマル P B 2 - 4 、スーパー P A 3 - 3 、スーパー P A 3 - 4 、特殊 P G 1 - 3 ) が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図 7 6 は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図 7 6 において、( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ・ ・ ・ の順に演出画面の態様が遷移する。また、図 7 6 に示す例では、第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第 2 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

30

【 0 5 3 1 】

図 7 6 に示す例では、まず、図 7 6 ( 1 ) に示すように第 1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図 7 6 ( 2 ) に示すように第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、第 1 保留記憶数加算指定コマンドを送信する ( ステップ S 2 1 8 A 参照 ) 。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 7 6 ( 2 ) に示すように、受信した第 1 保留記憶数加算指定コマンドにもとづいて、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示を 1 増やす ( ステップ S 6 5 3 参照 ) 。そして、図 7 6 ( 3 ) に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする ( ステップ S 8 3 0 1 参照 ) 。なお、図 7 6 ( 1 ) ( 2 ) に示すように、演出図柄の変動表示中には第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 7 6 ( 3 ) に示すように、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において第 4 図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【 0 5 3 2 】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図 7 6 ( 4 ) に示すように

50

、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らし（ステップS656参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとす。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図76（5）に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。なお、図76（4）に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、図76（5）では、変動を停止する場合ではないので、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて、停止図柄を停止表示することなく、10

#### 【0533】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図76（6）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図76（6）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図76に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右20の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図76（5）において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図76（6）に示すように、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示は変化しない。

#### 【0534】

そして、図76（7）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップS810307参照）、図76（8）に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。また、変動を停止する場合ではないので、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて、停止図柄を停止表示することなく、継続して第4図柄の変動表示が実行される。

#### 【0535】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図76（9）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図76（9）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。

#### 【0536】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰り返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図72に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図76に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。従って、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【0537】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図77は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図77に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図77に示す例では、一例50

として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

#### 【0538】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311，S313参照）、入賞時演出処理（ステップS217A，S217B参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態（確変状態や時短状態）でなく、大当たり遊技状態でもないことを条件に（ステップS215A，S216A参照）、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行う。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップS218A，S218B参照）。

10

#### 【0539】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）を1加算する（ステップS651，S652，S654，S655参照）。図77に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶数加算指定コマンドの受信前の保留記憶数が3であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数保存領域（第1保留記憶数保存領域または第2保留記憶数保存領域）に格納する保留記憶数を1加算して4とする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて連続予告演出決定処理を実行し（ステップS800E参照）、連続予告演出態様決定処理（ステップS6019参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、現在の保留記憶数（図77に示す例では「4」）を変動回数カウンタにセットする（ステップS6021参照）。その後、変動時間が終了すると、変動回数カウンタの値を1減算して3とする（ステップS876参照）。

20

#### 【0540】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数増加指定コマンド（第1保留記憶数増加指定コマンドまたは第2保留記憶数増加指定コマンド）を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図77に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS8301参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS876参照）。

30

#### 【0541】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が2であることにもとづいて、図77に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS8123参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図77に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS8301参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS876参照）。

40

#### 【0542】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が1であることにもとづいて、図77に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS8123参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図77に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS8301参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100

50

は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS876参照）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が0になったことにもとづいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして（ステップS877、S878参照）、連続予告演出を終了する。

#### 【0543】

なお、この実施の形態では、図77に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までにおいて、その変動表示中に連続予告演出を行う場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示においては連続予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示中に連続予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している（特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している）。なお、入賞時判定の対象となった変動表示中においても連続予告演出を実行する場合には、その変動表示中のスーパーリーチの演出が実行される前に連続予告演出を実行し、連続予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

10

#### 【0544】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合には可変入賞球装置15が開放状態となる頻度が極めて低く、遊技状態が確変状態や時短状態（高ベース状態）である場合には可変入賞球装置が開放状態となる頻度が高められる。そのため、遊技状態が通常状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞することは希であり、主として第1特別図柄の変動表示が連続して実行される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞する頻度が高くなるとともに、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、主として第2特別図柄の変動表示が連続して実行される。しかし、遊技状態が通常状態である場合であっても、低い頻度であるものの第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞し、第2特別図柄の変動表示が実行される場合がある。この場合、第1始動入賞口13への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行している途中で第2始動入賞口14への始動入賞があると、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込んでくることがある。そこで、この実施の形態では、連続予告演出の途中で第2特別図柄の変動表示が割り込む場合には連続予告演出を中断するように制御する。

20

30

#### 【0545】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図78および図79は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図78は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図79は、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

#### 【0546】

なお、図78および図79に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図78および図79に示す例において、連続予告演出の実行中における第2始動入賞口14への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

40

#### 【0547】

まず、図78を参照して、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

#### 【0548】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13への新たな始動入賞を

50

検出すると（ステップS 3 1 1 参照）、入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 A 参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップS 2 1 8 A 参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、連続予告演出態様決定処理（ステップS 6 0 1 9 参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。

#### 【0 5 4 9】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1 保留記憶数増加指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図7 8 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 3 0 1 参照）。 10

#### 【0 5 5 0】

さらに次の変動表示を開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、図7 8 に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS 8 1 2 3 参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図7 8 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 3 0 1 参照）。 20

#### 【0 5 5 1】

ここで、図7 8 に示すように、連続予告演出の実行中に第2 始動入賞口1 4 への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図7 8 に示すように、第2 特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、連続予告演出の実行中であっても第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図7 8 に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップS 8 0 0 3, S 8 0 0 4 参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、連続予告演出の中断中に、第2 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップS 8 0 1 5 のY 参照）。 30

#### 【0 5 5 2】

そして、第2 特別図柄の変動表示を終了して、第1 特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし（ステップS 8 0 0 6 参照）、図7 8 に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図7 8 に示すように、次の第1 特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するとき、演出表示装置9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS 8 1 2 3 参照）ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して、図7 8 に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS 8 3 0 1 参照）。 30

#### 【0 5 5 3】

次に、図7 9 を参照して、第1 始動入賞口1 3 への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。 40

#### 【0 5 5 4】

遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0 は、第1 始動入賞口1 3 への新たな始動入賞を検出すると（ステップS 3 1 1 参照）、入賞時演出処理（ステップS 2 1 7 A 参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「非リーチはずれ」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップS 2 1 8 A 参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、連続予告演出態様決定処理（ステップS 6 0 1 9 参照）で連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。

#### 【0 5 5 5】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第1保留記憶数増加指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動時間が終了して、図79に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS8301参照）。

#### 【0556】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図79に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップS8123参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して、図79に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップS8301参照）。

10

#### 【0557】

ここで、図79に示すように、連続予告演出の実行中に第2始動入賞口14への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図79に示すように、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の実行中であっても第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、図79に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップS8003、S8004参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告演出の中断中に、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップS8015のY参照）。

20

#### 【0558】

そして、第2特別図柄の変動表示を終了して、第1特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップS8006参照）とともに、第1はずれ連続予告実行中フラグをリセットし（ステップS8007、S8008参照）、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由となった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図79に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第2特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

30

#### 【0559】

次に、連続予告抽選禁止期間について説明する。図80は、連続予告抽選禁止期間を説明するための説明図である。特別図柄の変動表示が開始されるときに、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数増加指定コマンドを受信して、変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、連続予告禁止フラグおよび連続予告禁止期間計測タイマをセットして（ステップS616A参照）、図80に示すように、所定期間（例えば、32ms）が経過するまで、連続予告演出の決定の処理の実行を禁止する。

#### 【0560】

すなわち、この実施の形態では、変動パターンコマンドを受信してから4ms経過後に表示結果指定コマンドを受信し、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンドを受信するのであるが、変動パターンコマンドを受信してから保留記憶数減算指定コマンドを受信するまでの8msの間に始動入賞があり保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合には、誤って1個多い保留記憶数にもとづいて連続予告演出の実行回数が決定されてしまうおそれがある。例えば、図80に示すように、保留記憶数が2個ある状態で変動表示を開始した後に、保留記憶数減算指定コマンドを受信する前に始動入賞した場合には、演出制御用CPU101は、保留記憶数加算指定コマンドを受信したことにもとづいて保留記憶数が3個ある状態であると認識することになる。この状態で連続予告演出の決定を行ってしまうと、内部的に保留記憶数を3個と認識していることにより、3回の変動表示にわたって連続予告演出を実行すると決定する事態が生じてしまう。しかしながら、その後、

40

50

保留記憶数減算指定コマンドを受信して保留記憶数が2個の状態に戻るものであるから、実際には2回の変動表示しか実行されないにもかかわらず3回分の連続予告演出を行うこととなってしまう、保留記憶数と連続予告演出の実行回数との間にズレが生じてしまう。そこで、この実施の形態では、図80に示すように、変動パターンコマンドを受信しても所定期間（例えば、32ms）が経過するまでは連続予告演出の決定を禁止することによって、そのような不都合が生じることを防止している。

#### 【0561】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の遊技状態（例えば、大当たりやスーパーリーチとなること）に制御される可能性を所定の演出装置（本例では、演出表示装置9）を用いて予告する予告演出（例えば、操作予告演出や、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出など）を実行する。また、振動動作可能なスティックコントローラ122を備え、スティックコントローラ122を所定の振動時間にわたって振動動作させる制御を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ100により実行される予告演出は、スティックコントローラ122を振動動作させている所定の振動時間内にスティックコントローラ122に対する操作がなされたときに実行される操作予告演出を含む。そのため、スティックコントローラ122が振動動作することによって遊技者に対して意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者に対してスティックコントローラ122を操作すべきタイミングを報知することができる。従って、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【0562】

なお、この実施の形態では、操作予告演出や選択演出において、スティックコントローラ122を遊技者に握らせることによって、スティックコントローラ122が振動動作していることを遊技者に認識させることができるので、スティックコントローラ122の操作タイミングであることを遊技者に認識させることができ、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができる。

#### 【0563】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122を振動動作させることによって、遊技者に対してスティックコントローラ122の操作を促す場合を示したが、遊技者への操作の促し方は、この実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、スティックコントローラ122の前面から風を噴射可能に構成し、操作予告演出や選択演出において、スティックコントローラ122の前面から風を噴射することによって、遊技者に対してスティックコントローラ122の操作を促すようにしてもよい。また、例えば、スティックコントローラ122を振動動作させるとともに、スティックコントローラ122の前面から風も噴射することによって、遊技者に対してスティックコントローラ122の操作を促すようにしてもよい。

#### 【0564】

また、スティックコントローラ122の振動タイミングは、操作予告演出や選択演出が開始されてから直ちにスティックコントローラ122の振動を開始するようにしてもよく、操作予告演出や選択演出が開始されてから何秒か経過してからスティックコントローラ122の振動を開始するようにしてもよい。

#### 【0565】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122の操作に成功したことを条件として、操作予告演出が実行されたり、選択演出において特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）が実行される場合を示したが、スティックコントローラ122の操作に成功したことに加えて、所定のコマンド入力などがなされたことを条件として、操作予告演出が実行されたり、選択演出において特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）が実行されるようにしてもよい。

#### 【0566】

なお、この実施の形態では、変動表示の開始時に決定される予告演出の1種として操作

予告演出が実行される場合を示したが、他の予告演出として操作予告演出が実行されるようにしてもよい。例えば、連続予告演出（先読み予告）の１態様として操作予告演出を実行してもよく、変動表示中に大当たりとなることが確定したことを予告する大当たり確定予告演出の１態様として操作予告演出を実行するようにしてもよい。

#### 【０５６７】

連続予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、連続予告演出の演出態様として「モード移行」が選択された場合に操作予告演出を実行するように構成してもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、連続予告演出決定処理のステップＳ６０１９で連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定した場合には、図５２に示したステップＳ１５０７～Ｓ１５１６と同様の処理（ただし、操作予告演出の種類を決定する処理の部分を除く）を実行し、スティックコントローラ１２２の所定の振動時間と振動タイミングとを決定する。そして、演出図柄変動中処理のステップＳ８１２３の処理において、例えば、図７３（４）（６）（８）に示すような海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出を実行する際にスティックコントローラ１２２を振動させ、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、背景画面が元の背景画面とは異なる背景画面に切り替わる（例えば、海の背景画面から山の背景画面に切り替わる）態様の演出を実行してもよい。

10

#### 【０５６８】

また、連続予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として連続予告演出を実行するようにし、スティックコントローラ１２２の操作に失敗した場合には、連続予告演出自体を実行しないように構成してもよい。また、この場合、例えば、スティックコントローラ１２２の操作に１回成功したことを条件として、予告対象の変動表示の直前までの全ての変動表示において連続予告演出を実行するようにしてもよいし、予告対象の変動表示の直前までの変動表示を実行するごとにスティックコントローラ１２２を毎回振動動作させて、変動表示ごとにスティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件として連続予告演出を実行してもよい。

20

#### 【０５６９】

また、大当たり確定予告演出の１態様として操作予告演出を実行するように構成する場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出図柄変動開始処理の予告演出設定処理（ステップＳ８０１６参照）で大当たり確定予告演出を実行することに決定すると、操作予告演出を実行することに決定し、図５２に示したステップＳ１５０７～Ｓ１５１６と同様の処理（ただし、操作予告演出の種類を決定する処理の部分を除く）を実行し、スティックコントローラ１２２の所定の振動時間と振動タイミングとを決定する。そして、演出図柄変動中処理のステップＳ８１０７で大当たり確定予告演出に移行したときに、スティックコントローラ１２２を振動させ、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、大当たりが確定する旨の文字列などを表示する演出を実行してもよい。

30

#### 【０５７０】

また、この実施の形態では、操作予告演出の演出態様として、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、演出表示装置９（液晶表示装置）の表示画面上の演出を変化させるような態様の演出を実行する場合を示したが、操作予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、枠ＬＥＤ２８の点灯パターンを異ならせたり、スピーカ２７から所定の効果音を出力したりすることによって、操作予告演出を実行してもよい。また、遊技機が可動部材や役物を備える場合には、スティックコントローラ１２２の操作に成功したことを条件に、可動部材や役物を可動させることによって、操作予告演出を実行してもよい。

40

#### 【０５７１】

また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する際に、スティックコントローラ１２２を振動動作させる場合を示しているが、スティックコントローラ１２２を振動動作さ

50

せる場合にかぎらず、操作予告演出においてプッシュボタン120を振動動作させるように構成してもよい。また、例えば、複数方向への操作が可能な操作手段として十字キーなどの操作手段を遊技機が備える場合には、操作予告演出において十字キーなどの操作手段を振動動作させるように構成してもよい。

#### 【0572】

また、この実施の形態によれば、スティックコントローラ122は、スティック形状であり、複数方向に操作可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、複数方向のうちの所定方向（本例では、手前方向）への操作が検出されたことを条件として、操作予告演出を実行する。そのため、スティックコントローラ122を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣

10

#### 【0573】

なお、この実施の形態では、操作手段が傾倒操作可能なスティックコントローラ122である場合を示しているが、複数方向への操作が可能な操作手段であれば、スティックコントローラ122以外の操作手段を用いてもよい。例えば、操作手段として複数方向にスライド操作可能なスイッチやボタン、コントローラを用いて操作予告演出や選択演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、操作手段として十字キーなどを備えていてもよい。

#### 【0574】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スティックコントローラ122を振動動作させている所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ122の操作が検出されたことを条件として、操作予告演出とは異なる演出（本例では、図59（12）に示すような「おいしい！」などの文字列を表示する演出）を実行する。そのため、所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ122の操作が検出されたことを条件として、操作予告演出とは異なる演出が実行されるので、スティックコントローラ122を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、スティックコントローラ122を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【0575】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを、複数種類の振動時間と予告演出との組み合わせの中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の遊技状態となるか否か（本例では、大当たりとなるか否か）に応じて異なる割合で、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定する。そのため、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、スティックコントローラ122を用いた演出により注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【0576】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、操作予告演出を実行する場合に、スティックコントローラ122を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の遊技状態となるか否か（本例では、大当たりとなるか否か）に応じて異なる割合で、スティックコントローラ122を振動動作させるタイミングを決定する。そのため、スティックコントローラ122を振動動作させるタイミングによって所定の遊技状態となる割合が異なるので、スティックコントローラ122を用いた演出により注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【0577】

なお、この実施の形態では、所定の振動時間と操作予告演出の種類との組み合わせを決定する一方で、スティックコントローラ122の振動タイミングを単独で決定する場合を示したが、これら所定の振動時間、操作予告演出の種類、振動タイミングを決定する態様

50

は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングの組み合わせを決定することによって、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングを一括して決定するようにしてもよい。また、例えば、所定の振動時間、操作予告演出の種類、および振動タイミングをそれぞれ個別の抽選処理により別々に決定するようにしてもよい。

#### 【0578】

また、この実施の形態では、操作予告演出や選択演出においてスティックコントローラ122を操作することによって演出内容が変化する場合を示したが、操作予告演出や選択演出において操作が行われ場合の態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ122の振動動作中に所定方向への操作が行われたことにもとづいて、スティックコントローラ122の振動の態様が変化（例えば、振動が大きくなったり、振動のリズム（例えば、振動が大きくなったり小さくなったりを繰り返す）が変化したり）するようにしてもよい。

10

#### 【0579】

また、大当りの期待度（信頼度）の大小に応じて、スティックコントローラ122の振動の態様を異ならせてもよい。例えば、大当りの期待度が大きい場合には、大当りの期待度が小さい場合と比較して、スティックコントローラ122の振動を大きくしたり、振動のリズム（例えば、振動が大きくなったり小さくなったりを繰り返す）を異ならせたりしてもよい。

#### 【0580】

また、この実施の形態では、操作予告演出を実行する場合に、スティックコントローラ122の操作に失敗した場合には、無条件に、操作予告演出とは異なる演出（本例では、図59（12）に示すような「おいしい！」などの文字列を表示する演出）を実行する場合を示しているが、操作に失敗した場合の演出の変化のさせ方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、スティックコントローラ122の操作に成功した場合には、予告種類として予告Aや予告Bの操作予告演出が選択されやいようにし、スティックコントローラ122の操作に失敗した場合には、予告種類として予告Cの操作予告演出が選択されやすいように構成してもよい。

20

#### 【0581】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122の所定の振動時間として5秒、3秒または1秒に決定される場合を示したが、所定の振動時間として決定される時間は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定の振動時間として極端に短い時間（例えば、0.5秒または1秒）に決定されるように構成してもよい。

30

#### 【0582】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の演出装置（本例では、演出表示装置9）を用いて演出（本例では、選択演出）を実行する。また、振動動作可能なスティックコントローラ122を備え、スティックコントローラ122を所定の振動時間にわたって振動動作させる制御を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ100により実行される演出（本例では、選択演出）は、スティックコントローラ122を振動動作させている所定の振動時間内にスティックコントローラ122に対する操作がなされたときに選択される特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を含む。そのため、スティックコントローラ122が振動動作することによって遊技者に対して意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者に対してスティックコントローラ122を操作すべきタイミングを報知することができる。従って、遊技者に対して操作を伴う遊技への参加意欲を高めさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【0583】

なお、この実施の形態では、大当り遊技の開始前（具体的には、ファンファーレ演出中に）選択演出を実行して、スティックコントローラ122の操作に成功したことを条件に、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行するよ

50

うに構成しているが、選択演出の実行タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大当たり遊技の開始時（例えば、大当たり遊技中の第1ラウンド）や大当たり遊技中（例えば、大当たり遊技中の第7ラウンドや第10ラウンド）で選択演出を実行し、スティックコントローラ122の操作にもとづいて、大当たり遊技中の以降の演出を切り替えてもよい。

#### 【0584】

また、例えば、変動表示の開始時や変動表示中に選択演出を実行するようにし、所定の振動時間内にスティックコントローラ122を所定方向に操作したことを条件として、予告演出を変化させたり、変動表示中に実行される予告演出を増加させたりしてもよい。この場合、例えば、スティックコントローラ122の操作に成功したことを条件として、ステップアップ予告演出におけるキャラクタを登場させたり、スティックコントローラ122などの操作手段を操作したタイミングで画面上のキャラクタを他のキャラクタに変化させたりしてもよい。また、例えば、所定の振動時間内にスティックコントローラ122を所定方向に操作したことを条件として、リーチ演出を変化させたり（例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに移行したり）、リーチ中に登場するキャラクタの数を増加させたりしてもよい。

#### 【0585】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122の操作に成功した場合に、無条件に特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行するように構成する場合を示しているが、スティックコントローラ122の操作に成功した場合に、スペシャルラウンドとするか否かを決定するための抽選処理を行うようにしてもよい。そして、スペシャルラウンドとすると決定したことを条件に、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を実行し、大当たり遊技中にスペシャルラウンドに対応した演出を実行してもよい。そのように構成すれば、スティックコントローラ122の操作に成功した場合であっても、スペシャルラウンドとなる場合とならない場合とを設けることができ、演出を多様化させて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0586】

また、スティックコントローラ122の操作の成功の有無にかかわらず、スペシャルラウンドとするか否かを決定するための抽選処理を必ず行うようにしてもよい。この場合に実行する抽選処理において、例えば、スティックコントローラ122の操作に成功した場合には、スティックコントローラ122の操作に失敗したときと比較して、高い割合でスペシャルラウンドとすることに決定するようにしてもよい。そして、スティックコントローラ122の操作に失敗した場合でも、低い割合でスペシャルラウンドとすることに決定される場合があるようにしてもよい。

#### 【0587】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122を操作した方向が所定方向（例えば、右方向）に操作されたことを条件として、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する場合を示したが、例えば、スティックコントローラ122を操作した方向に応じて、大当たり遊技中に実行されるスペシャルラウンドの演出の演出態様が異なるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ122を操作した方向が手前方向、後方、左方向または右方向のうちのいずれであるかに応じて、ラウンド中演出やインターバル演出において登場させるキャラクタや、背景色、効果音などを異ならせてもよい。

#### 【0588】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122の操作に成功したことを条件として大当たり遊技中に実行されるスペシャルラウンドに対応した演出が1種類である場合を説明したが、スペシャルラウンドに対応した演出として複数種類の演出が存在してもよい。そして、選択演出においてスティックコントローラ122の操作に成功したことを条件として、乱数を用いた抽選処理を実行し、複数種類のいずれのスペシャルラウンドに

対応した演出を実行するかを決定して大当たり遊技中に実行するようにしてもよい。

【0589】

また、この実施の形態によれば、スティックコントローラ122は、スティック形状であり、複数方向に操作可能である。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、複数方向のうちの所定方向（本例では、右方向）への操作が検出されたことを条件として、特定の演出（例えば、スペシャルラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する。そのため、スティックコントローラ122を様々な操作態様で操作可能であり、より複雑な操作技術を必要とする演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0590】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スティックコントローラ122を振動動作させている所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ122の操作が検出されたことを条件として、特定の演出とは異なる演出（例えば、通常ラウンドに決定されたことを示す演出）を選択して実行する。そのため、所定の振動時間以外の期間にスティックコントローラ122の操作が検出されたことを条件として、特定の演出とは異なる演出が実行されるので、スティックコントローラ122を用いた演出の種類を増加させることができる。従って、スティックコントローラ122を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0591】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、選択演出を実行する場合にも、スティックコントローラ122を振動動作させるタイミングを、複数種類のタイミングの中から決定する。そのため、スティックコントローラ122を振動動作させるタイミングを様々な異ならせることができ、スティックコントローラ122を用いた演出の幅が広がり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0592】

また、この実施の形態によれば、特別図柄の可変表示にもとづいて遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御し、演出制御用マイクロコンピュータ100は、選択演出を実行する場合にも、所定の振動時間を、複数種類の振動時間の中から決定する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定の条件が成立（例えば、確変状態や時短状態が終了）するまでの大当たり遊技状態に制御された回数が多くなるに従って、所定の振動時間として長い振動時間を決定する。そのため、大当たり遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間が長くなり、振動を遊技者に認識させやすくすることができるので、スティックコントローラ122による操作をする機会が増えるようになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0593】

なお、この実施の形態では、確変状態中や時短状態中に大当たり遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間として長い振動時間を決定する場合を示しているが、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、大当たり遊技状態に制御された回数が多くなるに従って所定の振動時間として短い振動時間を決定するなど、様々な態様で大当たり遊技状態に制御された回数に応じて所定の振動時間を異ならせてもよい。

【0594】

なお、この実施の形態では、大当たり遊技の開始時に選択演出を実行するときに、大当たりと決定されているか否かの決定結果に関係なく、選択演出を実行することに決定し、スティックコントローラ122の操作に成功した場合には特定の演出が実行される場合を示しているが、大当たりと決定されているか否かに関係付けて選択演出を実行するようにしてもよい。例えば、大当たりと決定されている場合には、大当たりと決定されていない場合と比較して、高い割合で選択演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、大当たりと決定されている場合には、大当たりと決定されていない場合と比較して、スティックコントローラ122の操作難易度を低くして（例えば、振動時間を長くして）、特定の演出が実行されやすくしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0595】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技状態が時短状態に制御されているときに、RAM（電源バックアップなし）に記憶する変動表示の実行回数にもとづいて、入賞時判定の判定対象となった権利（保留記憶）により行われる変動表示が、時短状態が終了するまでに実行される変動表示の残り回数が保留記憶の上限数（例えば「8」）以下となる期間に始動入賞した権利（保留記憶）にもとづいて実行される変動表示であると判断した場合には、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルDを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、時短状態の残り回数が少ない場合に、入賞時判定の判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

10

## 【0596】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態を終了した後に、RAM（電源バックアップなし）に記憶する変動表示の実行回数にもとづいて、入賞時判定の判定対象となった権利（保留記憶）により行われる変動表示が、時短状態が終了した後に実行された変動表示の実行回数が保留記憶の上限数（例えば「8」）となるまでの期間に始動入賞した権利（保留記憶）にもとづいて実行される変動表示であると判断した場合には、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルEを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、時短状態の終了直後である場合に、先読み予告の連続性が損なわれる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

20

## 【0597】

さらに、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技状態が時短状態に制御されているときに、遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合には、時短状態が終了するまで先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルDを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、停電復旧時に入賞時判定の判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

## 【0598】

従って、この実施の形態によれば、時短状態の残り回数が少ない場合や、時短状態の終了直後である場合、停電復旧が行われた場合であっても、遊技者の期待感を損なうことなく先読み予告を行うことができる。

30

## 【0599】

また、この実施の形態によれば、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルD、E以外の連続予告振分テーブルA～Cは、入賞時判定によってスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定された場合に、先読み予告の演出態様として「カウントダウン」の演出態様を決定可能に割り振られている。そのため、スーパーリーチとなることが確定する「カウントダウン」の演出態様の先読み予告を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルD、Eは、入賞時判定によってスーパーリーチの変動パターンとなると判定された場合であっても、先読み予告の演出態様として「カウントダウン」の演出態様を決定不能に割り振られている。そのため、時短状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合に、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告が実行されたにもかかわらずスーパーリーチを伴う変動表示が実行されない不整合が生じることを防止することができる。さらに、時短状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合であっても、先読み予告が全く実行されなくなるのではなく、「カウントダウン」の演出態様以外の演出態様（例えば、「保留球変化」の演出態様）で先読み予告が実行される場合がある。そのため、遊技者の期待感を必要以上に損ねることを防止することができる。

40

## 【0600】

また、この実施の形態によれば、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したときに、第1保留記憶に対して行われる第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否か

50

を判定し、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞したときに、第2保留記憶に対して行われる第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かを判定する。また、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶に対して行われる可変表示が開始されるまでに、該1の保留記憶についての入賞時判定の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置9）を用いて該1の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当たり遊技状態である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当たり遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなる可能性を認識できないようにすることによって、大当たりとなると判定された第1特別図柄の可変表示をストックした状態で第2特別図柄の可変表示を連続して実行されることを防止し、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。

10

#### 【0601】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器8a、8bを備え、大当たり遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第2特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当たり遊技中や高ベース状態中に第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、その第1特別図柄の変動表示結果が大当たりとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当たり遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第2始動入賞口14への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第1特別図柄について大当たりとなる保留記憶を残したままの状態、第2始動入賞口14への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行することができる。すなわち、先読み予告が実行されることにより認識できた大当たりをストックしたまま遊技を継続することが可能となってしまう、先読み予告が大当たりをストックしている状態を示すストック的な演出として作用してしまう。すると、第2特別図柄の変動表示を途切れさせないようにして第2特別図柄についてさらに大当たりが発生した場合には、ストック状態としている第1特別図柄についての大当たりとあわせて連続大当たりとなることが確定してしまう。このように、第2特別図柄についての保留記憶を途切れさせないようにすれば、遊技状態が高ベース状態であれば常に大当たりを確保した状態で遊技を継続できてしまうのであるから、遊技者の射幸心を必要以上に煽る事態が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、大当たり遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の射幸心を必要以上に煽ることを防止している。

20

30

#### 【0602】

なお、この実施の形態では、大当たり遊技状態中や高ベース状態中である場合に入賞時判定を行わないようにする（ステップS215A、S216Aことによって、大当たり遊技状態中や高ベース状態中である場合には先読み予告（連続予告演出）を行わないようにして、大当たりとなる可能性を認識できないようにする場合を示したが、大当たり遊技状態中や高ベース状態中である場合であっても入賞時判定を行って入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100側で大当たり遊技状態中や高ベース状態中であるか否かを判断するようにし、大当たり遊技状態中や高ベース状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

40

#### 【0603】

また、この実施の形態によれば、第1特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第2特別図柄の可変表示が開始されたときには、予告演出の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）と他の予告演出とが混在して実行されて

50

遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

#### 【0604】

また、この実施の形態によれば、第1始動入賞口13への始動入賞にもとづき第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづき第2特別図柄の変動表示を実行する場合と比較して、高い割合で小当たりとすることに決定する。そのため、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづく小当たり遊技の発生頻度を抑えることによって、高ベース状態において突然確変大当たり遊技を期待したにもかかわらず小当たり遊技であったことが分かって遊技者を落胆させる状況が必要以上に発生する事態を抑制することができる、遊技者が必要以上に不利益を受ける事態を防止することができる。

#### 【0605】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2-7）に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、遊技状態が通常状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別テーブル135A、135Bは、非リーチの変動パターン種別（非リーチCA2-1）  
20  
に対して、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（1～79）が割り当てられている。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

#### 【0606】

例えば、この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動開始時に変動パターンを決定し、決定した変動パターンに従って変動表示を行うことが前提であるが、始動入賞を検出したタイミングで保留バッファに読み込んだ変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）中に、大当たりに対する信頼度の高いスーパーリーチに対応する乱数値が含まれる場合  
30  
には、そのスーパーリーチとなる変動表示が実行される以前の変動表示中に連続予告演出を実行する。この場合に、この実施の形態のようにはずれ用変動パターン種別判定テーブルを設計しておけば、連続予告演出を実行した場合には、必ずその予告した変動パターン種別に対応するスーパーリーチを伴う変動表示が実行されるので、その変動パターン種別に対応する予告演出を事前に実行することができる。

#### 【0607】

例えば、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、まず変動パターン種別を決定して、変動パターン種別に含まれる変動パターンのいずれかの変動パターンに決定することが記載されているが、複数の変動パターン種別間に重複して含まれる変動パターンが存在する。そのため、連続予告演出を事前に実行した場合であっても、ノーマルリーチなど他の演出が実行されてしまう可能性があり、遊技者に対して不信感を与える可能性がある。遊技者に対して不信感を与えないようにしようとすると、せいぜいリーチが発生する旨の予告演出しか実行することができず（スーパーリーチなどより信頼度の高い演出の予告を行うことができず）、予告演出の効果が著しく減退してしまう。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられているように構成されているので、より信頼度の高い連続予告演出を確実に実行することができ、遊技者に対して不信感を与えることなく、予告演出の効果を高めることができる。

#### 【0608】

また、特開2005-278663号公報に記載された遊技機では、変動パターン種別  
50

間で共通に存在する変動パターンが含まれる。そのため、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で行う場合の作業が繁雑となる。すなわち、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動パターン種別内における選択割合を変えることなく、特定の変動パターンの選択割合のみを変更したい場合であっても、複数の変動パターン種別内の選択割合を変更しなければならず、変動パターン種別間で変動パターンの出現率が異なってしまうことになる。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないように構成されているので、変動パターンの出現率を容易に変更することができる。

#### 【0609】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）135B（図11（B）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチPA1-2）を含む変動パターン種別（非リーチCA2-3）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無効とされる始動入賞が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶数が少ないときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

#### 【0610】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の擬似連用の変動パターン（非リーチPA1-4、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、特殊PG1-3）を含む。そして、擬似連の演出が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、擬似連の演出が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0611】

また、この実施の形態によれば、第1保留記憶または第2保留記憶として1の保留記憶が記憶された後、該1の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、1の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、1の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例えば、上記と同様の演出を行うためには、1回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止

10

20

30

40

50

表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置 9 の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図 7 2 と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図 7 2 に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。

#### 【0612】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って変動パターン種別を決定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。そのため、複数の特別図柄表示器を備えた遊技機において、変動パターンを決定するためのプログラムやデータを格納する記憶領域の容量を削減することができる。

#### 【0613】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、大当たりとするか否かとともに、15 ラウンド大当たりである通常大当たりや確変大当たりと 2 ラウンド大当たりである突然確変大当たりとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄を可変表示するときと第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄を可変表示するときとで、異なる割合で 15 ラウンド大当たりと 2 ラウンド大当たりとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の可変表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。

#### 【0614】

また、この実施の形態によれば、変動開始前の始動入賞時のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、スーパーリーチとなると入賞時判定されたことにもとづいて、そのスーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示が開始される以前に、スーパーリーチとなることを報知する演出を実行可能である。そのため、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0615】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定して変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。そのため、合算保留記憶数が多くなるに従って可変表示時間の短い変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割合が多くなるように割り当てを行うことによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

#### 【0616】

図 8 1 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 1

10

20

30

40

50

(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが用いられ、合算保留記憶数が0～2(3以下)である場合には、図11(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる(ステップS96～S98参照)。図81に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0～2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図11(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

**【0617】**

10

また、この実施の形態では、図81に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230～251)が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

**【0618】**

なお、この実施の形態では、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかの2種類について、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けを異ならせる場合を示したが、はずれ用変動パターン種別判定テーブルの判定値の振り分けの異ならせ方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に振り分けを異ならせてもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0, 1用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとをあらかじめ用意しておき、リーチを伴う変動パターン種別や短縮変動の変動パターン種別の振り分けをさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。また、このような例にかぎらず、あらかじめ用意しておくはずれ用変動パターン種別判定テーブルの組合せは、様々なものが考えられる。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

30

**【0619】**

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値(230～251)が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図82は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

40

**【0620】**

図82に示す変形例では、合算保留記憶数3以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値230～251が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数0～2の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200～251が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値が少なくとも230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなること

50

を報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0621】

具体的には、図82に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値0～199のうち、判定値100～199の範囲については、合算保留記憶数が0～2である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲0～99には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が3以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲230～251は、合算保留記憶数が0～2である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲200～251にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が少なくとも230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

10

#### 【0622】

なお、図82に示す変形例では、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割り当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値200～229が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数0～2の場合と3以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値100～199が割り当てられ、合算保留記憶数3以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値180～229が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が3以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値180～229のうちの一部の判定値180～199の範囲のみが、合算保留記憶数が0～2である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲100～199に含まれていることになる。

20

#### 【0623】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチB）に変動パターン種別を分けてもよい。図83は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

30

#### 【0624】

図83に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチAを伴う変動パターン種別に対して判定値230～237が割り当てられているとともに、スーパーリーチBを伴う変動パターン種別に対して判定値237～251が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が230～251の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【0625】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図83に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図82に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチA、Bに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチA、Bに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチAとスーパーリーチBに対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の

50

形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

#### 【0626】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む。そのため、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われることによって、大当たり遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0627】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定するときには、合算保留記憶数が少ない場合には、合算保留記憶数が多い場合と比較して、擬似連の再変動の実行回数が多い変動パターンを決定する。そのため、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができる、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

#### 【0628】

図84は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が215～229の範囲であることにともづいて、ノーマルCA2-6の変動パターン種別が選択される（図11（B）参照）。そして、図84に示すように、再変動回数1回の擬似連を伴うノーマルPB2-1の変動パターンが選択される（図13、図7参照）。一方、合算保留記憶数が0～2である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が170～229の範囲であることにともづいて、ノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される（図11（A）参照）。そして、図84に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴うノーマルPB2-2の変動パターンが選択される（図13、図7参照）。

#### 【0629】

図84に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当たり遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図84に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が0～2と少ないときには、再変動2回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が3以上と多い場合には、再変動回数が1回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっているとき）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

#### 【0630】

なお、この実施の形態では、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図7および図13のスーパーCA2-7参照）、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値230～251の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パタ

ーン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値230～251以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

#### 【0631】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数以上（この実施の形態では3回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数未満（この実施の形態では1回または2回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そのため、再変動回数が所定回数（例えば3回）以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【0632】

図85は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が230～251の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチを伴うスーパーCA2-7の変動パターン種別が選択される（図11参照）。そして、図84に示すように、再変動回数3回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーPA3-1～スーパーPA3-2が選択されることがある（図13、図7参照）。一方、合算保留記憶数が3以上である場合には、判定値が215～229の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-6の変動パターン種別が選択される（図11（B）参照）。そして、図85に示すように、再変動回数1回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-1が選択されることがある（図13、図7参照）。また、合算保留記憶数が0～2である場合には、判定値が170～229の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルCA2-5の変動パターン種別が選択される（図11（A）参照）。そして、図85に示すように、再変動回数2回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルPB2-2が選択されることがある（図13、図7参照）。

20

#### 【0633】

図85に示すように、再変動回数が3回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【0634】

なお、この実施の形態では、図85に示すように、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動1回または2回の擬似連を伴う変動パターンが含まれており、特定の可変表示パターンと特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとで、再変動回数が重複しない擬似連を伴う変動パターンが含まれている場合を示しているが、擬似連の再変動回数が重複していてもよい。例えば、判定値230～251の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動3回～5回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動1回～3回の擬似連を伴う変動パターンが含まれるように構成されていてもよい。

40

#### 【0635】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値230～251が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーリーチを伴う変動パターンを割り当てるようにするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てるようにするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図86は、スーパーリーチを伴う変動パターン種

50

別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

#### 【0636】

例えば、図86(A)に示すように、全ての種類のリーチを割り当てるのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチA～Cの中のスーパーリーチC）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば4回）を、まとめて判定値230～251の範囲に割り当てるようにしてもよい。また、例えば、図86(B)に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチA～スーパーリーチC）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値230～251の範囲に割り当てるようにしてもよい。さらに、例えば、図86(C)に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチAで擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の変動パターンとして判定値230～251の範囲に割り当てるようにしてもよい。

10

#### 【0637】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチAとスーパーリーチBの2種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は2種類にかぎらず、3種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図86に示すようにスーパーリーチA、Bに加えてスーパーリーチCを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図10(A)、(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図11(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーCA3-3やスーパーCA2-7にそれぞれスーパーリーチA～Cを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチA～Cのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

20

#### 【0638】

また、この実施の形態によれば、大当りとするに決定した場合には、大当りとしないうちに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする。例えば、図11に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して230～251の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図10(A)、(B)に示すように、大当りと決定した場合には、スーパーリーチに対して150～251または80～251の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当り遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興味をさらに向上させることができる。

30

#### 【0639】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、ノーマルリーチを伴う変動パターンまたは非リーチの変動パターンとすることに決定する。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われないうちであっても、ノーマルリーチを伴う可変表示が実行されて、大当り遊技状態になるかもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興味をさらに向上させることができる。

40

#### 【0640】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動パターン種別として、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別、またはスーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とすることに決定する。そして、演出図柄の可変表示パターン種別がスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別となると判定したときに、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなると判定する。そのため、変動パターン種別の振り分けを変更するだけで、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

50

## 【0641】

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。

## 【0642】

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

## 【0643】

また、上記の実施の形態では、以下に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

## 【0644】

所定の始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）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、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、該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）に移行させる遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR））と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、変動パターン判定用乱数（ランダム3））とを抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS214A、S214Bを実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば、4）を限度として保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以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におけるステップS61を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果と、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変

10

20

30

40

50

表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS91～S105を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS108, S109, S125～S128, S32を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する始動判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS217A, S217Bを実行する部分）と、始動判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出（例えば、図72～図75に示す演出態様の連続予告演出）を実行可能である特定演出実行手段とを備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（例えば、図11（A）,（B）および図81に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み（例えば、図7に示す非リーチPA1-2の変動パターン）、可変表示パターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS96でYのときステップS98を実行することによって、図11（B）に示すように、短縮変動用の非リーチPA1-2の変動パターンが設定された非リーチCA2-3の変動パターン種別を選択して、非リーチPA1-2の変動パターンを決定可能である）、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS217A, S217Bにおいて、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値が230～251の範囲であれば、スーパーリーチを伴う変動パターン種別（スーパーCA2-7）になると判定する）ことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止しつつ、識別情報の可変表示が開始される前にその可変表示結果や可変表示態様をあらかじめ報知（先読み予告）することを可能とすることができる。

【産業上の利用可能性】

【0645】

本発明は、識別情報の可変表示にもとづいて所定の遊技状態に制御するパチンコ機やスロット機、パロット機などの遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【0646】

1           パチンコ遊技機

10

20

30

40

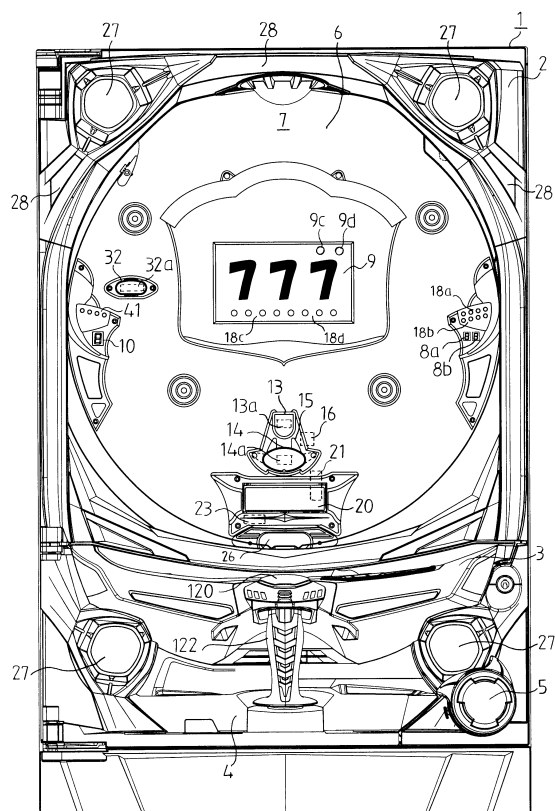
50

- 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
- 1 2 0 プッシュボタン
- 1 2 1 トリガボタン
- 1 2 2 スティックコントローラ
- 1 2 3 傾倒方向センサユニット
- 1 2 4 プッシュセンサ
- 1 2 5 トリガセンサ
- 1 2 6 バイブレーション用モータ

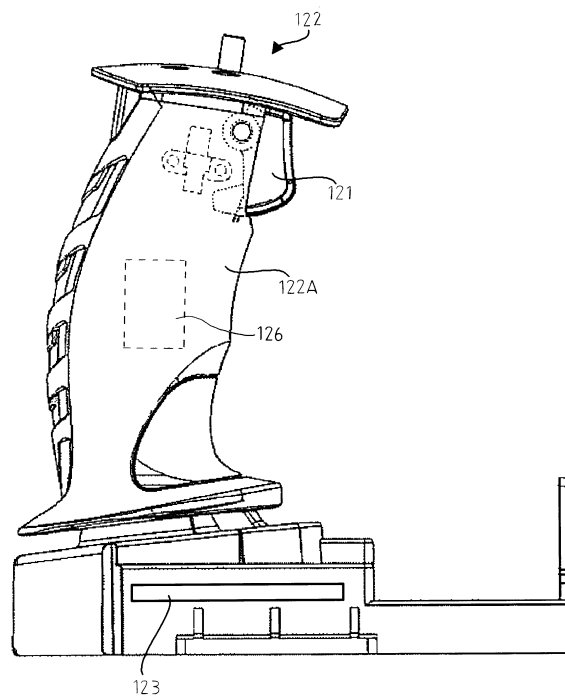
10

20

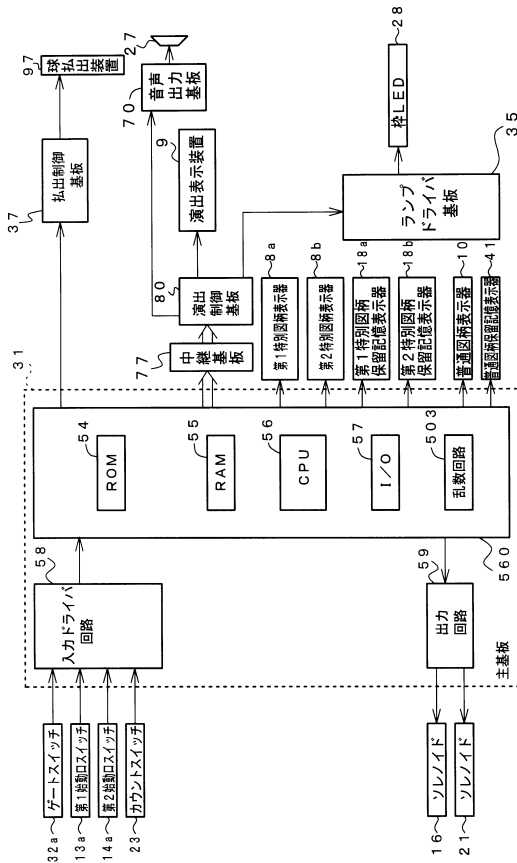
【図 1】



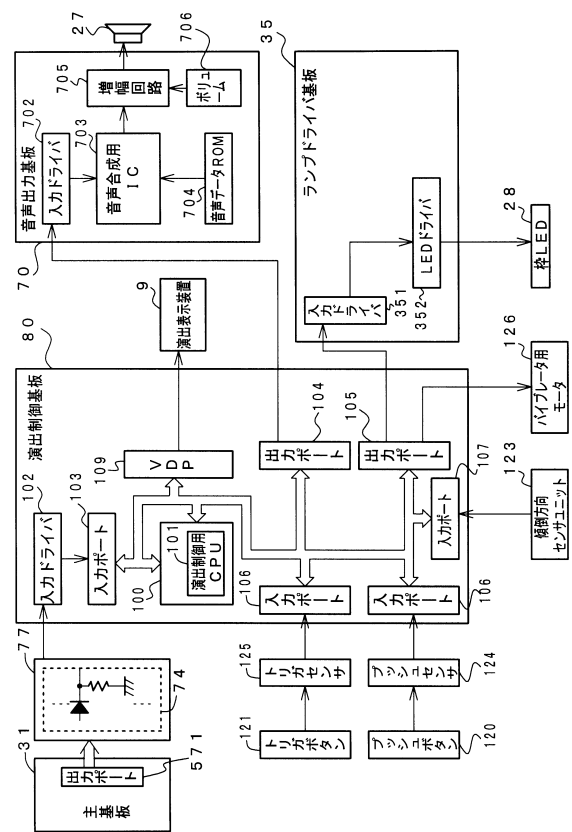
【図 2】



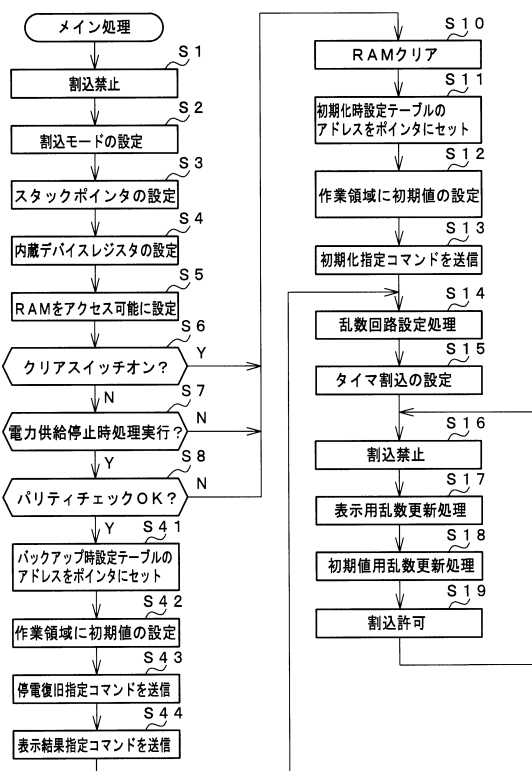
【図 3】



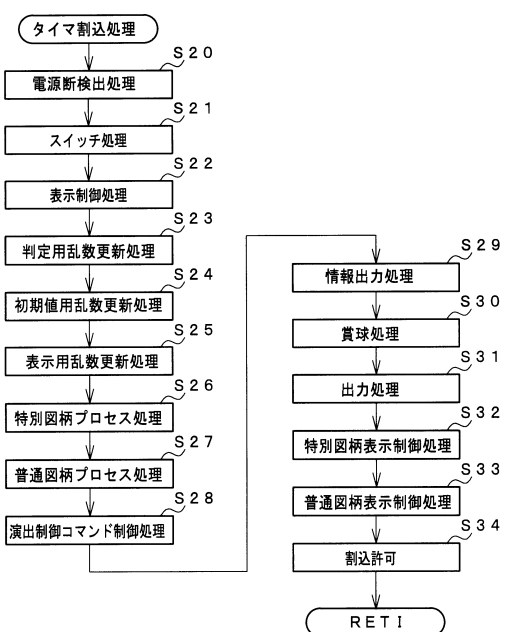
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

| 可変表示結果        | 変動パターン    | 特定演出    | リーチ演出 | 特別変動時間(秒) | 備考                                |
|---------------|-----------|---------|-------|-----------|-----------------------------------|
| はずれ           | 非リーチPA1-1 | なし      | 非リーチ  | 5.75      | 短縮なし、通常変動ではずれ                     |
|               | 非リーチPA1-2 | なし      | 非リーチ  | 1.50      | 短縮変動ではずれ                          |
|               | 非リーチPA1-3 | 滑り      | 非リーチ  | 8.25      | 通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ                |
|               | 非リーチPA1-4 | 擬似連(1回) | 非リーチ  | 10.20     | 通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ               |
|               | ノーマルPA2-1 | なし      | ノーマル  | 12.75     | ノーマルリーチではずれ                       |
|               | ノーマルPA2-2 | なし      | ノーマル  | 25.50     | ノーマルリーチではずれ                       |
|               | ノーマルPB2-1 | 擬似連(1回) | ノーマル  | 10.75     | 通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ       |
|               | ノーマルPB2-2 | 擬似連(2回) | ノーマル  | 11.75     | 通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ  |
|               | スーパーPA3-1 | 擬似連(3回) | スーパーA | 32.75     | 通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ |
|               | スーパーPA3-2 | 擬似連(3回) | スーパーB | 35.50     | 通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ |
| 大当たり          | スーパーPB3-1 | なし      | スーパーA | 22.75     | スーパーリーチAではずれ                      |
|               | スーパーPB3-2 | なし      | スーパーB | 25.50     | スーパーリーチBではずれ                      |
|               | ノーマルPA2-3 | なし      | ノーマル  | 12.75     | ノーマルリーチで大当たり                      |
|               | ノーマルPA2-4 | なし      | ノーマル  | 25.50     | ノーマルリーチで大当たり                      |
|               | ノーマルPB2-3 | 擬似連(1回) | ノーマル  | 10.75     | 通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当たり       |
|               | ノーマルPB2-4 | 擬似連(2回) | ノーマル  | 11.75     | 通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり  |
|               | スーパーPA3-3 | 擬似連(3回) | スーパーA | 32.75     | 通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当たり |
|               | スーパーPA3-4 | 擬似連(3回) | スーパーB | 35.50     | 通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当たり |
|               | スーパーPB3-3 | なし      | スーパーA | 22.75     | スーパーリーチAで大当たり                     |
|               | スーパーPB3-4 | なし      | スーパーB | 25.50     | スーパーリーチBで大当たり                     |
| 突然確変大当たり/小当たり | 特殊PG1-1   | なし      | 非リーチ  | 5.75      | 通常変動で突然確変大当たり又は小当たり               |
|               | 特殊PG1-2   | 滑り      | 非リーチ  | 11.75     | 通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当たり又は小当たり     |
|               | 特殊PG1-3   | 擬似連(1回) | 非リーチ  | 15.50     | 通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当たり又は小当たり    |
|               | 特殊PG2-1   | なし      | ノーマル  | 12.75     | リーチはずれ後に再変動で突然確変大当たり又は小当たり        |
|               | 特殊PG2-2   | 滑り      | ノーマル  | 16.50     | リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当たり又は小当たり       |

【図 8】

| 乱数     | 範囲    | 用途             | 加算                             |
|--------|-------|----------------|--------------------------------|
| ランダム 1 | 0~39  | 大当たり種別判定用      | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| ランダム 2 | 0~39  | 小当たり種別判定用      | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| ランダム 3 | 1~997 | 変動パターン判定用      | 0.004秒毎および割り込み処理<br>余り時間に1ずつ加算 |
| ランダム 4 | 3~13  | 普通図柄当り判定用      | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| ランダム 5 | 3~13  | ランダム 4 初層種別判定用 | 0.004秒毎および割り込み処理<br>余り時間に1ずつ加算 |

【図 9】

大当たり判定テーブル

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

(A)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)

| 大当たり種別判定値 (ランダム2-1と比較される) |        |          |
|---------------------------|--------|----------|
| 通常大当たり                    | 確変大当たり | 突然確変大当たり |
| 0~9                       | 10~29  | 30~39    |

(D)

大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)

| 大当たり種別判定値 (ランダム2-1と比較される) |        |          |
|---------------------------|--------|----------|
| 通常大当たり                    | 確変大当たり | 突然確変大当たり |
| 0~9                       | 10~36  | 37~39    |

(E)

【図 10】

(A)

大当たり用変動パターン種別判定テーブル

| 大当たり種別 | 変動パターン種別  |           |           |
|--------|-----------|-----------|-----------|
|        | ノーマルCA3-1 | ノーマルCA3-2 | スーパーCA3-3 |
| 通常大当たり | 1~74      | 75~149    | 150~251   |

132A

(B)

大当たり用変動パターン種別判定テーブル

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

132B

(C)

大当たり用変動パターン種別判定テーブル

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

132C

(D)

小当たり用変動パターン種別判定テーブル

| 小当たり | 変動パターン種別 |  |
|------|----------|--|
|      | 特殊CA4-1  |  |
|      | 1~251    |  |

132D

【図 1 1】

(A)  
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

| 変動パターン種別  |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 非リーチCA2-1 | 非リーチCA2-2 | ノーマルCA2-3 | ノーマルCA2-5 | スーパーCA2-7 |
| 1~79      | 80~99     | 100~169   | 170~229   | 230~251   |

(B)  
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

| 変動パターン種別  |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 非リーチCA2-1 | 非リーチCA2-2 | 非リーチCA2-3 | ノーマルCA2-4 | ノーマルCA2-6 | スーパーCA2-7 |
| 1~79      | 80~89     | 90~199    | 200~214   | 215~229   | 230~251   |

(C)  
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用) 135C

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

【図 1 2】

(A)  
当り変動パターン判定テーブル 137A

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

(B)  
当り変動パターン判定テーブル 137B

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

【図 1 4】

| MODE | EXT | 名称                 | 内容                                       |
|------|-----|--------------------|------------------------------------------|
| 8 0  | X X | 変動パターンX指定          | 飾り図柄の変動パターンの指定 (X=X=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 (通常当り指定)   | 通常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 (確変当り指定)   | 確変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 (突然確変当り指定) | 突然確変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 (小当り指定)    | 小当り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 5  | X X | 入賞時判定結果指定          | 始動入賞時の入賞時判定結果を指定                         |
| 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指定 (X X=01 (H) ~0F (H)) |
| A 2  | X X | 大入賞口開放後指定          | X Xで示す回数目の大入賞口開放後指定 (X X=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      |

【図 1 3】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

| 変動パターン種別  | 判定値     | 変動パターン    |
|-----------|---------|-----------|
| 非リーチCA2-1 | 1~997   | 非リーチPA1-1 |
| 非リーチCA2-2 | 1~500   | 非リーチPA1-3 |
|           | 501~997 | 非リーチPA1-4 |
| 非リーチCA2-3 | 1~997   | 非リーチPA1-2 |
| ノーマルCA2-4 | 1~560   | ノーマルPA2-1 |
|           | 561~997 | ノーマルPA2-2 |
| ノーマルCA2-5 | 1~997   | ノーマルPB2-2 |
| ノーマルCA2-6 | 1~997   | ノーマルPB2-1 |
| スーパーCA2-7 | 1~268   | スーパーPA3-1 |
|           | 269~560 | スーパーPA3-2 |
|           | 561~900 | スーパーPB3-1 |
|           | 901~997 | スーパーPB3-2 |

【図 1 5】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                  |
|------|-----|-------------|---------------------|
| B 0  | 0 0 | 通常状態背景指定    | 遊技状態が通常状態であるときの表示指定 |
| B 0  | 0 1 | 時短状態背景指定    | 遊技状態が時短状態であるときの表示指定 |
| B 0  | 0 2 | 確変状態背景指定    | 遊技状態が確変状態であるときの表示指定 |
| C 0  | 0 0 | 第1保留記憶数加算指定 | 第1保留記憶数が1増加したことの指定  |
| C 1  | 0 0 | 第2保留記憶数加算指定 | 第2保留記憶数が1増加したことの指定  |
| C 2  | 0 0 | 第1保留記憶数減算指定 | 第1保留記憶数が1減少したことの指定  |
| C 3  | 0 0 | 第2保留記憶数減算指定 | 第2保留記憶数が1減少したことの指定  |

【図 1 6】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                                                              |
|------|-----|-------------|-----------------------------------------------------------------|
| 9 5  | 0 0 | 入賞時判定結果1指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1~79 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定       |
| 9 5  | 0 1 | 入賞時判定結果2指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80~89になると判定したことの指定                   |
| 9 5  | 0 2 | 入賞時判定結果3指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90~99になると判定したことの指定                   |
| 9 5  | 0 3 | 入賞時判定結果4指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100~169になると判定したことの指定                 |
| 9 5  | 0 4 | 入賞時判定結果5指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170~199になると判定したことの指定                 |
| 9 5  | 0 5 | 入賞時判定結果6指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200~214になると判定したことの指定                 |
| 9 5  | 0 6 | 入賞時判定結果7指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215~229になると判定したことの指定                 |
| 9 5  | 0 7 | 入賞時判定結果8指定  | 第1始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 0 8 | 入賞時判定結果9指定  | 第1始動入賞口への入賞時に確変/時短状態でハズレ且つ乱数値が1~219 (非リーチCA2-3) になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 0 9 | 入賞時判定結果10指定 | 第1始動入賞口への入賞時に確変/時短状態でハズレ且つ乱数値が220~251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定 |

【図 17】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                                                       |
|------|-----|-------------|----------------------------------------------------------|
| 9 5  | 0 A | 入賞時判定結果11指定 | 第1始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が1~74 (ノーマルGA3-1)になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 0 B | 入賞時判定結果12指定 | 第1始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が75~149 (ノーマルGA3-2)になると判定したことの指定  |
| 9 5  | 0 C | 入賞時判定結果13指定 | 第1始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が150~251 (スーパーGA3-3)になると判定したことの指定 |
| 9 5  | 0 D | 入賞時判定結果14指定 | 第1始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が1~38 (ノーマルGA3-1)になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 0 E | 入賞時判定結果15指定 | 第1始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が39~79 (ノーマルGA3-2)になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 0 F | 入賞時判定結果16指定 | 第1始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が80~251 (スーパーGA3-3)になると判定したことの指定  |
| 9 5  | 1 0 | 入賞時判定結果17指定 | 第1始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1~100 (特殊GA4-1)になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 1 1 | 入賞時判定結果18指定 | 第1始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が101~251 (特殊GA4-2)になると判定したことの指定 |
| 9 5  | 1 2 | 入賞時判定結果19指定 | 第1始動入賞口への入賞時に小当り且つ乱数値が1~251 (特殊GA4-1)になると判定したことの指定       |

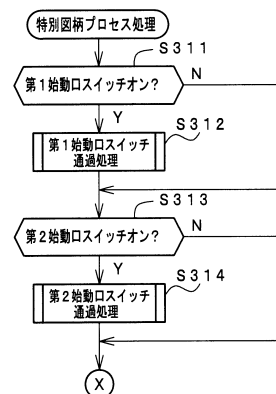
【図 18】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                                                             |
|------|-----|-------------|----------------------------------------------------------------|
| 9 5  | 2 0 | 入賞時判定結果31指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1~79 (非リーチGA2-1)になると判定したことの指定       |
| 9 5  | 2 1 | 入賞時判定結果32指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80~89になると判定したことの指定                  |
| 9 5  | 2 2 | 入賞時判定結果33指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90~99になると判定したことの指定                  |
| 9 5  | 2 3 | 入賞時判定結果34指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100~169になると判定したことの指定                |
| 9 5  | 2 4 | 入賞時判定結果35指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170~199になると判定したことの指定                |
| 9 5  | 2 5 | 入賞時判定結果36指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200~214になると判定したことの指定                |
| 9 5  | 2 6 | 入賞時判定結果37指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215~229になると判定したことの指定                |
| 9 5  | 2 7 | 入賞時判定結果38指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251 (スーパーGA2-7)になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 2 8 | 入賞時判定結果39指定 | 第2始動入賞口への入賞時に確変/時短状態でハズレ且つ乱数値が1~219 (非リーチGA2-3)になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 2 9 | 入賞時判定結果40指定 | 第2始動入賞口への入賞時に確変/時短状態でハズレ且つ乱数値が220~251 (スーパーGA2-7)になると判定したことの指定 |

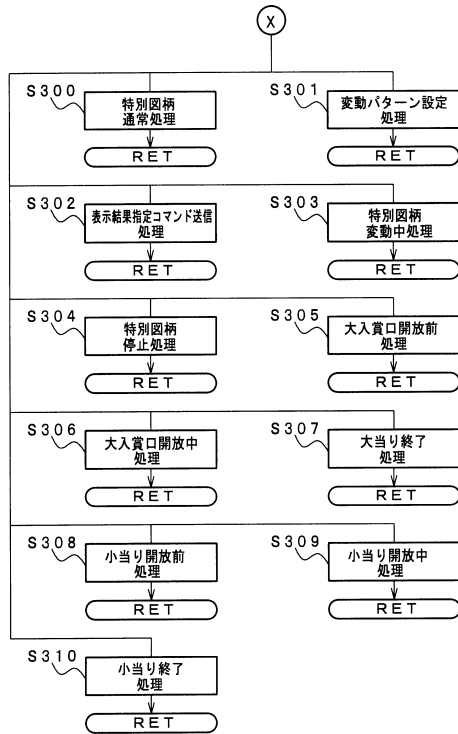
【図 19】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                                                       |
|------|-----|-------------|----------------------------------------------------------|
| 9 5  | 2 A | 入賞時判定結果41指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が1~74 (ノーマルGA3-1)になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 2 B | 入賞時判定結果42指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が75~149 (ノーマルGA3-2)になると判定したことの指定  |
| 9 5  | 2 C | 入賞時判定結果43指定 | 第2始動入賞口への入賞時に通常大当り且つ乱数値が150~251 (スーパーGA3-3)になると判定したことの指定 |
| 9 5  | 2 D | 入賞時判定結果44指定 | 第2始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が1~38 (ノーマルGA3-1)になると判定したことの指定    |
| 9 5  | 2 E | 入賞時判定結果45指定 | 第2始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が39~79 (ノーマルGA3-2)になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 2 F | 入賞時判定結果46指定 | 第2始動入賞口への入賞時に確変大当り且つ乱数値が80~251 (スーパーGA3-3)になると判定したことの指定  |
| 9 5  | 3 0 | 入賞時判定結果47指定 | 第2始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1~100 (特殊GA4-1)になると判定したことの指定   |
| 9 5  | 3 1 | 入賞時判定結果48指定 | 第2始動入賞口への入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が101~251 (特殊GA4-2)になると判定したことの指定 |
| 9 5  | 3 2 | 入賞時判定結果49指定 | 第2始動入賞口への入賞時に小当り且つ乱数値が1~251 (特殊GA4-1)になると判定したことの指定       |

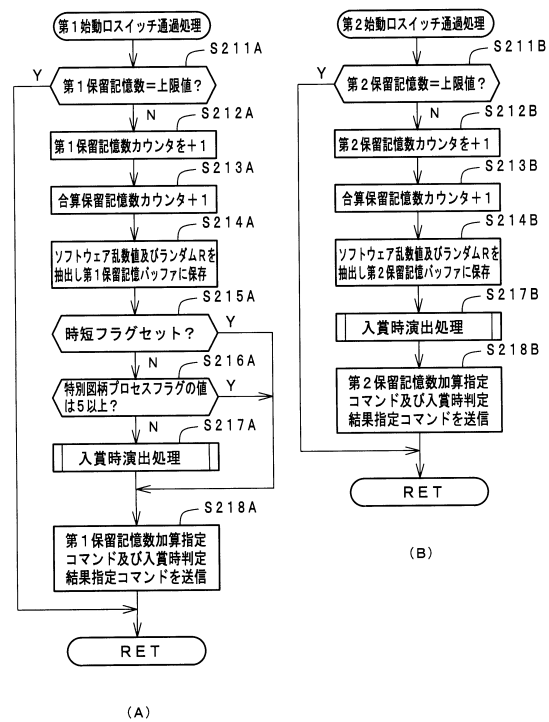
【図 20】



【図 2 1】



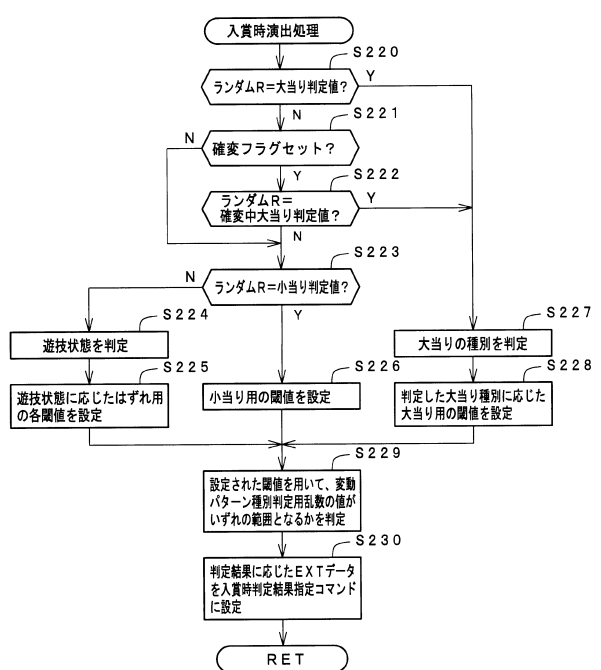
【図 2 2】



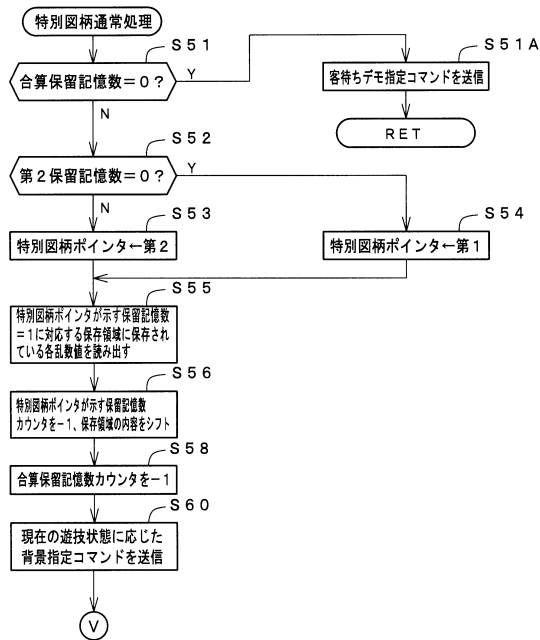
【図 2 3】

|                |                   |                |                   |
|----------------|-------------------|----------------|-------------------|
| 第1保留記憶<br>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<br>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 |

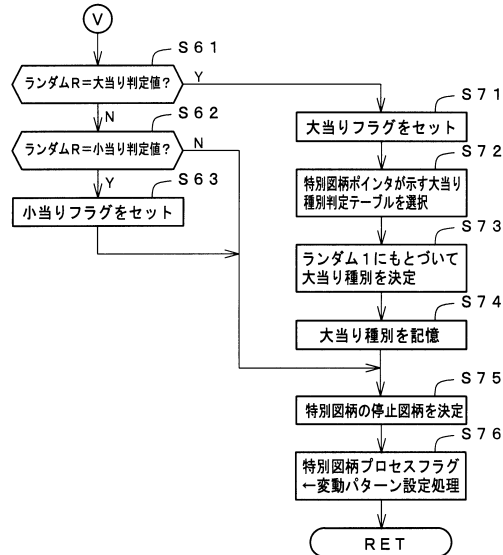
【図 2 4】



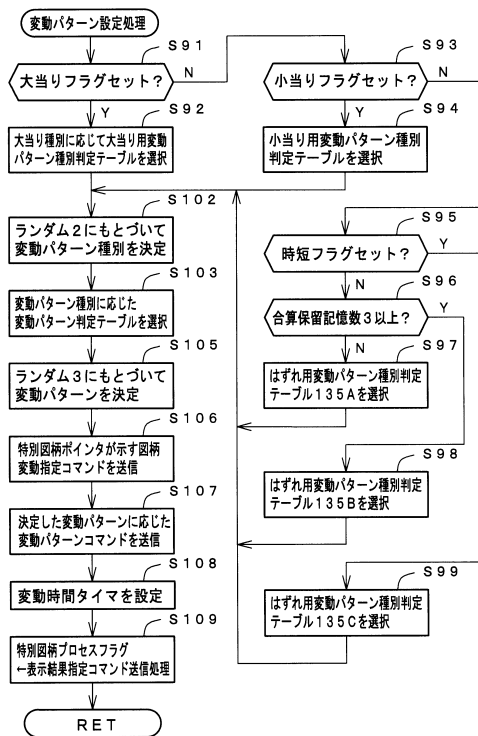
【図 25】



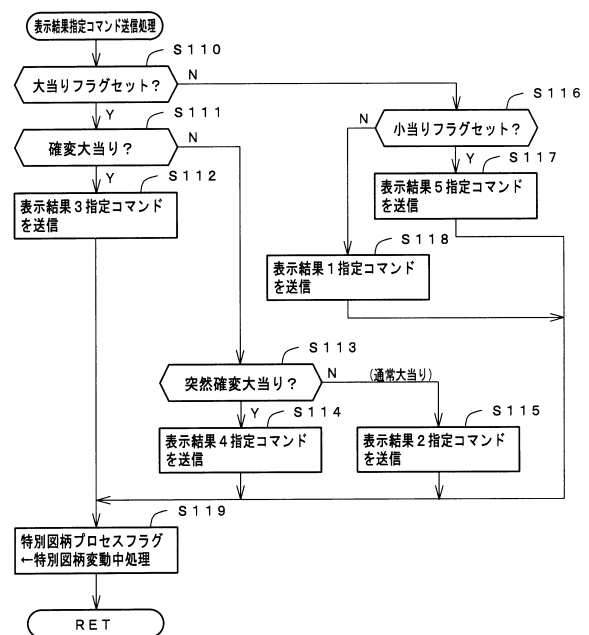
【図 26】



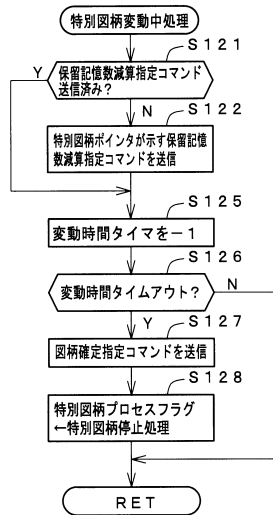
【図 27】



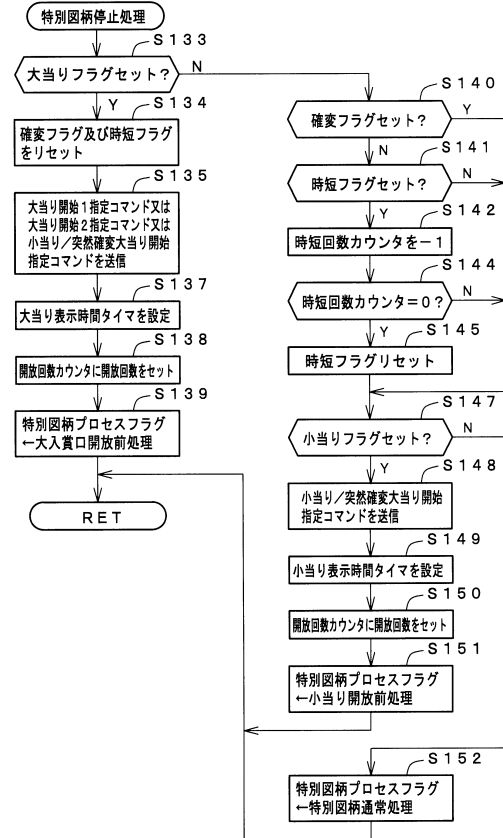
【図 28】



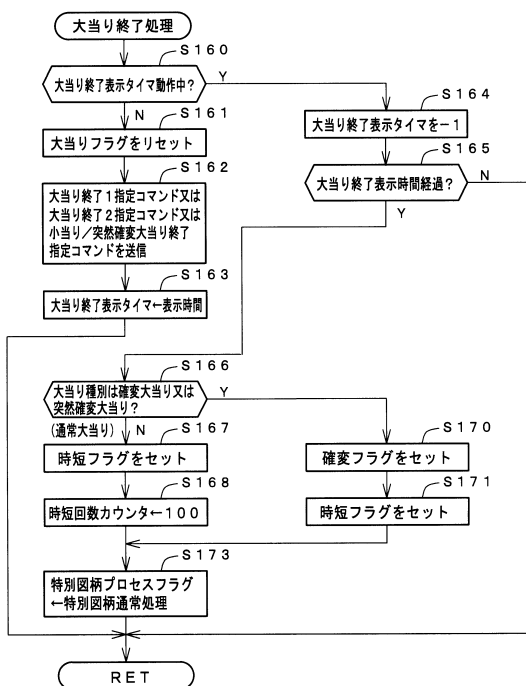
【図 29】



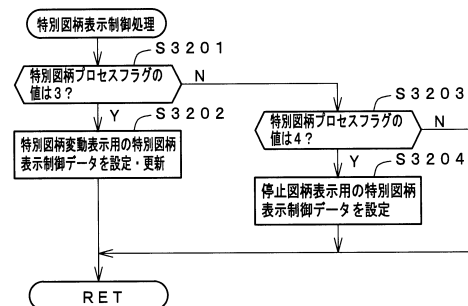
【図 30】



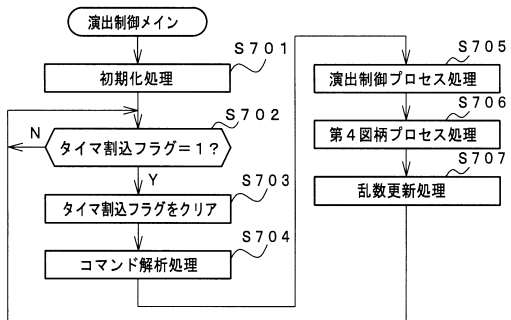
【図 31】



【図 32】

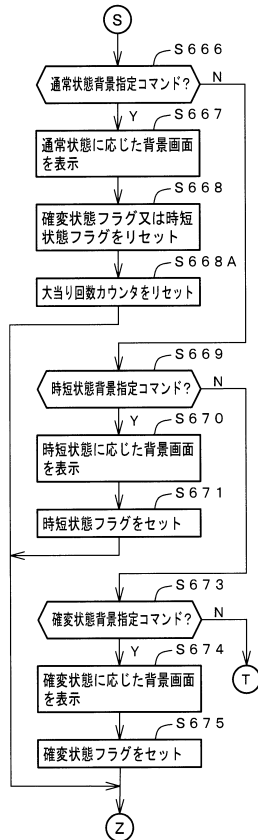


【図 33】

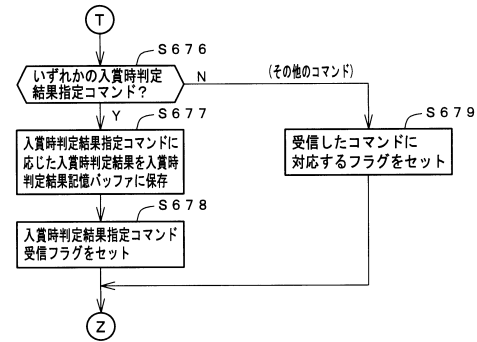




【図 38】



【図 39】

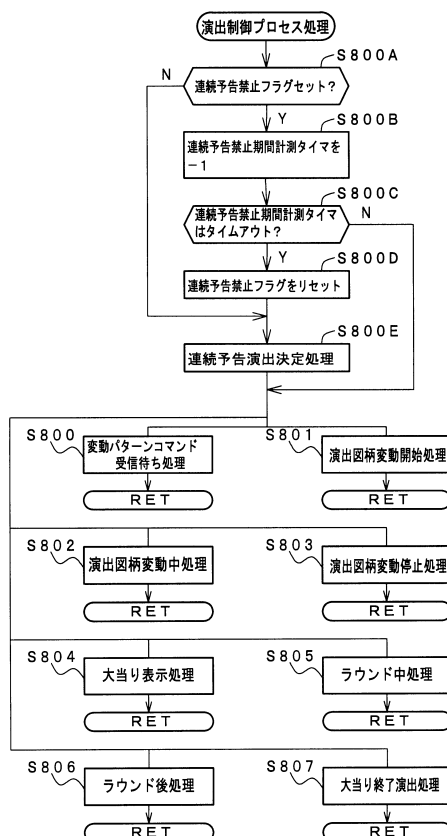


【図 40】

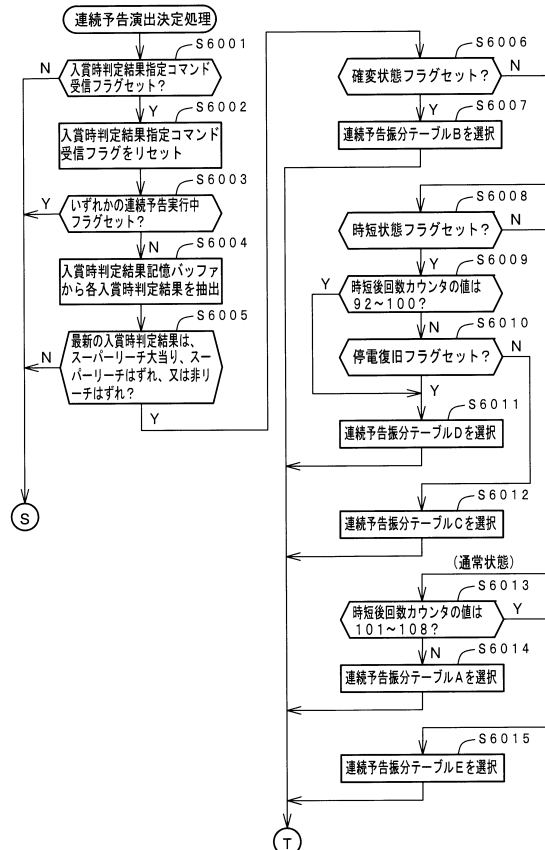
|                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| 第1入賞時判定結果記憶バッファ | 第1入賞時判定結果#1に応じた保存領域 |
|                 | 第1入賞時判定結果#2に応じた保存領域 |
|                 | 第1入賞時判定結果#3に応じた保存領域 |
|                 | 第1入賞時判定結果#4に応じた保存領域 |

|                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| 第2入賞時判定結果記憶バッファ | 第2入賞時判定結果#1に応じた保存領域 |
|                 | 第2入賞時判定結果#2に応じた保存領域 |
|                 | 第2入賞時判定結果#3に応じた保存領域 |
|                 | 第2入賞時判定結果#4に応じた保存領域 |

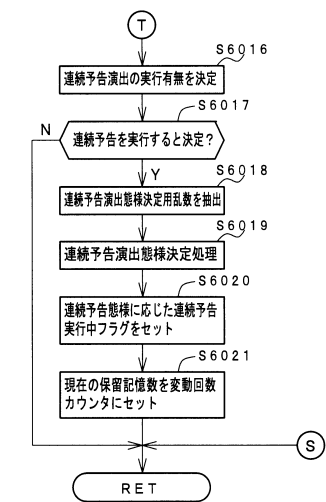
【図 41】



【図 42】



【図 4 3】



【図 4 4】

(A) 連続予告決定用テーブル (保留記憶数 4 用)

| 入賞時判定結果    | 連続予告演出 |        |
|------------|--------|--------|
|            | 実行する   | 実行しない  |
| スーパーリーチ大当り | 1~80   | 81~100 |
| スーパーリーチはずれ | 1~60   | 61~100 |
| 非リーチはずれ    | 1~30   | 31~100 |

(B) 連続予告決定用テーブル (保留記憶数 3 用)

| 入賞時判定結果    | 連続予告演出 |        |
|------------|--------|--------|
|            | 実行する   | 実行しない  |
| スーパーリーチ大当り | 1~70   | 71~100 |
| スーパーリーチはずれ | 1~50   | 51~100 |
| 非リーチはずれ    | 1~20   | 21~100 |

(C) 連続予告決定用テーブル (保留記憶数 2 用)

| 入賞時判定結果    | 連続予告演出 |        |
|------------|--------|--------|
|            | 実行する   | 実行しない  |
| スーパーリーチ大当り | 1~50   | 51~100 |
| スーパーリーチはずれ | 1~30   | 31~100 |
| 非リーチはずれ    | 1~10   | 11~100 |

(D) 連続予告決定用テーブル (確変・時短用)

| 入賞時判定結果    | 連続予告演出 |        |
|------------|--------|--------|
|            | 実行する   | 実行しない  |
| スーパーリーチ大当り | 1~50   | 51~100 |
| スーパーリーチはずれ | 1~30   | 31~100 |
| 非リーチはずれ    | 1~10   | 11~100 |

【図 4 5】

(A) 連続予告振分テーブル A (通常状態時)

| 連続予告態様        | 第 1 特別図柄 |            |            | 第 2 特別図柄 |            |            |
|---------------|----------|------------|------------|----------|------------|------------|
|               | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 図柄変動時の変動形態の変化 | ○        | ○          | ○          | ×        | ×          | ×          |
| モード移行         | ○        | ○          | ○          | ×        | ×          | ×          |
| カウントダウン       | ×        | ○          | ○          | ×        | ×          | ×          |
| 保留球変化         | ×        | ○          | ○          | ×        | ×          | ×          |

(B) 連続予告振分テーブル B (確変状態時)

| 連続予告態様        | 第 1 特別図柄 |            |            | 第 2 特別図柄 |            |            |
|---------------|----------|------------|------------|----------|------------|------------|
|               | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 図柄変動時の変動形態の変化 | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |
| モード移行         | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| カウントダウン       | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |
| 保留球変化         | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |

(C) 連続予告振分テーブル C (時短移行後 1 回目~91 回目まで)

| 連続予告態様        | 第 1 特別図柄 |            |            | 第 2 特別図柄 |            |            |
|---------------|----------|------------|------------|----------|------------|------------|
|               | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 図柄変動時の変動形態の変化 | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |
| モード移行         | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| カウントダウン       | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |
| 保留球変化         | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |

【図 4 6】

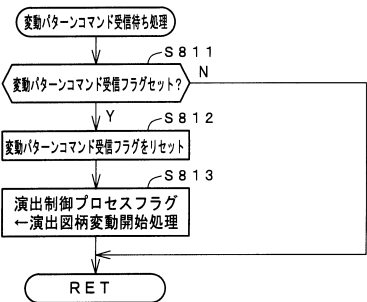
(D) 連続予告振分テーブル D (時短移行後 92 回目~100 回目まで)

| 連続予告態様        | 第 1 特別図柄 |            |            | 第 2 特別図柄 |            |            |
|---------------|----------|------------|------------|----------|------------|------------|
|               | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 図柄変動時の変動形態の変化 | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| モード移行         | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| カウントダウン       | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| 保留球変化         | ×        | ×          | ×          | ×        | ○          | ○          |

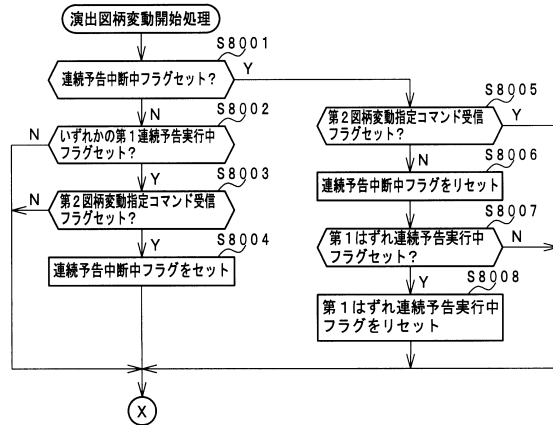
(E) 連続予告振分テーブル E (時短移行後 101 回目~108 回目まで)

| 連続予告態様        | 第 1 特別図柄 |            |            | 第 2 特別図柄 |            |            |
|---------------|----------|------------|------------|----------|------------|------------|
|               | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り | 非リーチはずれ  | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 図柄変動時の変動形態の変化 | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| モード移行         | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| カウントダウン       | ×        | ×          | ×          | ×        | ×          | ×          |
| 保留球変化         | ×        | ○          | ○          | ×        | ×          | ×          |

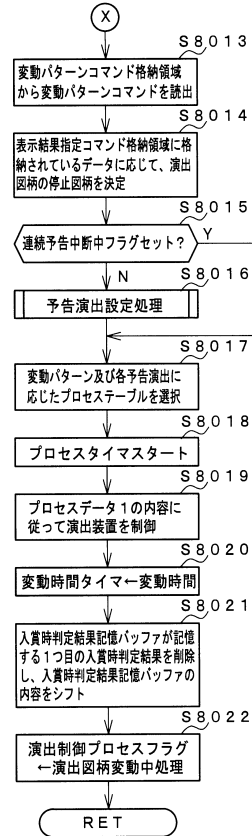
【図 4 7】



【図 48】



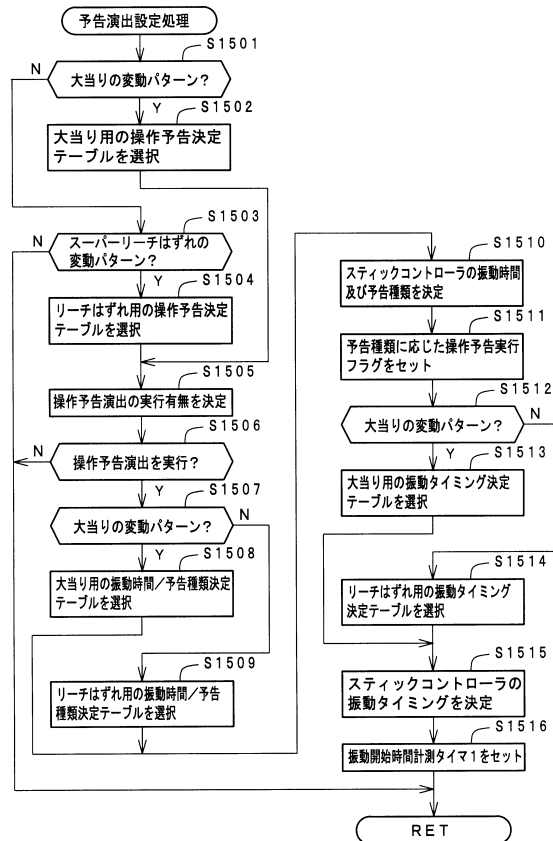
【図 49】



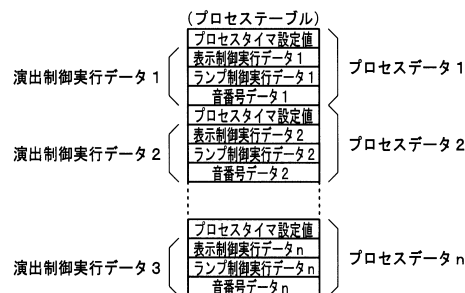
【図 50】

| 表示結果指定コマンド       | 停止図柄組合せの種類 | 左右停止図柄 |
|------------------|------------|--------|
| はずれ指定<br>(リーチなし) | はずれ図柄      | 左右不一致  |
| はずれ指定<br>(リーチあり) |            | 左右のみ一致 |
| 通常大当り            | 通常大当り図柄    | 偶数の揃い  |
| 確変大当り            | 確変大当り図柄    | 奇数の揃い  |

【図 52】



【図 51】



【図 5 3】

| (A) 操作予告決定テーブル (大当り用) |         |  |
|-----------------------|---------|--|
| 操作予告演出の実行有無           | 判定値の割振数 |  |
| 実行する                  | 8 0     |  |
| 実行しない                 | 2 0     |  |

| (B) 操作予告決定テーブル (リーチはずれ用) |         |  |
|--------------------------|---------|--|
| 操作予告演出の実行有無              | 判定値の割振数 |  |
| 実行する                     | 3 0     |  |
| 実行しない                    | 7 0     |  |

【図 5 5】

| (A) 振動タイミング決定テーブル (大当り用) |         |  |
|--------------------------|---------|--|
| 振動タイミング                  | 判定値の割振数 |  |
| 変動開始後 5 秒                | 8 0     |  |
| 変動開始後 2 秒                | 2 0     |  |

| (B) 振動タイミング決定テーブル (リーチはずれ用) |         |  |
|-----------------------------|---------|--|
| 振動タイミング                     | 判定値の割振数 |  |
| 変動開始後 5 秒                   | 3 0     |  |
| 変動開始後 2 秒                   | 7 0     |  |

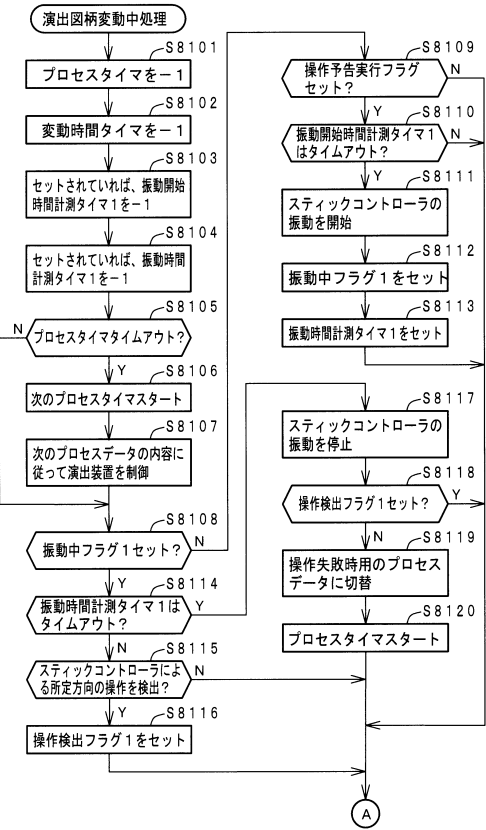
【図 5 4】

| (A) 振動時間／予告種類決定テーブル (大当り用) |        |         |
|----------------------------|--------|---------|
| 振動時間                       | 操作予告種類 | 判定値の割振数 |
| 5 秒                        | 予告 A   | 5 0     |
| 3 秒                        | 予告 B   | 3 0     |
| 1 秒                        | 予告 C   | 2 0     |

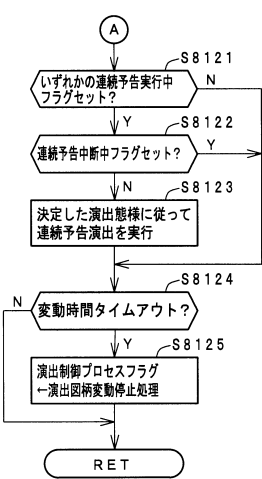
  

| (B) 振動時間／予告種類決定テーブル (リーチはずれ用) |        |         |
|-------------------------------|--------|---------|
| 振動時間                          | 操作予告種類 | 判定値の割振数 |
| 5 秒                           | 予告 A   | 1 0     |
| 3 秒                           | 予告 B   | 3 0     |
| 1 秒                           | 予告 C   | 6 0     |

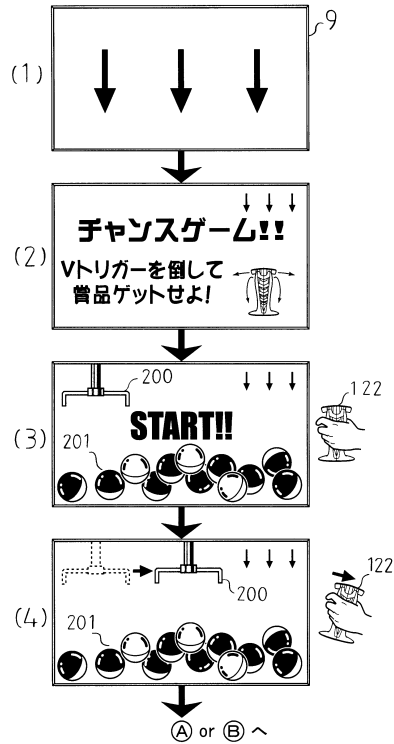
【図 5 6】



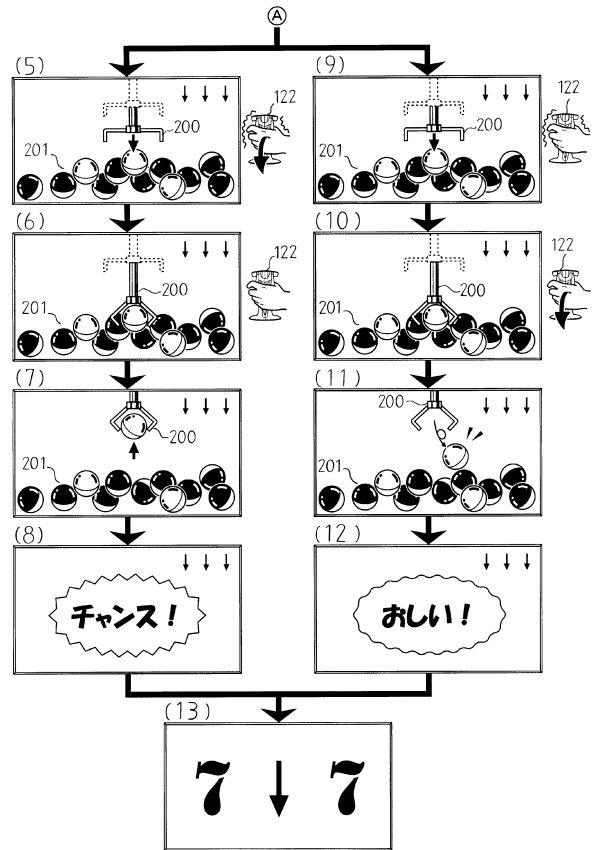
【図 5 7】



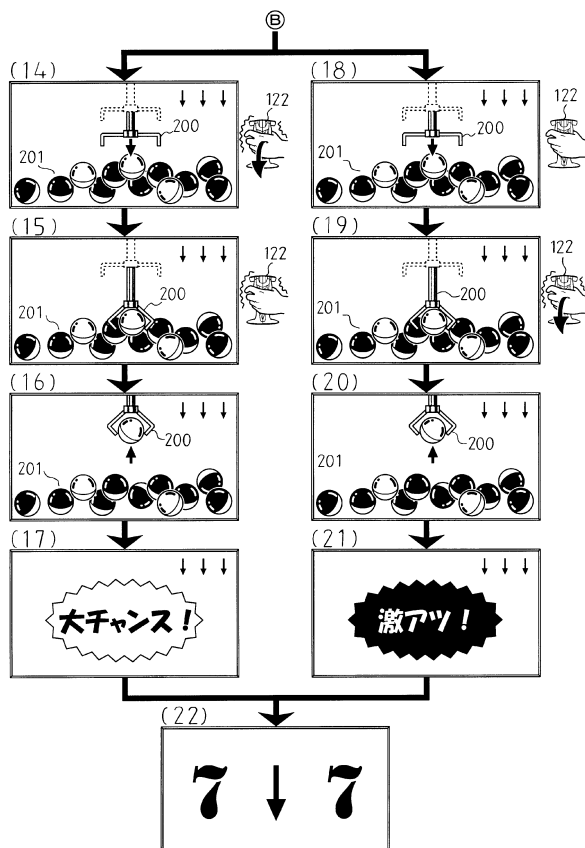
【図 58】



【図 59】



【図 60】



【図 61】

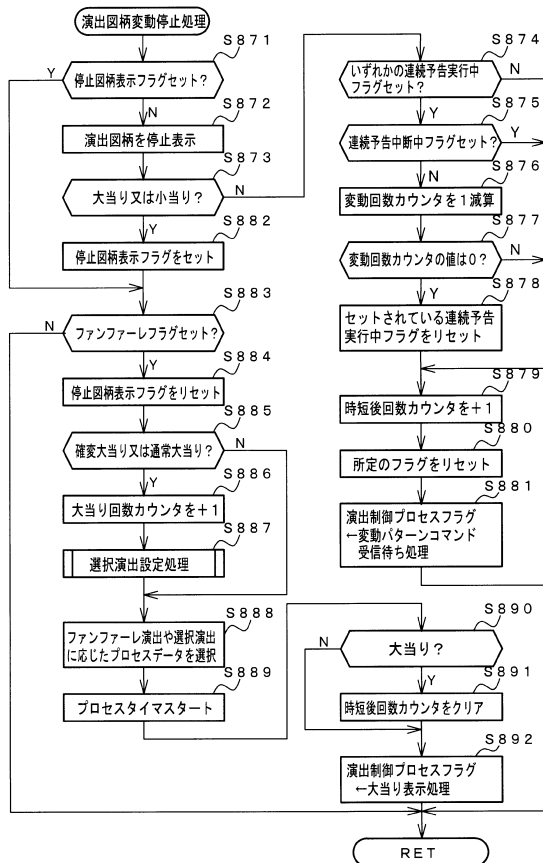
(A) 変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

| 連続予告の取り扱い        |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| 連続予告理由           | 第2特別図柄がスーパリーチ大当り                |
| 第1特別図柄がスーパリーチはすれ | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |
| 第2特別図柄がスーパリーチはすれ | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |
| 第2特別図柄がスーパリーチ大当り | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |

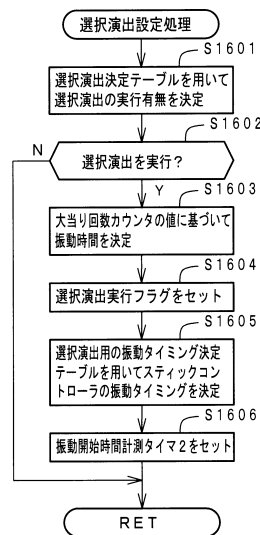
(B) カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

| 連続予告の取り扱い        |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| 連続予告理由           | 第2特別図柄がスーパリーチ大当り                |
| 第1特別図柄がスーパリーチはすれ | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |
| 第2特別図柄がスーパリーチはすれ | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |
| 第2特別図柄がスーパリーチ大当り | 第2特別図柄の変動で予告終了 (第2特別図柄の変動は予告なし) |

【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

| 選択演出の実行有無 | 判定値の割振数 |
|-----------|---------|
| 実行する      | 50      |
| 実行しない     | 50      |

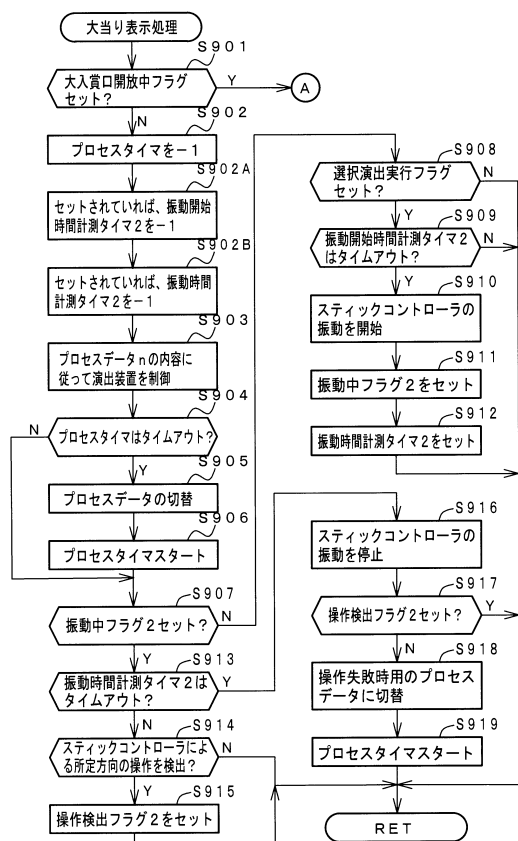
【図 6 5】

| 大当り回数 | 振動時間 |
|-------|------|
| 3回以上  | 5秒   |
| 2回    | 3秒   |
| 1回    | 1秒   |

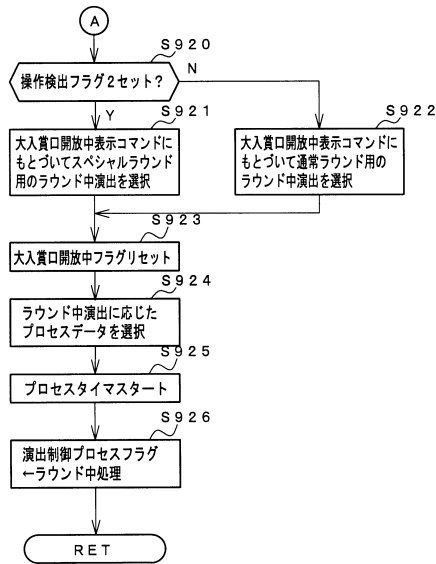
【图 6-6】

| 振動タイミング   | 判定値の割振数 |
|-----------|---------|
| 変動開始後 5 秒 | 5 0     |
| 変動開始後 2 秒 | 5 0     |

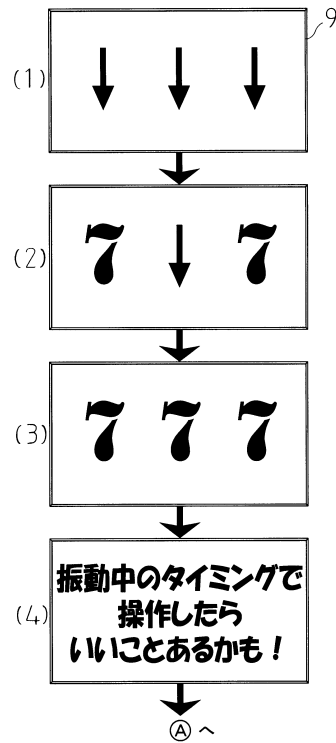
【图 6 7】



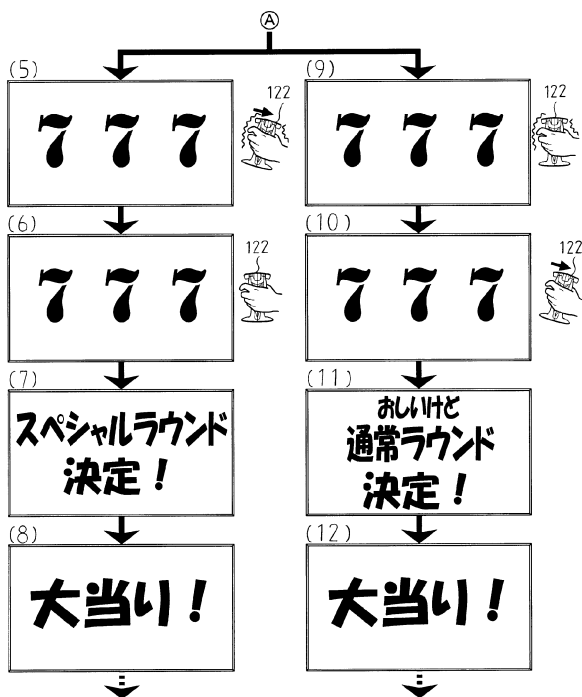
【図 68】



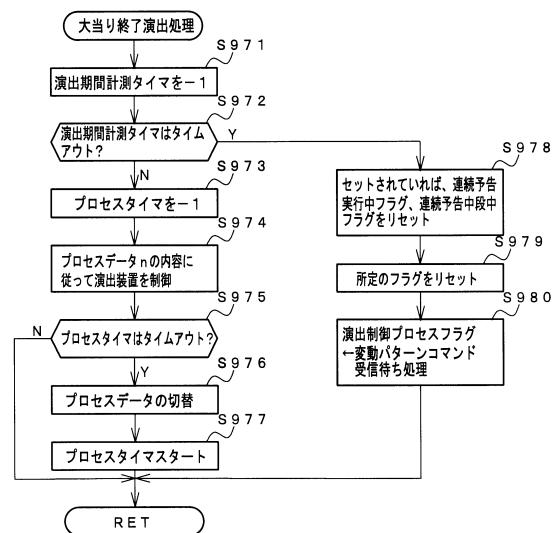
【図 69】



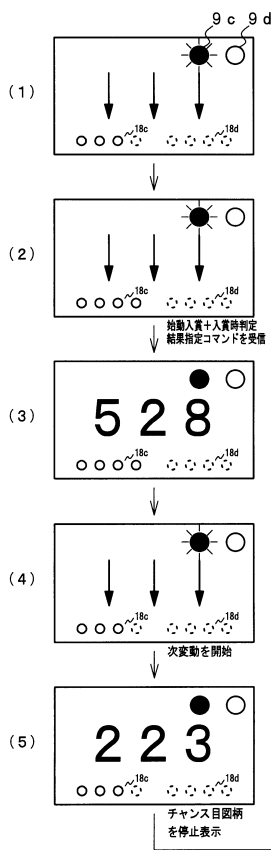
【図 70】



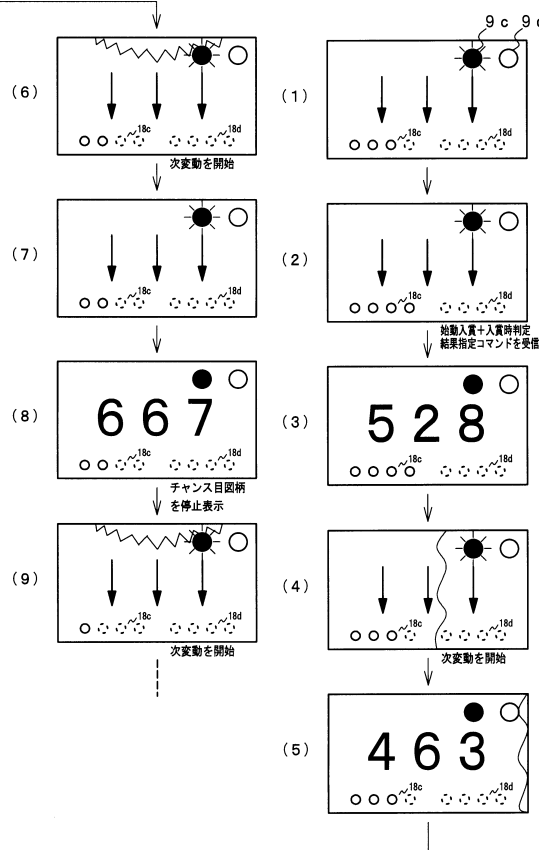
【図 71】



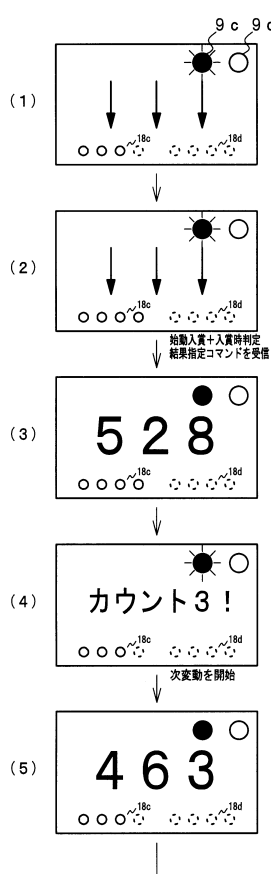
【図 7 2】



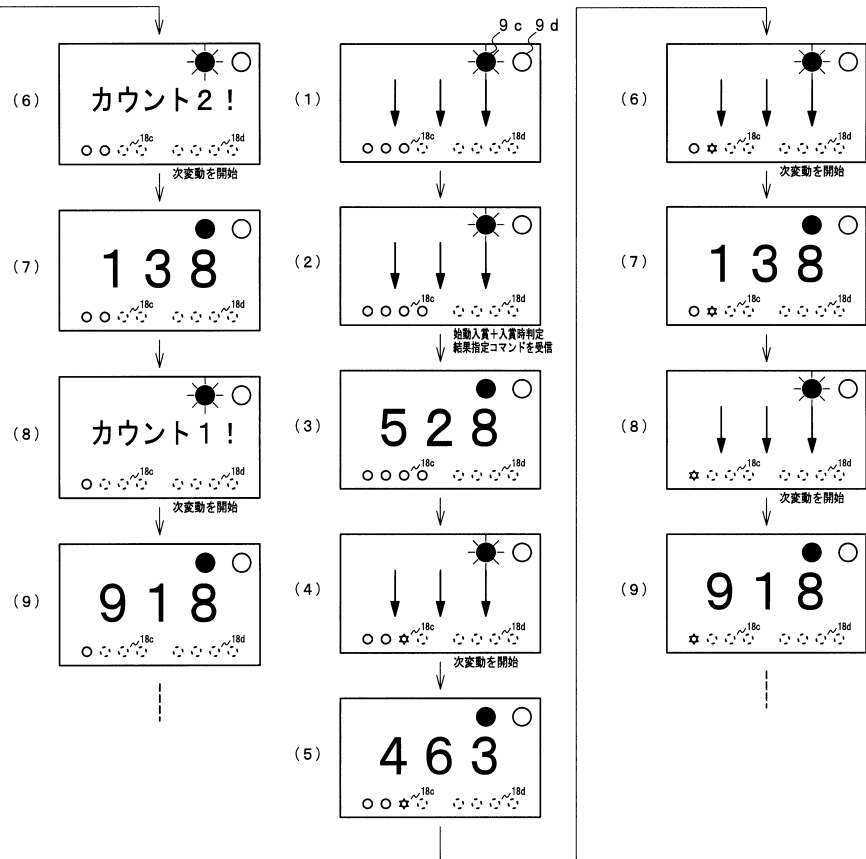
【図 7 3】



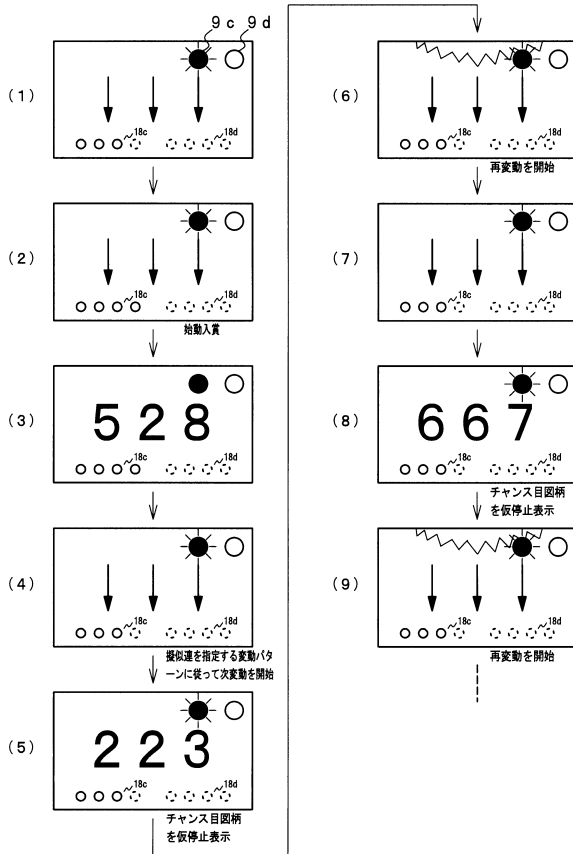
【図 7 4】



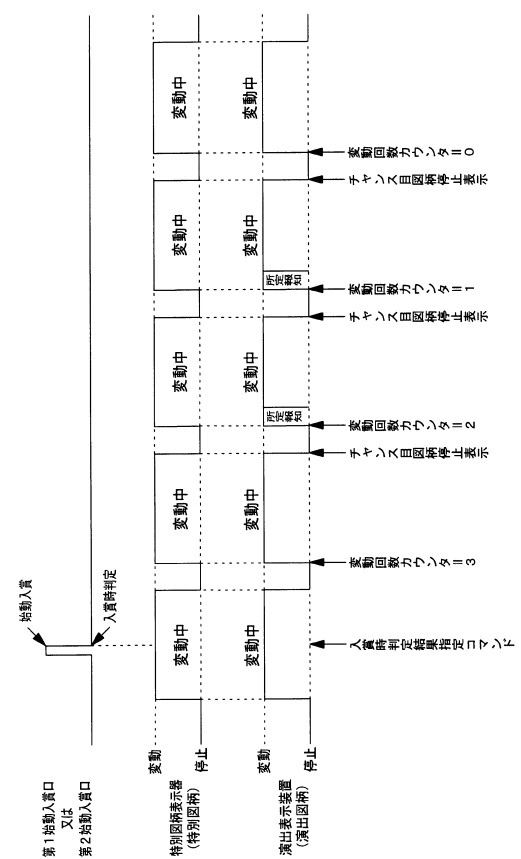
【図 7 5】



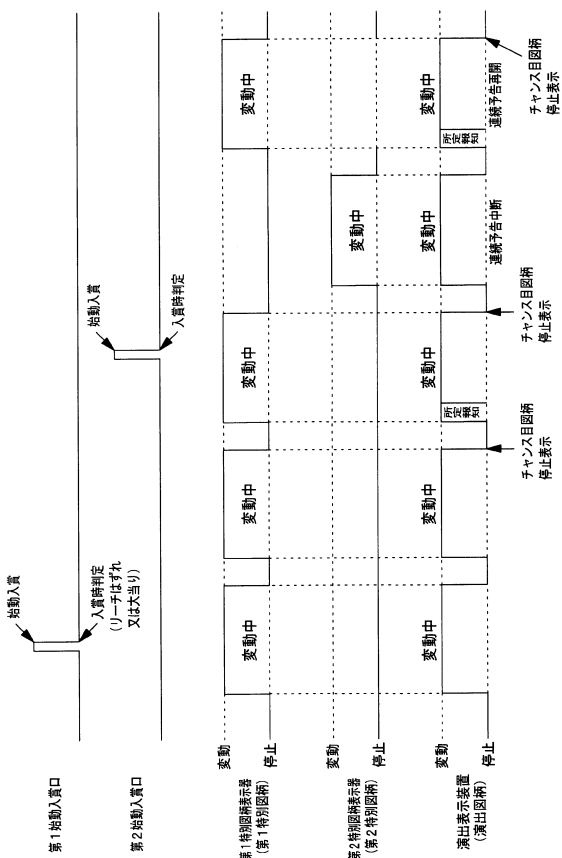
【図 7 6】



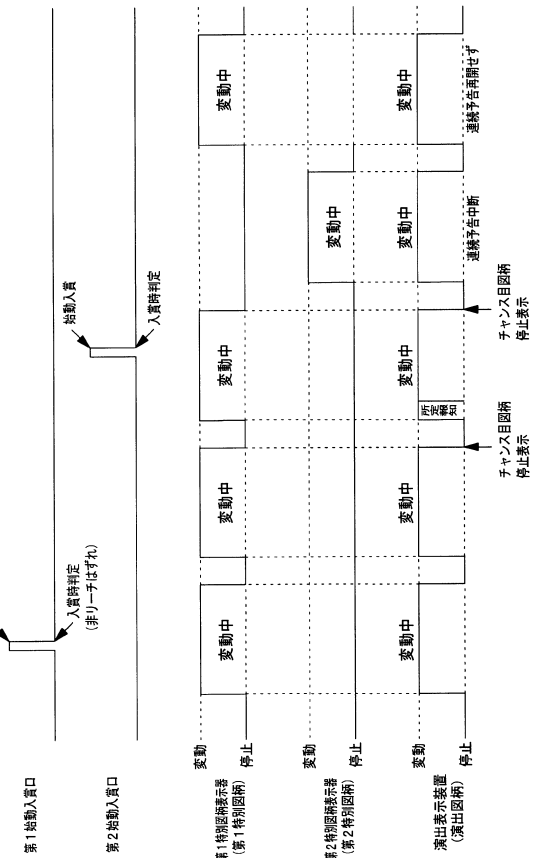
【图 7 7】



【图 7 8】

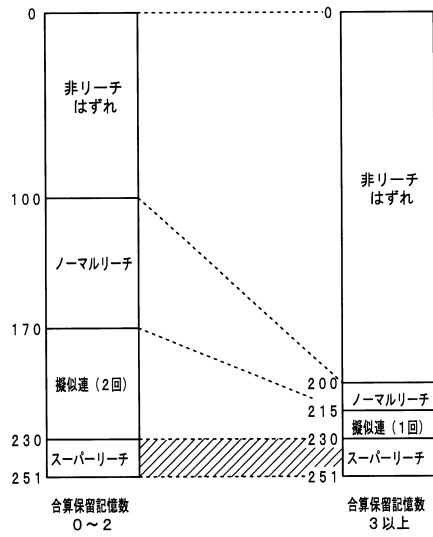


【図 7 9】

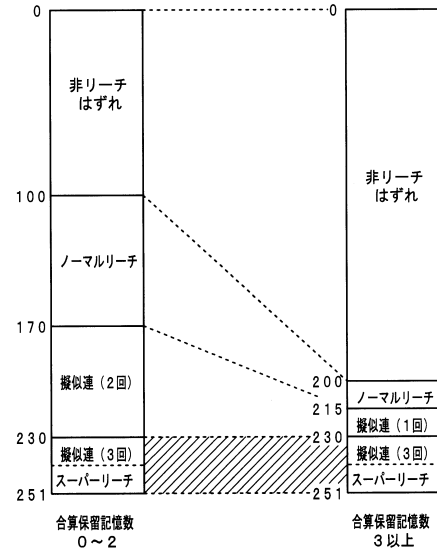




【図 8 4】

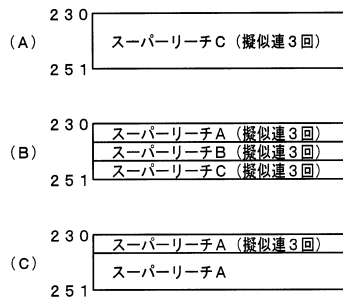


【図 8 5】



【図 8 6】

(変形例)



---

フロントページの続き

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 青木 洋平

審判官 樋口 宗彦

(56)参考文献 特開2015-107383 (JP, A)

特許第4383491 (JP, B1)

特開2004-344526 (JP, A)

特開2001-340606 (JP, A)

特開2005-245982 (JP, A)

特開2008-110151 (JP, A)

POKKA吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver. , パチンコ攻略マガジン2008年  
8月10日号, 株式会社双葉社, 2008年 8月10日, p. 48、p. 137

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02