

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6166229号
(P6166229)

(45) 発行日 平成29年7月19日(2017.7.19)

(24) 登録日 平成29年6月30日(2017.6.30)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 93 頁)

(21) 出願番号 特願2014-145066 (P2014-145066)
 (22) 出願日 平成26年7月15日 (2014.7.15)
 (65) 公開番号 特開2016-19661 (P2016-19661A)
 (43) 公開日 平成28年2月4日 (2016.2.4)
 審査請求日 平成28年2月1日 (2016.2.1)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 满
 (74) 代理人 100148633
 弁理士 桜田 圭
 (74) 代理人 100134599
 弁理士 杉本 和之
 (74) 代理人 100166442
 弁理士 鈴木 洋雅
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、有利条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する遊技機であつて、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して所定の表示態様で保留表示を表示する保留表示手段と、

第1の判定および第2の判定を行う事前判定手段と、
 前記事前判定手段の判定前に、前記第1の判定および前記第2の判定を行う先読み判定手段と、

前記先読み判定手段による判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を、判定対象となった保留記憶情報に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様に変化させて表示することにより予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、

保留記憶情報に対応する保留表示を前記通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示することにより前記有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり、

前記通常態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときと、

前記通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の前記特別態様のいずれかに変化させ、

前記示唆演出実行手段は、前記保留表示手段によって表示されている保留表示のうちに前記通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示があるか否かに応じて、異なる割合で示唆演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記示唆演出の実行を制限する制限手段をさらに備える、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。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

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に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表示結果が導出表示された場合に、「大当たり（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。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。

30

【0005】

そのような遊技機において、始動入賞口（始動領域）に遊技球が入賞したことにもとづく可変表示を開始する前に、乱数値を用いて表示結果が特定表示結果となるか否かを判定し、判定結果にもとづいて予告演出を実行するように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、始動領域を遊技球が通過したときに数値データを記憶するとともに保留表示として表示し、所定の場合に、遊技者の操作に応じて表示されている保留表示のいずれかを選択し、選択された保留表示（数値データ）にもとづく可変表示が特定遊技状態に制御されるとの決定がなされているか否かを、保留表示の表示態様を変化させることで示す演出を行うことが記載されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

50

【特許文献1】特開2011-104216号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、表示態様が変化するか否かにしか関心が寄せられず、十分に遊技興味を高めることができない。

【0008】

そこで、本発明は、保留表示の表示態様を変化させる予告演出の興味を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

【0009】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示 (例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示) を行い、有利条件が成立したことにもとづいて有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御する遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段 (例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ) と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して所定の表示態様で保留表示を表示する保留表示手段 (例えば、合算保留記憶表示部18c) と、

前記開始条件が成立したときに、第1の判定および第2の判定を行う事前判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS61, S62, S73を実行する部分) と、

20

前記事前判定手段の判定前に、前記第1の判定および前記第2の判定を行う先読み判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1217, S1228を実行する部分) と、

前記先読み判定手段による判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を、判定対象となった保留記憶情報に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様 (例えば、特殊態様や第1特別態様、第2特別態様) に変化させて表示することにより予告する予告演出 (例えば、先読み演出) を実行する予告演出実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が先読み演出決定処理 (ステップS671) の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分) と、

30

保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が先読み演出決定処理 (ステップS671, S67110) の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分) と、を備え、

前記予告演出実行手段は、

保留記憶情報に対応する保留表示を前記通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様 (第1特別態様または第2特別態様 (本例の特殊態様も含む)) のいずれかに変化させて表示することにより前記有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり、

40

前記通常態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときと、前記通常態様とは異なる表示態様 (特殊態様 (本例の第1特別態様も含む)) で表示されている保留表示を前記特別態様 (第1特別態様または第2特別態様) に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の前記特別態様のいずれかに変化させ (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、最終表示態様にもとづいて、先読み演出パターンを決定する先読み演出決定処理 (ステップS671, S67106, S67107) を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分。図34参照)、

前記示唆演出実行手段は、前記保留表示手段によって表示されている保留表示のうちに前記通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示があるか否かに応じて、異な

50

る割合で示唆演出を実行する、

ことを特徴とする。

【0010】

このような構成によれば、予告演出が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、予告演出の興趣を高めることができる。

【0011】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記示唆演出の実行を制限する制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、示唆演出制限フラグをセットする部分(ステップS1806b))をさらに備える、

10

ようにもよい。

【0012】

このような構成によれば、示唆演出による遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0013】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記事前判定手段は、前記第1の判定において前記特定表示結果が導出表示されると判定した場合、前記第2の判定を規制する(例えば、ステップS61にて大当たりと判定した場合にステップS62をスキップする部分)、

ようにもよい。

【0014】

このような構成によれば、判定処理における処理負担を軽減することができる。

20

【0015】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記特別態様は、前記通常態様とは異なる複数段階の表示態様(例えば、特殊態様や第1特別態様、第2特別態様)とを含み、

前記予告演出実行手段は、前記保留表示手段によって表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、該保留表示を高い割合で現段階よりも高い段階の表示態様に変化させて表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第3先読み演出パターン(通常態様から特別態様に変化する)よりも第2先読み演出パターン(通常態様から特殊態様、特殊態様から特別態様に変化する)に決定されやすい先読み演出パターン決定テーブルを用いて先読み演出パターンを決定するとともに、保留表示変化中フラグがセットされているか否かにもとづいて、判定値が異なる割合で設定された先読み演出実行決定テーブルと、先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルとを選択して用いて、先読み演出の実行の有無と実行する場合の変化タイミングとを決定する先読み演出決定処理(ステップS671, S67104, S67107, S67108)を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分。図33～図38参照)、

30

ようにもよい。

【0016】

このような構成によれば、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高いため、予告演出の興趣を高めることができる。

40

【0017】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

保留表示の表示態様は、前記通常態様に比べて前記特別態様に変化しやすい特殊態様を含み、

前記予告演出実行手段は、前記通常態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときと、前記特殊態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、最終表示態様にもとづいて、

50

先読み演出パターンを決定する先読み演出決定処理（ステップ S 671, S 67106, S 67107）を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップ S 1813, S 1845 を実行する部分。図 34 参照）、

ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができ、予告演出の興奮を高めることができる。

【0019】

（6）上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出（例えば、第1演出態様または第2演出態様の示唆演出）を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段によって所定の期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様の示唆演出）が実行された場合、該所定の期待度よりも低い期待度の示唆演出（第2演出態様の示唆演出よりも期待度が低い第1演出態様の示唆演出）が実行されることを所定期間制限する示唆演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、示唆演出制限フラグをセットする部分（ステップ S 1806b）と、示唆演出制限フラグの状態にもとづいて示唆演出態様を決定する部分（ステップ S 1806）。図 51 参照）をさらに備える。

ようにしてもよい。

【0020】

このような構成によれば、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図5】2 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】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。

【図9】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】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13】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図14】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図15】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図16】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図18】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図19】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図20】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図23】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図24】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図25】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図26】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図27】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28】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図29】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図30】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図31】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32】先読み演出決定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図33】先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。
- 【図34】最終表示態様決定テーブル及び先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図35】第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図36】第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図37】第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図38】第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図39】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図40】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図41】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。 20
- 【図42】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図43】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図44】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図45】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図46】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図47】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図48】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図49】先読み演出の具体例を示す説明図である。
- 【図50】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図51】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。 30
- 【発明を実施するための形態】
- 【0022】
- 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。
- 【0023】
- パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（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
- 【0024】
- 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。
- 【0025】 50

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄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ともよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れててもよい。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

【0026】

遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示手段）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示手段）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。20

【0027】

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

【0028】

以下、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器と総称することがある。30

【0029】

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

【0030】

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 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、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、大当た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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。40

【0031】

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

【0032】

50

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

第1特別図柄表示器8aの下部には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器（例えば、LED）からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（ステップS22）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【0037】

第2特別図柄表示器8bの下部には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器（例えば、LED）からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（ステップS22）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【0038】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とに対応する保留表示が第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示される。なお、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示されるようにしてもよい（例えば、第1保留

10

20

30

40

50

記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示されるようにしてもよい)。また、合算保留記憶表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0039】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ(全く同じでもよい。)であって、可変表示の期間がほぼ同じ(全く同じでもよい。)であることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

10

【0040】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、第1特別可変入賞球装置20aが設けられている。第1特別可変入賞球装置20aは開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、および第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当たり遊技状態)においてソレノイド21aによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第1大入賞口が開放状態になる。第1大入賞口に入賞した遊技球は第1カウントスイッチ23aで検出される。

20

【0041】

また、図1に示すように、第1特別可変入賞球装置20aの下方には、第2特別可変入賞球装置20bが設けられている。第2特別可変入賞球装置20bは開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、および第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当たり遊技状態)においてソレノイド21bによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第2大入賞口が開放状態になる。第2大入賞口に入賞した遊技球は第2カウントスイッチ23bで検出される。

30

【0042】

以下、第1特別可変入賞球装置20aと第2特別可変入賞球装置20bとを特別可変入賞球装置と総称することがあり、第1大入賞口と第2大入賞口とを大入賞口と総称することがある。

【0043】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、および第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当たり遊技状態)において、第1大入賞口と第2大入賞口とが交互に開放状態になるように制御される。例えば、特定遊技状態において大入賞口を15回(15ラウンド)開放するときには、第1ラウンドとして、第1大入賞口が開放状態に制御され、入賞数が所定個に達すると(または所定の開放時間(例えば29秒)が経過すると)第1大入賞口が閉状態に制御されるとともに、第2ラウンドとして、第2大入賞口が開放状態に制御される。

40

【0044】

例えば、大入賞口(例えば、第1大入賞口)が1つだけ設けられ、特定遊技状態(大当たり遊技状態)においてその大入賞口が所定回数開放状態に制御される構成であれば、大入賞口に向かう遊技球は、大入賞口に達したときにラウンドが終了して大入賞口が閉状態に制御されると、そのままアウト口26に取り込まれることになる。これに対して、図1に示すように、2つの大入賞口が上下に位置するように設けられ、特定遊技状態(大当たり遊技状態)において交互に開放状態に制御される構成であれば、第1大入賞口に向かう遊技

50

球は、第1大入賞口に達したときに第1ラウンドが終了して第1大入賞口が閉状態に制御されても、直下に設けられた第2大入賞口が第2ラウンドとして開放状態に制御されるため、第2大入賞口に入賞する可能性がある。このように構成することで、特定遊技状態(大当たり遊技状態)のラウンド間に大入賞口に入賞せずアウトロ26に取り込まれる遊技球の数を少なくすることができる。なお、この実施の形態では、第2特別可変入賞球装置20bは、第1特別可変入賞球装置20aの直下に設けられているが、これに限らず、第1特別可変入賞球装置20aに向かう遊技球が、第1特別可変入賞球装置20aが閉状態になったときに入賞しやすい位置に設けられていればよく、例えば、第1特別可変入賞球装置20a周辺の釘配列によって遊技球が導かれやすい位置に設けられていてもよい。

【0045】

10

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

【0046】

20

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ(点灯時に図柄が視認可能になる)が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当たり図柄)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当た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つの表示器(例えば、LED)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は点灯する表示器を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、点灯する表示器を1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当た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の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる(つまり、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、この実施の形態では、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)においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【0047】

30

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た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(当たり図柄)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た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たり図柄であったり、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。

【0048】

40

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

50

短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当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。

【0049】

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、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0050】

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。

10

【0051】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウトロ 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 R, 27 L が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c が設けられている。また、左枠 LED 28 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 LED 51 が設けられ、右枠 LED 28 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 52 が設けられている。天枠 LED 28 a、左枠 LED 28 b および右枠 LED 28 c および装飾用 LED 25 は、パチンコ遊技機 1 に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種 LED の他にも演出のための LED やランプが設置されている。

20

【0052】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 a 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 8 a 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。

30

【0053】

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

40

【0054】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板

50

31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ(遊技制御手段に相当)560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御(遊技進行制御)用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数(ハードウェア回路が発生する乱数)を発生する乱数回路503が内蔵されている。10

【0055】

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

【0056】

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み出(抽出)時であることもとづいて、読み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。20

【0057】

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。30

【0058】

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。

【0059】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路503から数値データをランダムRとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムRにもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。40

【0060】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM55

の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタの値など）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0061】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ560等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

10

【0062】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、DC30VやDC5Vなど）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号（図示せず）が入力される。

20

【0063】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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、第1大入賞口を形成する第1特別可変入賞球装置20aを開閉するソレノイド21aおよび第2大入賞口を形成する第2特別可変入賞球装置20bを開閉するソレノイド21b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。さらに、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。

30

【0064】

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との表示制御を行う。

40

【0065】

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

50

板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 6 6 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 0 1 および R A M を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、 R A M は外付けであってもよい。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、内蔵または外付けの R O M (図示せず) に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号 (演出制御 I N T 信号) に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、 V D P (ビデオディスプレイプロセッサ) 1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

10

【 0 0 6 7 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M は、その一部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M 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、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M の一部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態を示すデータ (後述する、確変状態フラグや時短状態フラグ) は、バックアップ R A M に保存される。ただし、この実施の形態では、後述する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の値は、バックアップ R A M には保存されない。

20

【 0 0 6 8 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共に動作して演出表示装置 9 の表示制御を行う V D P 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。 V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに V R A M をマッピングする。 V R A M は、 V D P によって生成された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、 V D P 1 0 9 は、 V R A M 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

20

【 0 0 6 9 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M (図示せず) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等 (演出図柄を含む) をあらかじめ格納しておいたためのものである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P 1 0 9 に出力する。 V D P 1 0 9 は、演出制御用 C P U 1 0 1 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

30

【 0 0 7 0 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 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ある。

40

【 0 0 7 1 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 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 7 4 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I / O ポート部 5 7 の一部で

50

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。

【0072】

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。

【0073】

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、駆動信号を天枠 LED28a、左枠 LED28b、右枠 LED28c などの枠側に設けられている各 LED に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED25 に駆動信号を供給する。なお、LED 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板 35 に搭載される。

【0074】

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增幅回路 705 に出力する。增幅回路 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 27R, 27L 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。

【0075】

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

【0076】

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カ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（エレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが output 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。

【0077】

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。

【0078】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ

10

20

30

40

50

R A M領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0079】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、C P U 5 6は、バックアップR A M領域のデータチェックを行う(ステップS 8)。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS 8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップR A M領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップR A M領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0080】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(ステップS 4 1～S 4 3の処理)を行う。具体的には、R O M 5 4に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS 4 1)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(R A M 5 5内の領域)に設定する(ステップS 4 2)。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1およびS 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど)、出力ポートの出力状態が保存されている領域(出力ポートバッファ)、未払賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0081】

また、C P U 5 6は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する(ステップS 4 3)。そして、ステップS 1 3 aに移行する。なお、この実施の形態では、C P U 5 6は、ステップS 4 3の処理において、バックアップR A Mに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板8 0に対して送信する。

【0082】

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R A M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。

【0083】

初期化処理では、C P U 5 6は、まず、R A Mクリア処理を行う(ステップS 1 0)。なお、R A Mクリア処理によって、所定のデータ(例えば、普通図柄当た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、R A M 5 5の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば、普通図柄当た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、R O M 5 4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S 1 1)、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S 1 2)。

【0084】

ステップS 1 1およびS 1 2の処理によって、例えば、普通図柄当た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。

【0085】

10

20

30

40

50

また、C P U 5 6 は、サブ基板（主基板3 1 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5 6 0 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S 1 3）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 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。

【0 0 8 6】

また、C P U 5 6 は、電源投入時における第1大入賞口および第2大入賞口の異常を検出し、大入賞口異常を報知するための電源投入時大入賞口異常報知処理を実行する（ステップS 1 3 a）。 10

【0 0 8 7】

なお、「大入賞口異常」とは、第1大入賞口または第2大入賞口に遊技球が異常入賞したこと（具体的には、第1大入賞口または第2大入賞口が開放状態に制御されていないときに、第1カウントスイッチ2 3 a または第2カウントスイッチ2 3 b によって遊技球が検出されたこと）である。この実施の形態では、既に説明したように、大当たり遊技状態において、第1大入賞口と第2大入賞口とが交互に開放状態に制御されるように構成されている。そのため、この実施の形態では、大当たり遊技状態ではないときに第1カウントスイッチ2 3 a または第2カウントスイッチ2 3 b によって遊技球が検出された場合、または大当たり遊技状態であっても第1大入賞口が閉状態に制御されているときに第1カウントスイッチ2 3 a によって遊技球が検出された場合、もしくは第2大入賞口が閉状態に制御されているときに第2カウントスイッチ2 3 a によって遊技球が検出された場合に大入賞口異常が検出され、大入賞口異常を報知する制御が行われる。なお、遊技球が第1大入賞口または第2大入賞口に入賞してから第1カウントスイッチ2 3 a または第2カウントスイッチ2 3 b によって検出されるまで間に、第1大入賞口または第2大入賞口が閉状態に制御されることも想定されるため、第1大入賞口または第2大入賞口が閉状態に制御されてから所定期間経過した後に、第1カウントスイッチ2 3 a または第2カウントスイッチ2 3 b によって遊技球が検出された場合に、大入賞口異常が発生したと判断して検出するようにもよい。 20

【0 0 8 8】

ステップS 1 3 a では、電源投入時に大当たり遊技状態に制御されていることはないため、C P U 5 6 は、第1カウントスイッチ2 3 a または第2カウントスイッチ2 3 b によって遊技球が検出されていれば、大入賞口異常が発生したと判断する。そして、大入賞口異常を報知する場合には、例えば、C P U 5 6 は、セキュリティ信号情報タイムに所定時間（本例では、3 0 秒）をセットする。この実施の形態では、ステップS 1 3 a でセキュリティ信号情報タイムに所定時間がセットされたことにもとづいて、情報出力処理（S 3 0 参照）が実行されることによって、セキュリティ信号が所定時間（本例では、3 0 秒）外部出力される。また、例えば、C P U 5 6 は、大入賞口異常を報知させるための大入賞口異常報知指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に対して送信する制御を行うようにしてもよい。この場合には、大入賞口異常報知指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 は、例えば、大入賞口異常が発生した旨を示す画面を演出表示装置9に表示する制御を行うことで大入賞口異常を報知する。 40

【0 0 8 9】

また、ステップS 1 3 a では、後述するタイム割込処理における大入賞口異常報知処理（ステップS 2 1 a）とは異なり、C P U 5 6 は、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行う。具体的には、第1カウントスイッチ2 3 a によって遊技球が検出されていれば、C P U 5 6 は、上述の報知を行う制御とともに、例えば、特定のランプ（例えば、第1大入賞口において大入賞口異常が発生したことを報知するために設けられたランプ（図1等に図示せず））を点灯させる制御（例えば、特定の画面を演出表示装置9に表示させる制御や、特定の音声をスピーカ2 7 から出力させる制御などでもよい）を行う。このように制御することによって、電源 50

投入時だけはいずれの大入賞口で大入賞口異常が発生したかが特定可能となるため、例えば遊技機の出荷段階で各装置の動作チェックを行うときに、第1大入賞口と第2大入賞口との双方の異常判定が正常になされているかを確認することができる。なお、この実施の形態では、後述するタイマ割込処理における大入賞口異常報知処理（ステップS21a）では、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるような報知を行われないが、行うようにしてもよい。

【0090】

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

10

【0091】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0092】

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

20

【0093】

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。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、乱数を用いた抽選によって、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。

30

【0094】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介し

40

50

て、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 1 カウントスイッチ 2 3 a および第 2 カウントスイッチ 2 3 b 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 S 2 1）。

【0095】

次に、CPU 5 6 は、第 1 大入賞口および第 2 大入賞口の異常を検出し、大入賞口異常を報知するための大入賞口異常報知処理を実行する（ステップ S 2 1 a）。

【0096】

ステップ S 2 1 a では、CPU 5 6 は、第 1 大入賞口が開放状態であることを示す第 1 大入賞口開放フラグがセットされていない状態で第 1 カウントスイッチ 2 3 a によって遊技球が検出されているとき、または第 2 大入賞口が開放状態であることを示す第 2 大入賞口開放フラグがセットされていない状態で第 2 カウントスイッチ 2 3 b によって遊技球が検出されているときに、大入賞口異常が発生したと判断する。そして、大入賞口異常を報知する場合には、例えば、CPU 5 6 は、セキュリティ信号情報タイムに所定時間（本例では、30秒）をセットする。この実施の形態では、ステップ S 2 1 a でセキュリティ信号情報タイムに所定時間がセットされたことにもとづいて、情報出力処理（S 3 0 参照）が実行されることによって、セキュリティ信号が所定時間（本例では、30秒）外部出力される。また、例えば、CPU 5 6 は、大入賞口異常を報知させるための大入賞口異常報知指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行うようにもよい。この場合には、大入賞口異常報知指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば、大入賞口異常が発生した旨を示す画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行うことで大入賞口異常を報知する。なお、遊技球が第 1 大入賞口または第 2 大入賞口に入賞してから第 1 カウントスイッチ 2 3 a または第 2 カウントスイッチ 2 3 b によって検出されるまで間に、第 1 大入賞口または第 2 大入賞口が閉状態に制御されることも想定されるため、第 1 大入賞口開放フラグまたは第 2 大入賞口開放フラグがリセットされてから所定期間経過した後に、第 1 カウントスイッチ 2 3 a または第 2 カウントスイッチ 2 3 b によって遊技球が検出された場合に、大入賞口異常が発生したと判断して検出するようにしてもよい。

【0097】

なお、この実施の形態では、電源投入時とその他のタイミングとで、大入賞口異常の報知方法を異ならせるために、メイン処理において電源投入時大入賞口異常報知処理（ステップ S 1 3 a）が実行され、タイム割込処理において大入賞口異常報知処理（ステップ S 2 1 a）が実行されるように構成されているが、例えば、メイン処理の電源投入時大入賞口異常報知処理を省略し、電源投入時に電源投入時であることを示す電源投入時フラグをセットし、タイム割込処理の大入賞口異常報知処理において、大入賞口異常が発生したときに、電源投入時フラグがセットされていれば、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行うとともに、電源投入時フラグをリセットし、電源投入時フラグがセットされていなければ、大入賞口異常が発生したことを報知するように構成されていてもよい。また、例えば、メイン処理の電源投入時大入賞口異常報知処理を省略し、タイム割込処理の大入賞口異常報知処理において、大入賞口異常が発生したときに、既に大入賞口異常の報知が 1 回以上行われていることを示す異常報知フラグがセットされていなければ、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行うとともに、異常報知フラグをセットし、異常報知フラグがセットされていれば、大入賞口異常が発生したことを報知するように構成されていてもよい。

【0098】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0 、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、ステップ S 3 2 , S 3 3 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

10

20

30

40

50

駆動信号を出力する制御を実行する。

【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）。C P U 5 6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】

さらに、C P U 5 6は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口（第1大入賞口および第2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。C P U 5 6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。

10

【0101】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6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。C P U 5 6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、C P U 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

20

【0103】

さらに、C P U 5 6は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0104】

また、C P U 5 6は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23bの検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23bのいずれかがオンした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。

30

【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R A M領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6は、出力ポートの出力状態に対応したR A M領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

【0106】

また、C P U 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。C P U 5 6は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ／0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、C P U 5 6は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

40

【0107】

さらに、C P U 5 6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

50

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

【0108】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

10

【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2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【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にはいずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

20

【0111】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される。

【0112】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「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「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。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に小当たり図柄である「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「小当たり」の可変表示態様という。

30

【0113】

ここで、小当たりとは、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）まで許容される当たりである。なお、小当た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、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（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たりであり、かつ、大当た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たりである（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、突然確変大当たりと小当たりとは、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、突然確変大当たりであるか小当た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、遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0114】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示

50

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リーチ状態を伴わない場合に対応した変動パターンとして、短縮非リーチはずれ及び非リーチはずれが用意されている。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状態を伴う場合に対応した変動パターンとして、ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ及び擬似連3スーパーはずれが用意されている。なお、図6に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連1ノーマルはずれを用いる場合には、再変動が1回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連2スーパーはずれを用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連3スーパーはずれを用いる場合には、再変動が3回行われる。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。なお、再変動を行う際には、演出図柄の配列にはない擬似連時にのみ出現する擬似連専用図柄を仮停止させるようにしてもよい。また、図6に示す変動パターンのうち、短縮非リーチはずれは、非リーチはずれに対応して設けられた、非リーチはずれよりも変動時間が短い短縮用の変動パターンである。

【0115】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が通常大当たりまたは確変大当たりになる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル当たり、擬似連1当たり、スーパー当たり、擬似連2スーパー当たり及び擬似連3スーパー当たりが用意されている。また、図8に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連1ノーマル当たりを用いる場合には、再変動が1回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連2スーパー当たりを用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連3スーパー当たりを用いる場合には、再変動が3回行われる。

【0116】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が突然確変大当たりまたは小当たりになる場合に対応した変動パターンとして、特殊当たりが用意されている。

【0117】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連（3回）ありのスーパーりーチの場合には変動時間が40秒で固定であり、擬似連なしのスーパーりーチの場合には変動時間が25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り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り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り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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3、4用の変動パターン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】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで、変動時間が異なるように構成されているが（図6に示す例では、時短状態である場合には、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定されている）、これに限らず、通常状態（または時短状態）であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間が異なる（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が異なる）ように構成してもよい。例えば、合算保留記憶

10

20

30

40

50

数が多くなるに従って、変動時間が短くなる（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高くなる）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（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる）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（すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる）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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン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。

10

【0119】

保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるように構成するときには、例えば、表示結果がはずれであって、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、合算保留記憶数が0～2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと比較して、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーりーチ）となる割合が少なくなるように判定値が割り当てられる。また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定される。このことによって、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ができ、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。

20

【0120】

また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと、合算保留記憶数が0～2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルとには、特定の演出（例えばスーパーりーチ）を伴う変動パターン（またはそのような変動パターンの集合）に対して、共通の判定値（例えば、950～997など）が割り当てられる。そのため、合算保留記憶数にかかわらず（つまり用いる変動パターン判定テーブルが異なっても）、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）の値さえ確認すれば、特定の演出（例えばスーパーりーチ）を伴う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、特定の演出（例えばスーパーりーチ）を伴うことを報知することができ（例えば、その旨を示す演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、演出制御コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100において先読み演出等の演出を実行することによって実現される）、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0121】

なお、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、判定値の割り当てを異ならせる場合を示したが、これに限らず、例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に割り当てを異ならせててもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0，1用の変動パターン判定テーブルと、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個用の変動パターン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や短縮変動の変動パターンに対する判定値の割り当てさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。

40

【0122】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- （1）ランダム1（MR1）：大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）
- （2）ランダム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）
- （3）ランダム4（MR4）：普通図柄にもとづく当たりを発生させるか否か決定する（普通図柄当たり判定用）
- （4）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）

50

)

【0123】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、変動パターン判定テーブルに含まれるいずれかの変動パターンに決定する。

【0124】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、（1）の大当たり種別判定用乱数、および（4）の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム3）または初期値用乱数（ランダム5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてよい。また、この実施の形態では、大当た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。
10

【0125】

図8（A）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当た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と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当た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たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8（A）に記載されている数値が大当たり判定値である。
20

【0126】

図8（B），（C）は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当た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と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当た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たり判定テーブル（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たり判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）には、図8（B）に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）には、図8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図8（B），（C）に記載されている数値が小当たり判定値である。
30

【0127】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図8（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（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図8（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にすることに決定する。なお、図8（A）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図8（B），（C）に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小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、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たり図柄にするか否か決定するということでもある。
40

【0128】

なお、この実施の形態では、図8（B），（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当たり
50

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、「小当たり」と決定される割合が高い。

【0129】

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

10

【0130】

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8(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。なお、テーブルに設定される判定値は、個数が異なるとともに重複して割り当てられないようになっている。

20

【0131】

30

なお、この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態として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が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに(この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる)、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する(恰も15回開放の大当たりを終了した

40

50

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。

【0132】

この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。

【0133】

「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)。

10

【0134】

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)。

【0135】

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)。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

【0136】

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

【0137】

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。

40

【0138】

図9は、ROM54に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。変動パターン判定テーブルは、大当たり種別や遊技状態などに応じて、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は、後述するテーブルである。CPU56は、抽出したランダム3の(1～997)の値が変動パターンごとに割り当てられたデータ(判定値)と一致した場合に、変動パターンを、一致した変動パターンの判定値に対応するパターンに決定する。なお、図9に示す例では、変動パターンごとに割り当てられる判定値の割合が示されている。例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合(図9の「はずれ」フィールド)においては、ランダム3の値(1～997)に対応する判定

50

値のうちの 50 % が、変動パターン「非リーチはずれ」に設定されている。つまり、図 9 に示す例では、変動パターン判定テーブルに設定された各値は、可変表示結果が「はずれ」、「はずれ(時短時)」、「通常大当り / 確変大当り」または「突然確変大当り / 小当り時」である場合に、対応付けられた変動パターンに決定される割合を示している。

【 0 1 3 9 】

図 9 に示すように、例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合(図 9 の「はずれ」フィールド)においては、複数種類の変動パターンのうち、「非リーチはずれ」と判定される割合が最も高く、「擬似連 3 スーパーはずれ」と判定される割合が最も低い。また、例えば、時短状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合(図 9 の「はずれ(時短時)」フィールド)においては、「はずれ」フィールドとは異なり、「非リーチはずれ」と判定されることがなく、「短縮非リーチはずれ」と判定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このように設定することによって、時短状態においては変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。

【 0 1 4 0 】

また、可変表示結果を「通常大当り」または「確変大当り」にする旨の判定がなされている場合(図 9 の「通常大当り / 確変大当り」フィールド)においては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち、「擬似連 3 スーパー当り」と判定される割合が最も高く、「擬似連 1 ノーマル当り」と判定される割合が最も低くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、「通常大当り / 確変大当り」フィールドにおいては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち擬似連回数が多い方の変動パターンが選択されやすい。したがって、擬似連演出は、擬似連回数が多い方が、可変表示結果が大当りとなる期待度が高い。また、図 9 に示す例では、ノーマルリーチを伴う変動パターン(ノーマルはずれ、擬似連 1 ノーマルはずれ、ノーマル当り及び擬似連 1 ノーマル当り)は、スーパー リーチを伴う変動パターン(スーパーはずれ、擬似連 2 スーパーはずれ、擬似連 3 スーパーはずれ、擬似連 3 スーパー当り、擬似連 2 スーパー当り及び擬似連 3 スーパー当り)よりも、可変表示結果が「はずれ」のに選択されやすい。逆に、スーパー リーチを伴う変動パターン(スーパーはずれ、擬似連 2 スーパーはずれ、擬似連 3 スーパーはずれ、スーパー当り、擬似連 2 スーパー当り及び擬似連 3 スーパー当り)は、ノーマルリーチを伴う変動パターン(ノーマルはずれ、擬似連 1 ノーマルはずれ、ノーマル当り及び擬似連 1 ノーマル当り)よりも、可変表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」のときに選択されやすい。したがって、この実施の形態では、ノーマルリーチを伴う変動パターンよりもスーパー リーチを伴う変動パターンの方が、可変表示結果が大当りとなる期待度が高い。

【 0 1 4 1 】

また、図 9 に示す例では、可変表示結果を「突然確変大当り」または「小当り」にする旨の判定がなされている場合(図 9 の「突然確変大当り / 小当り」フィールド)においては、変動パターンは「特殊当り」と判定される。

【 0 1 4 2 】

図 10 および図 11 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 10 および図 11 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 6 に示された使用され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。

【 0 1 4 3 】

10

20

30

40

50

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 4 4 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第 1 図柄変動指定コマンド）である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第 2 図柄変動指定コマンド）である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

10

【 0 1 4 5 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 4 6 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ RAM にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

【 0 1 4 7 】

コマンド 9 5 X X (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 16 参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、始動入賞時にいずれの変動パターン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変動パターン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。

30

【 0 1 4 8 】

図 12 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 12 に示すように、この実施の形態では、始動入賞時にいずれの変動パターン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。例えば、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時に変動パターンが「短縮非リーチはずれ」となると判定した場合には、EXT データに「01 (H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞時に変動パターンが「特殊当り」となると判定した場合には、EXT データに「13 (H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時に変動パターンが「短縮非リーチはずれ」となると判定した場合には、EXT データに「21 (H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞時に変動パターンが「特殊当り」となると判定した場合には、EXT データに「23 (H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

40

【 0 1 4 9 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

50

【0150】

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

【0151】

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

10

【0152】

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、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

20

【0153】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(確変状態を含まない)であることを指定する演出制御コマンド(時短状態指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

30

【0154】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC0XX(H)における「XX」が、第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC1XX(H)における「XX」が、第2保留記憶数を示す。

【0155】

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10および図11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。

40

【0156】

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。

【0157】

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

50

(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。

【0158】

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

10

【0159】

図10および図11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なう画像表示装置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。

20

【0160】

図13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(第1大入賞口および第2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、または第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1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

30

【0161】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0162】

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。

40

【0163】

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

50

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

【0164】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

10

【0165】

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

【0166】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 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 において演出図柄が停止されるように制御する。

20

【0167】

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（第 1 大入賞口または第 2 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 a またはソレノイド 21 b を駆動して第 1 大入賞口または第 2 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。

30

【0168】

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。

40

【0169】

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

50

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S300に対応した値(この例では0)に更新する。

【0170】

小当たり開放前処理(ステップS308)：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口(第1大入賞口または第2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(第1大入賞口または第2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21aまたはソレノイド21bを駆動して第1大入賞口または第2大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS309に対応した値(この例では9)に更新する。なお、小当たり開放前処理は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、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理である。

【0171】

小当たり開放中処理(ステップS309)：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ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S308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S310に対応した値(この例では10(10進数))に更新する。

【0172】

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

【0173】

図14は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1211)。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、ステップS1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップS1222に移行する。

【0174】

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

【0175】

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

10

20

30

40

50

憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【0176】

図15（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図15（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図15（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図15（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。
10

【0177】

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15（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1216）。なお、ステップS1216の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。
20

【0178】

図15（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図15（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）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。
30

【0179】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン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S1217）。そして、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、その後、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S1218）
40。
。

【0180】

なお、ステップS1218の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当たり遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず第1保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0181】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実
50

行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。この場合には、ステップS1215の処理を省略可能であるとともに、図15(A)に示す保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)が不要となる。また、この場合には、CPU56は、高ベース状態でなく(時短フラグがセットされていない場合)、大当たり遊技中でないことを条件に、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演出処理(ステップS1217)を行うようにしてもよい。すなわち、条件を満たさない場合には、入賞時演出処理(ステップS1217)の実行を制限するようにし、特定の変動表示の表示結果が大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み演出(詳細については後述する)を実行させないようにしてもよい。第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成において、第2始動入賞口14に始動入賞しやすい遊技状態では、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく第1特別図柄の変動表示が後回しにされ続けることがあるため、先読み演出を実行しても、予告対象の変動表示がなかなか実行されない状態が生じてしまう可能性がある。しかし、入賞時演出処理(ステップS1217)の実行を制限することで、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく先読み演出を実行させないようにすることができ、そのような状態を回避することができる。また、高ベース状態や大当たり遊技中に入賞時演出処理を制限することによって、大当たりとなる保留記憶が記憶されていることが認識できる状態で遊技が行われることを防止することができる。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、特別図柄プロセスフラグの値で確認される。その場合、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5~7のいずれかであるときに大当たり遊技中であると判定する。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側では入賞時演出処理を常に行い、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態であるか否か、大当たり遊技中であるか否かを判定し、先読み演出の実行を制限するようにしてもよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で、高ベース状態や大当たり遊技中であるときに、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演出処理(すなわち先読み演出)の実行を制限する構成である場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とし、低ベース状態では第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とする(すなわち、低ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく入賞時判定結果指定コマンドを受信しても先読み演出を実行すると決定しない)ようにしてもよい。

【0182】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1222)。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1223)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0183】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1224)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1225)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップS1226)。

【0184】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図20(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1227)。なお、ステップS1227の処理

10

20

30

40

50

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

【0185】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1228）。そして、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、その後、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S1229）。

【0186】

なお、ステップS1229の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当たり遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず第2保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0187】

図16は、ステップS1217、S1218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、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。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14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1217参照）を実行する場合）には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1228参照）を実行する場合）には、図8（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。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たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターンとなるか否かを確認する。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によって大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み演出を実行する。

【0188】

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なければ（ステップS220のN）、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS221）。大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS221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S222）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大

10

20

30

40

50

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）。なお、始動入賞時にステップS222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S222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S222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。

【0189】

10

ステップS222にて確変フラグがセットされていない場合、または大当り判定用乱数（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。

【0190】

20

そして、CPU56は、ステップS224の判定結果に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する（ステップS225）。具体的には、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、図9に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ（時短時）」フィールドを選択する。また、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、図9に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する。

30

【0191】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値と一致した場合には（ステップS220のY）、CPU56は、図9に示す変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する。（ステップS226）。

【0192】

ステップS221またはステップS223で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1216, S1227で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップ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14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1217参照）を実行する場合）には、図8（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14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1228参照）を実行する場合）には、図8（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。

40

【0193】

そして、CPU56は、ステップS227で判定した大当り種別に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する。（ステップS228）。具体的には、CPU5

50

6は、「通常大当り」または「確変大当り」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「通常大当り／確変大当り」フィールドを選択する。また、「突然確変大当り」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する。

【0194】

次いで、CPU56は、ステップS225, S226, S228で設定した変動パターン判定テーブルのフィールドと、ステップS1216, S1227で抽出した変動パターン判定用乱数（ランダム3）とを用いて、変動パターンを判定する（ステップS229）。

【0195】

そして、CPU56は、判定した変動パターン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、ステップS229でいずれの変動パターンになると判定したかに応じて、図12に示すような「00（H）」～「33（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。

【0196】

例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1217A参照）を実行する場合）には、ステップS229で「非リーチはすれ」の変動パターンになると判定した場合には、MODEデータ「95（H）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02（H）」（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1217A参照）を実行する場合には「22（H）」）を設定する処理を行う。また、ステップS229で「擬似連3スーパー当り」の変動パターン種別になると判定した場合には、MODEデータ「95（H）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「12（H）」（図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップS1217A参照）を実行する場合には「32（H）」）を設定する処理を行う。

【0197】

なお、この実施の形態では、保留記憶数が異なっていても同じ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンが判定されるが、保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合には、保留記憶数にかかわらず、例えば、ノーマルリーチやスーパーりーチなどを伴う変動パターンになるか否かを変動パターン判定用乱数（または変動パターン種別判定用乱数）から判定し、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ようにしてもよいし、特定の変動パターン（例えば、特定のリーチ演出を行う変動パターンや、特定の擬似連回数の変動パターンなど）になると判定されたときに、判定結果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。また、例えば、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であるか否かを判定し、判定結果を示すコマンドを、入賞時判定結果指定コマンドとして、または入賞時判定結果指定コマンドとは別に送信するようにしてもよい。

【0198】

図17および図18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、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であれば処理を終了する。

【0199】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図15（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に

10

20

30

40

50

「第2」を示すデータを設定する(ステップS54)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(ステップS52のY)、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS53)。

【0200】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合には、ステップS52において第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数が1以上であるか否かを確認し、1以上であればステップS54に移行し、0であればステップS53に移行するようとする。

10

【0201】

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。

20

【0202】

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

30

【0203】

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

40

【0204】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1,2,3,4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数=1～8の順番と一致するようになっている。

【0205】

なお、CPU56は、ステップS56において、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減算すると、減算された保留記憶数カウンタのカウント値に

50

もとづいて第1特別図柄保留記憶表示器18aまたは第2特別図柄保留記憶表示器18bの表示を変更する制御も行う。

【0206】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（ステップS57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、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。

【0207】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に10もとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS59）。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保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0208】

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。

【0209】

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8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0210】

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8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常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8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致する、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こともある。

【0211】

10

20

30

40

50

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。

【0212】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を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8（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8（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8（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。このように、ステップS62の小当たりの判定処理は、ステップS61の大当たりの判定処理にて大当たりでないと判定した場合にのみ実行されるため、不要な処理を実行することなく処理速度を向上させることができる。

【0213】

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、はずである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0214】

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、大当た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た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8（D）に示す第1特別図柄用の大当た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8（E）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0215】

次いで、CPU56は、選択した大当た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た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（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当た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たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

【0216】

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

【0217】

10

20

30

40

50

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」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。

【0218】

10

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）。このように、特別図柄通常処理（すなわち変動開始時）では、ステップS61にて大当り判定用乱数（ランダムR）の値が大当り判定値に一致するか否かを判定した後（大当りの判定処理を実行した後）に、ステップS62にて大当り判定用乱数（ランダムR）の値が小当り判定値に一致するか否かを判定する（小当りの判定処理を実行する）のに対し、図16に示す入賞時演出処理（すなわち先読み判定時）では、ステップS220にて大当り判定用乱数（ランダムR）の値が小当り判定値に一致するか否かを判定した後（小当りの判定処理を実行した後）に、ステップS221にて大当り判定用乱数（ランダムR）の値が大当り判定値に一致するか否かを判定する（大当りの判定処理を実行する）。例えば、大当り判定用乱数（ランダムR）の範囲が大当り判定値と小当り判定値とで重複するといった人為的なミスがあった場合、変動開始時にはまず大当りの判定処理を実行し、大当りであると判定した場合には小当りの判定処理を行わないことから、大当りとなるはずが小当りとなってしまうことを防止することができる。また、先読み判定時には、遊技者にとって価値の低い小当りの判定処理をまず実行するため、先読み演出として価値の低い態様の演出が実行された場合であっても、可変表示結果としては価値の高い結果となり得るため、遊技者を落胆させることを防止することができる。

20

【0219】

図19は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、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、大当り種別が通常大当りまたは確変大当りである場合には（ステップS92のY）、変動パターン判定テーブルの「通常大当り／確変大当り」フィールドを選択し（ステップS93）、大当り種別が通常大当りまたは確変大当りでない場合には（ステップS92のN）、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する（ステップS94）。そして、ステップS101に移行する。

30

【0220】

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、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り／小当り」フィールドを選択する（ステップS96）。そして、ステップS101に移行する。

40

【0221】

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S97）。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S97のY）、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ

50

(時短時)」フィールドを選択する(ステップS98)。そして、ステップS101に移行する。

【0222】

時短フラグがセットされていなければ(ステップS97のN)、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する(ステップS99)。そして、ステップS101に移行する。

【0223】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し(ステップS101)、ステップS93、S94、S96、S98またはS99の処理で選択した変動パターン判定テーブルのフィールドを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。

10

【0224】

次いで、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS103)。また、CPU56は、特別図柄ポインタが示す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S104)。

【0225】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップS105)。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS106)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)に対応した値に更新する(ステップS107)。

20

【0226】

図20は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当たりの種類、小当たり、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10参照)を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当たりフラグがセットされているか否か確認する(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。大当たりフラグがセットされている場合、大当たりの種別が確変大当たりであるときには、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S74で大当た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、大当たりの種別が突然確変大当たりであるときには、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S74で大当た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、確変大当たりおよび突然確変大当たりのいずれでもないときには(すなわち、通常大当たりであるときには)、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)。

30

【0227】

一方、CPU56は、大当た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S116)。小当た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)。小当た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)。

40

【0228】

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

50

S 3 0 3) に対応した値に更新する (ステップ S 1 1 9)。

【 0 2 2 9 】

図 2 1 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理 (ステップ S 3 0 3) を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、C P U 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し (ステップ S 1 2 5) 、変動時間タイマがタイムアウトしたら (ステップ S 1 2 6) 、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理 (ステップ S 3 0 4) に対応した値に更新する (ステップ S 1 2 7) 。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

図 2 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (ステップ S 3 0 4) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 5 6 は、ステップ S 3 2 の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う (ステップ S 1 3 1) 。なお、特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータが設定されている場合には第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータが設定されている場合には第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 1 3 2) 。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 4 0 に移行する (ステップ S 1 3 3) 。

【 0 2 3 1 】

大当りフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、セットされれば、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 S 1 3 4) 、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 1 3 5) 。具体的には、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始 1 指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始 2 指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、R A M 5 5 に記憶されている大当り種別を示すデータ (大当り種別バッファに記憶されているデータ) にもとづいて判定される。

【 0 2 3 2 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 1 3 6) 。

【 0 2 3 3 】

また、大当り表示時間タイマ (後述する大入賞口制御タイマに相当する) に大当り表示時間 (大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間) に相当する値を設定する (ステップ S 1 3 7) 。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数 (例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には 1 5 回。突然確変大当りの場合には 2 回。) をセットする (ステップ S 1 3 8) 。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理 (ステップ S 3 0 5) に対応した値に更新する (ステップ S 1 3 9) 。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 4 0 では、C P U 5 6 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。確変フラグがセットされていなければ、C P U 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する (ステップ S 1 4 1) 。時短フラグがセットされている場合には (すなわち、確変状態をともなわず、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 S 1 4 2) 。

【 0 2 3 5 】

次いで、C P U 5 6 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 になった場合には (ステップ S 1 4 4) 、時短フラグをリセットする (ステップ S 1 4 5) 。また、C P U 5 6 は、

10

20

30

40

50

演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 146）。

【0236】

次いで、CPU56 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 147）。小当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 に小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップ S 148）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 149）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば 2 回）をセットする（ステップ S 150）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップ S 308）に対応した値に更新する（ステップ S 151）。 10

【0237】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップ S 147 の N）、CPU56 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 300）に対応した値に更新する（ステップ S 152）。

【0238】

図 23 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 305）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56 は、大入賞口制御タイマの値を -1 する（ステップ S 401）。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを確認し（ステップ S 402）、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ、処理を終了する。 20

【0239】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には、CPU56 は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX(H)）を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 403）。なお、CPU56 は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56 は、第 1 大入賞口が開放状態であることを示す第 1 大入賞口開放フラグまたは第 2 大入賞口が開放状態であることを示す第 2 大入賞口開放フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 404）、いずれもセットされていなければ、第 1 大入賞口開放フラグをセットする（ステップ S 406a）。また、いずれかがセットされており、そのうちの第 1 大入賞口開放フラグがセットされていなければ（ステップ S 405 の N）、すなわち第 2 大入賞口開放フラグがセットされていれば、第 2 大入賞口開放フラグをリセットし、第 1 大入賞口開放フラグをセットする（ステップ S 408）。そして、ソレノイド 21a を駆動して第 1 大入賞口（特別可変入賞球装置 20a）を開放する制御を行う（ステップ S 407）。一方、ステップ S 405 で第 1 大入賞口開放フラグがセットされている（すなわち第 2 大入賞口開放フラグがセットされていなければ）、第 1 大入賞口開放フラグをリセットし、第 2 大入賞口開放フラグをセットする（ステップ S 408）。そして、ソレノイド 21b を駆動して第 2 大入賞口（特別可変入賞球装置 20b）を開放する制御を行う（ステップ S 409）。 30

【0240】

この実施の形態では、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが交互に開放され、いずれの大入賞口が開放されているかは、第 1 大入賞口開放フラグと第 2 大入賞口開放フラグとの状態によって把握される。ステップ S 405 で第 1 大入賞口開放フラグがセットされていると判定された状態とは、前回のラウンドで第 1 大入賞口が開放された状態であるため、次のラウンドとして、第 1 大入賞口開放フラグがリセットされ、第 2 大入賞口開放フラグがセットされるとともに、第 2 大入賞口を開放する制御が行われる。また、ステップ S 404 で第 1 大入賞口開放フラグと第 2 大入賞口開放フラグとのいずれもセットされていないと判定された状態とは、いずれの大入賞口もまだ開放されていない大当り遊技が開始された状態であるため、第 1 ラウンドとして、第 1 大入賞口開放フラグがセットされるとともに 40

、第1大入賞口を開放する制御が行われる。

【0241】

その後、CPU56は、開放回数カウンタの値を-1する(ステップS410)。また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する(ステップS411)。例えば、15ラウンド大当りの場合には最大時間は29秒であり、突然確変大当りまたは小当りの場合には最大時間は0.5秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理(ステップS306)に応じた値に更新する(ステップS412)。

【0242】

図24、図25は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理(ステップS306)を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する(ステップS420)。

10

【0243】

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

20

【0244】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、第1大入賞口開放フラグがセットされているか否かを確認し(ステップS435a)、セットされている場合には、ソレノイド21aを駆動して第1大入賞口を閉鎖する制御を行い(ステップS435b)、セットされていない場合には、すなわち第2大入賞口開放フラグがセットされている場合には、ソレノイド21bを駆動して第2大入賞口を閉鎖する制御を行う(ステップS435c)。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)(ステップS436)。

30

【0245】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する(ステップS438)。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後(ラウンドの終了後)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A2XX(H))を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS439)。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間(インターバル期間)に相当する値を設定し(ステップS440)、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に応じた値に更新する(ステップS441)。なお、ステップS440で設定されるインターバル期間は、例えば5秒である。突然確変大当りや小当りのときは15R大当りより短い期間としてもよい。また、ステップS440では、例えば、インターバル期間を、15R大当りの場合には極めて短期間(例えば1秒)に設定し、突然確変大当りや小当りのときは、それより長い期間に設定するようにしてもよい。このようにすることで、15R大当りの場合には、第1大入賞口が閉状態に制御されてから第2大入賞口が開放状態に制御されるまでの期間を短くすることができ、第1大入賞口が閉状態に制御されるタイミングで第1大入賞口に達した遊技球が、アウトロ26に取り込まれることなく第2大入賞口に入賞する可能性を高めることができる。なお、開放状態に制御する対象を第2大入賞口から第1大入賞口に切り替えるときのインターバル期間を、第1大入賞口から第2大入賞口に切り替えるときのインターバル期間よりも短くするように構成してもよい。そのように構成することによって、遊技球がいずれの大入賞口にも入賞しない事態の発生割合を抑えることができる。

40

50

【0246】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当たり遊技が終了したことを例えれば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS442）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（ステップS307）に応じた値に更新する（ステップS443）。

【0247】

図26は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当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S164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S161）、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S162）。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S163）、処理を終了する。

10

【0248】

ステップS164では、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU56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確認する（ステップS165）。経過していなければ処理を終了する。

20

【0249】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56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S166）。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S74で大当たり種別バッファに設定されたデータが「02」～「03」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）、CPU56は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。また、CPU56は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS169）。そして、ステップS173に移行する。

30

【0250】

確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば、CPU56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S170）。また、CPU56は、時短フラグをセットする（ステップS171）。また、CPU56は、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS172）。そして、ステップS173に移行する。

40

【0251】

なお、この実施の形態では、ステップS167, S171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、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、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S167, S171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。

【0252】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS

50

300)に対応した値に更新する(ステップS173)。

【0253】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図27は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、以下の演出制御処理を実行する。

【0254】

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

【0255】

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S706)。その後、ステップS702に移行する。

【0256】

図28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。

【0257】

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10および図11参照)であるのか解析する。

【0258】

図29~図30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。

【0259】

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み出された値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、読み出したら読み出された値を+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。

【0260】

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S621)、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップS622)。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S623)。

【0261】

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S625)、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S626)。

10

【0262】

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S627)、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S628)。

【0263】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS651)、演出制御用CPU101は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第1保留記憶数として第1保留記憶数保存領域に格納する(ステップS652)。

20

【0264】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば(ステップS654)、演出制御用CPU101は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)を第2保留記憶数として第2保留記憶数保存領域に格納する(ステップS655)。

【0265】

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S664)、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おいて合算保留記憶数に対応付けられた領域に保存し(ステップS665)、先読み演出決定処理を行う(ステップS671)。なお、始動入賞時に大当たりの有無や変動パターンを判定し、判定結果をそれぞれ別のコマンドで送信するように構成されている場合には、ステップS664において、始動入賞時の判定処理にもとづいて送信される全てのコマンドを受信しているか否かを確認することによって、コマンドの送受信処理が正常に行われているか否かを判断することができる。

30

【0266】

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において、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。第1保留記憶数は、第1保留記憶数指定コマンドを受信した後に、ステップS652において更新され、第2保留記憶数は、第2保留記憶数指定コマンドを受信した後に、ステップS655において更新されるため、合算保留記憶数も同じタイミングで更新される。また、入賞時判定結果指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理のステップS1218においては、第1保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信され、ステップS1228においては、第2保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信される。そのため、演出制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を更新した後に、入賞時判定結果指定コマンドを受信する。なお、演出制御用CPU101は、ステップS665の処理で、例えば、入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータを入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた保存領域にセットする。入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータ(EXTデータ)で、入賞時判定結果が特定されるからである(図12参照)。また、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開

40

50

始処理（ステップ S 1 8 0 0 の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除される。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 で第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数および合算保留記憶数を管理し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数を指定するコマンドにもとづいて、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数および合算保留記憶数が認識され、認識されたそれらの保留記憶数の値が演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で実行される処理に用いられている。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で用いられる合算保留記憶数とは、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 で管理されている合算保留記憶数と同じ名称であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 で管理されている合算保留記憶数がそのまま利用されているわけではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信されたコマンドにもとづいて認識されたものである。

【 0 2 6 7 】

図 3 1 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 3 1 に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた 8 個の保存領域が確保されている。また、この実施の形態では、入賞時判定結果にもとづいて、入賞時判定結果によって特定される変動表示が大当たりとなる可能性があることを、特定される変動表示に対応する保留表示を通常態様以外の表示態様に変化させて表示することによって予告する先読み演出が実行される。そのため、図 3 1 に示す例では、入賞時判定結果（すなわち、入賞時判定結果によって特定される変動表示および特定される変動表示に対応する保留表示）に対応付け可能な先読み演出に関連するデータとして、現在の保留表示の表示態様を示す保留表示態様と、先読み演出によって最終的にどの表示態様に変化させて表示するかを示す最終表示態様と、実行される先読み演出のパターンを示す先読み演出パターンと、先読み演出が実行される場合の保留表示が変化するタイミング（本例では保留表示が何回シフトしたタイミングで変化するか）を示すシフト回数カウンタと、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出の態様を示す示唆演出態様（図 3 1 の例では保留表示が変化するタイミングで実行される示唆演出態様）とが示されている。

【 0 2 6 8 】

入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開始処理（ステップ S 1 8 0 0 の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除され、対応する保留表示も同時にシフトして表示される。例えば、図 3 1 (A) に示す状態で、後述する演出図柄変動開始処理（ステップ S 1 8 0 0 の処理が実行されるタイミングなど）が 1 回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図 3 1 (B) に示す状態に移行する。さらに演出図柄変動開始処理（ステップ S 1 8 0 0 の処理が実行されるタイミングなど）が 2 回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図 3 1 (C) に示す状態に移行する。

【 0 2 6 9 】

なお、図 3 1 に示す例では、入賞時判定結果が第 1 始動入賞と第 2 始動入賞とのいずれにもとづくものであるかが特定されているため、後述するステップ S 6 7 1 1 1 の処理において、第 1 始動入賞にもとづく保留表示と第 2 始動入賞にもとづく保留表示とを異なる表示態様で表示する（例えば、第 1 始動入賞にもとづく保留表示を赤色で表示し、第 2 始動入賞にもとづく保留表示を青色で表示する）ようにしてもよい。

【 0 2 7 0 】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、いずれの入賞時判定結果であるかを区別するために、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 4 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を用意するようにしてもよい。この場合には、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

10

20

30

40

50

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。また、この場合には、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、入賞時判定結果記憶バッファ（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。

【0271】

また、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S683）。そして、ステップS611に移行する。

10

【0272】

次に、先読み演出について説明する。先読み演出とは、演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行され、演出の対象となる変動表示が大当たりとなることや特定の変動（例えば、リーチ演出を含むなど）となることを予告する予告演出のことである。この実施の形態では、先読み演出として、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象となる変動表示（保留記憶）に対応する保留表示が、通常の表示態様（以下、通常態様）とは異なる表示態様（後述する特殊態様または第1特別態様もしくは第2特別態様）に変化して表示される演出が行われる。

【0273】

図32は、先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理において、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数が1より大きいか否かを確認する（ステップS67101）。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において、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。合算保留記憶数が1より大きくなれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップS67111）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用CPU101は、6つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。なお、この実施の形態では、先読み演出として保留表示の表示態様を変化させるタイミングが保留表示をシフトさせるタイミングに限られているため、シフトする機会がない合算保留記憶数が1の場合には先読み演出が実行されないが、先読み演出として始動入賞時にも表示態様を変化させる（または最初から通常態様以外の表示態様で表示させる）ことを許容する場合には、合算保留記憶数が1の場合にも先読み演出が実行され得るため、ステップS67101の処理が省略される。また、合算保留記憶数が1のときにも先読み演出の実行を許容する場合であっても、例えば、後述する第2先読み演出パターン（保留表示の表示態様が2回変化する）にもとづいて先読み演出が実行されることは制限するようにしてもよい。

20

30

【0274】

合算保留記憶数が1より大きければ、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最新の入賞時判定結果（今回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）を抽出する（ステップS67102）。

40

【0275】

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かを決定する（ステップS67104）。

【0276】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、保留表示が通常態様以外の表示態様に変化中であること（すなわち合算保留記憶表示部18cにおいて通常態様以外の表示態様で保留表示が表示されていること）を示す保留表示変化中フラグの状態に応じて、図33に示す先読み演出実行決定テーブルを用いて、先読み演出を実行するか否かを決定する。

50

【0277】

図33は、先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。先読み演出実行決定テーブルには、入賞時判定結果ごとに決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に対応する判定値が割り当てられているが、図33に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、先読み演出を実行するか否かを決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に決定する。したがって、図33に示す例では、各入賞時判定結果における「先読み演出を実行する」と「先読み演出を実行しない」とに対応する数値は、決定事項として「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」が選択される割合（%）を示している。10

【0278】

なお、この実施の形態では、図33に示す先読み演出実行決定テーブルの他に、図34（A）に示す最終表示態様決定テーブル、図34（B）、（C）に示す先読み演出パターン決定テーブル、図35～図38に示す先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルおよび図39に示す示唆演出態様決定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップS67106、S67107、S67108、S67110においても、ステップS67104と同様に、演出制御用CPU101は、例えば、最終表示態様、先読み演出パターン、変化タイミング（シフト回数）または示唆演出の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。20

【0279】

ステップS67104では、演出制御用CPU101は、保留表示変化中フラグの状態に応じて、図33（A）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）または図33（B）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を選択する。そして、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、選択した先読み演出実行決定テーブルにおいて入賞時判定結果ごとに定められた割合で、先読み演出を実行するか否かを決定する。例えば、入賞時判定結果で「短縮非リーチはずれ」であることが示されているときには、保留表示変化中フラグの状態にかかわらず、演出制御用CPU101は、100%の割合で先読み演出を実行しないと決定する。また、演出制御用CPU101は、例えば、入賞時判定結果で「擬似連3スーパー当り」であることが示されており、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、99%の割合で先読み演出を実行すると決定し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、演出制御用CPU101は、50%の割合で先読み演出を実行すると決定する。30

【0280】

図33に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合（入賞時判定結果1（21）指定～入賞時判定結果7（27）指定に相当）に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合（入賞時判定結果8（28）指定～入賞時判定結果12（32）指定に相当）の方が、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。また、図33に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、同じ表示結果であっても、期待度が高いリーチ演出が行われる方が（例えばノーマルリーチよりもスーパーりーチが行われる方が）、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、先読み演出が実行されたときには、先読み演出が実行されないときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることや、大当りとなる期待度が高いリーチ演出が行われる割合を高くすることができる。したがって、先読み演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。40

【0281】

また、図33に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変化中フラグがセットされているとき（すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき）には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき（すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれの保留表示も通常態様以外の表示態様で表示されていないとき）に比べて、先読み演出が実行される割合が低くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、既に合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに先読み演出が実行されることが少なくなるため、例えば保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出が実行されたときに、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる（つまり、先に開始されている第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出（詳細は後述する）によって特殊態様から特別態様に変化して表示される割合を高くすることができる）。詳細については後述するが、この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第1特別態様および第2特別態様が設けられ、それぞれ大当たりとなる期待度が異なるように構成されている（厳密には、この実施の形態では、最終表示態様が特殊態様であれば大当たりとなる期待度は0であるが、特殊態様の保留表示は第1特別態様または第2特別態様に変化する可能性があるため、保留表示が特殊態様で表示されることにも大当たりとなる期待度があるといえる）。そのため、遊技者にとっては、より大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化することが望ましい。そのため、既に合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出（示唆演出）が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興奮を高めることができる。

【0282】

なお、図33に示す例では、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」である場合にも1%の割合で先読み演出を実行すると決定されるが、「非リーチ」（「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」）の場合には、先読み演出を実行すると決定されないようにしてもよい。また、図33に示す例では、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、表示結果ごと（例えば、「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」）に先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。

【0283】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行すると決定した場合には（ステップS67105のY）、ステップS67106に移行する。一方、先読み演出を実行しないと決定した場合には（ステップS67105のN）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップS67111）。

【0284】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する（ステップS67106）。この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様（本例では「」で表示される（図49参照））の他に、特殊態様（本例では「」内に「×」が含まれる）、第1特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）および第2特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）が設けられている。ただし、後述するように、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されることがある。

10

20

30

40

50

【0285】

図34(A)は、最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。ステップS67106において、演出制御用CPU101は、図34(A)に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか(以下、最終表示態様ともいう)を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果(変動表示の表示結果)ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合(入賞時判定結果1(21)指定～入賞時判定結果7(27)指定に相当)には、演出制御用CPU101は、最終表示態様を60%の割合で特殊態様に決定し、30%の割合で第1特別態様に決定し、10%の割合で第2特別態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」であることが示されている場合(入賞時判定結果8(28)指定～入賞時判定結果12(32)指定に相当)には、演出制御用CPU101は、最終表示態様を20%の割合で第1特別態様に決定し、80%の割合で第2特別態様に決定する。

【0286】

図34(A)に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合(入賞時判定結果1(21)指定～入賞時判定結果7(27)指定に相当)に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合(入賞時判定結果8(28)指定～入賞時判定結果12(32)指定に相当)の方が、第2特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第2特別態様で表示されたときには、第1特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。したがって、第1特別態様よりも第2特別態様で表示された方が大当たりとなる期待度を高くすることができ、先読み演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。また、最終表示態様が特殊態様であるときには、必ず変動表示の表示結果が「はずれ」であるため、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが(後述する第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出による)、変化しなければ対応する変動表示の表示結果が必ず「はずれ」となる。したがって、保留表示が特殊態様で表示されたときに、その保留表示の表示態様が変化するか否かに関心を持たせることができ、遊技興奮を高めることができる。

【0287】

なお、図34(A)に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと(「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」)に最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されているが、「通常大当たり」と「確変大当たり」とで異なる判定値(割合)が設定されていてもよいし、表示結果が「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」であっても、少ない割合であれば、最終表示態様が特殊態様に決定されるように判定値(割合)が設定されていてもよい。また、例えば、図33の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第2特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。また、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定する場合に、最終表示態様が特殊態様と決定されるのは、入賞時判定結果で示される変動パターンが入賞時判定結果2(22)「非リーチはずれ」の場合のみとしてもよい。そのようにすることで、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが(後述する第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出による)、変化しなければ、対応する変動表示がリーチ状態にもならずには「はずれ」となる。そのため、特殊態様で表示された保留表示の表示態様が変化するか否かによって、変動表示の内容および表示結果に大きな差をつけることができ、遊技興奮を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0288】

また、この実施の形態では、最終表示態様として第1特別態様と第2特別態様との2種類の表示態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0289】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出の演出パターン（以下、先読み演出パターンともいう）を決定する（ステップS67107）。

【0290】

この実施の形態では、先読み演出パターンとして、第1先読み演出パターン、第2先読み演出パターンおよび第3先読み演出パターンが設けられている。第1先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、通常態様から特殊態様に変化して表示される。また、第2先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、任意の第1シフトタイミングで通常態様から特殊態様に変化して表示され、第1シフトタイミング後の予告対象の変動表示が開始されるまでの任意の第2シフトタイミングで特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。また、第3先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。

10

【0291】

保留表示のシフトタイミングとは、新たな変動表示が開始されるタイミングであって、後述する演出図柄変動開始処理において、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新するタイミング（具体的には、ステップS1800が実行されるタイミング）である。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミング（すなわち新たな変動表示が開始されるタイミング）で1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。

20

【0292】

図34（B）,（C）は、先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップS67107において、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数にもとづいて、先読み演出パターン決定テーブルを選択し、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数が2の場合には、図34（B）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数=2）を選択し、合算保留記憶数が2より大きい場合には、図34（C）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数>2）を選択する。この実施の形態では、第2先読み演出パターンは、表示態様が2段階（通常態様から特殊態様、特殊態様から特別態様）変化するため、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示に少なくとも2回以上のシフトタイミングがなければ、全ての変化が終わる前に保留表示が消去されてしまい、実行することができない。したがって、合算保留記憶数が2の場合（すなわち最新の入賞時判定結果に対応する保留表示に2回以上のシフトタイミングがない場合）には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定された図34（B）に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数=2）が用いられる。そして、演出制御用CPU101は、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、ステップS67106で決定した最終表示態様ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターン、第2先読み演出パターンおよび第3先読み演出パターンの

30

40

50

いずれかに決定する。

【0293】

例えば、ステップS67106で決定した最終表示態様が第1特別態様または第2特別態様であり、合算保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、100%の割合で第3先読み演出パターンに決定する。また、ステップS67106で決定した最終表示態様が第1特別態様であり、合算保留記憶数が2より大きい場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、80%の割合で第2先読み演出パターンに決定し、20%の割合で第3先読み演出パターンに決定する。また、ステップS67106で決定した最終表示態様が第2特別態様であり、合算保留記憶数が2より大きい場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、60%の割合で第2先読み演出パターンに決定し、40%の割合で第3先読み演出パターンに決定する。また、例えば、ステップS67106で決定した最終表示態様が特殊態様である場合には、合算保留記憶数に関わらず、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンに決定する。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングは、シフトタイミングのみであるが、これに限らず、例えば、変動中のリーチ発生前や、1つ目の演出図柄が停止する前、2つ目の演出図柄が停止する前、リーチ中、変動停止時などの任意のタイミングでも変化可能としてもよい。この場合、何回目のシフトタイミングで変化させるかを決定するだけでなく、どのタイミングで変化させるかを決定するようにすればよい。また、任意のタイミングで保留表示の表示態様を変化可能とする場合には、合算保留記憶数が2つの場合であっても、第2先読み演出パターン(すなわち保留表示の表示態様が2回変化する)にもとづいて先読み演出を実行させることを許容するようにしてもよい。

【0294】

図34(B),(C)に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第1特別態様である場合に比べて、第2特別態様である場合の方が、第3先読み演出パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第3先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき(すなわち始動入賞時に保留表示が通常態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき)には、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき(すなわち保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示され、さらに特殊態様から特別態様に変化して表示されるとき)に比べて、大当たりとなる期待度が第1特別態様よりも高い第2特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなる。したがって、先読み演出パターンごとに大当たりとなる期待度を異ならせることができ、先読み演出がどの先読み演出パターンで実行されるかについて着目させることができる。なお、この実施の形態では、第3先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるように設定されているが、これに限らず、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第3先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるようにしてよい。すなわち、第2先読み演出パターンが第3先読み演出パターンよりも大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

【0295】

また、図34(C)に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、通常態様の保留表示が特別態様に変化する第3先読み演出パターンよりも、特殊態様の保留表示が特別態様に変化する第2先読み演出パターン方が、先読み演出パターンとして決定される割合が高いことである。このように設定されることによって、通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示の方が、特別態様に変化して表示される割合が高くなる。したがって、特殊態様の保留表示を通常態様の保留表示よりも特別態様に変化させやすくすることができ、保留表示が特殊態様で表示されたときの期待感を高めることができる。

【0296】

10

20

30

40

50

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、第1先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示されるタイミングと、第2先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示される第1タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される第2タイミングと、第3先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングとを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、これに限らず、他のタイミングであってもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示中（1つの変動表示または複数の変動表示にまたがった期間）の任意のタイミングで表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合には、例えば、合算保留記憶数が1の場合にも、先読み演出を実行可能とし、さらに合算保留記憶数にかかわらず第2先読み演出パターンを決定可能とし、始動入賞時に保留表示を通常態様で表示し、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに通常態様から特殊態様に変化して表示させ、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示させるようにしてもよい。10

【0297】

また、この実施の形態では、第1先読み演出パターン～第3先読み演出パターンの3つのパターンについて説明するが、これに限らず、例えば、通常態様から第1特別態様に変化し、さらに第2特別態様に変化するパターンや、通常態様から特殊態様、特殊態様から第1特別態様に変化し、さらに第2特別態様に変化するパターンを用いてもよい。つまり、大当りとなる期待度が異なる複数段階の保留表示の表示態様が設けられ、保留表示の表示態様が段階的に変化して表示される先読み演出には、変化の回数に上限が設けられていない。20

【0298】

先読み演出パターンを決定すると、演出制御用CPU101は、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様を変化させる変化タイミング（本例では、保留表示のシフト回数）を決定し、決定した変化タイミング（シフト回数）を、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタにセットする（ステップS67108）。この実施の形態では、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示の表示態様が変化するタイミングは、任意の保留表示のシフトタイミングである。したがって、変化タイミング（シフト回数）を決定することによって、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して何回目のシフトが行われるタイミングで表示態様を変化させるかが決定される。例えば、変化タイミング（シフト回数）を2と決定すると、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して2回目のシフトが行われるタイミングで、その保留表示の表示態様を変化させる。30

【0299】

図35～図38は、変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。ステップS67108において、演出制御用CPU101は、ステップS67106で決定した最終表示態様と、ステップS67107で決定した先読み演出パターンと、保留表示変化中フラグの状態とともにとづいて変化タイミング決定テーブルを選択し、選択した変化タイミング決定テーブルと合算保留記憶数とともにとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS67106で決定した最終表示態様が特殊態様で、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第1先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、図35（A）に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）を選択し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、図35（B）に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を1～7のいずれかに決定する。4050

【0300】

なお、上述したように、図36～図37に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルには、乱数に対応する判定値の割合が示されており、実際には、例えば、1～1000の乱数を用いる場合には、乱数に対応する1～1000の判定値が割り当てられている。したがって、例えば、判定値の割合が0.5であれば(図36(A)の第1シフトタイミング:6、第1シフトタイミング:7)、判定値1～5が割り当てられている。また、この実施の形態では、図36～図37に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを用いて、第1変化タイミングと第2変化タイミングとが同時に決定されているが、それぞれ別に決定するようにしてもよい。

【0301】

また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされておらず、ステップS67106で決定した最終表示態様が第1特別態様であるときには、図38(A)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)を選択し、ステップS67106で決定した最終表示態様が第2特別態様であるときには、図38(B)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)を選択する。また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、ステップS67106で決定した最終表示態様にかかわらず、図38(C)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)(通常態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を1～7のいずれかに決定する。

10

20

【0302】

例えば、図35(A)に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、図35(B)に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

30

【0303】

また、例えば、図36(A)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

40

【0304】

また、例えば、図36(B)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、30%の割合で第

50

1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

【0305】

また、例えば、図37(A)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグセット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、30%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

【0306】

また、例えば、図38(A)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、例えば、図38(B)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、例えば、図38(C)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグセット時)(通常態様から第1特別態様または第2特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

【0307】

図35～図38に示す先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変化中フラグがセットされているとき(すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき)には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき(すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されていないとき)に比べて、変化タイミングが遅くなる(変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる)割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに実行される先読み演出は、変化タイミングが遅めに決定されやすく(変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなりやすく)、既に通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合が高くなる。つまり、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様(例えば特殊表示)で表示されているときには、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様(例えば特殊表示)で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる。そのため、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出(示唆演出)が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興味を高めることができる。

【0308】

また、図35～図38に示す先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第1特別態様であるときには、第1特別態様よりも大当

10

20

30

40

50

りとなる期待度が高い第2特別態様であるときよりも、変化タイミングが遅くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる）割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示の表示態様が早いタイミングで（少ないシフト回数）で変化した方が、大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に変化する割合を高くすることができる。したがって、保留表示が変化するタイミング（すなわち何番目の保留表示が変化するか）に関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、図35～図38に示す例に限らず、最終表示態様が第1特別態様であるときには、第2特別態様であるときよりも、変化タイミングが早くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が少なくなる）割合が高くなるように判定値が設定されていてもよい。この場合には、保留表示の表示態様が遅いタイミングで（多くのシフト回数）で変化した方が、大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に変化しやすくすることができる。また、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされれば、最終表示態様にかかわらず、同じ先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（本例では図37（A）の第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）または図38（C）の第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時））が用いられるが、保留表示変化中フラグがセットされているときにも、最終表示態様に応じて、それぞれ異なる変化タイミングに決定されるように判定値が割り当てられた先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0309】

10

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、始動入賞時点から予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミングで表示態様を変化可能とする場合には、例えば、変化させるタイミング（始動入賞時や特定のシフトタイミング、特定の変動表示中など）を特定可能な複数種類の変化タイミングパターンを設け、入賞時判定結果に応じていずれかを選択するようにしてもよい。

【0310】

20

また、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに入賞しても、入賞順に変動表示が行われ、高ベース（すなわち第2始動入賞口14に入賞しやすい）状態であっても、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれかに入賞したことにもとづいて先読み演出が実行され得るように構成されている。そのため、先読み演出決定処理の先読み演出パターンを決定する処理（ステップS67107）や、変化タイミングを決定する処理（ステップS67108）では、図34～図38に示すように、第1保留記憶数と第2保留記憶数とが合算された合算保留記憶数にもとづいて、先読み演出パターンと変化タイミングとが決定されている。しかし、上述したように、遊技状態に応じて、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれかの始動入賞にもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合、例えば、第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく変動表示を優先的に行い、高ベース状態では、第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限され、低ベース状態では第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合には、先読み演出パターンを決定する処理（ステップS67107）や、変化タイミングを決定する処理（ステップS67108）において、合算保留記憶数ではなく、先読み演出の実行対象となる保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）にもとづいて、先読み演出パターンと変化タイミングとを決定するようにしてもよい。

【0311】

30

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用CPU101は、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップS67110）。この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する示唆演出がシフトタイミングで実行可能である。また、示唆演出は、第1演出態様（本例では橜円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）または第2演出態様（本例では長方形の枠内に

40

50

「チャンス！」の文字が表示される)で実行される。ステップS67110では、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出の演出態様が、第1演出態様または第2演出態様のいずれかに決定される。

【0312】

この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で保留表示が特殊態様、第1特別態様または第2特別態様に変化する。具体的には、示唆演出が第2演出態様で実行される場合には、示唆演出が第1演出態様で実行される場合に比べて、保留表示の表示態様が変化する割合が高い。なお、詳細については後述するが、示唆演出は、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングでも実行される。そのため、これらを区別するために、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出を示唆演出(成功パターン)ともいい、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングで実行される示唆演出を示唆演出(失敗パターン)ともいう。この実施の形態では、示唆演出(成功パターン)と示唆演出(失敗パターン)とのいずれについても、第1演出態様または第2演出態様で実行される。

10

【0313】

図39は、示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。ステップS67110において、演出制御用CPU101は、図39(A)に示す示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、20%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、80%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。

20

【0314】

図39に示す示唆演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、変化タイミングにおいては、第1演出態様よりも第2演出態様に決定される割合が高く、非変化タイミングにおいては、第2演出態様よりも第1演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆することができる。したがって、示唆演出に多様性を持たせることができるとともに、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、図39に示す例に限らず、例えば、入賞時判定結果記憶バッファに記憶されているいずれかのシフト回数カウンタの値が0以上である場合、すなわち、保留表示の表示態様が変化する予定がある場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルをさらに設け、非変化タイミングに示唆演出(失敗パターン)を実行する割合が高くなるように判定値を設定するようにしてもよい。このようにすることで、示唆演出(失敗パターン)であっても、実行される頻度によって期待を持たせることができる。

30

【0315】

なお、この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆するが、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかを異なる割合で示唆するようにしてもよい。例えば、示唆演出が第1演出態様A(例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が赤色で表示される)で実行される場合には、第1演出態様B(例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が白色で表示される)で実行される場合に比べて、大当たり期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高くなるようにしてもよい。

40

【0316】

また、示唆演出において、合算保留記憶数表示部18cにおいて表示されている保留表示のうちのいずれかの保留表示を特定し、特定した保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出を行うようにしてもよい。この場合には、いずれの保留表示を特定するか(特定された保留表示の状態)に応じて、異なる判定値(割合)が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いて、演出態様を決定するようにしてもよい。

【0317】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するシフトタイミングで、示唆

50

演出が必ず実行されるように構成されているが、示唆演出が実行されないことがあってもよい。この場合には、示唆演出によって示唆されることなく、保留表示の表示態様を突然変化させることができるために、意外感を高めることができる。

【0318】

また、この実施の形態では、示唆演出の演出態様として第1演出態様と第2演出態様との2種類の演出態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の演出態様を設け、それぞれ表示態様が変化する期待度が異なる（変化タイミングであるか否かに応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0319】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数表示部18cにおいて、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（ステップS67111）。なお、ステップS67111では、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御するとともに、保留表示態様（本例では通常態様）を示すデータと、ステップS67106で決定した最終表示態様を示すデータと、ステップS67107で決定した先読み演出パターンを示すデータと、ステップS67108でセットしたシフト回数カウンタと、ステップS67110で決定した示唆演出の演出態様を示すデータとを、入賞時判定結果と対応付けて入賞時判定結果記憶バッファ（図31）に格納する。これらのデータを記憶させておくことで、後述する演出図柄変動開始処理において、先読み演出決定処理で決定された最終表示態様や、先読み演出パターン、変化タイミング、示唆演出態様を特定することができる。

10

【0320】

以上のように、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、先読み演出決定処理において、先読み演出を実行するか否かと実行する場合の内容とが決定され、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する処理が行われる。なお、この実施の形態では、先読み演出における保留表示の変化タイミングが始動入賞時に決定されることはないが、始動入賞時に決定されることを許容する場合には、ステップS67111において、新たな保留表示を通常態様以外の表示態様（特殊態様や特別態様）で表示させないように制御する。

20

【0321】

なお、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様（または特別態様）で表示されている場合や、先行して先読み演出が実行されることが決定されている場合にも、新たに先読み演出を実行することが許容されているが、これに限らず、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で制限する（例えば、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には重ねて実行することを制限したり、3つ以上の先読み演出を重ねて実行することを制限したりする）ようにしてもよい。このような制限をすることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者にとって分かりやすくすることができる。

30

【0322】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、（1）第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（2）第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、（3）第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行うように構成することとの3種類の構成が考えられる。

40

【0323】

第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（1）の構成を加えた場合には、第1保留記憶数の上限値（本例では4）に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。ただし、上記（1）の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行しても、第2始動入賞口14への入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が割り込んで（入賞順ではなく優先して）実行されるた

50

め、例えば、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、シフトタイミングであっても、後述する演出図柄変動開始処理のステップS1802でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。また、上記(3)の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、後述する演出図柄変動開始処理のステップS1802でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。

【0324】

また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(2)の構成を加えた場合には、第2保留記憶数の上限値(本例では4)に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。この場合には、上記(1)の構成とは異なり、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。また、上記(3)の構成で、第2特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。

【0325】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、高ベース中には、第1特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行わないように構成してもよい。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、大当たり遊技中の第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないように構成してもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当たり遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、ステップS1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ560において受信した入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に上記(3)の構成を加える場合に、高ベース中または大当たり遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないが、第2始動入賞口14への入賞にもとづく先読み演出は行うようにしてもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当たり遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、ステップS1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ560において受信した第1始動入賞口13への入賞にもとづく入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で、高ベース状態や大当たり遊技中であるときに、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演出処理(すなわち先読み演出)の実行を制限する構成である場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とし、低ベース状態では第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とする(すなわち、低ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく入賞時判定結果指定コマンドを受信しても先読み演出を実行すると決定しない)ようにしてもよい。

【0326】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(1)の構成を加える場合には、第2始動入賞口14への入賞にもとづく保留記憶が存在している状態で、第1始動入賞口13への入賞が発生したときには、その第1始動入賞口13への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出を実行しないようにしてもよい。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(1)の構成を加える場合には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出の実行を決定している状態で、第2始動入賞口14への入賞が発生したときには、すでに決定していた先読み演出の実行をキャンセルするようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0327】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上記（1））、または第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上記（2））を加えるようにしてもよい。また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、例えば、高ベース中または大当たり遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないようにしてもよい。

【0328】

図40は、図27に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S806のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のようないくつかの処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

10

【0329】

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

20

【0330】

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

【0331】

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

30

【0332】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（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。

【0333】

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

40

【0334】

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

【0335】

大当たり終了演出処理（ステップS806）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの

50

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。

【0336】

図41は、図27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）。

【0337】

図42は、図40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、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（最も古い判定結果）と対応付けられた各種データとを削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトするとともに、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS1800）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、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とき（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とき（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。

【0338】

次いで、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファ（図31参照）において、いずれかの入賞時判定結果に対応付けられた変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタの値が0より大きいか否かを確認する（ステップS1801）。シフト回数カウンタの値が0より大きいということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかについて、表示態様を変化させる先読み演出を実行することが決定されていることを示している。したがって、ステップS1801では、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されているか否かが確認されている。

【0339】

いずれのシフト回数カウンタの値も0より大きくない場合（ステップS1801のN）、すなわち、シフト回数カウンタの値が0または設定されておらず、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されていない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1803aに移行する。

【0340】

一方、シフト回数カウンタの値が0より大きい場合（ステップS1801のY）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用CPU101は、全てのシフト回数カウンタの値を1減算する（ステップS1802）。次いで、演出制御用CPU101は、減算後のシフト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S1803）。ステップS1802でシ

10

20

30

40

50

フト回数カウンタの値を1減算した結果、シフト回数カウンタの値が0になったということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる先読み演出を実行するタイミングであることを示している。したがって、ステップS1803では、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングであるか否かが確認されている。

【0341】

ステップS1803において、シフト回数カウンタの値が0ではない場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングではない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1803aに移行する。一方、シフト回数カウンタの値が0である場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、処理をステップS1808に移行する。なお、ステップS1808では、値が0になったシフト回数カウンタは、何も設定されていない状態（例えばNu11）にセットされる。このような処理がされることによって、既に変化タイミングに至ったもの（シフト回数カウンタの値が0まで減算されたもの）を再度ステップS1803で変化対象とすることを回避することができる。

10

【0342】

なお、始動入賞時に保留表示の表示態様を変化させることを許容する場合には、例えば以下のように処理が行われることで、変化タイミングでの保留表示の表示態様の変化が実現される。先読み演出パターンを第2先読み演出パターンとし、第1変化タイミングを始動入賞時、第2変化タイミングを1回目のシフトタイミングとするときには、演出制御用CPU101は、先読み演出決定処理のステップS67108で、第1シフト回数カウンタの値を0と設定し、第2シフト回数カウンタの値を1と設定する。そして、演出制御用CPU101は、先読み演出決定処理のステップS67111で、第1シフト回数カウンタの値が0であることにもとづいて、新たな保留表示を特殊態様で表示する制御を行うとともに、第1シフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばNu11）にセットする。このように処理が行われることによって、その後に行われる演出図柄変動開始処理では、演出制御用CPU101は、ステップS1801、S1802で第2シフト回数カウンタの値のみを1減算して0とし、ステップS1803で、第2シフト回数カウンタの値が0となったことにもとづいて、特殊態様から特別態様に変化させる第2変化タイミングであると判定することができる。

20

【0343】

ステップS1803aでは、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちに、特殊態様または特別態様で表示されている保留表示があるか否かを確認する（ステップS1803a）。例えば、入賞時判定結果記憶バッファ（図31）の保留表示態様を参照することによって確認することができる。なお、入賞時判定結果記憶バッファ（図31）に記憶される保留表示態様を示すデータは、例えば、先読み演出決定処理において登録され、後述するステップS1808で更新される。ステップS1803aで特殊態様または特別態様で表示されている保留表示がないと判定した場合には、演出制御用CPU101は、いずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留表示変化中フラグがセットされていれば、リセットする（ステップS1803b）。このように、いずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているか否かに応じて、保留表示変化中フラグの状態を更新することによって、既にいずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が、他の通常態様で表示された保留表示に比べて変化しやすくすることができる（先読み演出決定処理、図33、図35～図38参照）。

30

【0344】

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S1804）。

40

【0345】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1804で読み出した変動パターンコ

50

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S1805）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS1805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、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。

【0346】

図43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43に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が偶数図柄（通常大当た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たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が奇数図柄（確変大当た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、はすれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当たりや小当たりを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドや表示結果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。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。

10

20

【0347】

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。

【0348】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄を大当たり図柄という。また、確変大当たりを想起させるような停止図柄を確変大当たり図柄といい、通常大当たりを想起させるような停止図柄を通常大当たり図柄という。そして、はすれを想起させるような停止図柄をはすれ図柄という。

30

【0349】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（ステップS1806）。ここで、ステップS1806の処理は、先読み演出によって保留表示の表示態様が変化するタイミングで実行されるものではない。したがって、ステップS1806では、保留表示の表示態様が変化することを示唆するものの、結果的には表示態様が変化しないときに実行される示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定する。

40

【0350】

ステップS1806では、演出制御用CPU101は、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、図39（B）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、図39（C）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第

50

2 演出態様で実行すると決定する。なお、非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル決定テーブルには、決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図39（B），（C）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に決定する。

【0351】

例えば、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、80%の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、15%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、5%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。また、保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、0%の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、80%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、20%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。

【0352】

図39（B），（C）に示すように、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、そうでない場合に比べて高い割合で示唆演出が実行される。したがって、保留表示が特殊態様で表示されているときの期待感を高めることができ、遊技興奮を高めることができる。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングでも示唆演出が実行されるため、保留表示が特殊態様で表示されているときには、常に示唆演出が実行されるように構成されているが、保留表示が特殊態様で表示されているときであっても、示唆演出が実行されないことがあってもよい。ただし、この場合にも、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い割合で示唆演出が実行されることが望ましい。

【0353】

また、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、その保留表示の最終表示態様が第1特別態様または第2特別態様のいずれであるかに応じて、異なる割合で示唆演出の演出態様を第1演出態様Aまたは第1演出態様Bに決定するようにもよい。例えば、最終表示態様が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に決定されている場合には、示唆演出の演出態様が第1演出態様Bよりも第1演出態様Aに決定される割合を高くするようにもよい。

【0354】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した示唆演出（失敗パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS1807）。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S1812）。

【0355】

図44は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まつ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や、合算保留記憶表示部18cにおける先読み演出の態様を示すデータ

10

20

30

40

50

、示唆演出の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイミング設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイミング設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイミング判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、先読み演出が実行されないときに用いられるプロセステーブルの表示制御実行データに記載された先読み演出の態様を示すデータ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0356】

10

図44に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0357】

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

【0358】

20

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R, 27L）の制御を実行する（ステップS1827）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R, 27Lからの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0359】

30

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

【0360】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイミングに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS1814）、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S1815）。

【0361】

40

ステップS1803でいずれかのシフト回数カウンタの値が0であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、保留表示変化中フラグがセットされていれば、セットする（ステップS1808）。また、ステップS1808では、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファにおいて、値が0になったシフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばNull）にセットするとともに、対応する保留表示態様を示すデータを更新する。例えば、第1シフト回数カウンタの値が0になった場合には、第2シフト回数カウンタの値が0であれば（すなわち第2先読み演出パターンでなければ）、対応する保留表示態様を通常態様から最終表示態様に示された表示態様に更新し、第2シフト回数カウンタの値が0でなければ（すなわち第2先読み演出パターンであれば）、対応する保留表示態様を通常態様から特殊態様に更新する。また、第2シフト回数カウンタの

50

値が 0 になった場合には（すなわち第 2 先読み演出パターンの第 2 変化タイミングであれば）、対応する保留表示態様を特殊態様から最終表示態様に示された表示態様に更新する。このような処理を実行することによって、先読み演出決定処理では、現在表示されている保留表示の表示態様にもとづいて先読み演出の実行の有無や内容を決定することができる。

【0362】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 1 8 0 9）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 8 0 9 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 S 1 8 1 0）。

10

【0363】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、先読み演出パターン、最終表示態様および示唆演出態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（ステップ S 1 8 1 1）。そして、ステップ S 1 8 1 2 に移行する。

【0364】

表示態様変化時用のプロセステーブルとは、演出図柄の変動表示とともに、演出図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。この実施の形態では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、この実施の形態では、先読み演出決定処理において決定され、入賞時判定結果記憶バッファ記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第 1 演出態様または第 2 演出態様）と、先読み演出パターン（本例では、第 1 先読み演出パターン～第 3 先読み演出パターンのいずれか）と、最終表示態様（本例では、第 1 表示態様または第 2 表示態様）とともにとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示をどのような表示態様に変化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。したがって、演出制御用 C P U 1 0 1 は、示唆演出（成功パターン）の演出態様、先読み演出パターンおよび最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのうちのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ 1 の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に変化させる先読み演出を実行することができる。

20

【0365】

図 4 5 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイミングの値を 1 減算するとともに（ステップ S 1 8 4 1）、変動時間タイミングの値を 1 減算する（ステップ S 1 8 4 2）。プロセスタイミングがタイムアウトしたら（ステップ S 1 8 4 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定する（ステップ S 1 8 4 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 1 8 4 5）。

30

【0366】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイミングがタイムアウトしていれば（ステップ S 1 8 4 9）、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 1 8 5 1）。変動時間タイミングがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ S 1 8 5 0）、ステップ S 1 8 5 1 に移行する。変動時間タイミングがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる

40

50

制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0367】

なお、この実施の形態では、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先読み演出を行うか否かを含む決定処理を、先読み演出決定処理において実行しているが、それらの処理を演出図柄変動中処理において実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄変動中処理において、入賞時判定結果記憶バッファを監視する処理を含めることで先読み演出を行うか否かを含む決定処理を実行することができる。

【0368】

図46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、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS851）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS852）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS853）。次いで、演出制御用CPU101は、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップS855）。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

10

【0369】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS856）。

【0370】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には、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S857）。

20

【0371】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄の変動（可変表示）を終了させる（ステップS851，S853参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

30

【0372】

図47は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1指定コマンドを受信したことを示す大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンドを受信したことを示す大当り開始2指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS871）。いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS872）。また、セットされているフラグ（大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS873）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS874）。

40

【0373】

50

なお、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0.1秒間2回開放するのに十分な時間。例えば0.5秒間）、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【0374】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用CPU101は、例えば、小当たり／突然確変大当たり用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当たりまたは突然確変大当たりであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU101は、小当たりまたは突然確変大当たりであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

10

【0375】

なお、ステップS872では、演出制御用CPU101は、大当たり遊技の開始を報知する画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。

【0376】

図48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S806）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、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ、または小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

20

【0377】

ステップS885では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していないければ処理を終了する。大当たり終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU101は、セットされていれば、先読み演出制限フラグをリセットする（ステップS887）。

【0378】

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S892）。

30

【0379】

次に、先読み演出の具体例について説明する。図49は、先読み演出の具体例を示す説明図である。図49（A）に示されるように、演出表示装置9において、合算保留記憶表示部18cに3つの保留表示が通常態様（本例では「 」）で表示されているときに、はすれ図柄の導出表示が行われると、新たな変動表示が開始される。次に、保留表示のシフトが行われるタイミングが変動タイミングであれば、あらかじめ決定されていた第2演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行される（図49（B））。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、最終表示態様が第1特別態様であるときには、2つ目の保留表示が第1特別態様（本例では「 」内に「 」が含まれる）に変化して表示され（図49（C））。

40

50

9 (C 1))、最終表示態様が第 2 特別態様であるときには、2 つ目の保留表示が第 2 特別態様 (本例では「 」内に「 」が含まれる) に変化して表示される (図 4 9 (C 2)) 。

【 0 3 8 0 】

また、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第 1 先読み演出パターンまたは第 2 先読み演出パターンである場合には、2 つ目の保留表示が特殊態様 (本例では「 」内に「 x 」が含まれる) に変化して表示される (図 4 9 (C 3)) 。次に、はずれ図柄の導出表示が行われると (図 4 9 (D)) 、新たな変動表示が開始される。そして、保留表示のシフトが行われるタイミングが変化タイミングであって、あらかじめ決定されていた示唆演出 (成功パターン) の演出態様が第 2 演出態様であれば、第 2 演出態様 (本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される) の示唆演出が実行される (図 4 9 (E 1)) 。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第 2 先読み演出パターンであって、最終表示態様が第 1 特別態様であるときには、1 つ目の保留表示が第 1 特別態様 (本例では「 」内に「 」が含まれる) に変化して表示され (図 4 9 (F 1)) 、最終表示態様が第 2 特別態様であるときには、1 つ目の保留表示が第 2 特別態様 (本例では「 」内に「 」が含まれる) に変化して表示される (図 4 9 (F 2)) 。また、新たな変動表示が開始され、保留表示のシフトが行われるタイミングが非変化タイミングであって、決定された示唆演出 (失敗パターン) の演出態様が第 1 演出態様であれば、第 1 演出態様 (本例では橜円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される) の示唆演出が実行されるが (図 4 9 (E 2)) 、保留表示の表示態様は変化しない (図 4 9 (F 3)) 。

【 0 3 8 1 】

図 5 0 は、演出図柄変動開始処理の変形例を示すフロー チャートである。また、図 5 1 は、示唆演出態様決定テーブルの変形例を示す説明図である。図 5 0 、図 5 1 に示す変形例では、演出図柄変動開始処理のステップ S 1 8 0 6 において非変化タイミング時の示唆演出 (失敗パターン) の演出態様が決定されると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定された演出態様が、期待度が高い第 2 演出態様であって、かつ保留変化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 1 8 0 6 a) 。そして、第 2 演出態様であって、かつ保留変化中フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、示唆演出の実行を制限する示唆演出制限フラグをセットする (ステップ S 1 8 0 6 b) 。

【 0 3 8 2 】

また、演出図柄変動開始処理のステップ S 1 8 0 6 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、示唆演出制限フラグの状態に応じて、図 5 1 (C 1) に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル (保留表示変化中フラグセット時) (示唆演出制限フラグ非セット時) 、または図 5 1 (C 2) に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル (保留表示変化中フラグセット時) (示唆演出制限フラグセット時) を用いて、示唆演出 (失敗パターン) の演出態様を決定する。図 5 1 (C 1) 、 (C 2) に示されているように、示唆演出制限フラグセット時には、第 2 演出態様よりも期待度が低い第 1 演出態様の示唆演出が実行されることが制限されている。このようにすることで、保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときに、期待度が高い第 2 演出態様の示唆演出 (失敗パターン) が実行された後には、期待度が劣る第 1 演出態様の示唆演出 (失敗パターン) が実行されることを制限することができる。なお、示唆演出制限フラグセットは、保留表示変化中フラグをリセットするタイミングで同時にリセットされるため (ステップ S 1 8 0 3 c) 、表示中の特殊態様または特別態様の保留表示が消去され、新たに保留表示が特殊態様または特別態様で表示されたときには、第 1 演出態様の示唆演出 (失敗パターン) を実行できるようになる。なお、図 5 1 に示す例では、変化タイミングでは示唆演出制限フラグの状態にかかわらず、同じ割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いるが、これに限らず、変化タイミングであっても、示唆演出制限フラグの状態に応じて、異なる割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブル (例えば、示唆演出制限フラグが設定されている場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルは、

10

20

30

40

50

第1演出態様に決定されず、演出なしありは第2演出態様と決定されるように判定値が設定される)を用いるようにしてもよい。また、大当たり中やリーチ演出中には示唆演出が実行されないよう示唆演出制限フラグをセットするようにしてもよい。この場合にセットされた示唆演出制限フラグは、当該大当たりやリーチ演習の終了時にクリアされればよい。

【0383】

以上に説明したように、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞時演出処理等を実行することによって実現される、始動入賞時に変動表示の表示結果および変動パターンを判定する特定判定手段を備えている。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み演出決定処理や演出図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、特定判定手段による判定結果にもとづいて保留記憶に対応する保留表示(合算保留記憶表示部18cにおける保留表示)を通常態様以外の表示態様(本例では特殊態様、第1特別態様または第2特別態様)に変化させて表示することで、保留記憶にもとづく変動表示が大当たりとなる可能性があることを予告する先読み演出を実行する予告演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化すること(変化する可能性があること)を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備えている。そして、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示があるか否かに応じて、異なる割合で表示されている保留表示のうちのいずれかを通常態様とは異なる表示態様に変化させて表示する。例えば通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示は、他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすい。これは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること(セットされているときには新たに実行する割合を低下させる)、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること(セットされているときには変化タイミングを遅らせる(特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める))ことによって実現される。そのように構成されることによって、先読み演出が実行されるときの保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興奮を高めることができる。

【0384】

なお、この実施の形態では、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、保留変化中フラグがセットされている場合(すなわちいずれかの保留表示が通常態様とは異なる表示態様で表示されているとき)には、新たな先読み演出を実行する割合を異ならすことや、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを遅らせることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなることが実現されているが、実現方法はこれに限られない。例えば、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様(例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい)と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか(およびいずれの表示態様に変化させるか)を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成とする(つまり、変化タイミングは先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成とする)。そして、この構成において、演出制御用CPU101は、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定する。このようにすることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する(例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと

10

20

30

40

50

変化後に表示態様とを決定する)ように構成してもよい。そして、この構成において、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。

【0385】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留記憶に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様(例えば、第1特別態様または第2特別態様。なお、特殊態様を含めるようにしてもよい(詳細は後述する))のいずれかに変化させて表示することにより、該保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性があることを異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり(例えば、第2特別態様に変化して表示される場合には、第1特別態様に変化して表示される場合に比べて、大当たりとなる割合が高いため期待度が高くなる)。また、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと(第3先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき)、通常態様とは異なる表示態様(例えば、特殊態様。なお、第1特別態様を含めるようにしてもよい(詳細は後述する))で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するとき(第2先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき)とで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する(第3先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行されるときの方が、第2先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行されるときに比べて、期待度が高い第2特別態様に変化して表示される割合が高い)。そのように構成されることによって、変動表示の表示結果が特定表示結果(大当たり)となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興奮を高めることができる。

【0386】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様(例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい)と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか(およびいずれの表示態様に変化させるか)を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成(つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成)とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができるとともに、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する(例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する)構成とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて変化後の表示態様を決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができる。また、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。

【0387】

なお、この実施の形態で用いられた複数種類の保留表示の表示態様のうち、特殊態様は、特別態様に変化する可能性があるため、特別態様とは別のカテゴリであるように説明したが、最も大当たり期待度が低い特別態様と位置付けて、特別態様と同じカテゴリとしてもよい。つまり、この実施の形態では、特殊態様と特別態様とを分けて説明し、特殊態様から特別態様(第1特別態様または第2特別態様)に変化して表示される先読み演出パター

10

20

30

40

50

ンを第2先読み演出パターンとしたが、先読み演出では、大当たり期待度が低い表示態様から大当たり期待度が高い表示態様に変化して表示されればよく、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化してもよいし、第1特別態様からより大当たり期待度が高い第2特別態様に変化してもよい。

【0388】

また、この実施の形態では、保留表示が特殊態様に変化しても、その後特殊態様から特別態様に変化しないことがある（第1先読み演出パターンにもとづく先読み演出による）が、例えば、特殊態様に変化すると、必ずその後特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化するようにしてもよい。このようにすることで、表示態様が特殊態様に変化したときの期待度を高めることができる。

10

【0389】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちのいずれの保留表示の表示態様を変化させて表示するかによって可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり）となる可能性があることを異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。これは、例えば、変化タイミングが早い場合には、大当たり期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高く、変化タイミングが遅い場合には、大当たり期待度が低い第1特別態様に変化する割合が高くなるように変化タイミングを決定することによって実現される。また、この実施の形態では、保留表示の表示態様の変化は最大2回までしか行われていないが、表示態様の種類を増やすことによって、段階的に変化可能な回数も増やすようにもよい。この場合には、変化タイミングが早い場合には、その後さらに期待度が高い表示態様に変化する機会（例えば、シフトタイミングの回数）が多くなるため、期待度を高めることができる。そのように構成されることによって、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興奮を高めることができる。

20

【0390】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、例えば、大当たりとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様が変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。同様に、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、大当たりとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様が変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。

30

【0391】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様は、通常態様と該通常態様とは異なる複数段階の表示態様（特殊態様、第1特別態様および第2特別態様）とを含み、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様（特殊態様や第1特別態様）で表示されている保留表示がある場合には、高い割合で通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示を現段階よりも高い段階の表示態様（第1特別態様や第2特別態様）に変化させて表示する。これは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変

40

50

化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること（セットされているときには新たに実行する割合を低下させる）、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること（セットされているときには変化タイミングを遅らせる（特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める））ことの他に、特殊態様から特別態様に変化して表示される第2先読み演出パターンの方が、通常態様から特別態様に変化して表示される第3先読み演出パターンよりも決定される割合が高いことによって実現される。そのように構成されることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高いため、先読み演出の興趣を高めることができる。

10

【0392】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定すること、先読み演出決定処理で、第2先読み演出パターンが、第3先読み演出パターンよりも決定される割合が高くなるようにすることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。

20

【0393】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する予告演出を実行可能である。また、保留表示の表示態様は、通常態様に比べて特別態様に変化しやすい特殊態様を含む。そして、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する。例えば、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときには、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときよりも、大当たり期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高い。そのように構成されることによれば、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができ、予告演出の興趣を高めることができる。

30

【0394】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示

40

50

態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。10

【0395】

また、この実施の形態では、示唆演出実行手段は、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出（第1演出態様または第2演出態様の示唆演出）を実行可能であり、示唆演出実行手段によって所定の期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様の示唆演出）が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに所定の期待度よりも低い期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様よりも変化する期待度が低い第1演出態様の示唆演出）が実行されることを制限する示唆演出制限手段を備える。例えば、第2演出態様の示唆演出が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに示唆演出制限フラグをセットし、示唆演出制限フラグがセットされている間は第2演出態様よりも変化する期待度が低い第1演出態様の示唆演出を実行することが制限される。また、示唆演出制限フラグは、通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が消去されると、リセットされる。そのように構成されることによって、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。20

【0396】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。30

【0397】

また、この実施の形態では、先読み演出が重ねて実行されることを許容しており、複数の保留表示の表示態様が同時に変化することも許容されているが、同時に変化することを制限するようにしてもよい。例えば、新たな先読み演出の変化タイミングを決定したとき40

に、先に決定された先読み演出の変化タイミングを示すデータを、入賞時判定結果記憶バッファを参照し、変化タイミングが同じであれば、新たな先読み演出の変化タイミングを再決定するようにしてもよい。このようにすることで、複数の保留表示の表示態様が同時に変化することで、1つ1つの演出に着目させることができる。

【0398】

また、この実施の形態では、示唆演出として、演出表示装置9において所定の表示制御が行われているが、これとともに（またはこれに代えて）、スピーカから音声を出力する演出や、ランプを点灯させる演出などを行うようにしてもよい。

【0399】

なお、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や¹⁰ $A : B = 40\% : 60\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

【0400】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことにより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。²⁰

【0401】

また、上記の実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータ100に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータ100の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様に³⁰

10

20

30

40

50

することで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

【0402】

また、上記の実施の形態では、特別図柄通常処理と入賞時演出処理において、大当たりの判定処理と小当たりの判定処理の実行順序が逆である例を示したが、大当たりの判定処理と小当たりの判定処理ではなく、例えば、リーチとなるか否かを判定する処理（リーチ判定処理）と大当たりの判定処理の実行順序が逆であるようにしてもよい。この場合、変動パターン判定用乱数（ランダム3）の値を用いてリーチとなるか否かを判定すればよく、特別図柄通常処理では、大当たりの判定処理を先に実行するのに対し、入賞時演出処理では、リーチ判定処理を先に実行するようにすればよい。その他、大当たり種別の判定処理と大当たりの判定処理の実行順序、高確判定値の判定処理と低確判定値の判定処理の実行順序を、特別図柄通常処理と入賞時演出処理において逆順としてもよい。また、上記の実施の形態では、特別図柄通常処理における小当たりの判定処理（図18のステップS62）は、大当たりの判定処理（図18のステップS61）にて大当たりでないと判定した場合に実行される例を示したが、大当たりの判定処理（図18のステップS61）にて大当たりであると判定した場合であっても（大当たりであるか否かに問わらず）小当たりの判定処理（図18のステップS62）を実行するようにしてもよい。また、入賞時演出処理における大当たりの判定処理（図16のステップS221）は、小当たりの判定処理（図16のステップS220）にて小当たりでないと判定した場合に実行される例を示したが、小当たりの判定処理（図16のステップS220）にて小当たりであると判定した場合であっても（小当たりであるか否かに問わらず）大当たりの判定処理（図16のステップS221）を実行するようにしてもよい。これらのように、小当たりの判定処理と大当たりの判定処理の両方を行う場合は、例えば人為的なミスで大当たり小当たりの乱数範囲が重複したときに、大当たりフラグと小当たりフラグの両方のフラグがオン状態となるが、入賞時演出処理時は小当たりフラグがオン状態であれば小当たり優先の処理を行い、特別図柄通常処理時は大当たり優先の処理を行うようにすればよい。これによれば、処理を共通化することができ、分岐処理を含ませる必要がなくプログラム容量を削減することができる。

【0403】

また、上記の実施の形態で示した構成は、パチンコ遊技機にかぎらず、様々な形態の遊技機に適用することができる。例えば、上記の各実施の形態で示した構成を封入循環式のパチンコ機に適用するようにしてもよい。封入循環式のパチンコ機は、そのパチンコ機で用いられる所定数（例えば、50個）の遊技玉が封入領域内（例えば、パチンコ機内）に封入されており、このパチンコ機に設けられた遊技領域に遊技球を発射させ、遊技領域を経由した遊技球を回収部（例えば、各入賞口、アウトロ、ファール玉戻り口）を介して回収し、回収した遊技玉を再び遊技領域に発射させるために封入領域内において循環させる。また、そのような封入循環式のパチンコ機では、各入賞口への入賞があった場合に、賞球に代えて、カードユニットに挿入されたカードに賞球数に相当するポイントなどを加算する処理が行われる。

【0404】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【産業上の利用可能性】

【0405】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

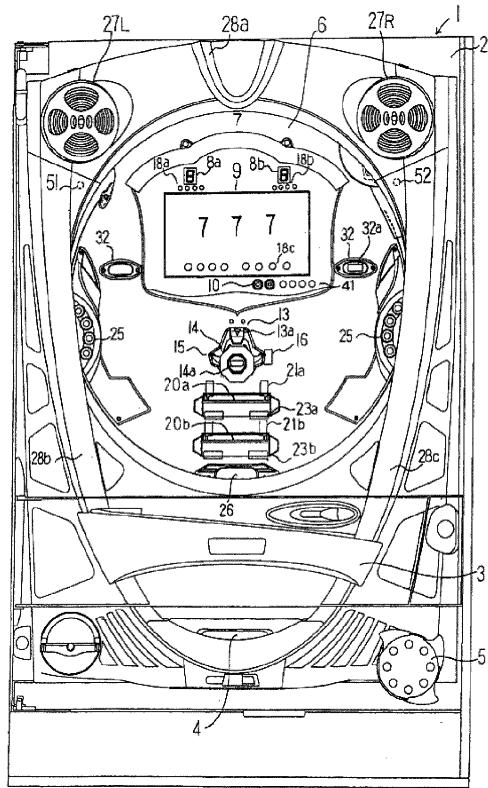
【符号の説明】

【0406】

- 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 a 第1特別可変入賞球装置
2 0 b 第2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

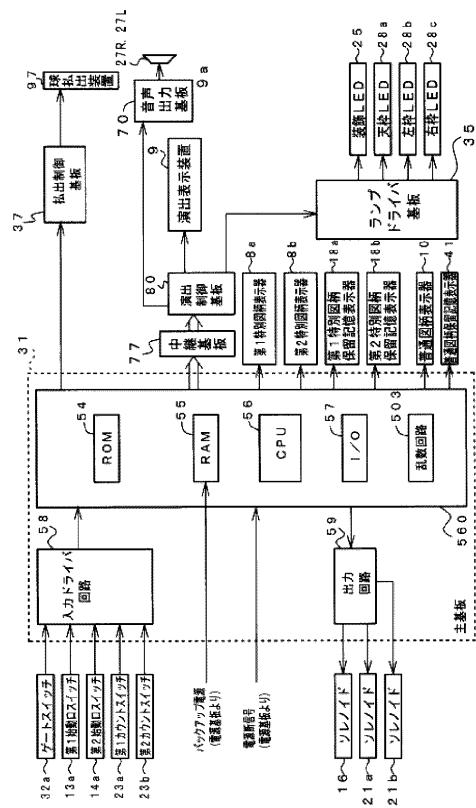
【 四 1 】

【図1】



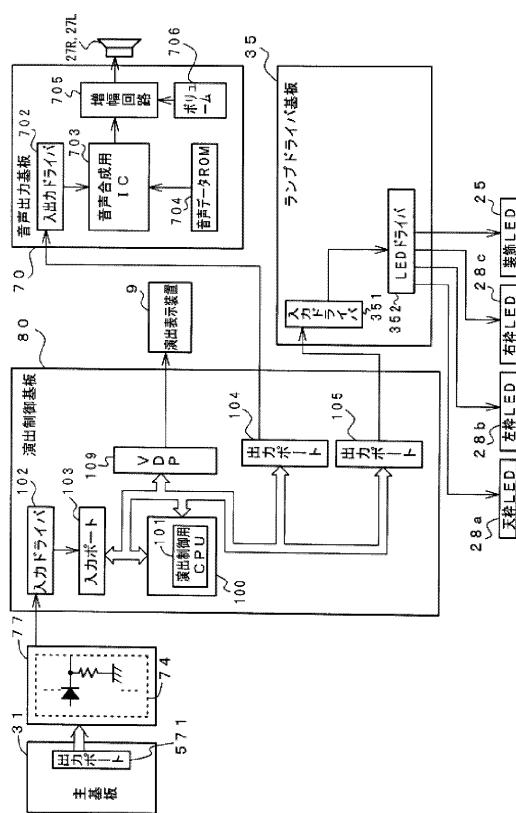
【図2】

【図2】



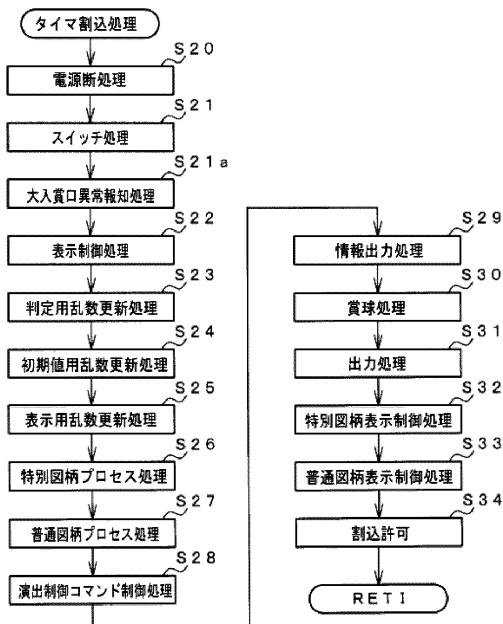
【図3】

【図3】



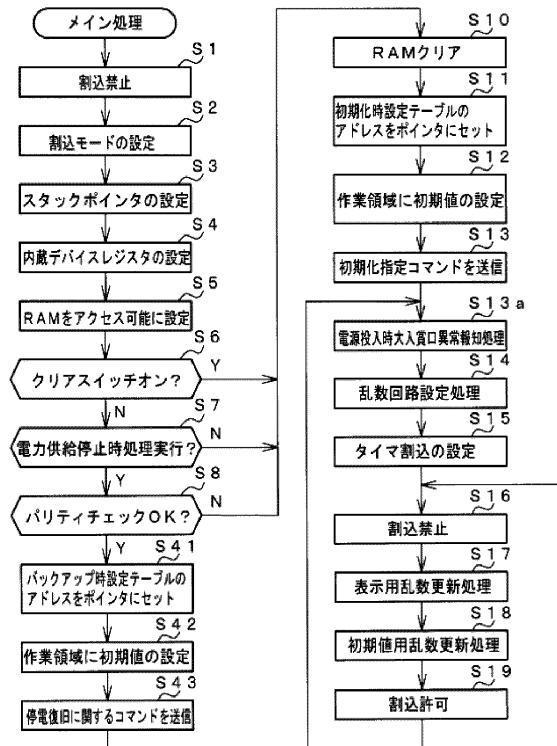
【圖 5】

【図5】



【 図 4 】

【図4】



【図6】

【図6】

可変表示結果	変動パターン	変動時間	変動パターン内容
はずれ	短縮非リードはずれ	2秒	通常変動はずれ(短縮用)
	非リードはずれ	6秒	通常変動はずれ
	ノーマルはずれ	15秒	ノーマルリードはずれ
	擬似連1ノーマルはずれ	20秒	擬似連(1回)→ノーマルリードはずれ
	スーパーはずれ	25秒	スーパーリードはずれ
	擬似連2スーパーはずれ	30秒	擬似連(2回)→スーパーリードはずれ
	擬似連3スーパーはずれ	40秒	擬似連(3回)→スーパーリードはずれ
通常大当り ノーマル大当り	ノーマル当り	15秒	ノーマルリード当り
	擬似連1ノーマル当り	20秒	擬似連(1回)→ノーマルリード当り
	スーパー当り	25秒	スーパーリード当り
	擬似連2スーパー当り	30秒	擬似連(2回)→スーパーリード当り
	擬似連3スーパー当り	40秒	擬似連(3回)→スーパーリード当り
突然確変大当り ノーマル	特殊当り	5秒	突然確変大当りまたは小当り

【圖 7】

【図7】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 金り時間に1ずつ加算
4	3～13	普通回柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 金り時間に1ずつ加算

【図8】

【図8】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

小当り判定テーブル (第3特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0~3	4~29	30~39

(E)

131a

131b

【図10】

【図10】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	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
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始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
A0	02	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
A0	03	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~10 (H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~10 (H))
A3	01	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
A3	02	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
A3	03	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9】

【図9】

変動/パターン	通常大当り /確変大当り	突然確変大当り /小当り	はずれ	はずれ(時短時)
短縮非リーチはずれ	-	-	-	50
非リーチはずれ	-	-	50	-
ノーマルはずれ	-	-	30	30
擬似連1ノーマルはずれ	-	-	10	10
スーパーはずれ	-	-	5	5
擬似連2スーパーはずれ	-	-	4	4
擬似連3スーパーはずれ	-	-	1	1
ノーマル当り	5	-	-	-
擬似連1ノーマル当り	10	-	-	-
スーパー当り	20	-	-	-
擬似連2スーパー当り	30	-	-	-
擬似連3スーパー当り	35	-	-	-
特殊当り	-	100	-	-

【図11】

【図11】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことに指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことに指定

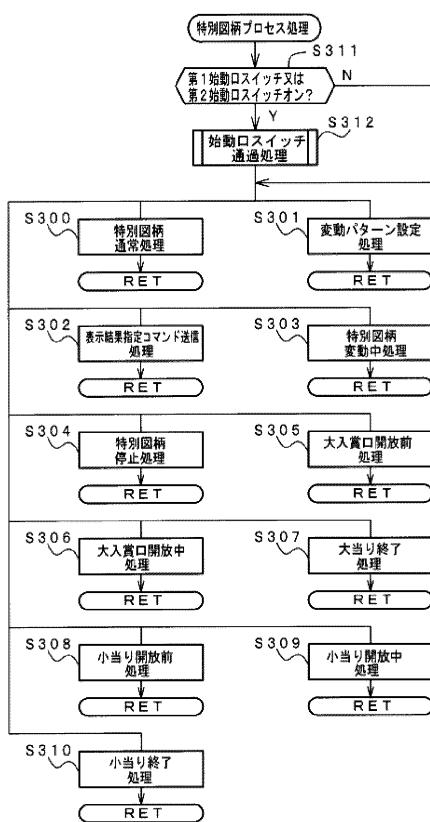
【図12】

【図12】

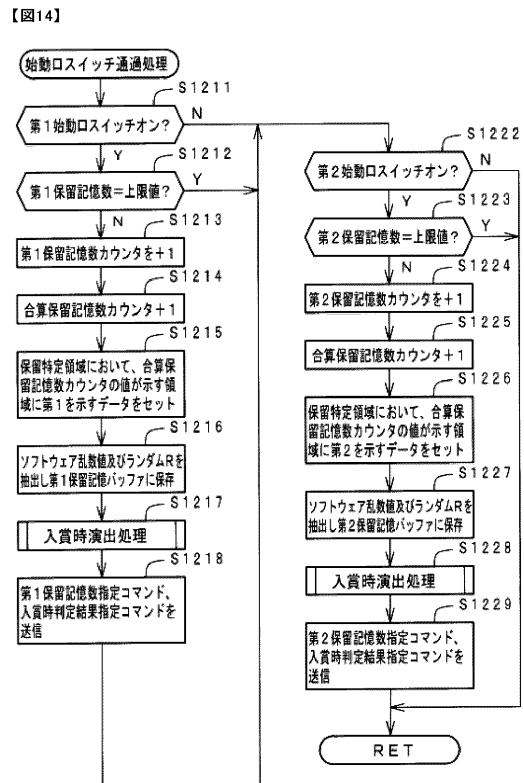
MODE	EXT	名称	内容
95	01	入賞時判定結果1指定	第1始動入賞時に短縮非リーチはずれと判定したことの指定
95	02	入賞時判定結果2指定	第1始動入賞時に非リーチはずれと判定したことの指定
95	03	入賞時判定結果3指定	第1始動入賞時にノーマルはずれと判定したことの指定
95	04	入賞時判定結果4指定	第1始動入賞時に擬似連1ノーマルはずれと判定したことの指定
95	05	入賞時判定結果5指定	第1始動入賞時にスーパーはずれと判定したことの指定
95	06	入賞時判定結果6指定	第1始動入賞時に擬似連2スーパーはずれと判定したことの指定
95	07	入賞時判定結果7指定	第1始動入賞時に擬似連3スーパーはずれと判定したことの指定
95	08	入賞時判定結果8指定	第1始動入賞時にノーマル当りと判定したことの指定
95	09	入賞時判定結果9指定	第1始動入賞時に擬似連1ノーマル当りと判定したことの指定
95	10	入賞時判定結果10指定	第1始動入賞時にスーパー当りと判定したことの指定
95	11	入賞時判定結果11指定	第1始動入賞時に擬似連2スーパー当りと判定したことの指定
95	12	入賞時判定結果12指定	第1始動入賞時に擬似連3スーパー当りと判定したことの指定
95	13	入賞時判定結果13指定	第1始動入賞時に特殊当りと判定したことの指定
95	21	入賞時判定結果21指定	第2始動入賞時に短縮非リーチはずれと判定したことの指定
95	22	入賞時判定結果22指定	第2始動入賞時に非リーチはずれと判定したことの指定
95	23	入賞時判定結果23指定	第2始動入賞時にノーマルはずれと判定したことの指定
95	24	入賞時判定結果24指定	第2始動入賞時に擬似連1ノーマルはずれと判定したことの指定
95	25	入賞時判定結果25指定	第2始動入賞時にスーパーはずれと判定したことの指定
95	26	入賞時判定結果26指定	第2始動入賞時に擬似連2スーパーはずれと判定したことの指定
95	27	入賞時判定結果27指定	第2始動入賞時に擬似連3スーパーはずれと判定したことの指定
95	28	入賞時判定結果28指定	第2始動入賞時にノーマル当りと判定したことの指定
95	29	入賞時判定結果29指定	第2始動入賞時に擬似連1ノーマル当りと判定したことの指定
95	30	入賞時判定結果30指定	第2始動入賞時にスーパー当りと判定したことの指定
95	31	入賞時判定結果31指定	第2始動入賞時に擬似連2スーパー当りと判定したことの指定
95	32	入賞時判定結果32指定	第2始動入賞時に擬似連3スーパー当りと判定したことの指定
95	33	入賞時判定結果33指定	第2始動入賞時に特殊当りと判定したことの指定

【図13】

【図13】

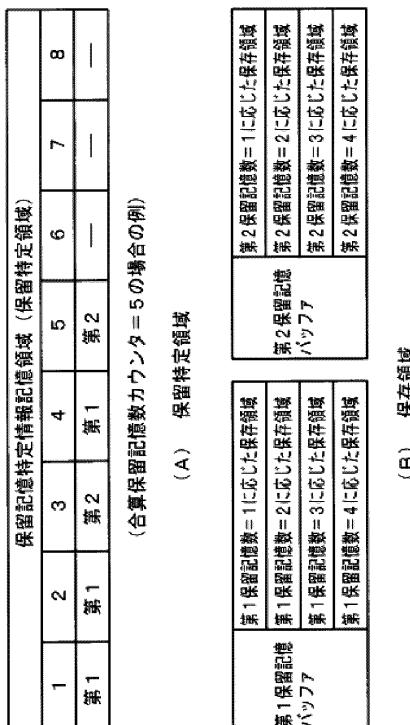


【図14】



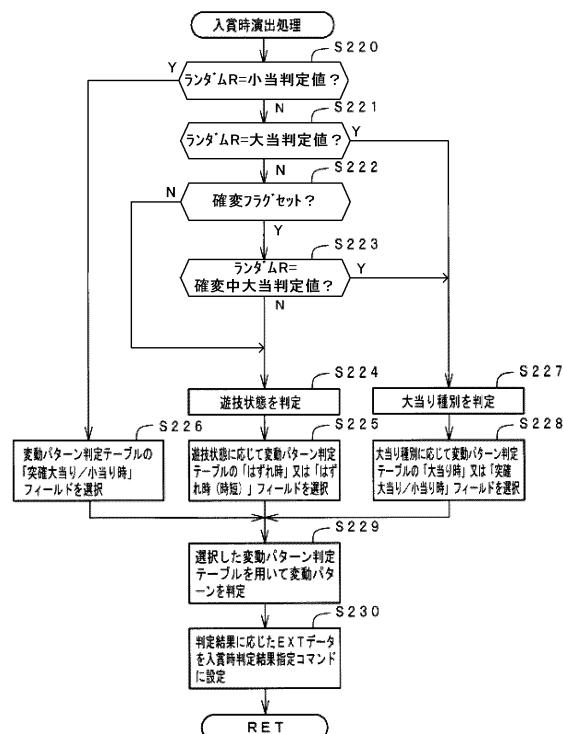
【図15】

【図15】

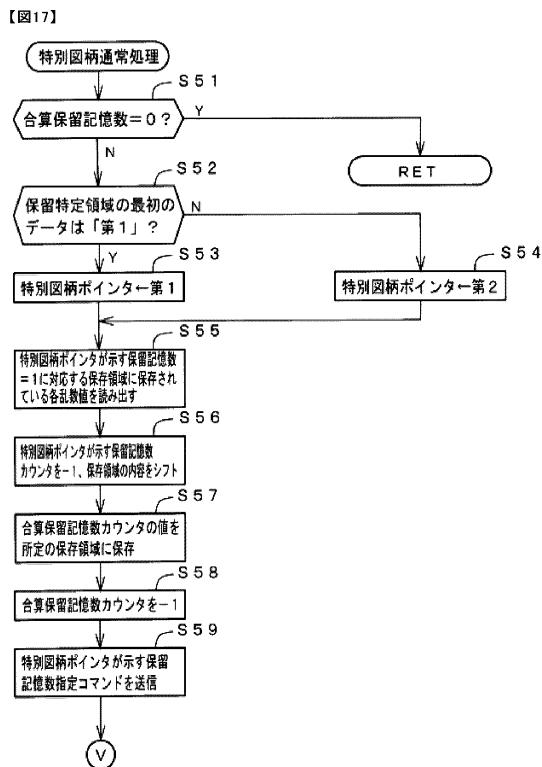


【図16】

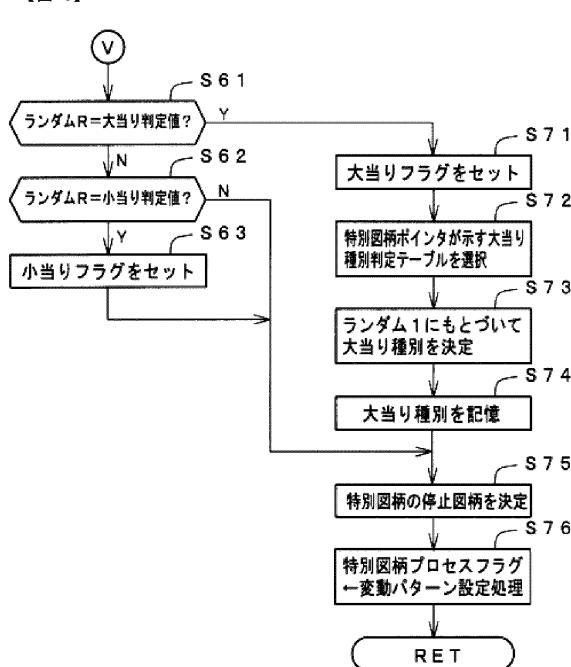
【図16】



【図17】

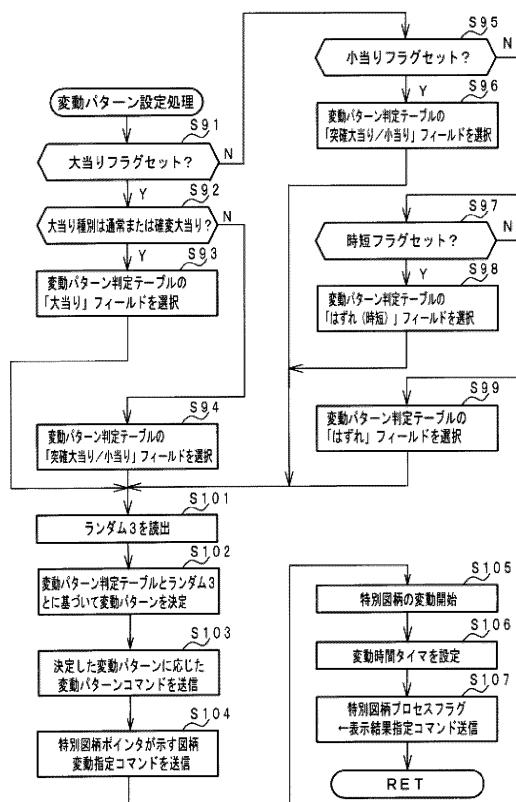


【図18】

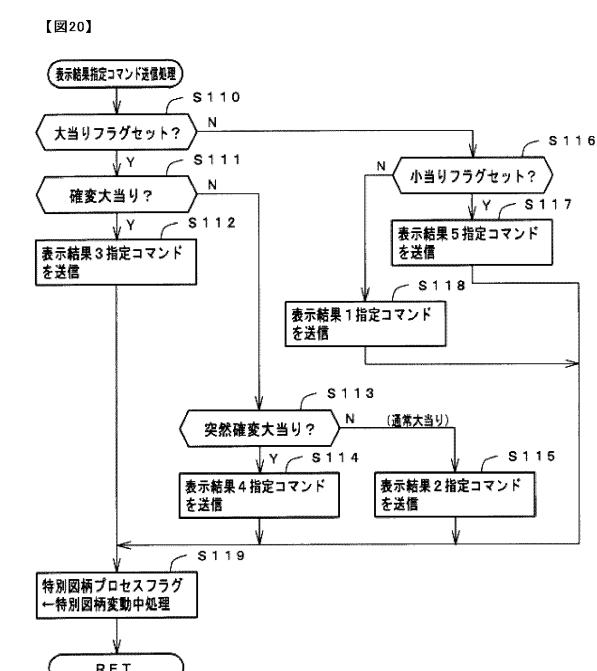


【図19】

【図19】

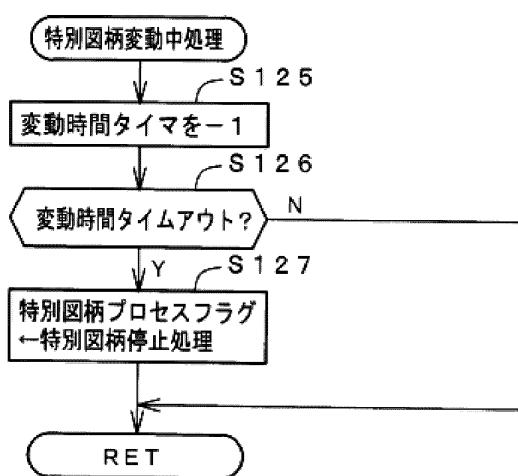


【図20】



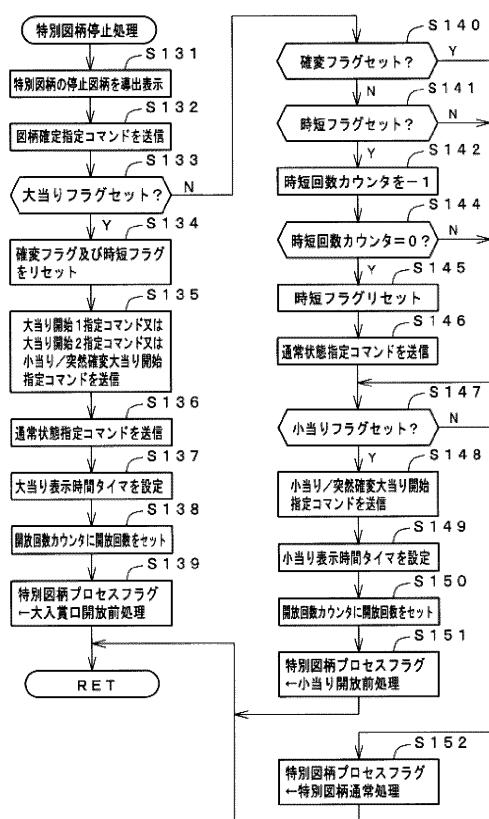
【図21】

【図21】



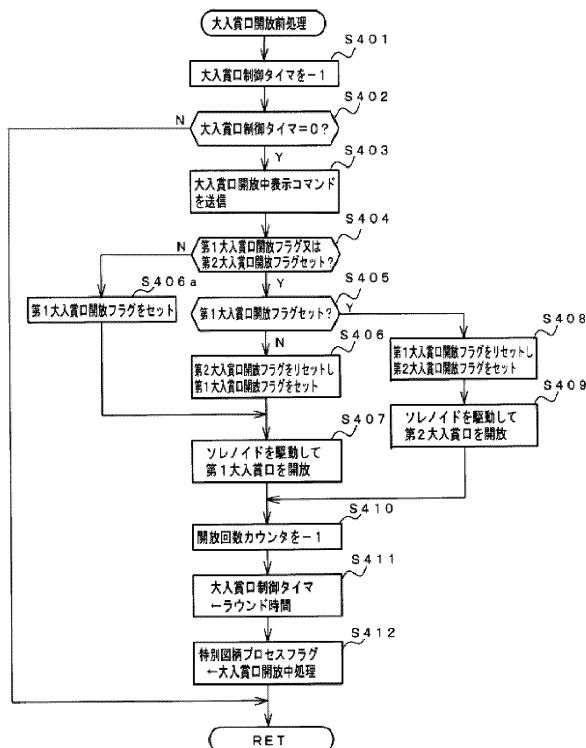
【図22】

【図22】



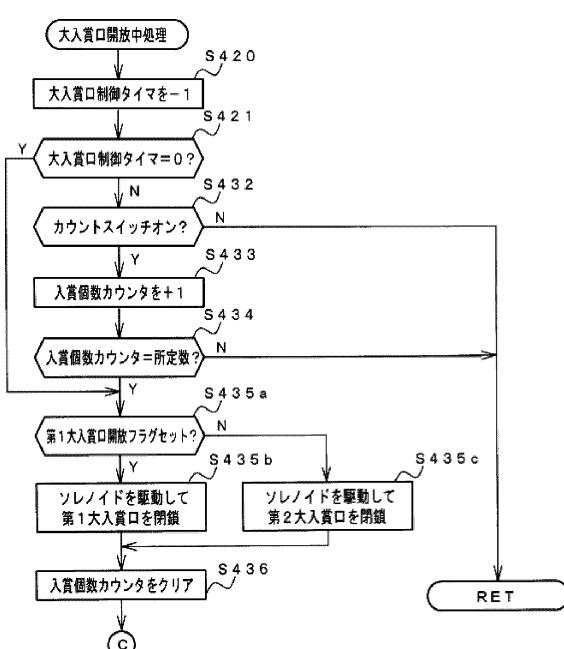
【図23】

【図23】



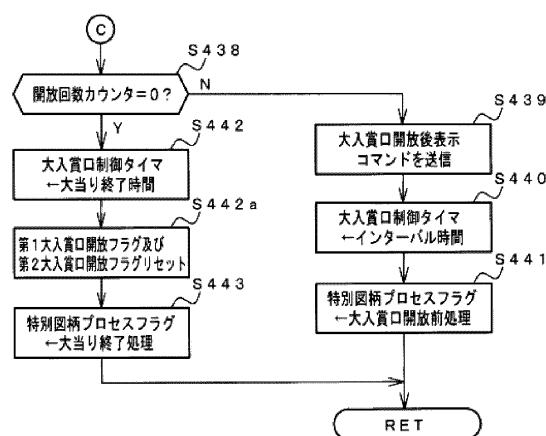
【図24】

【図24】



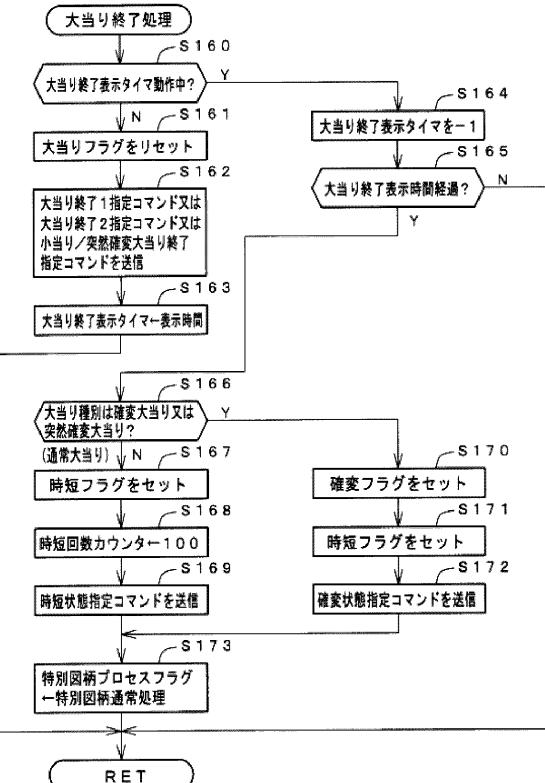
【図25】

【図25】



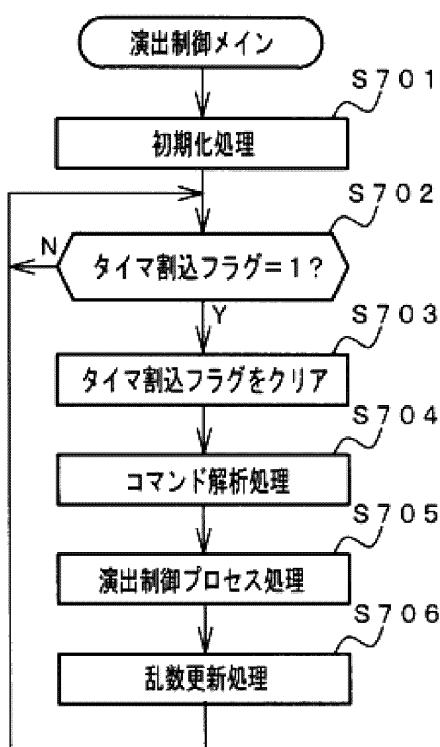
【図26】

【図26】



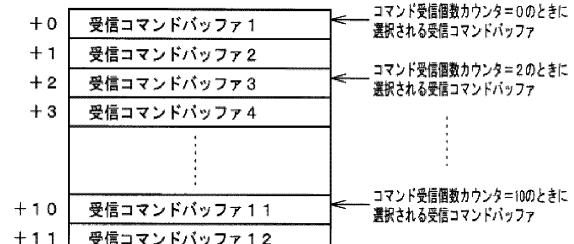
【図27】

【図27】



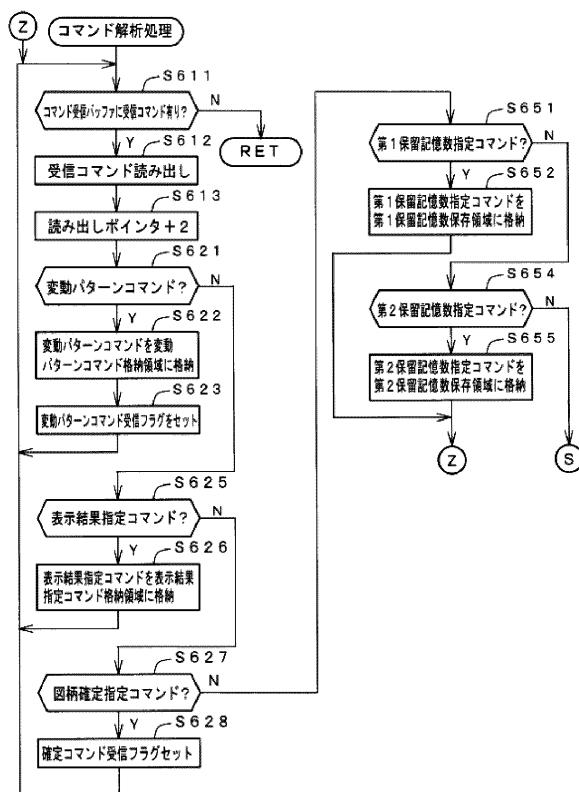
【図28】

【図28】

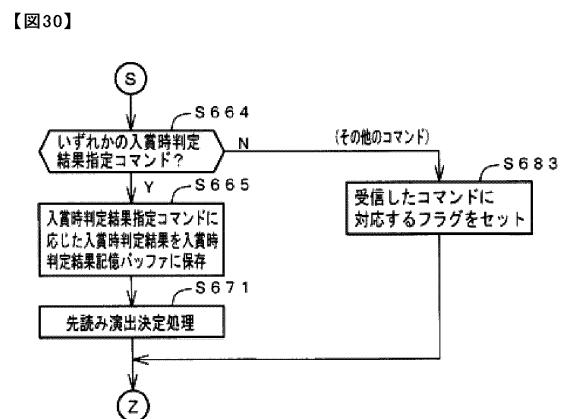


【図29】

【図29】



【図30】



【図31】

【図31】

入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ 第1シフト回数 カウンタ	シフト回数カウンタ 第2シフト回数 カウンタ	示唆演出態様
入賞時判定結果 記憶バッファ1	第2始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ2	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ3	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ4	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ5	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ6	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ7	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ8	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-

(A)入賞時判定結果記憶バッファ(1回シフト後)

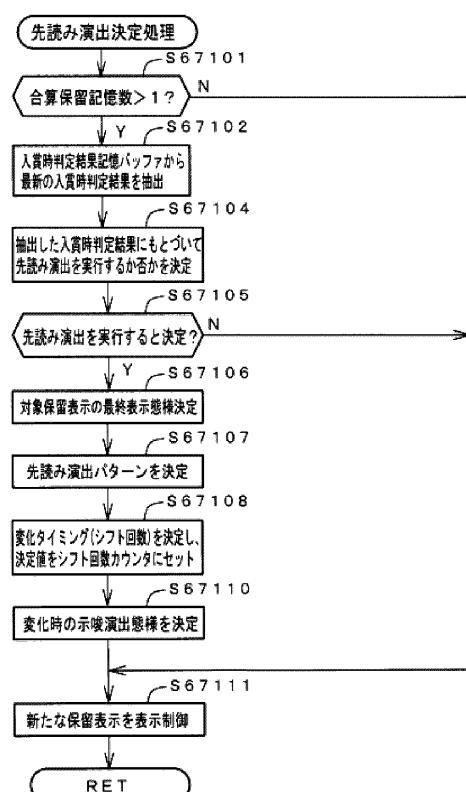
入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ 第1シフト回数 カウンタ	シフト回数カウンタ 第2シフト回数 カウンタ	示唆演出態様
入賞時判定結果 記憶バッファ1	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ2	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ3	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ4	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ5	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ6	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ7	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ8	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-

(B)入賞時判定結果記憶バッファ(2回シフト後)

入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ 第1シフト回数 カウンタ	シフト回数カウンタ 第2シフト回数 カウンタ	示唆演出態様
入賞時判定結果 記憶バッファ1	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ2	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ3	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ4	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ5	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ6	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ7	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-
入賞時判定結果 記憶バッファ8	第1始動入賞 ／はずれ	通常態様	-	-	-	-

【図32】

【図32】



【図33】

【図33】

(A)先読み演出実行決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

入賞時判定結果	内容	先読み演出 実行する	先読み演出 実行しない
入賞時判定結果1、21指定	入賞時に縮縫非リードははずれと判定したことの指定	0	100
入賞時判定結果2、22指定	入賞時に縫リードははずれと判定したことの指定	1	99
入賞時判定結果3、23指定	入賞時に「二ゴム」ははずれと判定したことの指定	5	95
入賞時判定結果4、24指定	入賞時に「縫斜道」ノーマルはずれと判定したことの指定	10	80
入賞時判定結果5、25指定	入賞時に「スリーパー」ははずれと判定したことの指定	15	85
入賞時判定結果6、26指定	入賞時に「縫斜道スリーパー」ははずれと判定したことの指定	20	80
入賞時判定結果7、27指定	入賞時に「縫斜道スリーパー」ははずれと判定したことの指定	25	75
入賞時判定結果8、28指定	入賞時に「二ゴム」と判定したことの指定	80	20
入賞時判定結果9、29指定	入賞時に「縫斜道ノーマル」と判定したことの指定	85	15
入賞時判定結果10、30指定	入賞時に「二ゴム」と判定したことの指定	90	10
入賞時判定結果11、31指定	入賞時に「縫斜道スリーパー」と当り判定したことの指定	85	5
入賞時判定結果12、32指定	入賞時に「縫斜道スリーパー」と当り判定したことの指定	99	1
入賞時判定結果13、33指定	入賞時に「縫斜道」と判定したことの指定	70	30

(B) 先読み演出実行決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

入賞時判定結果	内容	先読み演出実行する	先読み演出実行しない
入賞時判定結果1、21指定	入賞時に延縫非リースはされると判定したことの指定	0	100
入賞時判定結果2、22指定	入賞時に「リース」はされると判定したことの指定	1	99
入賞時判定結果3、23指定	入賞時に「ノール」はされると判定したことの指定	3	97
入賞時判定結果4、24指定	入賞時に「延縫ソーラー」はされると判定したことの指定	5	95
入賞時判定結果5、25指定	入賞時に「スパー」はされると判定したことの指定	7	93
入賞時判定結果6、26指定	入賞時に「延縫スパー」はされると判定したことの指定	10	90
入賞時判定結果7、27指定	入賞時に「延縫スパー」はされると判定したことの指定	12	88
入賞時判定結果8、28指定	入賞時に「ノール」と判定したことの指定	15	85
入賞時判定結果9、29指定	入賞時に「延縫ソーラー」と判定したことの指定	40	60
入賞時判定結果10、30指定	入賞時に「スパー」と判定したことの指定	45	55
入賞時判定結果11、31指定	入賞時に「スパー」と判定したことの指定	48	52
入賞時判定結果12、32指定	入賞時に「延縫スパー」と「ノール」と判定したことの指定	50	50
入賞時判定結果13、33指定	入賞時に「延縫スパー」と「ノール」と判定したことの指定	35	65

【図3-4】

【図34】

(A) 最終表示態様決定テーブル

入賞時判定結果	特殊態様	第1特別態様	第2特別態様
はすれ	60	30	10
通常大當り／確変大當り	0	20	80
突然確変大當り／小當り	0	50	50

(B) 先読み演出パターン決定テーブル(合算保留記憶数=2)

最終表示態様	第1先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様)	第2先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様 →特別態様)	第3先読み演出 パターン (通常態様 →特別態様)
特殊態様	100	0	0
第1特別態様	0	0	100
第2特別態様	0	0	100

(C)先読み演出パターン決定テーブル(合算保留記憶数>2)

最終表示態様	第1先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様)	第2先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様 →特別態様)	第3先読み演出 パターン (通常態様 →特別態様)
特殊態様	100	0	0
第1特別態様	0	80	20
第2特別態様	0	60	40

【図35】

【図35】

(A) 第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から特殊態様への変化タイミング)

(B) 第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

(通常態様から特殊態様への変化タイミング)

【図36】

【図36】

(A) 第2生達が選出(式一)変化久(5)、第2生選出、式九(爆弾雲変化中)云第2生九(5)時)

(A) 第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(B) 第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)

【図37】

【図37】

(A)第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)

第1変化タイミング (シフト回数)	第2変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	-	100	20	3	1	1	0.5	
	3	-	-	-	30	7	3	1.5	1
	4	-	-	-	-	10	5	2	1.5
	5	-	-	-	-	-	7	3	2
	6	-	-	-	-	-	-	4	2.3
	7	-	-	-	-	-	-	-	2.5
	3	-	-	-	50	20	9	5	3
2	4	-	-	-	-	25	11	6	3.3
	5	-	-	-	-	-	13	8.5	3.6
	6	-	-	-	-	-	-	7	3.9
	7	-	-	-	-	-	-	-	5
	4	-	-	-	-	35	15	9	5.5
	5	-	-	-	-	-	17	10	6
	6	-	-	-	-	-	-	10.5	6.3
3	7	-	-	-	-	-	-	-	6.5
	5	-	-	-	-	-	19	11	7
	6	-	-	-	-	-	-	11.5	7.3
	7	-	-	-	-	-	-	-	7.6
	6	-	-	-	-	-	-	-	8.5
	7	-	-	-	-	-	-	-	8.7
	7	-	-	-	-	-	-	-	-

【図38】

【図38】

(A)第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	50	30	20	20	20	20
2	-	-	50	50	45	40	35	30
3	-	-	-	20	25	25	25	25
4	-	-	-	-	10	10	10	10
5	-	-	-	-	-	5	7	7
6	-	-	-	-	-	-	3	5
7	-	-	-	-	-	-	-	3

(B)第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	70	50	45	40	35	30
2	-	-	30	30	25	25	25	25
3	-	-	-	20	20	20	20	20
4	-	-	-	-	10	10	10	10
5	-	-	-	-	-	5	7	7
6	-	-	-	-	-	-	3	5
7	-	-	-	-	-	-	-	3

(C)第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

(通常態様から第1特別態様へまたは第2特別態様の変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	30	20	10	5	3	3
2	-	-	70	30	20	10	7	5
3	-	-	-	50	25	20	10	7
4	-	-	-	-	45	25	20	10
5	-	-	-	-	-	40	25	20
6	-	-	-	-	-	-	35	25
7	-	-	-	-	-	-	-	30

【図39】

【図39】

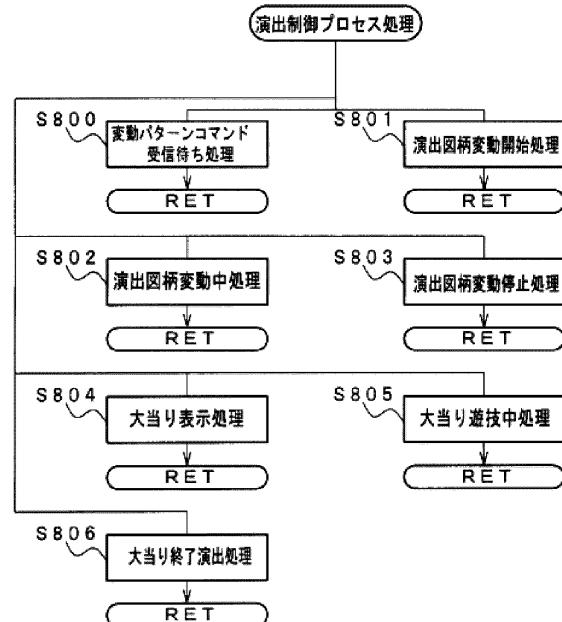
(A)変化タイミング表示演出態様決定テーブル		
演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

(B)非変化タイミング表示演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)		
演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

(C)非変化タイミング表示演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)		
演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

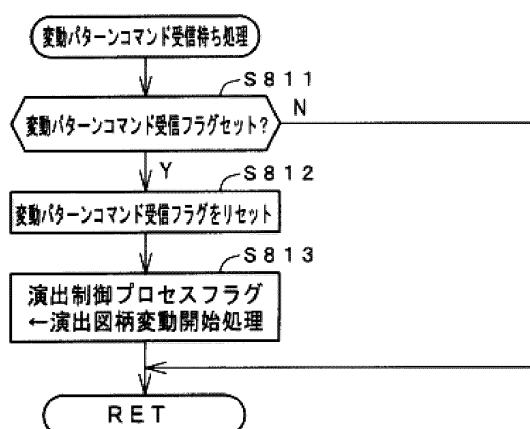
【図40】

【図40】

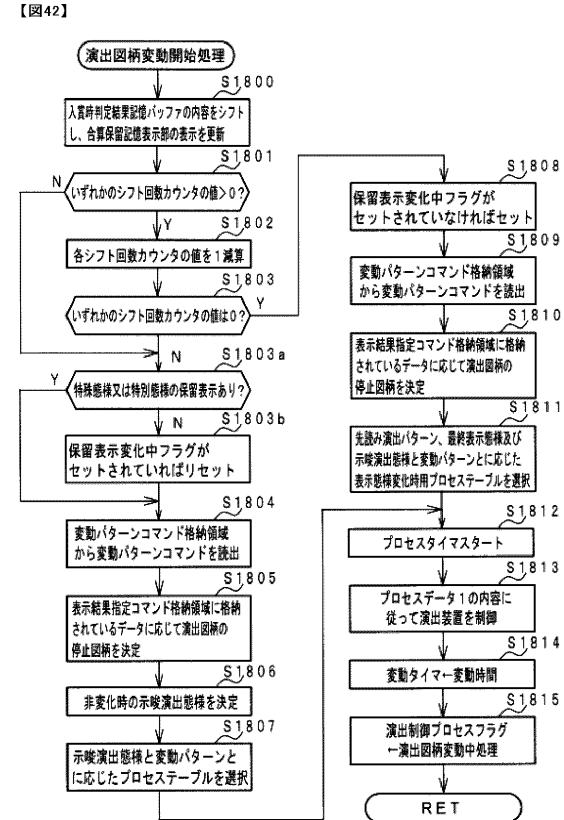


【図41】

【図41】



【図42】



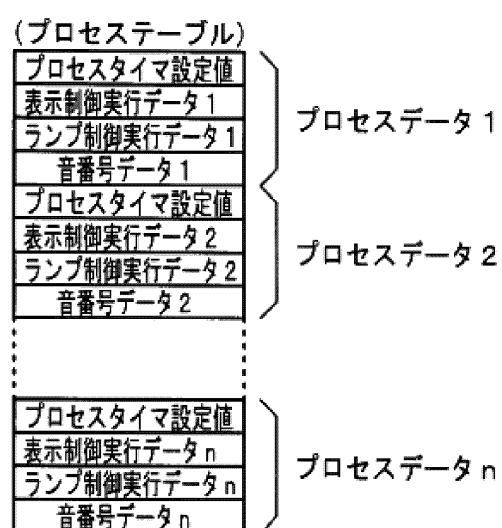
【図43】

【図43】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
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

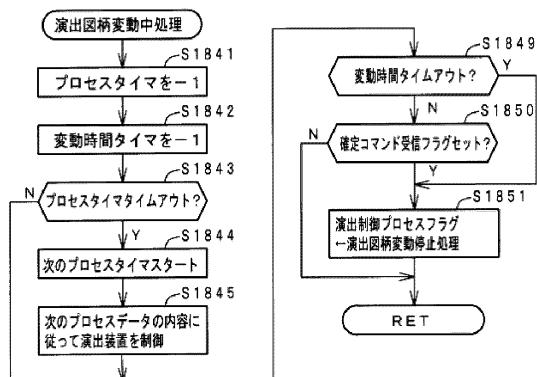
【図44】

【図44】(プロセステーブル)



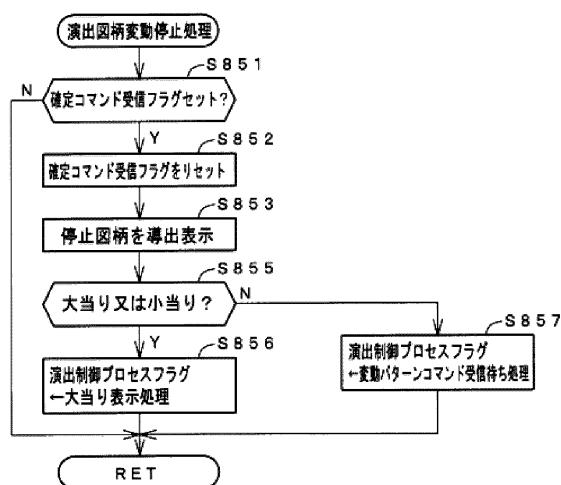
【図45】

【図45】



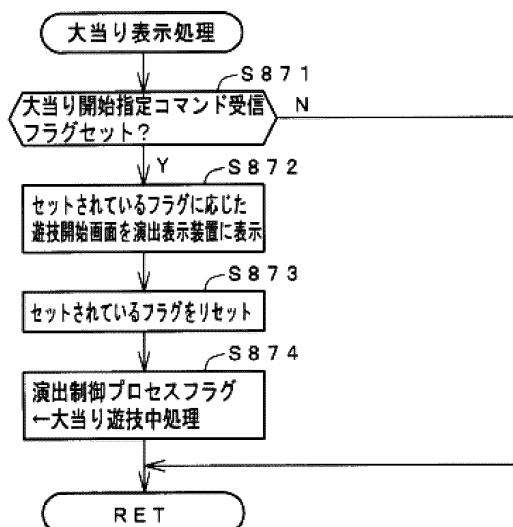
【図46】

【図46】



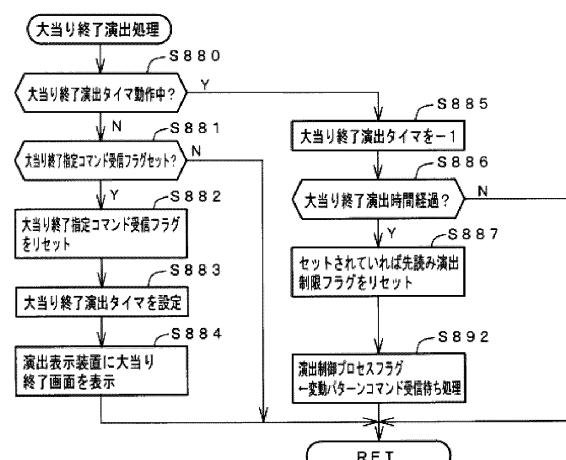
【図47】

【図47】

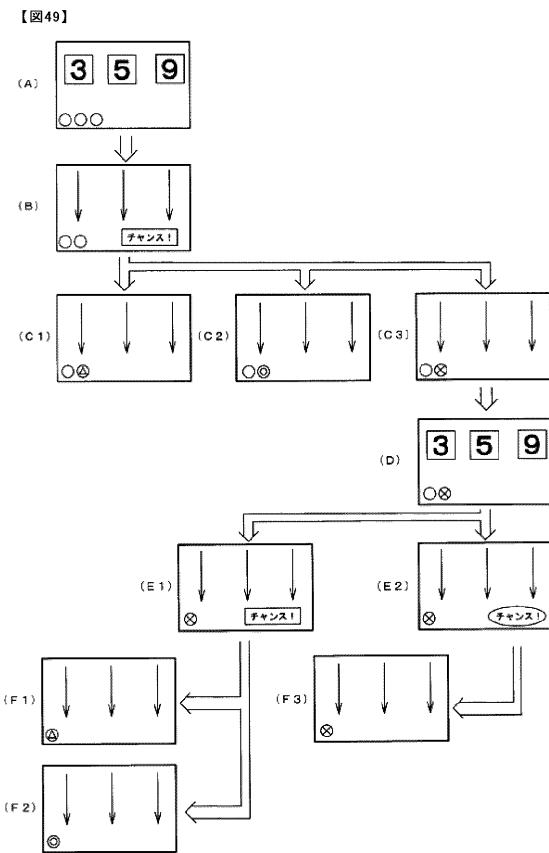


【図48】

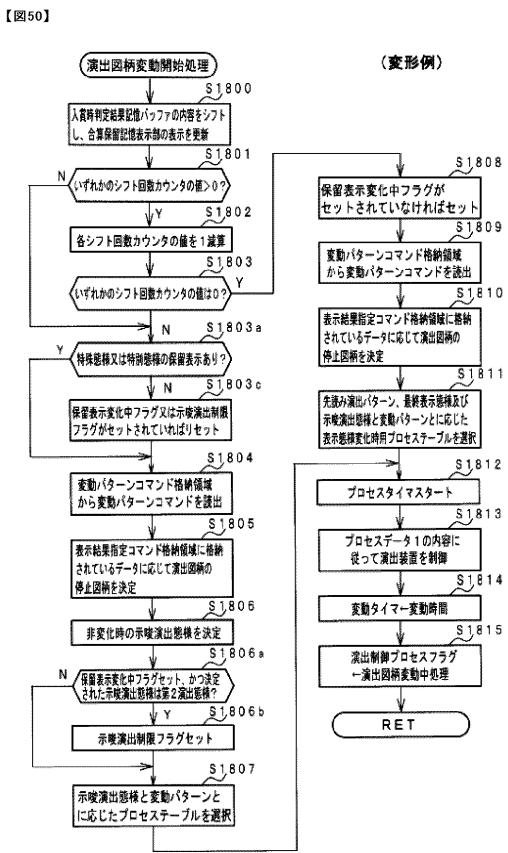
【図48】



【図49】



【図50】



【図51】

【図51】

(A) 変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

(B) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

(C1) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)
(示唆演出制限フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

(C2) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)
(示唆演出制限フラグセット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	0	20

フロントページの続き

審査官 眞壁 隆一

(56)参考文献 特開2013-106653(JP, A)

特開2006-061535(JP, A)

特開2014-064763(JP, A)

特開2013-226406(JP, A)

特開2013-022167(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02