

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6775933号
(P6775933)

(45) 発行日 令和2年10月28日 (2020. 10. 28)

(24) 登録日 令和2年10月9日 (2020. 10. 9)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 02 (2006. 01)

F I

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 90 頁)

(21) 出願番号	特願2015-209612 (P2015-209612)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年10月26日 (2015. 10. 26)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-79906 (P2017-79906A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成29年5月18日 (2017. 5. 18)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年9月14日 (2018. 9. 14)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	藤脇 沙絵
			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、遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶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に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、
実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示を表示する可変表示対応表示手段と、
前記保留表示または前記可変表示対応表示の少なくとも一方の表示態様を、複数段階に
変化させることが可能な表示態様変化手段と、
いずれの段階まで変化させるかを決定する態様決定手段と、
前記保留表示と前記可変表示対応表示のうち、いずれが変化対象であるかを示唆するとともに該変化対象の表示態様
が変化することを示唆する示唆演出を実行することを決定可能な示唆演出決定手段と、
前記示唆演出決定手段により前記示唆演出を実行することが決定された場合に、検出有効期間内に前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されることにもとづいて、前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が所定数以上であるときは、当該所定数未満であるときよりも高い割合で前記示唆演出を実行するこ

10

20

とを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記保留表示または前記可変表示対応表示の表示態様が前記態様決定手段によって決定された段階まで変化している場合でも前記示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

表示態様変化手段が保留表示または可変表示対応表示を変化させることを制限する変化制限手段を備えた

請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、特定の入賞領域（「始動領域」ともいう。）に遊技媒体が入賞すると可変表示装置において識別情報の可変表示が行われ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を遊技媒体が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して遊技媒体が入賞しやすい特定遊技状態（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。各開放について開放時間（例えば 30 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。

【0005】

また、始動領域に遊技媒体が入賞した場合に所定情報を保留記憶として記憶し、記憶した保留記憶の数を示す保留表示と、識別情報の可変表示と対応した可変表示対応表示とを表示可能な遊技機がある。そういった遊技機においては、保留表示または可変表示対応表示の表示態様が複数段階あり、遊技者の動作を検出することにもとづいて、保留表示または可変表示対応表示の表示態様を変化可能とすることにより、期待感を遊技者に与えるものがあつた（例えば、特許文献 1 参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2014 - 45972 号公報（段落 0073，0096、図 8～12，16）

【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、上述した遊技機において、保留表示または可変表示対応表示の表示態様を予め定められた上限段階の表示態様に变化し終えた後においては、保留表示または可変表示対応表示の表示中に遊技者の動作を検出した場合であっても何ら演出が行われず、表示態様の变化による期待感を維持させることができなかった。

【0008】

そこで、本発明は、表示態様の变化による期待感を維持させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

(手段A) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶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に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示を表示する可変表示対応表示手段と、前記保留表示または前記可変表示対応表示の少なくとも一方の表示態様を、複数段階に変化させることが可能な表示態様変化手段と、いずれの段階まで変化させるかを決定する態様決定手段と、前記保留表示と前記可変表示対応表示のうち、いずれが変化対象であるかを示唆するとともに該変化対象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ことを決定可能な示唆演出決定手段と、前記示唆演出決定手段により前記示唆演出を実行することが決定された場合に、検出有効期間内に前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されることにもとづいて、前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、前記示唆演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が所定数以上であるときは、当該所定数未満であるときよりも高い割合で前記示唆演出を実行することを決定し、前記示唆演出実行手段は、前記保留表示または前記可変表示対応表示の表示態様が前記態様決定手段によって決定された段階まで変化している場合でも前記示唆演出を実行可能である、ことを特徴とする。

また、手段Aにおいて、表示態様変化手段が保留表示または可変表示対応表示を変化させることを制限する変化制限手段を備えたものとしてもよい。

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)へ制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュセンサ124)と、未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、図20(B)に示す第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS656A, S668A, S662を実行する部分)と、実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示(例えば、アクティブ保留表示)を表示する可変表示対応表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS662aを実行する部分)と、保留表示または可変表示対応表示の少なくとも一方の表示態様を、複数段階(例えば、「白」、「黄」、「青」、「赤」の4段階)に変化させることが可能な表示態様変化手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS910を実行する部分)と、いずれの段階まで変化させるかを決定する態様決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3513を実行する部分)と、検出有効期間(例えば、有効期間)内に動作検出手段により遊技者の動作が検出されることにもとづいて、保留表示または可変表示対応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におけるステップS3906を実行する部分)とを備え、示唆演出実行手段は、保留表示または可変表示対応表示の表示態様が態様決定手段によって決定された段階まで変化している場合でも示唆演出を実行可能である(例えば、遊技者の動作を検出し

10

20

30

40

50

た場合に、表示態様が上限表示態様であるか否かにかかわらず（ステップS 3 9 0 7を行う前に）、示唆演出を実行する（ステップS 3 9 0 6）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者の期待感を維持させることができる。

【 0 0 1 0 】

（手段 2）手段 1 において、表示態様変化手段が保留表示または可変表示対応表示を変化させることを制限する変化制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップS 3 5 0 3を実行することにより、連続予告演出の実行中であれば新たな連続予告演出を開始せず、すなわち、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させることを制限している部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、保留表示または可変表示対応表示の変化を制限することができる。

10

【 0 0 1 1 】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、保留表示または可変表示対応表示に対応した態様（例えば、保留表示またはアクティブ保留表示に付した態様）で、遊技者の動作を有効に検出する検出有効期間中であることを示唆する有効期間示唆演出を行う有効期間示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップS 3 5 1 0を実行する部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、検出有効期間中であることを遊技者に認識しやすくすることができる。

【 0 0 1 2 】

（手段 4）手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、示唆演出実行手段によって一の保留表示または可変表示対応表示（例えば、実行中の連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示）に対して示唆演出が実行された場合に、他の保留表示または可変表示対応表示（例えば、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示）に対する示唆演出の実行を制限する示唆制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップS 3 5 0 3を実行することにより、連続予告演出の実行中であれば新たな連続予告演出を開始せず、すなわち、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示に対する示唆演出の実行を制限している部分）を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、いずれの保留表示または可変表示対応表示が示唆演出の対象であるかが遊技者にとって認識しにくくなることを防止することができる。

20

30

【 0 0 1 3 】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のいずれかにおいて、演出内容の異なる複数の演出モード（例えば、通常演出モードおよび特定演出モード）のうちいずれかの演出モードに制御する演出モード制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップS 8 3 1 5、S 8 3 1 7を実行する部分）を備え、示唆演出実行手段は、複数の演出モードのうち特定の演出モード（例えば、特定演出モード）に制御されているときに示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特定演出モードである場合（ステップS 3 5 0 4のYである場合）のみ有効期間が開始され（ステップS 3 5 0 9）、有効期間中（ステップS 3 9 0 1のY）のみ示唆演出（ステップS 3 9 0 6）を実行可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の価値を高めることができ、興趣性の向上を図ることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【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CPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5】4 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。

50

【図 7】各乱数を示す説明図である。

【図 8】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

【図 16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 18】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 19】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 20】保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 21】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】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。

20

【図 26】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 27】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 28】大当り終了処理を示すフローチャートである。

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

。

【図 30】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 31】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 32】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 33】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

【図 34】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

30

【図 35】連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 36】連続予告演出実行抽選テーブルおよび上限表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 37】操作受付処理を示すフローチャートである。

【図 38】表示態様変化抽選テーブルを示す説明図である。

【図 39】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 40】演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 41】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 42】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

40

【図 43】演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 44】演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 45】演出モード移行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 46】本実施の形態における連続予告演出実行中のタイミング毎の表示例を示す説明図である。

【図 47】本実施の形態における連続予告演出実行中のタイミング毎の表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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。

10

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 1（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 3 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 を参照）が内蔵されている。

20

30

【 0 0 1 9 】

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

40

【 0 0 2 0 】

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

50

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

10

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されることは

40

50

ないため、常に視認することができる。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c における第 1 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15 R 確変大当たりや、8 R 確変大当たり、突然確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。第 2 特別図柄表示器 8 b において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15 R 確変大当たりや、8 R 確変大当たり、突然確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。なお、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d の消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

遊技盤 6 における中央部の右側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）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。第 1 特別図柄表示器 8 a の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）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。

10

【0030】

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

【0031】

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（可変表示部）と総称することがある。

20

【0032】

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。

【0033】

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

30

【0034】

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。

【0035】

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 14 a によって検出される。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 によって開状態とされる。可変入賞球装置 15 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 15 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 13 よりも、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 14 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 14 よりも、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくも

40

50

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とが、遊技球を模した画像として第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤枠で表示され、第2保留記憶は青枠で表示される）。

【0042】

本実施の形態において、合算保留記憶表示部18cにおいて表示される保留表示の表示態様として、赤色である「赤」、青色である「青」、黄色である「黄」、白色である「白」が設けられている。保留表示の示す大当りの信頼度は、「赤」、「青」、「黄」、「白」の順に高い。本実施の形態では、始動入賞が発生した際に、後述する連続予告演出を実行するか否かを判定し、連続予告演出を実行する場合には、いずれの表示態様を上限として保留表示を行うかを大当たりとなることに対する信頼度にもとづいて決定し、決定した表示態様を上限として保留表示を行う。なお、連続予告演出を実行するか否かにかかわらず、始動入賞が発生したときに「白」の表示態様にて保留表示を開始するものである。

【 0 0 4 3 】

また、本実施の形態では、合算保留記憶表示部 1 8 c において、未だ変動が行われていない保留記憶に対する保留表示が行われるとともに、該保留記憶に対する変動表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する保留表示を、合算保留記憶表示部 1 8 c とは異なるアクティブ保留表示部 1 8 d において継続して表示し続ける。すなわち、該アクティブ保留表示部 1 8 d において、実行中の変動表示に対応したアクティブ保留表示（変動表示対応画像）が表示されることとなる。アクティブ保留表示は、実行中の変動にもとづいて大当たりが発生することに対する信頼度を示す画像である。アクティブ保留表示としては、上述した保留表示と同一の画像（遊技球を模した画像であり、表示態様としては赤色である「赤」、青色である「青」、黄色である「黄」、白色である「白」が設けられている。大当たりの信頼度は、「赤」、「青」、「黄」、「白」の順に高い。）が表示される。

10

【 0 0 4 4 】

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

20

【 0 0 4 5 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b 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 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

30

【 0 0 4 6 】

遊技盤 6 の左側方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 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「 x 」）を可変表示する。

【 0 0 4 7 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 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 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a 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 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D 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高確率状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態。ただし、後述する高確率 / 低ベース状態を除く。）では、普通

40

50

図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。

【0048】

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口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

この実施の形態では、所定の種別の大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。なお、この実施の形態では、大当たりとなった場合には必ず高確率状態に移行されるのであるが、大当たりとなった場合に、高確率状態以外にいわゆる時短状態（例えば、低確率状態、且つ、高ベース状態）に移行される場合もあるように遊技機を構成してもよい。

【0052】

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

って不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【 0 0 5 3 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 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 は、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 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）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 R O M 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5、プログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 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 5 7 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 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

【 0 0 5 7 】

また、R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 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、R A M 5 5 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、高確率フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M 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

10

20

30

40

50

お、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、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64も主基板31に搭載されている。

【0065】

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

【0066】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を

10

20

30

40

50

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部で

10

20

30

40

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。

【0073】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

10

【0074】

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

【0075】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

20

【0076】

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

【0077】

30

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、CPU 56）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、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0078】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ/タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（エレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

40

【0079】

次いで、CPU 56 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、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステッ

50

プ S 1 0 ~ S 1 5) を実行する。

【 0 0 8 0 】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ R A M 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ R A M 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【 0 0 8 1 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、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。

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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）。また、C P U 5 6 は、バックアップ R A M に保存されている表示結果（1 5 R 確変大当り、8 R 確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板 8 0 に対して送信する（ステップ S 4 4）。そして、ステップ S 1 4 に移行する。なお、ステップ S 4 4 において、C P U 5 6 は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップ R A M に保存している場合には、第 1 図柄変動指定コマンドや第 2 図柄変動指定コマンド（図 1 3 参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 図柄変動指定コマンドや第 2 図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第 4 図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【 0 0 8 4 】

なお、この実施の形態では、バックアップ R A M 領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップ S 4 4 で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バック

アップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【0085】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

10

【0086】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0087】

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

20

【0088】

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

30

【0089】

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

【0090】

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

40

【0091】

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。

【0092】

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

50

期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 0 9 3 】

初期化処理の実行（ステップ S 1 0 ～ S 1 5 ）が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S 1 7 ）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8 ）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 S 1 6 ）、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 S 1 9 ）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【 0 0 9 4 】

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、一部の例外を除いて、リーチ演出が実行される。本実施の形態では、詳細は後述するが、リーチ状態とならずに大当たり図柄が停止表示する変動パターンとして「リーチなし大当たり」（「突発大当たり」ともいう）が設けられている。なお、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「1 3 5」）が停止表示されることとしてもよい。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 5 6 0 は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【 0 0 9 5 】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 5 に示すステップ S 2 0 ～ S 3 4 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 S 2 0 ）。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、C P U 5 6 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 R A M 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 5 8 を介して、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 およびカウントスイッチ 2 3 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 ）。

【 0 0 9 6 】

次に、C P U 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駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 0 9 7 】

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

【0098】

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

10

【0099】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0100】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0101】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

20

【0102】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにと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。

【0103】

30

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

【0104】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。

【0105】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。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。

40

【0106】

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。

50

【 0 1 0 7 】

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4 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3 (ステップ S 2 9 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。

【 0 1 0 8 】

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 および演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」(「通常はずれ」または「非リーチはずれ」ともいう)の可変表示態様という。

10

【 0 1 0 9 】

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

20

【 0 1 1 0 】

この実施の形態では、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9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される(ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄(例えば「1 3 5」)が停止表示される場合もある)。

【 0 1 1 1 】

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「1 3 5」)が停止表示されることがある。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

【 0 1 1 2 】

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、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 1 3 】

なお、大当たり種別が全て確変大当たりであるように構成する場合、小当たりを設けなくても

50

よい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、本実施の形態に示すように、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

【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に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1~ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2、スーパーPB3-1~スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用される擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【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大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-5、ノーマルPA2-3~ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3~ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3~スーパーPA3-4、スーパーPB3-3~スーパーPB3-4、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3~スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。また、非リーチPA1-5を用いる場合には、リーチ演出を行わずに大当りとなる。以下、リーチ演出を行わない大当りを「突発大当り」ということがある。

【0116】

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、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保

留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ～ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3, 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【 0 1 1 7 】

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 (M R 1) : 大当りの種類 (後述する 1 5 R 確変大当り、8 R 確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

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

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

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

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

【 0 1 1 8 】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

なお、この実施の形態では、後述するように、1 5 R 確変大当り、8 R 確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 と、突発大当りのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 3 - 4 とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパー

10

20

30

40

50

リーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 7 とに種別分けされている。

【0121】

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2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当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。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0122】

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

【0123】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態である場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。なお、後述するように、この実施の形態では、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなると、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行されるとともに高ベース状態に移行される。そして、大当たり終了後、変動表示を70回終了するまで確変状態および高ベース状態が継続する。また、突然確変大当たりとなると、大当たり遊技終了後に高ベース状態には移行されずに高確率状態に移行される。そして、大当たり終了後、変動表示を70回終了するまで確変状態が継続する。従って、この実施の形態では、突然確変大当たりの大当たり終了後、70回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)確変状態となる場合がある。

30

【0124】

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。

40

【0125】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けなくともよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくともよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行

50

される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0126】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する15R確変大当り、8R確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8(B),(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(B),(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0127】

なお、この実施の形態では、図8(B),(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【0128】

図8(D),(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a,131bを示す説明図である。このうち、図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)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図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)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0129】

大当り種別判定テーブル131a,131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「15R確変大当り」、「8R確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D),(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して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りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変

大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【0130】

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の突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの確変大当り「15R確変大当り」および8ラウンドの確変大当り「8R確変大当り」とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する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り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、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、大当り遊技が継続する（恰も15回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【0131】

この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別として、「15R確変大当り」、「8R確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンド、8ラウンドおよび2ラウンドの3種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当りや、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「15R確変大当り」、「8R確変大当り」および「突然確変大当り」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0132】

「15R確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S170参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態および高確率状態が終了する（ステップS168、S144、ステップS170、S140参照）。

【0133】

「8R確変大当り」とは、8ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S170参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態および高確率状態が終了する（ステップS168、S144、ステップS170、S140参照）

。

【 0 1 3 4 】

また、「突然確変大当り」とは、「15R確変大当り」や「8R確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「15R確変大当り」や、「8R確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高ベース状態には移行されずに高確率状態のみに移行される。）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高確率状態が終了する。

10

【 0 1 3 5 】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、15R確変大当り、8R確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、この実施の形態のように大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

20

【 0 1 3 6 】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R確変大当り」、「8R確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

30

【 0 1 3 7 】

なお、本実施の形態では、上述したように、高確率状態へ移行する大当り種別のみを有することとしたが、高確率状態へ移行しない大当り（いわゆる、通常大当り）を有することとしてもよい。また、高確率状態に移行した場合、所定回数の変動表示を行うことを契機に通常状態へ移行することにより高確率状態を終了するものとしたが、通常大当りを有する構成とした場合、高確率状態に回数制限を設けずに、通常大当りが発生することを契機に通常状態へ移行することで高確率状態を終了する構成としてもよい。

【 0 1 3 8 】

また、本実施の形態では、発生した大当りの大当り種別にもとづいて確変状態へ移行可能とするが、これに限るものではない。例えば、大入賞口内に遊技球が通過可能な特定領域が設けられており、大当り中に該特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態へ移行する一方、大当り中に該特定領域を遊技球が通過しなかった場合に通常状態へ移行するようなものであってもよい。その場合、大当り種別によって特定領域への遊技球の通過しやすさを変化させることにより、実質的な確変大当りおよび非確変大当りを実現するものであってもよい。例えば、大当り種別によって大入賞口の開放時間を異ならせることにより、特定領域への遊技球の通過のしやすさを変化させることとしてもよい。具体的には、大入賞口の開放時間が長い大当り種別を特定領域へ遊技球が通過しやすい大当り（実質的な確変大当り）とし、大入賞口の開放時間が短い大当り種別を特定領域へ遊技球が通過しにくい大当り（実質的な非確変大当り）としてもよい。

40

50

【 0 1 3 9 】

なお、本実施の形態では、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりが発生したときに高確率状態と高ベース状態とに移行するとともに、70回の変動表示を終了すると高確率状態と高ベース状態とを終了する構成としたが、各遊技状態に移行してから終了するまでの変動表示の回数は、高確率状態と高ベース状態とで同数でなくてもよい。例えば、大当たり終了後に70回の変動表示を終了した際に高ベース状態を終了し、71回の変動表示を終了した際に高確率状態を終了することとしてもよい。

【 0 1 4 0 】

また、本実施の形態では、突然確変大当たりが発生したときには、大当たり終了後に高ベース状態には移行せずに高確率状態のみに移行することとしたが、これに限らず、15R確変大当たりや8R確変大当たりの発生時と同様に、確変状態と高ベース状態とに移行することとしてもよい。また、突然確変大当たりが発生した際の遊技状態にもとづいて、高ベース状態に移行するか否かを決定することとしてもよい。例えば、高ベース状態において突然確変大当たりが発生した場合は高ベース状態に移行する一方、低ベース状態において突然確変大当たりが発生した場合は高ベース状態に移行しないこととすれば、突然確変大当たりおよび小当たりのいずれが発生したのかを遊技者に認識させることができる。

【 0 1 4 1 】

図9(A)～(C)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 4 2 】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA3-1、ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2、非リーチCA3-4の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【 0 1 4 3 】

例えば、大当たり種別が「8R確変大当たり」である場合に用いられる図9(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「15R確変大当たり」である場合に用いられる図9(B)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1、ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、非リーチCA3-4の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【 0 1 4 4 】

このように、大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。なお、本実施の形態では、「突発大当たり」である非リーチCA3-4は、「8R確変大当たり」または「15R確変大当たり」に割り当てられているものとしたが、「突然確変大当たり」にも割り当てられていてもよいし、また、15R確変大当たりにのみ割り当てられていることとしてもよいし、8R確変大当たりにのみ割り当てられていることとしてもよい。

【 0 1 4 5 】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当たり」または「8R確変大当たり」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150～221であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 4 6 】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、8R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0147】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、15R確変大当りや8R確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0148】

また、図9(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

【0149】

図10(A)～(D)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/高ベース状態（15R確変大当りや8R確変大当りによる大当り終了後、70回目の変動表示を終了するまでの状態）である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。また、図10(D)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/低ベース状態（突然確変大当りによる大当り終了後、70回目の変動表示を終了するまでの状態）である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0150】

図10(C)、(D)に示すように、この実施の形態では、確変状態である場合であっても、突然確変大当りによる大当り終了後の変動表示が行われる場合には、15R確変大当りや8R確変大当りによる大当り終了後の変動表示が行われる場合までと比較して、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択される割合が高い。そのようにすることによって、この実施の形態では、突然確変大当りによる大当り終了後の高確率状態では高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにすることによって、高確率状態であることに対する遊技者の期待感を高めている。

【0151】

また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動

10

20

30

40

50

表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるように構成することにより、確変状態の終了直前の大当りに対する遊技者の期待感を高めることとしてもよい。この場合、例えば、大当り終了時に後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタに75回をセットするようにし（例えば、高確率回数カウンタおよび高ベース回数カウンタの両方に75をセットして、75回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態が継続するようにしてもよく、高確率回数カウンタに75をセットし、高ベース回数カウンタに70をセットして、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率/低ベース状態に制御するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率/低ベース状態に制御する場合には、この実施の形態で示したものと同様の制御に従い、高確率フラグや高ベースフラグを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C, 135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95, S96, S100, S101参照）。）、変動表示の開始時に、高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値が残り所定数（例えば5）以内となっているか否か（確変状態の残り回数が所定回数以内となっているか否か）を確認し、所定数（例えば5）以内となっていれば、図10（D）に示すスーパーリーチの割合を高めたはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ所定数（例えば5）より多ければ、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示からスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合の制御方法は、この実施の形態に示したものにすぎらず、例えば、高確率回数カウンタには、この実施の形態と同様に71をセットし、逆に高ベース回数カウンタに66をセットすることによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率/低ベース状態に制御するようにし、高確率回数カウンタの値が残り5以内となっているか否かを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C, 135Dを選択するようにしてもよい。また、大当り後の変動回数を高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタのカウント値にもとづいて判断するのではなく、他のカウンタを用いて判断するようにしてもよい。例えば、大当り遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタを設けるようにし、そのカウンタのカウント値が所定範囲（例えば、71~75または66~71。）であるか否かを確認することによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までの間であるか否かを判定し、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C, 135Dを選択するようにしてもよい。また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示が終了するまでを高確率/低ベース状態に制御するように構成する場合には、この実施の形態と同様に、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C, 135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95, S96, S100, S101参照）。

【0152】

なお、図10に示す例では、遊技状態が高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B~135Dを用いる場合を示しているが、高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10（C）に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【0153】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類

10

20

30

40

50

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

【 0 1 5 4 】

10

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

20

【 0 1 5 5 】

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

30

【 0 1 5 6 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 7 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

40

【 0 1 5 7 】

なお、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 2 3 0 ~ 2 5 1 であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【 0 1 5 8 】

また、図 1 0（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）の値が 1 ~ 7 9 であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわか

50

る。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A, 135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図10（A）, （B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

【0159】

なお、この実施の形態では、図9に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10（B）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が高ベース状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【0160】

図11（A）, （B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、非リーチCA3-4のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【0161】

なお、図11（A）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3と、突発大当りのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA3-4とに種別分けされている場合が示されている。また、図11（B）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含

10

20

30

40

50

む変動パターン種別である特殊C A 4 - 2 とに種別分けされている場合が示されている。なお、図11(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊C A 4 - 1 は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊P G 1 - 1 と特殊P G 2 - 1 を含むようにし、特殊C A 4 - 2 は、特定演出を伴う特殊P G 1 - 2、特殊P G 1 - 3 および特殊P G 2 - 2 を含むように構成してもよい。

【0162】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

10

【0163】

図13および図14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13および図14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うる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0164】

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

30

【0165】

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

【0166】

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

40

【0167】

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

50

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。

【0168】

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

【0169】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当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。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「15R確変大当たり」や、「8R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0170】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A30A(H))が送信される。

【0171】

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演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド: エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「15R確変大当たり」や、「8R確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当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2指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当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。

【0172】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が高確率/高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/高ベース状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が高確率/低ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/低ベース状態背景指定コマンド)である。

【0173】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(

10

20

30

40

50

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

【0174】

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

10

【0175】

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

20

【0176】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

30

【0177】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド(図柄指定コマンド)である。また、コマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す演出制御コマンド(変動カテゴリコマンド)である。

40

【0178】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図21参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや

50

小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

【 0 1 7 9 】

図 1 5 は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 5 に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、E X T データが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【 0 1 8 0 】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 0 (H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄 1 指定コマンド)を送信する。また、例えば、「1 5 R 確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 1 (H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄 2 指定コマンド)を送信する。また、例えば、「8 R 確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 2 (H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄 3 指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 4 (H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄 5 指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 5 (H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄 6 指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定される E X T データと、表示結果指定コマンドに設定される E X T データとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

【 0 1 8 1 】

図 1 6 および図 1 7 は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 6 および図 1 7 に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、E X T データに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【 0 1 8 2 】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ S 2 3 2 において、C P U 5 6 は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 7 9 となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 7 9 となる場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 0 (H)」を設定した変動カテゴリ 1 コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値 1 ~ 7 9 の範囲には非リーチ C A 2 - 1 の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動カテゴリ 1 コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチ C A 2 - 1 となることを認識することができる。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 8 0 ~ 8 9 となる場合には、E X T データに「0 1 (H)」を設定した変動カテゴリ 2 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 9 0 ~ 9 9 となる場合には、E X T データに「0 2 (H)」を設定した変動カテゴリ 3 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 0 0 ~ 1 6 9 となる場合には、E X T データに「0 3 (H)」を設定した変動カテゴリ 4 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 7 0 ~ 1 9 9 となる場合には、E X T データに「0 4 (H)」を設定した変動カテゴリ 5 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 2 0 0 ~ 2 1 4 となる場合には、E X T データに「0 5 (H)」を設定した変動カテゴリ 6 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 2 1 5 ~ 2 2 9 となる場合には、E X T データに「0 6 (H)」を設定した変動カテゴリ 7 コマンドを送信する。次いで、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用

乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0183】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)、(D)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0184】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率/高ベース状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合(すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

【0185】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率/低ベース状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合(すなわち、非リーチCA2-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「0A(H)」を設定した変動カテゴリ11コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合(すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合)には、EXTデータに「0B(H)」を設定した変動カテゴリ12コマンドを送信する。

【0186】

なお、遊技状態が確変状態(高確率/高ベース状態や高確率/低ベース状態)である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0187】

また、例えば、始動入賞時に、「8R確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合(すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合)には、CPU56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送

信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～241となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。また、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が242～251となる場合（すなわち、非リーチCA3-4の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「19(H)」を設定した変動カテゴリ30コマンドを送信する。

【0188】

また、例えば、始動入賞時に、「15R確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～221となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15(H)」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。また、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が222～251となる場合（すなわち、非リーチCA3-4の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1A(H)」を設定した変動カテゴリ31コマンドを送信する。

【0189】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当りとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16(H)」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17(H)」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

【0190】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18(H)」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0191】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0192】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、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。

【0193】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデ

10

20

30

40

50

ータの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1 バイトや 3 バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

【0194】

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

【0195】

図 13 および図 14 に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第 2 特別図柄表示器 8b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

20

【0196】

図 18 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、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 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

【0197】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0198】

特別図柄通常処理（ステップ S300）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当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

【0199】

変動パターン設定処理（ステップ S301）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（

50

可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0200】

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

10

【0201】

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

20

【0202】

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

30

【0203】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

40

【0204】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等

50

を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0205】

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

10

【0206】

小当り開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

20

【0207】

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

【0208】

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

30

【0209】

図19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。

40

【0210】

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

【0211】

50

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

【0212】

10

図20（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20（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20（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20（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。

【0213】

20

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S1216）。なお、ステップS1216の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成する

30

【0214】

図20（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20（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファ

40

【0215】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219）。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合

50

算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1221)。

【0216】

なお、ステップS1218、S1219の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か)にかかわらず、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞することに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0217】

また、この実施の形態では、ステップS1218～S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

10

【0218】

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。

20

【0219】

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)。

【0220】

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

30

【0221】

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、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1229)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1230)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1231)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1232)。

40

【0222】

なお、ステップS1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否

50

か)にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0223】

また、この実施の形態では、ステップS1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0224】

図21は、ステップS1217、S1228の入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップ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S220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当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、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲内となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりの信頼度を予告する連続予告演出を実行する。

【0225】

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S220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態。高確率/高ベース状態と高確率/低ベース状態を含む。)であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり判定用乱数(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S222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に15R確変大当たりや、8R確変大当たり、突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0226】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(ステップS222のN)、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり判定用乱数(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S223)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合)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(ステップS1228の入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(C)に示す

小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0227】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップS223のN）、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS224）。

【0228】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当りや、8R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0229】

そして、CPU56は、ステップS225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS226）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかが否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0230】

例えば、CPU56は、遊技状態が高確率/高ベース状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1~219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220~251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0231】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が高確率/低ベース状態であると判定した場合には閾値79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1~79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0A（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80~251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0B（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0232】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1~79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（

H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値89以下である場合(すなわち、80~89である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値99以下である場合(すなわち、90~99である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値169以下である場合(すなわち、100~169である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値199以下である場合(すなわち、170~199である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値214以下である場合(すなわち、200~214である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下である場合(すなわち、215~229である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

10

【0233】

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

20

【0234】

なお、ステップS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態(低確率/低ベース状態)における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

30

【0235】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値と一致した場合には(ステップS223のY)、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「05(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS227)。

【0236】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する(ステップS228)。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である(1~251である)と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18(H)」を設定すると判定するものとする(図17参照)。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18(H)」を設定すると判定するようにしてもよい。

40

【0237】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数(ランダムR)が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(D)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、

50

「８Ｒ確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（ステップＳ１２２８の入賞時演出処理を実行する場合）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「１５Ｒ確変大当り」、「８Ｒ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。

【０２３８】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当り種別の判定結果に応じたＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。この場合、「１５Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「１５Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０１（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「８Ｒ確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「８Ｒ確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０２（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」となることを示すＥＸＴデータ「０４（Ｈ）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【０２３９】

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

【０２４０】

例えば、ＣＰＵ５６は、「８Ｒ確変大当り」と判定した場合には、閾値７４、１４９および２４１を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値７４以下であるか否かを判定し、閾値７４以下である場合（すなわち、１～７４である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１０（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値１４９以下である場合（すなわち、７５～１４９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２４１以下である場合（すなわち、１５０～２４１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２４１以下でない場合（すなわち、２４２～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１９（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２４１】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、「１５Ｒ確変大当り」と判定した場合には、閾値３８、７９および２２１を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値３８以下であるか否かを判定し、閾値３８以下である場合（すなわち、１～３８である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１３（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値７９以下である場合（すなわち、３９～７９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１４（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２２１以下である場合（すなわち、８０～２２１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１５（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値２２１以下でない場合（すなわち、２２２～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１Ａ（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２４２】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値１００を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値１００以下であるか否かを判定し、閾値１００以下である場合（すなわち、１～１００である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１６（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。また、閾値１００以下でない場合（すなわち、１０１～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１７（Ｈ）」を設定すると判定する（図１７参照）。

【０２４３】

次いで、CPU 56は、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1で設定した閾値と、ステップS 1 2 1 6，S 1 2 2 7で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS 2 3 2）。

【0 2 4 4】

なお、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS 2 3 2において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

10

【0 2 4 5】

そして、CPU 56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS 2 3 3）。具体的には、CPU 56は、ステップS 2 3 2でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「0B（H）」、「10（H）」～「1A（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0 2 4 6】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当たりや小当たりとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当たりや小当たりとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当たりまたは小当たりとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当たりまたは小当たりの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当たりの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する連続予告演出を実行するようにしてもよい。

20

【0 2 4 7】

図22および図23は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS 5 1）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 5 1 A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU 56は、ステップS 5 1 Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

30

40

【0 2 4 8】

なお、ステップS 5 1において、CPU 56は、合算保留記憶数の値を確認するのではなく、保留特定領域の1番目の領域にデータが設定されているか否かを確認し、設定されていれば保留記憶があると判定してステップS 5 2に移行し、設定されていなければ保留記憶がないと判定してステップS 5 1 Aに移行してもよい。

【0 2 4 9】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 56は、保留特定領域（図20（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S 5 2）。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

50

データでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

【0250】

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。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【0251】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図21に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0252】

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

【0253】

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。

【0254】

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。

【0255】

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の順番と一致している。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の順番と一致している。

【0256】

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

【0257】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS60）。この場合、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているとともに、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高確率高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、高確率フラグのみがセットされ、高ベースフラグがセットされていない場合には、高確率低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、高確率フラグも高ベースフラグもセット

【0258】

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

【0259】

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。

【0260】

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、始動口スイッチ通過処理のステップS1216やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや

10

20

30

40

50

第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図8参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0261】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM54における図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、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0262】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当り」、「8R確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では70回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

【0263】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0264】

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

【0265】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また

、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図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。

【0266】

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(「15R確変大当たり」、「8R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、始動口スイッチ通過処理のステップS1216やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当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。

10

【0267】

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「15R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「01」が設定され、大当たり種別が「8R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「04」が設定される。

【0268】

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、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「8R確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R確変大当たり」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

20

【0269】

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

30

【0270】

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)。

【0271】

図24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S91)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132C(図9(A)~(C)参照)のいずれかを選択する(ステップS92)。そして、ステップS102に移行する。

40

【0272】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS93)。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用

50

するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D (図 9 (D) 参照) を選択する (ステップ S 9 4)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 7 3 】

小当りフラグもセットされていない場合には、C P U 5 6 は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 5)。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「 1 5 R 確変大当り」または「 8 R 確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数 (この実施の形態では 7 0 回) の変動表示を終了したときにリセットされる。

10

【 0 2 7 4 】

高ベースフラグがセットされていなければ (ステップ S 9 5 の N)、C P U 5 6 は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 6)。高確率フラグもセットされていなければ (ステップ S 9 6 の N)、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、C P U 5 6 は、合算保留記憶数が 3 以上であるか否かを確認する (ステップ S 9 7)。合算保留記憶数が 3 未満であれば (ステップ S 9 7 の N)、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A (図 1 0 (A) 参照) を選択する (ステップ S 9 8)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 7 5 】

20

合算保留記憶数が 3 以上である場合 (ステップ S 9 7 の Y) には、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B (図 1 0 (B) 参照) を選択する (ステップ S 9 9)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 7 6 】

高確率フラグがセットされている場合 (ステップ S 9 6 の Y) には、すなわち、遊技状態が高確率 / 低ベース状態であれば、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 D (図 1 0 (D) 参照) を選択する (ステップ S 1 0 0)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

30

【 0 2 7 7 】

高ベースフラグがセットされている場合 (ステップ S 9 5 の Y) には、すなわち、遊技状態が高確率 / 高ベース状態であれば (この実施の形態では、低確率 / 高ベース状態に制御されることはない)、高ベースフラグがセットされていれば高確率 / 高ベース状態である)、C P U 5 6 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C (図 1 0 (C) 参照) を選択する (ステップ S 1 0 1)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 7 8 】

この実施の形態では、ステップ S 9 5 ~ S 1 0 1 の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 0 (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が選択される。また、遊技状態が高確率 / 高ベース状態である場合には、図 1 0 (C) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が選択される。この場合、後述するステップ S 1 0 2 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 1 0 5 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される (図 1 2 参照)。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率 / 高ベース状態である場合または合算保留記憶数が 3 以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率 / 高ベース状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル (図 1 0 (C) 参照) と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル (図 1 0 (B) 参照) と

40

50

が異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0279】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【0280】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S98、S99、S100またはS101の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。

【0281】

次いで、CPU56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS103）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS105）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0282】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS107）。

【0283】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS109）。

【0284】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定

10

20

30

40

50

するようにしてもよい。

【0285】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して連続予告演出を行うように構成することが好ましい。

10

【0286】

図25は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果6指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別に応じて、「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行うとともに、「8R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS112）。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定でき、「8R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、確変大当りでない場合、すなわち、突然確変大当りである場合、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）。

20

【0287】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS118）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS119）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS118のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS120）。

30

【0288】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS121）。

【0289】

図26は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセット

40

50

するようにすればよい。

【0290】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1122)。

【0291】

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

10

【0292】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS131)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率フラグ、および高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットし(ステップS132)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS133)。具体的には、大当たりの種別が「15R確変大当たり」または「8R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(コマンドA001(H))を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する。なお、大当たりの種別が「15R確変大当たり」、「8R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ(大当たり種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

20

【0293】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「15R確変大当たり」の場合には15回。「8R確変大当たり」の場合には8回。「突然確変大当たり」の場合には2回。)をセットする(ステップS135)。また、大当たり遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、15R確変大当たりや8R確変大当たりの場合、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS136)。

30

【0294】

また、ステップS131で大当たりフラグがセットされていないならば、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS137)。高確率フラグがセットされている場合には(すなわち、確変状態(高確率/高ベース状態または高確率/低ベース状態)である場合には)、高確率状態における特別図柄の変動可能回数を示す高確率回数カウンタの値を-1する(ステップS138)。そして、CPU56は、減算後の高確率回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS139)、高確率フラグをリセットする(ステップS140)。高確率フラグがセットされていないならば、ステップS141に移行する。

40

【0295】

次いで、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS141)。高ベースフラグがセットされている場合には(すなわち、高確率/高ベース状態である場合には)、高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を-1する(ステップS142)。そして

50

、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS143）、高ベースフラグをリセットする（ステップS144）。そして、ステップS145に移行する。なお、高ベースフラグがセットされていなかった場合には、そのままステップS145に移行する。

【0296】

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S145）。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（コマンドA002（H））を送信する（ステップS146）。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S147）。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S148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS149）。

10

【0297】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS145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S300）に対応した値に更新する（ステップS150）。

【0298】

図28は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、15R確変大当りまたは8R確変大当りであった場合には大当り終了指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

20

【0299】

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

30

【0300】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、大当りの種別が15R確変大当りまたは8R確変大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、15R確変大当りまたは8R確変大当りや突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」、「02」または「04」であるか否かを確認することによって判定できる。15R確変大当りまたは8R確変大当りであれば、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）とともに、高ベース回数カウンタに70をセットする（ステップS168）。さらに、高確率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S169）とともに、高確率回数カウンタに70をセットする（ステップS170）。そして、ステップS171に移行する。15R確変大当りまたは8R確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、突然確変大当りであれば）、CPU56は、ステップS169へ移行する。

40

【0301】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。

【0302】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図29は、演出制御基板80に搭載されている

50

演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグ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。

10

【0303】

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）。

【0304】

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。

【0305】

20

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

【0306】

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

【0307】

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

30

【0308】

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13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

40

【0309】

図31および図32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。

【0310】

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

50

に受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+ 2しておく（ステップS 6 1 3）。+ 2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【 0 3 1 1 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS 6 1 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 1 6）。 10

【 0 3 1 2 】

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S 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 8）。

【 0 3 1 3 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS 6 1 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 0）。 20

【 0 3 1 4 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンドA 0 0 1（H））であれば（ステップS 6 2 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 2）。

【 0 3 1 5 】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA 0 0 2（H））であれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 4）。

【 0 3 1 6 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS 6 5 2）。 30

【 0 3 1 7 】

図3 3は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図3 3に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（格納領域1～8）が確保されている。この実施の形態では、図1 9の始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8～S 1 2 2 1、S 1 2 2 9～S 1 2 3 2で示したように、第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドがセットで送信される。そのため、図3 3に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。 40

【 0 3 1 8 】

この実施の形態では、演出制御用CPU 1 0 1は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行わ 50

れるので、コマンド受信が正常に行われれば、図 3 3 に示すように、各格納領域 1 ~ 8 に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図 3 3 では、格納領域 1 ~ 5 までコマンドが格納されている例が示されている）。

【 0 3 1 9 】

なお、図 3 3 に示す例では、前回の変動表示において 7 個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数 7 を指定する合算保留記憶数指定コマンド（C 2 0 7（H））が格納され、その後、保留記憶が 1 つ消化されて 2 番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

10

【 0 3 2 0 】

また、図 3 3 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始すること（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すること）に、後述するステップ S 6 6 3 で 1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 3 3 に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている各コマンドが削除され、格納領域 2 に格納されている各コマンドが格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている各コマンドが格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている各コマンドが格納領域 3 にシフトされ、格納領域 5 に格納されている各コマンドが格納領域 4 にシフトされる。なお、各コマンドが削除されるタイミングは、演出図柄の変

20

【 0 3 2 1 】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理（図 2 1 参照）で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

30

【 0 3 2 2 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップ S 6 5 3）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAM に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 5 4 A）。そして、変動カテゴリコマンドを受信したことを示す変動カテゴリコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 4 B）。

【 0 3 2 3 】

受信した演出制御コマンドが第 1 始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 5）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c における保留表示を 1 つ増加させ、合算保留記憶数表示を更新する（ステップ S 6 5 6 A）。そして、受信した第 1 始動入賞指定コマンドを、RAM に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 5 6 B）。

40

【 0 3 2 4 】

受信した演出制御コマンドが第 2 始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 7）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c における保留表示を 1 つ増加させ、合算保留記憶数表示を更新する合算保留記憶数表示を更新する（ステップ S 6 5 8 A）。そして、受信した第 2 始動入賞指定コマンドを、RAM に形成されている始動入賞時

50

コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する (ステップ S 6 5 8 B)。

【 0 3 2 5 】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 9)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する (ステップ S 6 6 0)。

【 0 3 2 6 】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば (ステップ S 6 6 1)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c 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 1 8 c における合算保留記憶数表示を更新する (ステップ S 6 6 2)。例えば、合算保留記憶表示部 1 8 c の 1 つ目 ~ 5 つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1 つ目の保留表示を削除するとともに、2 つ目に表示されていた保留表示を 1 つ目の表示領域にシフトし、3 つ目に表示されていた保留表示を 2 つ目の表示領域にシフトし、4 つ目に表示されていた保留表示を 3 つ目の表示領域にシフトし、5 つ目に表示されていた保留表示を 4 つ目の表示領域にシフトする。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、アクティブ保留表示の表示を開始する (ステップ S 6 6 2 a)。

【 0 3 2 7 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域における格納領域 1 のデータを削除し、残りのデータをシフトして格納する (ステップ S 6 6 3)。

【 0 3 2 8 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする (ステップ S 6 8 4)。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 3 2 9 】

図 3 4 は、図 2 9 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 S 7 0 5) 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 C P U 1 0 1 は、まず、連続予告演出における演出内容を決定する連続予告演出決定処理を実行する (ステップ S 8 0 0 A)。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プッシュボタン 1 2 0 に対する遊技者からの操作を受け付ける操作受付処理を実行する (ステップ S 8 0 0 B)。

【 0 3 3 0 】

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

【 0 3 3 1 】

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

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

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

【 0 3 3 4 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）、演出制御プロセスフラグの値を小当り表示処理（ステップ S 8 0 8）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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

【 0 3 3 9 】

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

【 0 3 4 0 】

小当り開放中処理（ステップ S 8 0 9）：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、まだ残り開放がある場合には、演出制御プロセスフラグの値を小当り表示処理（ステップ S 8 0 8）に対応した値に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、演出制御プロセスフラグの値を小当り終了演出処理（ステップ S 8 1 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 4 1 】

小当り終了演出処理（ステップ S 8 1 0）：演出表示装置 9 において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 3 4 2 】

図 3 5 は、連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。連続予告演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S 3 5 0 1）、受信していない場合はそのまま処理を終了する。新たな始

10

20

30

40

50

動入賞時コマンドを受信した場合、「白」の表示態様の保留表示を表示する（ステップS3502）。なお、本実施の形態では、ステップS3502に示したように、始動入賞が発生したときに「白」の表示態様の保留表示を表示することとしているが、後述する操作指示画像も同時に表示することとしてもよい。また、「白」以外の表示態様にて表示を開始するものであってもよく、例えば、後述する上限表示態様よりも大当りに対する信頼度の低い表示態様から、始動入賞時に表示する保留態様を抽選によって決定することとしてもよい。

【0343】

その後、演出制御用CPU101は、連続予告演出の実行中であることを示す連続予告演出中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS3503）。連続予告演出とは、所定の有効期間中に遊技者の動作（プッシュボタン120の押下操作）を検出した場合に、予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様が所定の割合で変化する演出である。予告対象の保留表示またはアクティブ保留表示に対しては、遊技者にプッシュボタン120への操作を促す操作指示画像（具体的には、プッシュボタン120を模した画像）が付して表示されることにより、プッシュボタン120の有効期間中であることを示唆するものである。なお、本実施の形態における操作の有効期間は、始動入賞時から連続予告演出の予告対象である変動においてスーパーリーチが発生するまでの期間である。また、有効期間中に遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合に、予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出（具体的には、操作指示画像を発光させるような画像（エフェクト）を表示する演出）が行われるものである。

【0344】

ステップS3503において、連続予告演出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またはアクティブ保留表示に対して連続予告演出を実行している場合には、演出制御用CPU101は、後述するステップS3508～S3519（連続予告演出を実行するための処理）を行うことなく、そのまま連続予告演出決定処理を終了する。これにより、いずれかの保留表示またはアクティブ保留表示に対して連続予告演出を実行している場合には、新たな連続予告演出の実行を制限することとしている。従って、既にいずれかの保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させた場合には、他の保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の变化を制限している。また、複数の保留表示またはアクティブ保留表示に対して連続予告演出を同時に実行しないのであるから、複数の保留表示またはアクティブ保留表示に対して示唆演出を実行することがなくなる。これにより、いずれの保留表示またはアクティブ保留表示に対して示唆演出が実行されているかが認識しにくくなることを防止している。

【0345】

ステップS3503において、連続予告演出中フラグがセットされていない場合、すなわち、いずれの保留表示またはアクティブ保留表示に対しても連続予告演出を実行していない場合、演出制御用CPU101は、特定演出モードフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS3504）。本実施の形態では、演出内容の異なる演出モードとして、通常演出モードと特定演出モードとが設けられており、特定演出モードフラグは、特定演出モードであることを示すフラグである。特定演出モードフラグがセットされていない場合、すなわち、通常演出モードである場合、ステップS3505～S3519を行うことなく、そのまま連続予告演出決定処理を終了する。これにより、通常演出モードである場合には、連続予告演出の実行を新たに開始しない（すなわち、特定演出モードである場合のみ連続予告演出を実行可能である）こととしている。なお、いずれの演出モードであるか否かにかかわらず連続予告演出を実行可能な構成としてもよい。

【0346】

ステップS3504において、特定演出モードフラグがセットされている場合、すなわち、特定演出モードである場合、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドがスーパーリーチであることを示す変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（

ステップS3505)。ここで、スーパーリーチであることを示す変動カテゴリコマンドとは、変動種別がスーパーCA2-7を示す変動カテゴリコマンド(変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ10コマンド、変動カテゴリ12コマンド)と、変動種別がスーパーCA3-3を示す変動カテゴリコマンド(変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンド)とである。すなわち、ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるか否かを判定している。スーパーリーチであることを示す変動カテゴリでない場合、そのまま処理を終了する。これにより、本実施の形態では、スーパーリーチに発展する変動に対応する保留表示またはアクティブ保留表示においてのみ連続予告演出を実行可能であることとしている。なお、スーパーリーチとならないはずれ変動に対応する保留表示またはアクティブ保留表示においても連続予告演出を実行可能であることとしてもよく、その場合、操作を受け付けた場合にも表示態様を変化させない(「白」のまま維持する)ものであってもよい。

10

【0347】

ステップS3505において、スーパーリーチであることを示す変動カテゴリである場合、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数にもとづいて、新たな保留記憶に対する連続予告演出の実行の有無を決定する連続予告演出実行抽選を行う(ステップS3507)。具体的には、図36(a)、(b)に後述する連続予告演出実行抽選テーブルを用いて連続予告演出実行抽選を行う。

【0348】

図36(a)、(b)は、連続予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図36(a)、(b)に示す連続予告演出実行抽選テーブルには大当たりであるかはずれであるかに応じて連続予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図36(a)、(b)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、連続予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、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に決定する。

20

【0349】

例えば、図36(a)には、合算保留記憶数が「1」である場合に選択される連続予告演出実行抽選テーブルが示されている。図36(a)に示す連続予告演出実行抽選テーブルが用いられた場合、大当たりである場合には、30/100の割合で連続予告演出を実行することが決定され、70/100の割合で連続予告演出を実行しないことが決定される。また、はずれで場合には、1/100の割合で連続予告演出を実行することが決定され、99/100の割合で連続予告演出を実行しないことが決定される。

30

【0350】

また、例えば、図36(b)には、合算保留記憶数が「2」以上である場合に選択される連続予告演出実行抽選テーブルが示されている。図36(b)に示す連続予告演出実行抽選テーブルが用いられた場合、大当たりである場合には、60/100の割合で連続予告演出を実行することが決定され、40/100の割合で連続予告演出を実行しないことが決定される。また、はずれで場合には、20/100の割合で連続予告演出を実行することが決定され、80/100の割合で連続予告演出を実行しないことが決定される。

【0351】

40

このように、合算保留記憶数が「2」以上である場合の方が、合算保留記憶数が「2」未満である場合よりも高い割合で連続予告演出を実行する構成となっている。なお、本実施の形態では、合算保留記憶数が「2」以上である場合と、合算保留記憶数が「1」である場合とで異なる連続予告演出実行抽選テーブルが用いられることとしたが、合算保留記憶数が所定数以上である場合の方が、合算保留記憶数が所定数未満である場合よりも高い割合で連続予告演出を実行する構成であれば、これに限るものではない。例えば、合算保留記憶数が「4」以上である場合と、合算保留記憶数が「4」未満である場合とで異なる連続予告演出実行抽選テーブルが用いられることとし、合算保留記憶数が「4」以上である場合の方が、合算保留記憶数が「4」未満である場合よりも高い割合で連続予告演出を実行することとしてもよい。また、合算保留記憶数によってそれぞれ異なる連続予告演出

50

実行抽選テーブルが用いられることとし、合算保留記憶数が多いほど高い割合で連続予告演出を実行することとしてもよい。また、新たに発生した保留記憶が第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかによって、異なる連続予告演出実行抽選テーブルが用いられることとしてもよい。その場合、新たに発生した保留記憶が第1保留記憶であれば第1保留記憶数にもとづいて異なる割合にて連続予告演出実行抽選が行われ、新たに発生した保留記憶が第2保留記憶であれば第2保留記憶数にもとづいて異なる割合にて連続予告演出実行抽選が行われることとしてもよい。また、合算保留記憶数にかかわらず、一律の割合にて連続予告演出実行抽選が行われることとしてもよい。

【0352】

ステップS3507の後、連続予告演出実行抽選において、連続予告演出を実行しないことが決定された場合には、そのまま処理を終了する。連続予告演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU101は、連続予告演出中フラグと、プッシュボタン120への操作の有効期間中であることを示す有効期間フラグとをセットし（ステップS3508, S3509）、ステップS3502において表示した保留表示に付して操作指示画像を表示する（ステップS3510）。

【0353】

その後、演出制御用CPU101は、表示態様段階Pに「0」をセットする（ステップS3512）。表示態様段階Pとは、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の段階を示す値である。具体的に、表示態様段階Pが「0」である場合には表示態様が「白」であることを示し、表示態様段階Pが「1」である場合には表示態様が「黄」であることを示し、表示態様段階Pが「2」である場合には表示態様が「青」であることを示し、表示態様段階Pが「3」である場合には表示態様が「赤」であることを示す。

【0354】

ステップS3512の後、演出制御用CPU101は、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の上限である上限表示態様を決定する上限表示態様決定抽選を行う（ステップS3513）。具体的には、図36(c)に示す上限表示態様決定抽選テーブルを用いて上限表示態様決定抽選を行う。

【0355】

図36(c)は、上限表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図36(c)に示す上限表示態様決定抽選テーブルには、大当たりであるかはずれであるかに応じて、上限表示態様（「赤」、「青」、「黄」）に対応する判定値が割り当てられているが、図36(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、上限表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、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に決定する。

【0356】

例えば、大当たりである場合には、50/100の割合で上限表示態様として「赤」が決定され、30/100の割合で上限表示態様として「青」が決定され、20/100の割合で上限表示態様として「黄」が決定される。また、はずれである場合には、20/100の割合で上限表示態様として「赤」が決定され、30/100の割合で上限表示態様として「青」が決定され、50/100の割合で上限表示態様として「黄」が決定される。これにより、上限表示態様における大当たりが発生することに対する信頼度は「赤」、「青」、「黄」の順に高くなっている。なお、本実施の形態では、大当たりであるか否かに応じた割合にて、上限表示態様が決定されることとしたが、これに限るものではなく、例えば、変動パターンにもとづいて決定されることとしてもよい。具体的には、受信した変動カテゴリコマンドがいずれの変動カテゴリコマンドであるかによって異なる割合にて、上限表示態様が決定されることとしてもよい。

【0357】

ステップS3513において決定した上限表示態様が「赤」である場合には、演出制御用CPU101は、上限表示態様段階Pmaxとして「3」をセットする（ステップS3

10

20

30

40

50

514のY, S3515)。ステップS3513において決定した上限表示態様が「青」である場合には、演出制御用CPU101は、上限表示態様段階Pmaxとして「2」をセットする(ステップS3516のY, S3517)。ステップS3513において決定した上限表示態様が「黄」である場合には、演出制御用CPU101は、上限表示態様段階Pmaxとして「1」をセットする(ステップS3516のN)。上限表示態様段階Pmaxをセットした後、演出制御用CPU101は、実行している連続予告演出の残りの変動回数を示す残余変動回数Qに現在の合算保留記憶数をセットする(ステップS3519)。後述するように、残余変動回数Qは変動開始時に「1」ずつ減算されていくため、残余変動回数Qが「0」であれば、実行中の連続予告演出における最後の変動である(すなわち、実行中の連続予告演出の予告対象がアクティブ保留表示である)ことを示すものである。

10

【0358】

図37は、操作受付処理を示すフローチャートである。操作受付処理において、演出制御用CPU101は、有効期間フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS3901)。有効期間フラグがセットされていない場合、そのまま処理を終了する。セットされている場合、押しボタン120に対する操作を受け付けたか否かを判定し(ステップS3903)、操作を受け付けていない場合、そのまま処理を終了する。ステップS3903において操作を受け付けた場合、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示に対して示唆演出を実行する(ステップS3904)。なお、本実施の形態では、有効期間中に遊技者の動作を検出した場合には必ず示唆演出を実行することとしたが、これに限るものではなく、例えば、動作を検出する度に示唆演出を実行するか否かを決定するための抽選を行い、該抽選の結果にもとづいて示唆演出を実行することとしてもよい。その場合、合算保留記憶数にもとづいて、示唆演出の実行割合が異なることとしてもよい。例えば、合算保留記憶数が多いほど示唆演出を実行しやすい構成としてもよい。また、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様が、大当りの信頼度が最も高い表示態様(本例では、「赤」)に達した後は、遊技者の動作を検出した場合であっても示唆演出を実行しないこととしてもよい。

20

【0359】

その後、表示態様段階Pの値と上限表示態様段階Pmaxの値が同値であるか否かを判定する(ステップS3905)。同値である場合、表示態様が既に上限表示態様であるため、そのまま処理を終了する。これにより、上限まで表示態様が変化した後に遊技者の動作を検出した場合には、示唆演出を実行するものであるが、それ以上は表示態様を変化させないものとしている。なお、表示態様が既に上限表示態様であるか否かは遊技者に認識させない構成であるため、表示態様が既に上限表示態様である場合であっても、遊技者は表示態様が変化することを期待して押しボタン120を操作することとなる。

30

【0360】

表示態様段階Pの値と上限表示態様段階Pmaxの値が同値でない場合、演出制御用CPU101は、表示態様を変化させるか否かを決定する表示態様変化抽選を実行する(ステップS3906)。具体的には、図38に示す表示態様変化抽選テーブルを用いて表示態様変化抽選を実行する。

40

【0361】

図38は、表示態様変化抽選テーブルを示す説明図である。図38に示す上限表示態様決定抽選テーブルには、表示態様の変化の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図38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、表示態様変化抽選用の乱数を抽出し、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に決定する。例えば、ステップS3906においては、1/16の割合で表示態様を変化させることが決定され、15/16の割合で表示態様を変化させないことが決定される。なお、本実施の形態では、有効期間中に遊技者の動作を検出した場合には、表示態様を変化するか否かを所定の割合により決定することとしているが、表示態様を変化するか否かは予め定められているものであ

50

ってもよい。例えば、必ず表示態様を変化させることが予め定められているものであってもよいし、遊技者の動作を検出した回数に応じて表示態様を変化させるか否かが決定されているものであってもよい。また、本実施の形態では、常に一律の割合にて表示態様を変化させるか否かを決定することとしたが、これに限るものではなく、例えば、合算保留記憶数にもとづいて異なる割合にて表示態様を変化させるか否かを決定することとしてもよい。例えば、遊技者の動作を検出した際の合算保留記憶数が多いほど表示態様を変化させやすいこととしてもよいし、または逆に、技者の動作を検出した際の合算保留記憶数が多いほど変化させにくいこととしてもよい。

【0362】

ステップS3906の後、演出制御用CPU101は、表示態様変化抽選において表示態様を変化させることが決定されたか否かを判定し(ステップS3907)、表示態様を変化させないことが決定された場合には、そのまま処理を終了する。表示態様を変化させることが決定された場合、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を切り替えて表示する(ステップS3908)。具体的には、現在の表示態様が「白」であれば「黄」へ、現在の表示態様が「黄」であれば「青」へ、現在の表示態様が「青」であれば「赤」へ、それぞれ切り替えることとする。なお、本実施の形態では、一段階ずつ表示態様を切り替えることとするが、複数段階ずつ表示態様を切り替えることとしてもよい。また、切り替える段階の数については、予め定められていることとしてもよいし、抽選によって決定されることとしてもよい。ステップS3908の後、演出制御用CPU101は、表示態様段階Pに「1」を加算して(ステップS3909)、操

【0363】

なお、本実施の形態では、有効期間が終了するまでの間に、連続予告演出の表示対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様が上限表示態様まで変化しなかった場合であっても、そのまま連続予告演出を終了することとするが、これに限るものではない。例えば、上限表示態様まで変化しなかった場合(遊技者の動作を検出したが上限表示態様までは変化しなかった場合、および遊技者の動作を一切検出しなかった場合を含む)、遊技者の動作の検出にかかわらず強制的に上限表示態様まで変化させることとしてもよい。具体的には、スーパーリーチが発生する直前のタイミングにて、強制的に上限表示態様まで変化させることとしてもよい。

【0364】

図39は、図34に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS811)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップS812)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に更新する(ステップS813)。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる(ステップS44参照)のであるが、図39に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0365】

図40は、図34に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、連続予告演出中フラグがセットされている場合には、残余変動回数Qから「1」を減算する(ステップS8000A, S8000B)。そして、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S8001)。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8002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S8002）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8002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、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、通常では表示されない特殊な画像（数字以外の画像であってもよい。）を含む図柄の組み合わせなど。「擬似連図柄」ともいう。）も決定する。また、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行すると決定されている場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0366】

図41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41に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当たり」または「8R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2指定コマンドまたは表示結果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図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当たり」または「8R確変大当たり」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当たり」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くし、「8R確変大当たり」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

【0367】

また、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5指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。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。

【0368】

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。

【0369】

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

【0370】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において

予告演出（連続予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出などであってもよい。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。このとき、演出モードが通常演出モードである場合と特定演出モードである場合とで、異なる演出が選択されることとしてもよい。

【0371】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンや連続予告演出以外の予告演出を実行する場合にはその連続予告演出以外の予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。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S8005）。

10

【0372】

図42は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

20

【0373】

図42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。

【0374】

なお、演出制御用CPU101は、連続予告演出以外の予告演出を実行することに決定され、連続予告演出以外の予告演出を実行する場合には、ステップS8004において連続予告演出以外の予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

30

【0375】

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。

【0376】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8006）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0377】

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、

50

使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0378】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップS8007)。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップS802)に対応した値にする(ステップS8008)。

【0379】

図43は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、連続予告演出中フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS8100A)、セ
10
ットされていない場合、すなわち、連続予告演出の実行中でない場合には、ステップS8100Hへ移行する。

【0380】

連続予告演出中フラグがセットされている場合、すなわち、連続予告演出の実行中である場合、演出制御用CPU101は、残余変動回数Qが「0」であるか否かを判定する(ステップS8100B)。残余変動回数Qが「0」でなければ、すなわち連続予告演出の最終変動でなければ、ステップS8100Hへ移行する。残余変動回数Qが「0」であれば、すなわち連続予告演出の最終変動(実行中の連続予告演出の予告対象がアクティブ保留表示)であれば、演出制御用CPU101は、スーパーリーチの開始タイミングである
20
か否かを判定する(ステップS8100C)。スーパーリーチの開始タイミングでない場合には、ステップS8100Hへ移行する。スーパーリーチの開始タイミングであれば、操作指示画像の表示を終了し(ステップS8100D)、保留表示およびアクティブ保留表示を非表示とする(ステップS8100E)。これにより、保留表示およびアクティブ保留表示がスーパーリーチを妨げて演出効果を低減させてしまうことを防止している。

【0381】

その後、有効期間フラグをリセットすることにより有効期間を終了させ(ステップS8100F)、実行中の変動終了時に連続予告演出を終了することを示す連続予告演出終了フラグをセットする(ステップS8100G)。これにより、連続予告演出の予告対象である変動においてスーパーリーチが発生するタイミングにて、有効期間を終了すること
30
としている。

【0382】

そして、演出制御用CPU101は、スーパーリーチの終了タイミングであるか否かを判定する(ステップS8100H)。スーパーリーチの終了タイミングでない場合には、ステップS8101へ移行する。スーパーリーチの終了タイミングであれば、保留表示およびアクティブ保留表示が非表示とされていれば、非表示制御を解除とする(ステップS8100I)。

【0383】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS8101)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS8102)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS8103)、プロセスデータの切替を行う。す
40
なわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS8104)。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S8105)。

【0384】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS8111)、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)に応じた値に更新する(ステップS8112)。

【0385】

図44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)

10

20

30

40

50

を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

10

【0386】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8302）。そして、演出制御用CPU101は、アクティブ保留表示の表示を終了する（ステップS8302c）。そして、連続予告演出終了フラグがセットされていれば、連続予告演出終了フラグおよび連続予告演出中フラグをリセットし（ステップS8302aのY, S8302b）、連続予告演出が終了する。連続予告演出終了フラグおよび連続予告演出中フラグが同時にセットされている期間は、有効期間が終了した後であって、新たな連続予告演出の実行を制限している期間である。これにより、連続予告演出の予告対象である変動が終了するまでの間は、新たな連続予告演出の実行を制限する構成となっている。なお、連続予告演出の予告対象である変動の実行中であっても、有効期間終了後（スーパーリーチが開始された後）のタイミングであれば新たな連続予告演出の実行を開始し得る構成としてもよく、その場合には、ステップS8100Gにおいて連続予告演出終了フラグをセットせずに連続予告演出実行中フラグをリセットし、ステップS8302a, S8302bを行わないこととしてもよい。

20

【0387】

その後、ステップS8302の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8313に移行する。

【0388】

ステップS8302の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS8303のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS8304）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、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S8305）。大当り開始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がセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8306）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8307）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始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がセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

30

40

【0389】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスタータ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、可動部材制御データ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、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

50

【0390】

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（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出モードを移行するか否かを決定する演出モード移行抽選を行う（ステップS 8 3 1 3）。具体的には、図4 5に示す演出モード移行抽選テーブルを用いて演出モード移行抽選を行う。

【0391】

図4 5は、演出モード移行抽選テーブルを示す説明図である。図4 5に示す演出モード移行抽選テーブルには、演出モードの移行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図4 5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CPU 1 0 1は、例えば、演出モード移行抽選用の乱数を抽出し、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に決定する。例えば、ステップS 8 3 1 3では、1 / 1 0 0の割合で演出モードを移行することが決定され、9 9 / 1 0 0の割合で演出モードを移行しないことが決定される。なお、本実施の形態では、変動が終了する毎に演出モード移行抽選を行うこととしたが、これに限るものではない。具体的には、変動を所定回行う毎に演出モード移行抽選を行うこととしてもよいし、予め演出モードの移行タイミング（例えば、継続遊技時間、現在時刻または変動回数にもとづいたタイミング）が決定されていることとしてもよいし、または所定の演出が発生することを契機に演出モードを移行することとしてもよい。また、連続予告演出の実行中は演出モードの移行を制限することとしてもよい。

【0392】

演出モードを移行しないことが決定された場合には（ステップS 8 3 1 4のN）、ステップS 8 3 1 1へ移行する。演出モードを移行することが決定された場合（ステップS 8 3 1 4のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、特定演出モードフラグがセットされていれば特定演出モードフラグをリセットすることにより通常演出モードへ移行し（ステップS 8 3 1 5のY、S 8 3 1 6）、特定演出モードフラグがセットされていなければ特定演出モードフラグをセットすることにより特定演出モードへ移行する（ステップS 8 3 1 5のN、S 8 3 1 7）。

【0393】

その後、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグをリセットする（ステップS 8 3 1 1）。例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図3 9のステップS 8 1 1に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 2）。

【0394】

図4 6および図4 7は、本実施の形態における連続予告演出実行中のタイミング毎の表示例を示す説明図である。図4 6は、保留表示の表示態様が上限表示態様に変化する場合における演出表示装置9の表示例について示している。まず、図4 6（a 1）に示すように、2個の保留表示5 0 1と、実行中の変動表示に対応したアクティブ保留表示5 0 2とが表示されているときに、新たな保留記憶が発生することにもとづいて、保留表示5 0 3が「白」の表示態様で表示される。このとき、連続予告演出を実行することおよび上限表示態様が決定され、操作指示画像5 0 4が表示される。上限表示態様としては、「黄」が決定されたものとして説明する。

【0395】

図46(a1)の後、遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合には、図46(a2)に示すように、操作指示画像504を発光させるような示唆演出画像505が表示される。そして、表示態様を変化させることが決定された場合には、図46(a3)に示すように、連続予告演出の予告対象である保留表示503の表示態様が「白」から「黄」へ変化する。このとき、保留表示503の表示態様が上限表示態様に達したことになる。

【0396】

図46(a3)の後に再び遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合、図46(a4)に示すように、示唆演出画像505が表示される。しかし、表示態様は上限表示態様に達しているため、図46(a5)に示すように、連続予告演出の予告対象である保留表示503の表示態様は変化しない。

10

【0397】

図47は、アクティブ保留表示の表示態様が上限表示態様に変化する場合における演出表示装置9の表示例について示している。まず、図47(b1)に示すように、アクティブ保留表示502と、上限表示態様として「黄」が決定されている連続予告演出の予告対象である保留表示503と、操作指示画像504とが表示されている状態で変動が停止する。そして、図47(b2)に示すように、連続予告演出の予告対象が保留表示503からアクティブ保留表示506に切り替わり、変動が開始される。

【0398】

次に、遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合には、図47(b3)に示すように、操作指示画像504を発光させるような示唆演出画像505が表示される。そして、表示態様を変化させることが決定された場合には、図47(b4)に示すように、連続予告演出の予告対象であるアクティブ保留表示506の表示態様が「白」から「黄」へ変化する。このとき、アクティブ保留表示506の表示態様が上限表示態様に達したことになる。

20

【0399】

図47(b4)の後に再び遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合、図47(b5)に示すように、示唆演出画像505が表示される。しかし、アクティブ保留表示506の表示態様は上限表示態様に達しているため、図47(b6)に示すように、連続予告演出の予告対象であるアクティブ保留表示506の表示態様は変化しない。

30

【0400】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、各々を識別可能な複数種類の識別情報(本例では、第1特別図柄または第2特別図柄)の可変表示を行う可変表示手段(本例では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8b)に特定表示結果(本例では、大当り図柄)が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(本例では、大当り遊技状態)へ制御する遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(本例では、プッシュセンサ124)と、未だ開始されていない識別情報の可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段(本例では、図20(B)に示す第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ)とを備え、保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に対応する保留表示を表示し(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS656A、S668A、S662を実行する)、実行中の識別情報の可変表示に対応する可変表示対応表示(本例では、アクティブ保留表示)を表示する(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS662aを実行する)。また、保留表示または可変表示対応表示の少なくとも一方の表示態様を、複数段階(本例では、「白」、「黄」、「青」、「赤」の4段階)に変化させることが可能であり(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS3910を実行する)、いずれの段階まで変化させるかを決定し(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS3513を実行する)、検出有効期間(本例では、有効期間)内に動作検出手段により遊技者の動作が検出されることにもとづいて、保留表示または可変表示対応表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行する(本例では、演出制御用マイクロ

40

50

コンピュータ１００がステップＳ３９０６を実行する）こととした。

【０４０１】

また、以上に説明したように、本実施の形態において、保留表示または可変表示対応表示の表示態様が決定された段階まで変化している場合でも示唆演出を実行可能である（本例では、遊技者の動作を検出した場合に、表示態様が上限表示態様であるか否かにかかわらず（ステップＳ３９０７を行う前に）、示唆演出を実行する（ステップＳ３９０６））こととした。これにより、保留表示または可変表示対応表示の表示態様が決定された段階まで変化している場合であっても、遊技者の期待感を維持させることができる。

【０４０２】

また、以上に説明したように、本実施の形態において、識別情報の可変表示中に、特定遊技状態へ制御するか否かを報知する特定演出（本例では、スーパーリーチ）を実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合にステップＳ８００４で選択したプロセステーブルを用いて、ステップＳ８００６，８１０５を実行する）、検出有効期間は、示唆演出の実行対象が保留表示である期間と、示唆演出の実行対象が可変表示対応表示であり、特定演出の実行が開始されるまでの期間とのうちの所定期間（本例では、新たな保留記憶が発生してから、該保留記憶に対応する変動にてスーパーリーチが開始されるまでの期間（ステップＳ３５０９を実行してからステップＳ８１００Ｆを実行するまでの期間））であることとした。これにより、示唆演出により特定演出の演出効果を低減させることなく、遊技者の期待感を維持させることができる。なお、本実施の形態では、スーパーリーチを「特定演出」として説明したが、これに限るものではない。例えば、擬似連、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、または可動物予告演出などであってもよい。

【０４０３】

また、以上に説明したように、本実施の形態において、保留記憶の数が所定数以上（本例では、合算保留記憶数が「２」以上）である場合、所定数未満（本例では、合算保留記憶数が「２」未満）である場合よりも高い割合で示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、図３６（ａ），（ｂ）に示す連続予告演出実行抽選テーブルを用いて連続予告演出の実行の有無を決定することにより、合算保留記憶数が「２」以上である場合の方が、合算保留記憶数が「１」である場合よりも高い割合で連続予告演出を実行することが決定されるとともに、連続予告演出において示唆演出を実行することにより、合算保留記憶数が「２」以上である場合の方が、合算保留記憶数が「１」である場合よりも高い割合で示唆演出を実行する）こととした。これにより、遊技者の期待感を維持させることができる。また、保留記憶の数が所定数以上である場合の方が、所定数未満である場合よりも高い割合にて、示唆演出が実行され得る状態とすることにより、「保留記憶の数が所定数以上である場合、所定数未満である場合よりも高い割合で示唆演出を実行可能である」ことを実現することとしてもよい。示唆演出が実行され得る状態とは、例えば、入賞時演出処理（いわゆる、先読み）が実行される状態であってもよい。

【０４０４】

なお、本実施の形態では、操作指示画像が発光させるように見える画像を表示する示唆演出を実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、スピーカ２７から所定の音声を出力する演出や、所定の発光部材を発光させる演出を有効期間示唆演出として行うこととしてもよい。また、操作指示画像がキャラクタの画像であれば、該キャラクタが保留表示またはアクティブ保留表示を叩く画像を表示する演出を示唆演出として実行することとしてもよいし、操作指示画像が雲の画像であれば、該雲から保留表示またはアクティブ保留表示に対して雷が落ちる画像を表示する演出を示唆演出として実行することとしてもよいし、操作指示画像とは関連性のない画像を表示する演出を示唆演出として実行することとしてもよい。また、保留表示やアクティブ保留表示としてプッシュボタン１２０を模した画像を表示し、遊技者の動作を検出した場合にプッシュボタン１２０が押下されるアクションを示す画像を表示したり、該プッシュボタン１２０を模した画像にエフェク

ト画像を付して表示することとしてもよい。また、その場合、プッシュボタン１２０を模した画像の表示態様（例えば、色調、模様、大きさ）を異ならせることにより、大当りに対する信頼度を示すこととしてもよい。また、本実施の形態では、始動入賞時に「白」の表示態様にて保留表示の表示が開始されることとしたが、連続予告演出の予告対象として決定された保留表示については、プッシュボタン１２０を模した画像にて保留表示の表示を開始する一方、連続予告演出の予告対象として決定されなかった保留表示については、「白」の表示態様にて保留表示の表示が開始されることとしてもよい。

【０４０５】

また、本実施の形態では、保留表示およびアクティブ保留表示として同一の画像を表示することとするが、対応する画像であれば、異なる画像を表示するものであってもよい。例えば、保留表示として上述した遊技球を模した画像を表示する一方、アクティブ保留表示として、保留表示に対応したキャラクタの画像を表示することとしてもよい。具体的には、「白」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が白色のキャラクタの画像であり、「黄」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が黄色のキャラクタの画像であり、「青」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が青色のキャラクタの画像であり、「赤」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が赤色のキャラクタの画像であるものとしてもよい。また、色調のみが異なる表示態様を設けることとしたが、形状が異なる表示態様を設けることとしてもよい。例えば、「白」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が第１のキャラクタの画像であり、「黄」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が第２のキャラクタの画像であり、「青」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が第３のキャラクタの画像であり、「赤」の保留表示に対応するアクティブ保留表示が第４のキャラクタの画像であるものとしてもよい。

【０４０６】

また、本実施の形態では、連続予告演出の予告対象である保留表示の表示を開始してから、連続予告演出の予告対象であるアクティブ保留表示に対応した変動のスーパーリーチが開始されるまでの間を、遊技者から受け付けたプッシュボタン１２０への操作を有効とする有効期間としたが、これに限るものではない。例えば、連続予告演出の予告対象である保留表示の表示を開始してから、連続予告演出の予告対象であるアクティブ保留表示に対応した変動のスーパーリーチが開始されるまでの間のうち、変動が停止されてから次の変動が開始されるまでの期間（変動停止期間）を除外した期間や、保留表示をアクティブ保留表示の表示領域にシフトする期間を除外した期間を有効期間としてもよい。

【０４０７】

また、本実施の形態では、保留表示における上限表示態様とアクティブ保留表示における上限表示態様とを一括して決定することにより、「いずれの段階まで変化させるかを決定する」こととしているが、保留表示における上限表示態様とアクティブ保留表示における上限表示態様とをそれぞれ異なる処理において決定することにより、「いずれの段階まで変化させるかを決定する」こととしてもよい。例えば、まず、保留表示における上限表示態様を決定し、次に、決定した上限表示態様よりも大当りに対する信頼度の高い表示態様をアクティブ保留表示における上限表示態様として決定することとしてもよい。また、逆に、アクティブ保留表示における上限表示態様として決定した後に、アクティブ保留表示における上限表示態様よりも大当りに対する信頼度の低い表示態様を保留表示における上限表示態様として決定することとしてもよい。

【０４０８】

また、本実施の形態では、遊技者からのプッシュボタン１２０への操作を検出することを条件として、示唆演出と、連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の変化とを行うこととしたが、少なくとも該条件が成立した場合に示唆演出を実行可能なものであればこれに限るものではない。例えば、遊技者からのプッシュボタン１２０への操作を検出することを条件として示唆演出を実行可能である一方、所定タイミングになることを条件として連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の変化を実行することとしてもよい。

【0409】

また、本実施の形態において、保留表示または可変表示対応表示を変化させることを制限する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS3503を実行することにより、連続予告演出の実行中であれば新たな連続予告演出を開始せず、すなわち、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させることを制限している）こととした。これにより、保留表示または可変表示対応表示の変化を制限することができる。

【0410】

また、本実施の形態において、保留表示または可変表示対応表示に対応した態様（本例では、保留表示またはアクティブ保留表示に付した態様）で、遊技者の動作を有効に検出する検出有効期間中であることを示唆する有効期間示唆演出を行う（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS3510を実行する）こととした。これにより、検出有効期間中であることを遊技者に認識しやすくすることができる。

10

【0411】

また、本実施の形態では、操作指示画像を保留表示またはアクティブ保留表示に付して表示することにより、保留表示またはアクティブ保留表示に対応した態様で有効期間示唆演出を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、保留表示またはアクティブ保留表示に対して操作指示画像を重畳表示するものであってもよい。

【0412】

また、本実施の形態では、プッシュボタン120を模した操作指示画像を演出表示装置9に表示する演出を有効期間示唆演出としたが、これに限るものではない。例えば、操作部材とは関連性のない画像（例えば、キャラクタ、太陽、雲などの画像）を表示する演出や、スピーカ27から所定の音声出力する演出や、所定の発光部材を発光させる演出を有効期間示唆演出として行うこととしてもよい。

20

【0413】

また、本実施の形態において、一の保留表示または可変表示対応表示（本例では、実行中の連続予告演出の予告対象である保留表示またはアクティブ保留表示）に対して示唆演出が実行された場合に、他の保留表示または可変表示対応表示（本例では、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示）に対する示唆演出の実行を制限する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS3503を実行することにより、連続予告演出の実行中であれば新たな連続予告演出を開始せず、すなわち、実行中の連続予告演出の予告対象ではない保留表示またはアクティブ保留表示に対する示唆演出の実行を制限している）こととした。これにより、いずれの保留表示または可変表示対応表示が示唆演出の対象であるかが遊技者にとって認識しにくくなることを防止することができる。

30

【0414】

また、本実施の形態において、演出内容の異なる複数の演出モード（本例では、通常演出モードおよび特定演出モード）のうちいずれかの演出モードに制御し（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8315、S8317を実行する）、複数の演出モードのうち特定の演出モード（本例では、特定演出モード）に制御されているときに示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、特定演出モードである場合（ステップS3504のYである場合）のみ有効期間が開始され（ステップS3509）、有効期間中（ステップS3901のY）のみ示唆演出（ステップS3906）を実行可能である）こととした。これにより、示唆演出の価値を高めることができ、興趣性の向上を図ることができる。

40

【0415】

なお、特定演出モードは、高ベース状態および低ベース状態のうちいずれか一方の遊技状態においてのみ移行可能な演出モードとしてもよいし、高確率状態および低確率状態のうちいずれか一方の遊技状態においてのみ移行可能な演出モードとしてもよい。また、高確率状態であるか否かを遊技者に認識させにくい演出モードとして特定演出モードを用い

50

るものであってもよい。具体的には、大当り遊技状態において同様の挙動を示す確変大当りおよび通常大当りが設けられている遊技機であれば、確変大当りが発生した場合と、通常大当りが発生した場合とで、共通の特定演出モードへ移行することとしてもよい。また、特前確変大当りが発生した場合と、小当りが発生した場合とで、共通の特定演出モードへ移行することとしてもよい。

【0416】

また、本実施の形態では、スーパーリーチに発展する変動のみを予告対象として連続予告演出を実行可能な構成としたが、これに限るものではなく、リーチ演出を実行する変動であればリーチの種別にかかわらず連続予告演出を実行可能であることとしてもよいし、リーチ演出を実行しない変動であっても連続予告演出を実行可能であることとしてもよい。なお、スーパーリーチとならない変動を予告対象として連続予告演出を実行する場合には、連続予告演出終了フラグがセットされない（ステップS8100G）ことにより、ステップS8302bの処理が行われないことになってしまう。そこで、その場合には、図44に示したステップS8302の後のタイミングにて連続予告演出中フラグをリセットすることとしてもよい。

10

【0417】

また、本実施の形態では、連続予告演出における操作対象をプッシュボタン120としたが、これに限るものではなく、レバーや、タッチパネルや、赤外線タッチセンサなどのような他の操作部材であってもよい。

【0418】

20

また、本実施の形態では、プッシュボタン120への一度の押下を受け付けた場合に連続予告演出において操作を受け付けたと判定するものとしたが、プッシュボタン120に対する特定の操作が行われたことを契機に連続予告演出において操作を受け付けたと判定するものとしてもよい。例えば、所定時間以上の継続した押下（いわゆる、長押し）や、所定時間中の特定回数の押下や、複数の操作部材に対する同時操作などを契機に連続予告演出において操作を受け付けたと判定することとしてもよい。また、長押しを検出している場合には、示唆演出が継続して実行されることとしてもよい。

【0419】

なお、本実施の形態では、連続予告演出の予告対象である変動が終了したときに、新たな始動入賞に対応する保留表示に対する連続予告演出（保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の变化、示唆演出）の実行制限を解除する構成としたが、これに限るものではない。例えば、既に記憶されている保留記憶に対する連続予告演出の実行制限を解除することとしてもよい。また、連続予告演出中には、示唆演出に対応した保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の变化以外の、示唆演出を伴わない保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様の变化については、実行を制限しないものであってもよい。

30

【0420】

また、本実施の形態では、遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した場合に、保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させることが決定された際には、直ちに保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させることとするが、これに限るものではない。例えば、示唆演出の実行が終了してから表示態様を変化させることとしてもよいし、遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出してから所定期間（例えば、3秒）が経過後のタイミングで表示態様を変化させることとしてもよいし、連続予告演出の予告対象が保留表示であれば、次の変動が開始されるタイミング（保留表示がシフトするタイミング）で表示態様を変化させることとしてもよい。また、保留表示またはアクティブ保留表示の表示態様を変化させることが決定された場合には、複数のタイミングのうちいずれか一のタイミングを選択し、選択した一のタイミングにて表示態様を変化させることとしてもよい。その場合、遊技者の動作を検出した回数にもとづいて異なる割合にて、表示態様を変化させるタイミングを選択することとしてもよい。具体的には、予め定められた期間中に遊技者によるプッシュボタン120への操作を検出した回数が多いほど、表示態様を変化させるタイミングとして早いタイミングが選択されやすいことと

40

50

してもよい。

【0421】

また、本実施の形態では、始動入賞時の保留表示の表示態様を大当りに対する信頼度が最も低い表示態様である「白」としたが、これに限るものではない。例えば、始動入賞時の表示態様を複数の表示態様から選択することとしてもよい。具体的には、決定した上限表示態様よりも大当りに対する信頼度の低い表示態様から一の表示態様を選択することとしてもよい。

【0422】

また、本実施の形態では、保留表示およびアクティブ保留表示の表示態様として、大当りに対する信頼度が異なる複数の表示態様を有するものとしたが、これに限るものではない。例えば、所定の演出（例えば、リーチ演出、擬似連）が発生することに対する信頼度や、所定の種別の大当り（例えば、確変大当り、突然確変大当り）が発生することに対する信頼度や、所定の演出モード（例えば、特定演出モード）に移行することに対する信頼度が異なる複数の表示態様を有することとしてもよい。

【0423】

また、本実施の形態では、連続予告演出を実行することが決定された場合、始動入賞時に操作指示画像の表示が開始されることとなるが、これに限るものではない。例えば、始動入賞が発生してから所定期間経過後（例えば、3秒後）のタイミングで操作指示画像の表示が開始されることとしてもよいし、次の変動が開始されるタイミング（保留表示がシフトするタイミング）で操作指示画像の表示が開始されることとしてもよい。

【0424】

なお、上述した実施の形態および変形例について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにともづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機において、複数の期間に応じた特定演出を実行することとしてもよい。

【0425】

なお、上記の実施の形態においては、変動時間およ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用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。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、滑り演出の有無など、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など、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ようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は2つのコマンドの組合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。なお、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用マイクロコンピュータ100の方で選択を行うようにしてもよい。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ようにしてもよい。なお、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ようにすることで、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ないデータ量を削減することができる。

【0426】

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

【0427】

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 $A : B = 30\% : 70\%$ 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。

【0428】

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

【0429】

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合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0430】

また、上記の実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0431】

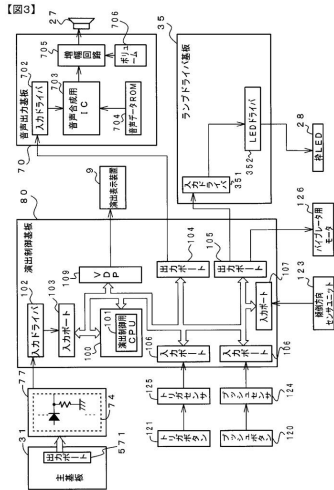
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

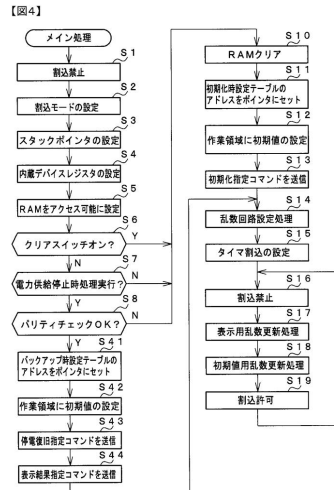
【0432】

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

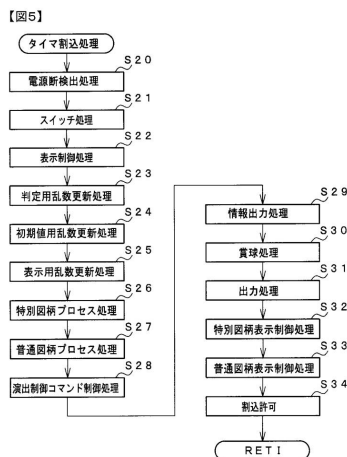
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リリー演出	特徴演出(演出時間)	備考
非リリーPA1-1	なし	なし	なし	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
非リリーPA1-2	なし	なし	なし	1.50	短縮演出ではずれ
非リリーPA1-3	滑り	なし	なし	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
非リリーPA1-4	短縮連(1回)	なし	なし	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	ノーマル	12.75	ノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	ノーマル	25.50	ノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-3	短縮連(1回)	ノーマル	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-4	短縮連(2回)	ノーマル	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマル演出ではずれ
スーパーPA3-1	短縮連(3回)	スーパーA	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパー演出ではずれ
スーパーPA3-2	短縮連(3回)	スーパーB	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパー演出ではずれ
スーパーPA3-3	なし	スーパーA	スーパーA	22.75	スーパー演出ではずれ
スーパーPA3-4	なし	スーパーB	スーパーB	25.50	スーパー演出ではずれ
非リリーPA1-5	なし	なし	なし	5.75	通常変動ではずれ(再変動あり)
ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	ノーマル	12.75	ノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-6	なし	ノーマル	ノーマル	25.50	ノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-7	短縮連(1回)	ノーマル	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマル演出ではずれ
ノーマルPA2-8	短縮連(2回)	ノーマル	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマル演出ではずれ
スーパーPA3-5	短縮連(3回)	スーパーA	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパー演出ではずれ
スーパーPA3-6	短縮連(3回)	スーパーB	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパー演出ではずれ
スーパーPA3-7	なし	スーパーA	スーパーA	22.75	スーパー演出ではずれ
スーパーPA3-8	なし	スーパーB	スーパーB	25.50	スーパー演出ではずれ
特種PG1-1	なし	なし	なし	5.75	通常変動ではずれ(再変動あり)
特種PG1-2	滑り	なし	なし	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
特種PG1-3	短縮連(1回)	なし	なし	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で短縮演出ではずれ
特種PG1-4	なし	ノーマル	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ(再変動あり)
特種PG2-1	なし	ノーマル	ノーマル	16.50	通常変動ではずれ(再変動あり)
特種PG2-2	滑り	ノーマル	ノーマル	16.50	通常変動ではずれ(再変動あり)

【図7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり確率判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン選別判定用	0.004秒毎および残り込み処理 全リセットに1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および残り込み処理 全リセットに1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および残り込み処理 全リセットに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: 1/30)

(A)

小当り判定テーブル (第1 特別図柄用)

小当り判定値
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
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

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)		
15 R 確変大当り	8 R 確変大当り	突然確変大当り
0~19	20~29	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)		
15 R 確変大当り	8 R 確変大当り	突然確変大当り
0~19	20~34	35~39

(E)

【図 9】

【図9】

大当り用変動/バターン種別判定テーブル

大当り種別	変動/バターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	非リーチCA3-4
8R確変大当り	1~74	75~149	150~241	242~251

(B)

大当り用変動/バターン種別判定テーブル

大当り種別	変動/バターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	非リーチCA3-4
15R確変大当り	1~38	39~79	80~221	222~251

(C)

大当り用変動/バターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動/バターン種別判定テーブル

小当り	変動/バターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

【図10】

はずれ用変動/バターン種別判定テーブル(通常用)

変動/バターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

はずれ用変動/バターン種別判定テーブル(短縮用)

変動/バターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-5
1~79	80~99	100~199	200~214	215~229

(C)

はずれ用変動/バターン種別判定テーブル(高確率/高ベース用)

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

(D)

はずれ用変動/バターン種別判定テーブル(高確率/低ベース用)

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

【図 11】

【図11】

(A)

大当り変動/バターン判定テーブル

変動/バターン種別	判定値	変動/バターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4
非リーチCA3-4	1~997	非リーチPA1-5

(B)

大当り変動/バターン判定テーブル

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

【図 12】

【図12】

はずれ変動/バターン判定テーブル

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

【図 13】

【図13】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動/バターンX X指定	振り図柄の変動/バタンの指定 (XX=変動/バターン番号)
B 0	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B 0	C 2	表示結果2指定 (15 R 確変大当り指定)	15 R 確変大当りに決定されていることの指定
B 0	C 3	表示結果3指定 (8 R 確変大当り指定)	8 R 確変大当りに決定されていることの指定
B 0	C 5	表示結果5指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
B 0	C 6	表示結果6指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B 0	0 1	第1 図柄変動指定	第1 特別図柄の変動を開始することの指定
B 0	0 2	第2 図柄変動指定	第2 特別図柄の変動を開始することの指定
B 0	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
B 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B 0	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
B 0	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	種変大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 2	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ル画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す連射回の大入賞口開放中継続指定 (XX=00 (OFF) 01 (ON))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す連射回の大入賞口開放後継続指定 (XX=00 (OFF) 01 (ON))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及びR/15 R 確変大当りであることの指定
A 3	0 2	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 14】

【図14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	遊技状態継続指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	高確率モード状態継続指定	遊技状態が高確率モード状態であるときの表示指定
B 0	0 2	高確率モード状態継続指定	遊技状態が高確率モード状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1 抽籤入賞指定	第1 抽籤入賞があったことの指定
C 1	0 1	第2 抽籤入賞指定	第2 抽籤入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (00~01 (0) ~09 (9))
C 3	0 0	合算保留記憶減算指定	合算保留記憶数を1 減算することの指定
C 4	X X	図柄確定	抽籤入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動/バタンの指定	抽籤入賞時の入賞時判定結果 (変動/バターン) を指定

【図 15】

【図15】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄1 指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄2 指定 (15 R 確変大当り指定)	入賞時判定結果が15 R 確変大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3 指定 (8 R 確変大当り指定)	入賞時判定結果が8 R 確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5 指定 (突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 5	図柄6 指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

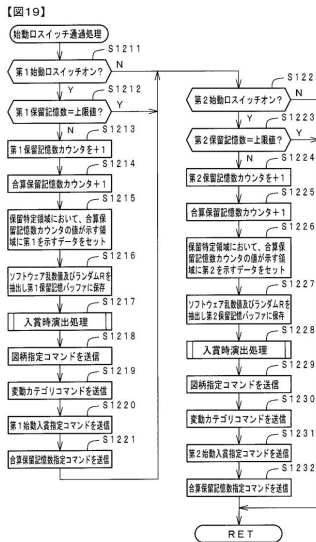
【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C6 00	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1~79 (非リーチQ&2-1) になると判定したことの指定	
C6 01	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 80~89 になると判定したことの指定	
C6 02	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 90~99 になると判定したことの指定	
C6 03	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 100~159 になると判定したことの指定	
C6 04	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 170~199 になると判定したことの指定	
C6 05	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 200~214 になると判定したことの指定	
C6 06	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 215~229 になると判定したことの指定	
C6 07	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 230~251 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定	
C6 08	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 1~219 (非リーチQ&2-6) になると判定したことの指定	
C6 09	変動カテゴリ 10	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 220~251 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定	
C6 0A	変動カテゴリ 11	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 1~79 (非リーチQ&2-1) になると判定したことの指定	
C6 0B	変動カテゴリ 12	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 80~251 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定	

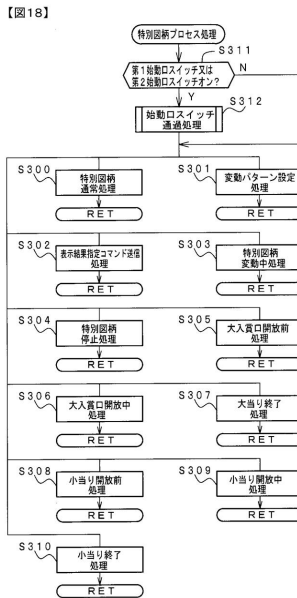
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C6 10	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に 8 R 確率大当り且つ乱数値が 1~74 (ノーマルQ&3-1) になると判定したことの指定	
C6 11	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に 8 R 確率大当り且つ乱数値が 75~149 (ノーマルQ&3-2) になると判定したことの指定	
C6 12	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に 8 R 確率大当り且つ乱数値が 150~241 (スーパーQ&3-3) になると判定したことの指定	
C6 13	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 15 R 確率大当り且つ乱数値が 1~38 (ノーマルQ&3-1) になると判定したことの指定	
C6 14	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 15 R 確率大当り且つ乱数値が 39~79 (ノーマルQ&3-2) になると判定したことの指定	
C6 15	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 15 R 確率大当り且つ乱数値が 80~221 (スーパーQ&3-3) になると判定したことの指定	
C6 16	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然高確率大当り且つ乱数値が 1~100 (特殊Q&4-1) になると判定したことの指定	
C6 17	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然高確率大当り且つ乱数値が 101~251 (特殊Q&4-2) になると判定したことの指定	
C6 18	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1~251 (特殊Q&4-1) になると判定したことの指定	
C6 19	変動カテゴリ 3 0	始動入賞時に 8 R 確率大当り且つ乱数値が 242~251 (非リーチQ&3-4) になると判定したことの指定	
C6 1A	変動カテゴリ 3 1	始動入賞時に 15 R 確率大当り且つ乱数値が 222~251 (非リーチQ&3-4) になると判定したことの指定	

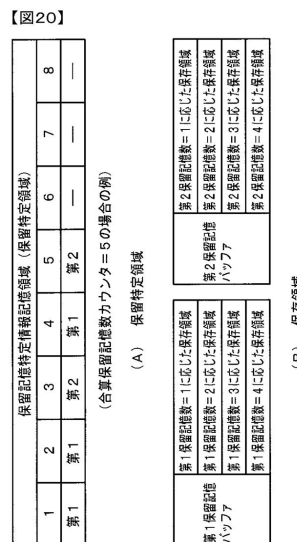
【図 19】



【図 18】

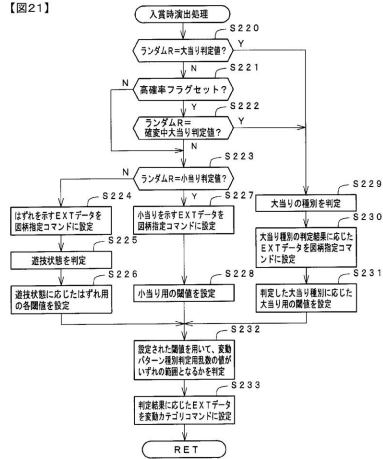


【図 20】



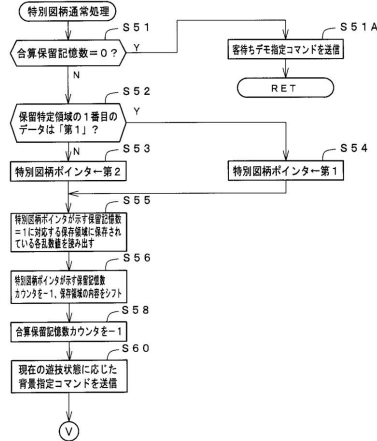
【 図 2 1 】

【图21】



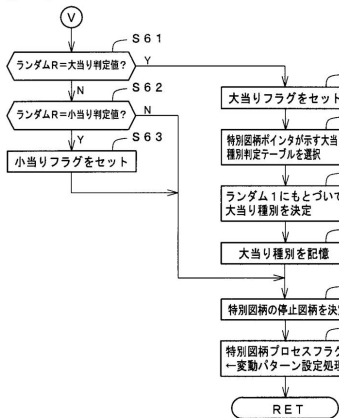
【 図 2 2 】

【图22】



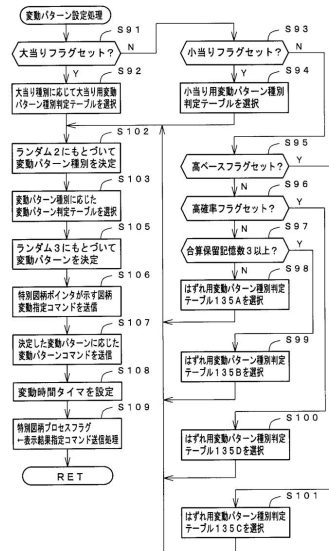
【 図 2 3 】

【图23】



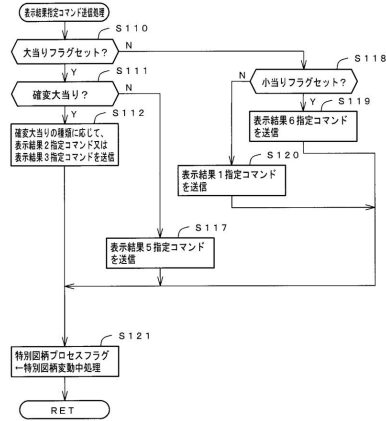
【 図 2 4 】

【図24】



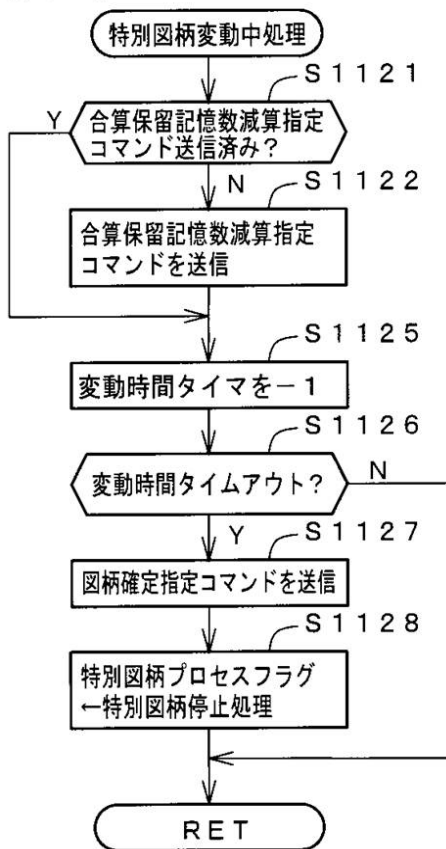
【図 25】

【図25】



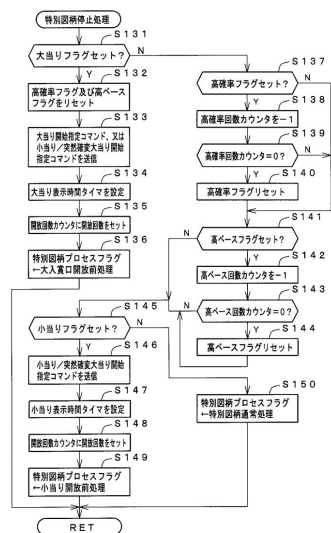
【図 26】

【図26】



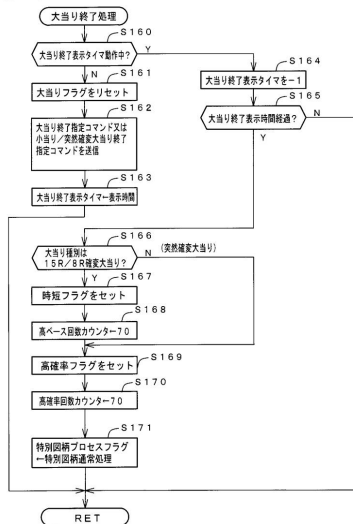
【図 27】

【図27】



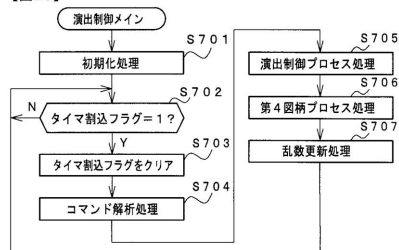
【図 28】

【図28】

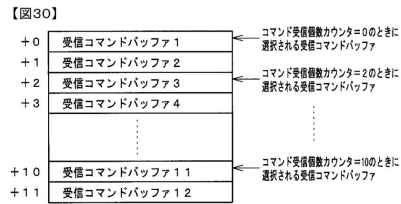


【図 29】

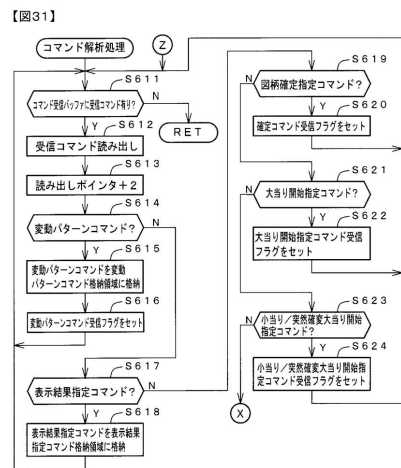
【図29】



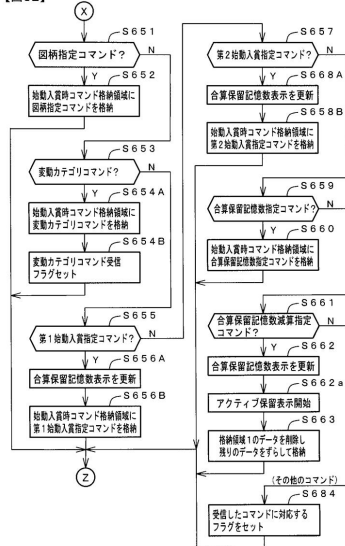
【 図 3 2 】



【 図 3 1 】



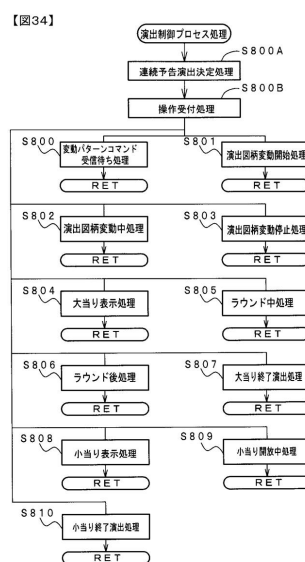
【图32】



【 図 3 3 】

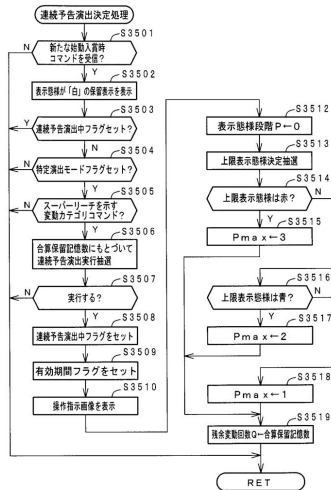
【図33】				
投入電圧コマンダに供給電圧	図33に示すコマンダ	変動コマンダ	増大電圧増大コマンダ	台帳電圧変動電圧コマンダ
増大電圧増大1	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C203 (H)
増大電圧増大2	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C204 (H)
増大電圧増大3	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C205 (H)
増大電圧増大4	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C206 (H)
増大電圧増大5	C402 (H)	C612 (H)	C100 (H)	C207 (H)
増大電圧増大6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
増大電圧増大7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
増大電圧増大8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【 図 3 4 】



【図 35】

【図35】



【図 36】

【図36】

(a) 連続予告演出実行抽選テーブル (合算保留記憶数=1)

実行の有無	大当り	はずれ
有	30/100	1/100
無	70/100	99/100

(b) 連続予告演出実行抽選テーブル (合算保留記憶数≥2)

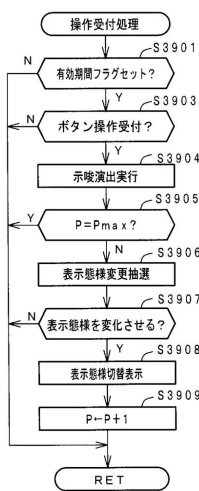
実行の有無	大当り	はずれ
有	60/100	20/100
無	40/100	80/100

(c) 上限表示態様決定抽選テーブル

上限表示態様	大当り	はずれ
赤	50/100	20/100
青	30/100	30/100
黄	20/100	50/100

【図 37】

【図37】



【図 38】

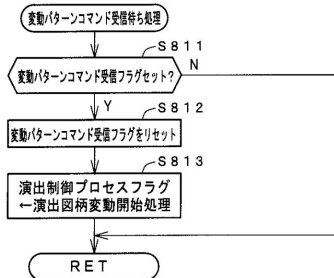
【図38】

表示態様変化抽選テーブル

変化の有無	割合
有	1/16
無	15/16

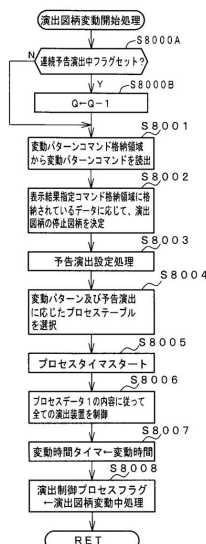
【図 39】

【図39】



【図 40】

【図40】

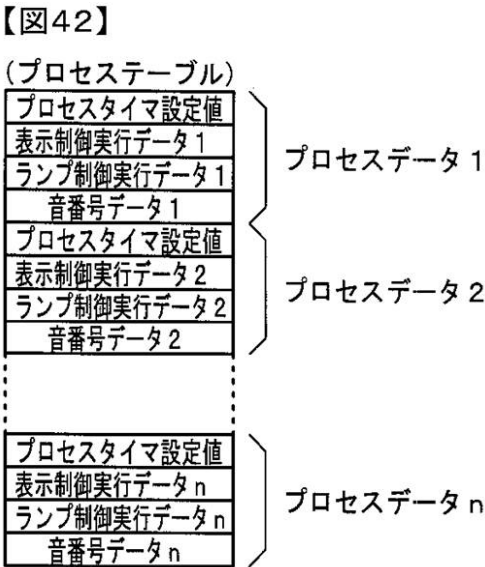


【図 4 1】

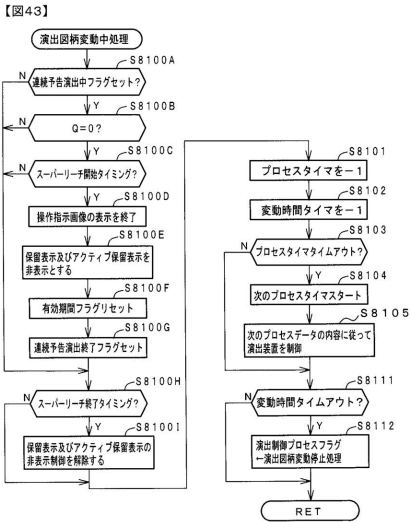
【図41】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R、8R)	大当り図柄	左中右の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	135

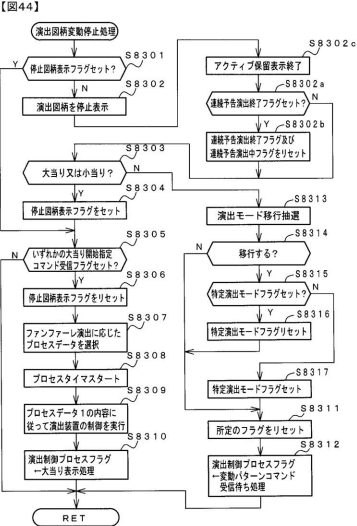
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



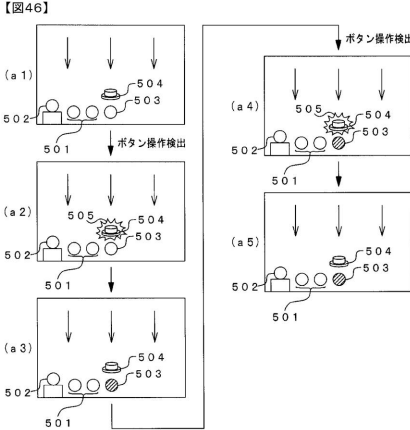
【図 4 5】

【図45】

演出モード移行抽選テーブル

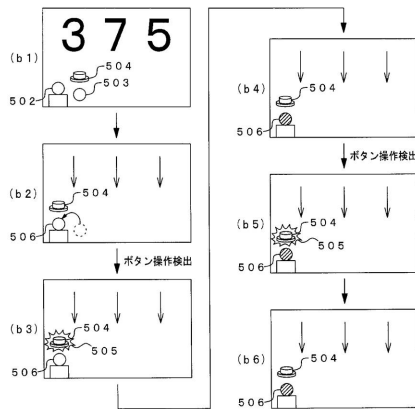
移行の有無	割合
有	1 / 100
無	99 / 100

【図 4 6】



【図 47】

【図47】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-264023(JP,A)
特開2013-034682(JP,A)
特開2015-009076(JP,A)
特開2011-004986(JP,A)
「CR花満開煌XT」,パチンコ必勝ガイド2006年5月6日号,株式会社白夜書房,2006年
5月6日,p.4-11
- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02