

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6711629号  
(P6711629)

(45) 発行日 令和2年6月17日(2020.6.17)

(24) 登録日 令和2年6月1日(2020.6.1)

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

請求項の数 2 (全 93 頁)

(21) 出願番号	特願2016-12126 (P2016-12126)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年1月26日 (2016.1.26)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2016-137244 (P2016-137244A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成28年8月4日 (2016.8.4)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年12月11日 (2018.12.11)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
(31) 優先権主張番号	特願2015-13105 (P2015-13105)		式会社三共内
(32) 優先日	平成27年1月27日 (2015.1.27)	審査官	下村 輝秋
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国(JP)		
		(56) 参考文献	特開2012-176137(JP, A)
			)
			特開2009-189745(JP, A)
			)
			特開2009-056148(JP, A)
			)
			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】

識別情報を可変表示する可変表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段における識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

所定条件の成立にもとづいて、特定画像を表示する特定画像表示手段と、

識別情報の可変表示にて、前記特定画像表示手段によって表示された前記特定画像を用いた特定演出を複数のタイミングで実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、いずれのタイミングで実行されるかによって前記有利状態に制御される期待度が異なるように前記特定演出を実行し、

前記特定演出は、複数のタイミングにおいて前記特定画像を複数種類の特殊画像のいずれかに変化可能であるとともに前記特殊画像の種類に対応した種類の予告演出の実行を示唆する演出であり、

複数のタイミングのいずれで前記特殊画像に変化するかに応じて示唆可能な前記予告演出の種類と数とが異なる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

10

20

前記特殊画像は、後続する演出の内容を示唆する第1特殊画像と、前記第1特殊画像と異なる第2特殊画像とを含み、

前記特定画像を前記第1特殊画像に変化させることで、前記第1特殊画像に対応した種類の前記予告演出の実行を示唆する前記特定演出は、前記特定画像を前記第2特殊画像へ変化させることで、前記第2特殊画像に対応した種類の前記予告演出の実行を示唆する前記特定演出よりも早いタイミングで実行される割合が高い、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた特別可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される。なお、導出表示とは、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。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。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

【0005】

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

【0006】

また、大当たりやリーチ（特にスーパーリーチ）などが発生する可能性が高いことを予告する演出を予告演出という。リーチ演出は、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃っている状態における演出であるが、予告演出は、リーチ演出とは異なる演出であって、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃う前に実行可能であり、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃った後も当然に実行可能である。

【0007】

そのような遊技機において、興趣の向上を図るために、所定の条件が成立したときに特

10

20

30

40

50

定画像（アイテム画像）を表示し、表示した特定画像（アイテム画像）を用いた演出を実行するものが記載されている（特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００８】

【特許文献１】特開２００６－５５３４１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

しかし、特許文献１に記載された遊技機では、演出とその実行タイミングとによる演出効果を考慮した制御が行われていないため、特定画像を用いた演出の演出効果を十分に向上させることができない。

【００１０】

そこで、本発明は、特定画像を用いた演出の演出効果を向上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】

【００１１】

（手段Ａ）本発明に係る遊技機は、識別情報を可変表示する可変表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段における識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

所定条件の成立にもとづいて、特定画像を表示する特定画像表示手段と、

識別情報の可変表示にて、前記特定画像表示手段によって表示された前記特定画像を用いた特定演出を複数のタイミングで実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、いずれのタイミングで実行されるかによって前記有利状態に制御される期待度が異なるように前記特定演出を実行し、

前記特定演出は、複数のタイミングにおいて前記特定画像を複数種類の特殊画像のいずれかに変化可能であるとともに前記特殊画像の種類に対応した種類の予告演出の実行を示唆する演出であり、

複数のタイミングのいずれで前記特殊画像に変化するかに応じて示唆可能な前記予告演出の種類と数とが異なる場合がある、ように構成されていてもよい。

（手段１）本発明による遊技機は、識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄または演出図柄）を可変表示する可変表示手段（例えば、特別図柄表示器１８ａ，１８ｂ、演出表示装置９）にあらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、可変表示手段における識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ１０５を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段による決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８００６，Ｓ８１０５を実行する部分）と、所定条件の成立（例えば、始動入賞時コマンドによって特定される変動パターンが特定の演出態様（スーパーリーチなど）である場合や、変動開始時において当該変動表示の変動パターンが特定の演出態様（擬似連やスーパーリーチなど）である場合、大当り遊技開始時において大当り遊技後に制御される遊技状態が特定の遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）である場合や、そのような遊技状態に制御される期間（変動回数）が特定期間（特定変動回数）以上である場合）にもとづいて、特定画像（例えば、プレゼント画像）を表示する特定画像表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００に

10

20

30

40

50

おけるステップS3507を実行する部分)と、識別情報の可変表示にて、特定画像表示手段によって表示された特定画像を用いた特定演出を複数のタイミング(例えば、予告対象の変動表示において、リーチ前の擬似連1回目や擬似連2回目、リーチ後のスーパーリーチ発展前や発展後の他、大当り遊技中など。また、例えば、変動開始時にプレゼント画像が表示されたときに、当該変動表示で複数回行われる再変動の最後の再変動が実行されるタイミングなど。また、大当り遊技中にプレゼント画像が表示されたときに、大当り遊技後の予告対象の変動表示が実行されるタイミングなど)で実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS4205を実行する部分)と、を備え、特定演出実行手段は、いずれのタイミングで実行されるかによって有利状態に制御される期待度(例えば、変動パターン(リーチ)期待度や大当り期待度の他に、確変期待度、ラウンド数期待度、潜伏期待度、確変回数期待度、時短回数期待度など)が異なるように特定演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS4005を実行する部分。図42(B)~(D)参照)ことを特徴とする。

10

そのような構成により、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0012】

(手段2) 手段1において、特定画像表示手段は、複数の特定画像を表示可能であり(例えば、ステップS3505において、図52に示すプレゼント演出実行判定テーブルを用いることによって実現される)、特定演出実行手段は、識別情報の可変表示にて、特定画像表示手段によって表示された複数の特定画像をそれぞれ用いた複数の特定演出を実行可能であり、実行されるタイミングの組み合わせによって遊技に関する期待度(例えば、変動パターン(リーチ)期待度や大当り期待度の他に、確変期待度、ラウンド数期待度、潜伏期待度、確変回数期待度、時短回数期待度など)が異なるように複数の特定演出を実行する(例えば、ステップS4004において、図53に示す予告演出種別決定テーブルを用い、ステップS4005において、図54に示す予告演出実行タイミングパターンおよび図55(A)~(C)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルを用いることによって実現される)ように構成されていてもよい。

20

そのような構成によれば、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0013】

30

(手段3) 手段1または手段2において、特定画像表示手段は、所定条件の成立にもとづいて、複数回の可変表示に亘って特定画像を表示し、特定演出実行手段は、識別情報の可変表示にて、特定画像表示手段によって表示された特定画像を特殊画像(例えば、擬似連予告画像、発展先予告画像またはアクティブ保留予告画像)に変化させる特定演出を実行し、所定の識別情報の可変表示における可変表示パターンに応じて、異なるタイミングで特定演出を実行するように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0014】

40

【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】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】大当り判定テーブル、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。

50

- 【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。
- 【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。 10
- 【図 19】始動ロ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。
- 【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。 20
- 【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。
- 【図 35】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】プレゼント演出実行判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 37】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。 30
- 【図 38】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 39】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 40】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 41】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】予告演出種別決定テーブルおよび予告演出実行タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 43】予告演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 44】演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 45】予告演出中処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】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 47】予告演出実行時の表示例を示す説明図である。
- 【図 48】予告演出（擬似連予告）実行時の表示例を示す説明図である。
- 【図 49】予告演出（擬似連予告）実行時の表示例を示す説明図である。
- 【図 50】予告演出（大当り予告）実行時の表示例を示す説明図である。
- 【図 51】予告演出（アクティブ保留予告）実行時の表示例を示す説明図である。
- 【図 52】プレゼント演出実行判定テーブルの変形例を示す説明図である。
- 【図 53】予告演出種別決定テーブルの変形例を示す説明図である。 50

【図 5 4】予告演出実行タイミングパターンを示す説明図である。

【図 5 5】予告演出実行タイミング決定テーブルの変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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 122 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 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 121（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 122 の操作桿の内部には、トリガボタン 121 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 125（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 122 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 123（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 122 には、スティックコントローラ 122 を振動動作させるためのバイブレーション用モータ 126（図 3 を参照）が内蔵されている。

【0019】

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 122 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 120 が設けられている。プッシュボタン 120 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 120 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 120 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 124（図 3 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 120 とスティックコントローラ 122 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 120 及びスティックコントローラ 122 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 120 とスティックコントローラ 122 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。

【0020】

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

#### 【0021】

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

20

#### 【0022】

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、大当たり判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当たりであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

30

#### 【0023】

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。

40

#### 【0024】

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

50

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ないため、常に視認することができる。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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。

【0028】

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



柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【 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 L E D）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 L E D）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

【 0 0 3 0 】

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、0 0 ~ 9 9 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。

【 0 0 3 1 】

20

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。

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 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

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a によって検出される。

40

【 0 0 3 5 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 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 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では

50

、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【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なることができる。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保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）。

【0042】

この実施の形態では、合算保留記憶表示部18c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演出表示を、合算保留記憶表示部18cとは異なる所定の領域（不図示）において継続して表示し続ける。以下、該所定領域における演出表示を「アクティブ保留表示」という。また、「アクティブ保留表示」における演出

10

20

30

40

50

表示の画像を「アクティブ保留画像」ということがある。なお、アクティブ保留表示は、「保留」という表現が用いられているが、厳密には変動開始前に記憶される保留記憶や保留記憶に対する保留表示ではなく、保留表示が変動開始以降にも同様の態様で保留表示の表示領域とは異なる所定の領域で演出表示として表示されるものである。



#### 【0043】

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 において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

#### 【0044】

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（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 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。

#### 【0045】

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「」）を可変表示する。

#### 【0046】

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 LED 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 LED 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 LED を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当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、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

#### 【0047】

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 2 5 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 2 6 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 2 7 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 2 8 が設けられている。

## 【 0 0 4 8 】

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 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 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。

10

## 【 0 0 4 9 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 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。

20

## 【 0 0 5 0 】

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 8 a , 8 b 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 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 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。

30

## 【 0 0 5 1 】

なお、可変入賞球装置 1 5 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 1 0 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 1 0 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 1 5 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 1 0 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 1 5 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 1 5 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 1 5 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。

40

## 【 0 0 5 2 】

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

50

、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0056】

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

【0057】

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。

【0058】

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）時であることにもとづいて、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。

【0059】

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。

10

【0060】

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、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0061】

20

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。

【0062】

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。

30

【0063】

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。

【0064】

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

40

【0065】

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28、および大入賞口に設けられている大入賞口 LED 20A 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。

【0066】

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

50

板 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。

【0067】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、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 CPU 101 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 CPU 101 は、演出制御コマンド

10

【0068】

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 VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 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、VDP 109 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。

【0069】

20

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM (図示せず) から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等 (演出図柄を含む)、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0070】

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。

30

【0071】

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 の一部である。また、出力ポート 571 の外側 (中継基板 77 側) に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

40

【0072】

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

50

としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレーション用モータ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。

【0073】

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

10

【0074】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28や大入賞口LED20Aなどの発光体に電流を供給する。

【0075】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

【0076】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

30

【0077】

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

【0078】

40

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

【0079】

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

50



R A M領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【 0 0 8 0 】

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。

10

【 0 0 8 1 】

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。

20

【 0 0 8 2 】

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もとづいて、第 4 図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

30

【 0 0 8 3 】

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 R A M 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。

40

【 0 0 8 4 】

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、C P U 5 6 は、まず、バックアップ R A M 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

50

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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)。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0093】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、一部の例外を除いて、リーチ演出が実行される。この実施の形態では、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「135」）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560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

20

#### 【0094】

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

30

#### 【0095】

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

40

#### 【0096】

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

#### 【0097】

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

50

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。

【0098】

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。

【0099】

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)。

【0100】

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たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う(ステップS29)。

【0101】

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。

【0102】

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)。

【0103】

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)。

【0104】

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「x」)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「x」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。

【0105】

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。

【0106】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21~S33(ステップS29を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0107】

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

## 【0108】

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

## 【0109】

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

## 【0110】

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

## 【0111】

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

## 【0112】

なお、大当り種別が全て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、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、この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。

## 【0113】

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 P A 1 - 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 P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 2、ノーマル P B 2 - 1 ~ ノーマル P B 2 - 2、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 2、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 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 P A 1 - 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 P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 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。

#### 【 0 1 1 4 】

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 P A 1 - 5、ノーマル P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 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 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 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 P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 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 P G 1 - 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 P A 1 - 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。

#### 【 0 1 1 5 】

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 3 2 . 7 5 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 2 2 . 7 5 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 6 】

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

10

20

30

40

50

り、突然確変大当り)を決定する(大当り種別判定用)

(2)ランダム2(MR2):変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)

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

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

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

【0117】

10

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。

【0118】

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。

20

【0119】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R確変大当り、8R確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、特別演出を含むスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3と、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。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、特別演出を含むスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

30

40

【0120】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期

50

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。

#### 【０１２１】

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。

#### 【０１２２】

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。

#### 【０１２３】

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。

#### 【０１２４】

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た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た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た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。



## 【 0 1 2 5 】

C P U 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 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 1 5 R 確変大当り、8 R 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

10

## 【 0 1 2 6 】

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 3 0 0 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 3 0 0 0 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 1 3 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 1 4 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。

20

## 【 0 1 2 7 】

図 8（D），（E）は、ROM 5 4 に記憶されている大当り種別判定テーブル 1 3 1 a，1 3 1 b 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 1 3 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）1 3 1 a である。また、図 8（E）は、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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）1 3 1 b である。

30

## 【 0 1 2 8 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 a，1 3 1 b 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「1 5 R 確変大当り」、「8 R 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 1 3 1 a には「突然確変大当り」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている（4 0 分の 1 0 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 1 3 1 b 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（4 0 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 1 3 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 1 4 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 1 3 1 a 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 1 3 1 b 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。

40

## 【 0 1 2 9 】

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 1 5 ラウンドの確変大当り「1 5 R 確変大当り」お

50

よび 8 ラウンドの確変大当り「8 R 確変大当り」とに決定する場合があるととも、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。

10

#### 【0130】

20

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、「15 R 確変大当り」、「8 R 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 7 R 確変大当りや、5 ラウンドの大当り遊技に制御する 5 R 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「15 R 確変大当り」、「8 R 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

30

#### 【0131】

「15 R 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 S 166 ~ S 170 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 S 168、S 144、ステップ S 170、S 140 参照）。

#### 【0132】

「8 R 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 S 166 ~ S 170 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 S 168、S 144、ステップ S 170、S 140 参照）。

40

#### 【0133】

また、「突然確変大当り」とは、「15 R 確変大当り」や「8 R 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、「15 R 確変大当り」や「8 R 確変大当り」で

50

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。

#### 【0134】

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。

#### 【0135】

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。

#### 【0136】

なお、この実施の形態では、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。

#### 【0137】

また、この実施の形態では、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。

#### 【0138】

なお、この実施の形態では、15R確変大当りまたは8R確変大当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。

【0139】

また、この実施の形態では、突然確変大当りが発生したときには、大当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確変大当りや8R確変大当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、突然確変大当りおよび小当りのいずれが発生したのかを遊技者に認識させにくくすることができる。

10

【0140】

図9(A)～(C)は、大当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り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当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。

【0141】

各大当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。

20

【0142】

例えば、大当り種別が「8R確変大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「15R確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1、ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、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。

【0143】

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

30

【0144】

なお、図9(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当り」または「8R確変大当り」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、特別演出)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

40

【0145】

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

50

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。

#### 【0146】

また、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる大当た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といった大当たり種別が「突然確変大当たり」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「大当たり」となり大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて突然確変大当たり状態に制御する場合には、15R確変大当たりや8R確変大当たりによる大当た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。

10

#### 【0147】

また、図9(D)は、小当た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。小当た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た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、小当たりとすること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。

#### 【0148】

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確変大当たりや8R確変大当たりによる大当たり終了後、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(突然確変大当たりによる大当たり終了後、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。

20

30

#### 【0149】

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、突然確変大当たりによる大当たり終了後の変動表示が行われる場合には、15R確変大当たりや8R確変大当たりによる大当た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、突然確変大当たりによる大当た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。

40

#### 【0150】

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た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、大当た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

50

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)。

#### 【0151】

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。

#### 【0152】

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すぎられない。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 3 】

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。

#### 【 0 1 5 4 】

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、遊技者到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。

#### 【 0 1 5 5 】

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。

#### 【 0 1 5 6 】

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、特別演出）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

#### 【 0 1 5 7 】

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 1 3 5 A、1 3 5 B）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 1 0（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。

#### 【0158】

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10  
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20  
ターンが決定される場合があるようにしてもよい。

#### 【0159】

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30  
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。

#### 【0160】

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40  
ーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連や特別演出を伴う場合もある)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む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図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CA4-1は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、特定演出を伴う50



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。

【 0 1 6 1 】

図 1 2 は、R O M 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A 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 1 3 8 A 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。

【 0 1 6 2 】

図 1 3 および図 1 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 3 および図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X ( 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 X X 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 1 6 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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X ( H ) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 1 6 3 】

コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 6 ( 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 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 6 ( H ) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 6 ( H ) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

コマンド 8 F 0 0 ( 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 1 0 0 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。

【 0 1 6 6 】

コマンド 9 0 0 0 ( H ) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0 ( H ) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【 0 1 6 7 】

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

## 【0168】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド: ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当りの種類に応じて、大当り開始指定コマンドまたは小当り/突然確変大当り開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「15R確変大当り」や、「8R確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当り」や「小当り」である場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(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、突然確変大当りである場合に突然確変大当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。

10

## 【0169】

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。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。

20

## 【0170】

コマンドA301(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド: エンディング1指定コマンド)である。なお、大当り終了指定コマンド(A301(H))は、「15R確変大当り」や、「8R確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド: エンディング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、突然確変大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

## 【0171】

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。

40

## 【0172】

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(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。

## 【0173】

50

コマンドC 2 X X (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C 2 X X (H)における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC 3 0 0 (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。

【0174】

10

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。

【0175】

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。

20

【0176】

コマンドC 4 X X (H)およびコマンドC 6 X X (H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC 4 X X (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C 6 X X (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。

30

【0177】

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。

40

【0178】

図15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15に示すように、

50

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、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0179】

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、CPU56は、EXTデータに「00(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、「15R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(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、「8R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(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、CPU56は、EXTデータに「04(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、CPU56は、EXTデータに「05(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EXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXT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。

10

【0180】

図16および図17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16および図17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に応じて、EXT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。

20

【0181】

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となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(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1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、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CA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100~169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170~199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200~214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215~229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230~251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ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

30

40

50

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。

【0182】

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。

10

【0183】

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。

20

【0184】

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。

30

【0185】

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。

【0186】

40

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

50

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。

【0187】

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。

【0188】

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となる場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

【0189】

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。

【0190】

この実施の形態では、決定された変動カテゴリコマンドにもとづいて予告演出が実行される。この実施の形態では、予告演出として、予告対象となる変動表示が開始されるよりも前から複数の変動にわたって実行されるプレゼント演出を行う。プレゼント演出は、プレゼントボックス画像を表示するとともに、予告対象である変動表示中にプレゼントボックスを開封してプレゼントの中身の画像（以下、「プレゼント画像」）を表示する演出である。

【0191】

また、この実施の形態におけるプレゼント演出は、予告対象の変動よりも前の変動開始時から開始される。なお、詳細は後述するが、プレゼント演出の開始タイミングは、予告対象の保留記憶がなされるタイミングである。

【0192】

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。

【0193】

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

10

20

30

40

50

器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

【0194】

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

10

【0195】

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。

【0196】

20

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 8 a 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 8 b 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ることができる。

【0197】

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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 13 a 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 14 a 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 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a 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

40

【0198】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0199】

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

50

を決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときによりセットされる。

【 0 2 0 0 】

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

10

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

20

【 0 2 0 3 】

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

30

【 0 2 0 4 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、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 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。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た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 E X T 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

40

50



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。

#### 【0205】

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、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

10

#### 【0206】

大当たり終了処理（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。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、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。

#### 【0207】

小当たり開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口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、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

20

#### 【0208】

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

30

#### 【0209】

小当たり終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御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。

#### 【0210】

40

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。

#### 【0211】

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

50

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)。

#### 【0212】

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。

#### 【0213】

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。

#### 【0214】

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。

#### 【0215】

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保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

#### 【0216】

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

10

20

30

40

50

する（ステップS 1 2 1 7）。そして、CPU 5 6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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 1 8）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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 1 9）。また、CPU 5 6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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 0）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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 1）。

#### 【0 2 1 7】

なお、ステップS 1 2 1 8，S 1 2 1 9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、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3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1 0 0に対して送信する。

#### 【0 2 1 8】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8～S 1 2 2 1の処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生したときに、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。

#### 【0 2 1 9】

次いで、CPU 5 6は、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS 1 2 2 2）。第2始動口スイッチ1 4 a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1 4 aがオン状態であれば、CPU 5 6は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS 1 2 2 3）。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。

#### 【0 2 2 0】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 2 4）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 2 5）。また、CPU 5 6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S 1 2 2 6）。

#### 【0 2 2 1】

次いで、CPU 5 6は、乱数回路5 0 3やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図2 0（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S 1 2 2 7）。なお、ステップS 1 2 2 7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5 6 0は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

#### 【0 2 2 2】

次いで、CPU 5 6は、入賞時演出処理を実行する（ステップS 1 2 2 8）。そして、CPU 5 6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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 9）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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 3 0）。また、CPU 5 6は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイク

10

20

30

40

50

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)。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、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りの信頼度を予告する予告演出(プレゼント演出)を実行する。

【0226】

大当り判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当り判定値と一致しなければ(ステップS220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態。高確率/高ベース状態と高確率/低ベース状態とを含む。)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。

【0227】

大当り判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当り判定値とも一致しなければ(ステッ

10

20

30

40

50

プ S 2 2 2 の N )、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 6 , S 1 2 2 7 で抽出した大当り判定用乱数 ( ランダム R ) と図 8 ( B ) , ( C ) に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する ( ステップ S 2 2 3 )。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合 ( ステップ S 1 2 1 7 の入賞時演出処理を実行する場合 ) には、図 8 ( B ) に示す小当り判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合 ( ステップ S 1 2 2 8 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。

#### 【 0 2 2 8 】

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 S 2 2 3 の N )、C P U 5 6 は、「はずれ」となることを示す E X T データ「 0 0 ( H ) 」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う ( ステップ S 2 2 4 )。

#### 【 0 2 2 9 】

次いで、C P U 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う ( ステップ S 2 2 5 )。この実施の形態では、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 5 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 S 2 2 5 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 S 2 2 5 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 1 5 R 確変大当りや、8 R 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 S 2 2 5 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 S 6 1 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。

#### 【 0 2 3 0 】

そして、C P U 5 6 は、ステップ S 2 2 5 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 S 2 2 6 )。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図 1 6 および図 1 7 に示す変動カテゴリコマンドに設定する E X T データの値が決定される。

#### 【 0 2 3 1 】

例えば、C P U 5 6 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 2 1 9 を設定する。この場合、C P U 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 2 1 9 以下であるか否かを判定し、閾値 2 1 9 以下である場合 ( すなわち、1 ~ 2 1 9 である場合 ) には変動カテゴリコマンドの E X T データとして「 0 8 ( H ) 」を設定すると判定する ( 図 1 6 参照 )。また、閾値 2 1 9 以下でない場合 ( すなわち、2 2 0 ~ 2 5 1 である場合 ) には変動カテゴリコマンドの E X T データとして「 0 9 ( H ) 」を設定すると判定する ( 図 1 6 参照 )。

#### 【 0 2 3 2 】

また、例えば、C P U 5 6 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 7 9 を設定する。この場合、C P U 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 9 以下であるか否かを判定し、閾値 7 9 以下である場合 ( すなわち、1 ~ 7 9 である場合 ) には変動カテゴリコマンドの E X T データとして「 0 A ( H ) 」を設定すると判定する ( 図 1 6 参照 )。また、閾値 7 9 以下でない場合 ( すなわち、8 0 ~ 2 5 1 である場合 ) には変動カテゴリコマンドの E X T データと

して「0B(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

#### 【0233】

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)。

#### 【0234】

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

#### 【0235】

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。

#### 【0236】

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)。

#### 【0237】

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。

## 【 0 2 3 8 】

ステップ S 2 2 0 またはステップ S 2 2 2 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、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 6、S 1 2 2 7 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 S 2 2 9）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 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）1 3 1 a を用いて大当たり種別が「1 5 R 確変大当たり」、「8 R 確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 2 8 の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）1 3 1 b を用いて大当たり種別が「1 5 R 確変大当たり」、「8 R 確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

10

## 【 0 2 3 9 】

次いで、CPU 5 6 は、大当た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 S 2 3 0）。この場合、「1 5 R 確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「1 5 R 確変大当たり」となることを示す EXT データ「0 1（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「8 R 確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「8 R 確変大当たり」となることを示す EXT データ「0 2（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 5 6 は、「突然確変大当たり」となることを示す EXT データ「0 4（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

20

## 【 0 2 4 0 】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 9 で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップ S 2 3 1）。

## 【 0 2 4 1 】

例えば、CPU 5 6 は、「8 R 確変大当たり」と判定した場合には、閾値 7 4、1 4 9 および 2 4 1 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 7 4 以下であるか否かを判定し、閾値 7 4 以下である場合（すなわち、1 ~ 7 4 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「1 0（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 1 4 9 以下である場合（すなわち、7 5 ~ 1 4 9 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「1 1（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 2 4 1 以下である場合（すなわち、1 5 0 ~ 2 4 1 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「1 2（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 2 4 1 以下でない場合（すなわち、2 4 2 ~ 2 5 1 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「1 9（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。

30

## 【 0 2 4 2 】

また、例えば、CPU 5 6 は、「1 5 R 確変大当たり」と判定した場合には、閾値 3 8、7 9 および 2 2 1 を設定する。この場合、CPU 5 6 は、後述するステップ S 2 3 2 において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 3 8 以下であるか否かを判定し、閾値 3 8 以下である場合（すなわち、1 ~ 3 8 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「1 3（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 7 9 以下である場合（すなわち、3 9 ~ 7 9 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「1 4（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 2 2 1 以下である場合（すなわち、8 0 ~ 2 2 1 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「1 5（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。また、閾値 2 2 1 以下でない場合（すなわち、2 2 2 ~ 2 5 1 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「1 A（H）」を設定すると判定する（図 1 7 参照）。

40

## 【 0 2 4 3 】

また、例えば、CPU 5 6 は、「突然確変大当たり」と判定した場合には、閾値 1 0 0 を

50

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）。

#### 【0244】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1216、S1227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S232）。

10

#### 【0245】

なお、ステップS226、S228、S231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S232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。

#### 【0246】

そして、CPU56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S233）。具体的には、CPU56は、ステップS232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。

20

#### 【0247】

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、後述する予告演出（プレゼント演出）を実行するようにしてもよい。

30

#### 【0248】

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

40

#### 【0249】

なお、ステップS51において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認するのでは

50



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Ｓ５２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Ｓ５１Ａに移行してもよい。

#### 【０２５０】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６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Ｓ５２）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータでない（すなわち、「第２」を示すデータである）場合（ステップＳ５２のＮ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「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）。 10

#### 【０２５１】

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。 20

#### 【０２５２】

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。 30

#### 【０２５３】

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。 40

#### 【０２５４】

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。

#### 【０２５５】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶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、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数 =  $m$  ( $m = 2 \sim 8$ ) 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。

【0256】

10

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

【0257】

そして、CPU 56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、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0258】

20

また、CPU 56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、CPU 56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、CPU 56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、CPU 56は、高確率フラグも高ベースフラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0259】

30

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、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。

40

【0260】

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

50

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。

#### 【0261】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当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

10

#### 【0262】

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

20

#### 【0263】

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。

30

#### 【0264】

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

40

#### 【0265】

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S7

50

5に移行する。

【0266】

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特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0267】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した種別(「15R確変大当り」、「8R確変大当り」または「突然確変大当り」)を大当りの種別に決定する(ステップS73)。なお、この場合、CPU56は、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り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図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、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0268】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当り種別が「15R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「8R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定される。

【0269】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「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、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「8R確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R確変大当り」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、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0270】

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

【0271】

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)。

【0272】

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、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定す

10

20

30

40

50

るために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C (図 9 (A) ~ (C) 参照) のいずれかを選択する (ステップ S 9 2)。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【0273】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 3)。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 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、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。

【0274】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 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よりセットされる。具体的には、「15R 確変大当り」または「8R 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 70 回) の変動表示を終了したときによりセットされる。

【0275】

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)、CPU 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、CPU 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)、CPU 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 10 (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。

【0276】

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、CPU 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 10 (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。

【0277】

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、CPU 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 10 (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。

【0278】

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)、CPU 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 10 (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。

【0279】

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 10 (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 10 (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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 8 0 】

10

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、C P U 5 6 は、ステップ S 9 5 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 1 3 5 A（図 1 0（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【 0 2 8 1 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップ S 9 2、S 9 4、S 9 8、S 9 9、S 1 0 0 または S 1 0 1 の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 2）。

20

【 0 2 8 2 】

次いで、C P U 5 6 は、ステップ S 1 0 2 の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A、1 3 7 B（図 1 1 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A（図 1 2 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 1 0 3）。また、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップ S 1 0 3 の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 5）。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、C P U 5 6 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。

30

【 0 2 8 3 】

次いで、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 6）。具体的には、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 7）。

40

【 0 2 8 4 】

次に、C P U 5 6 は、R A M 5 5 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S 1 0 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップ S 1 0 9）。

【 0 2 8 5 】

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

50

するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップ S 9 5 ~ S 1 0 2 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 1 0 に示す非リーチ C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 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 1 0 に示すノーマル 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を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

#### 【 0 2 8 6 】

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、C P U 5 6 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予告演出（プレゼント演出）を行うように構成することが好ましい。

#### 【 0 2 8 7 】

図 2 5 は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2 ）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、C P U 5 6 は、決定されている大当りの種類、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 1 3 参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6 は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 1 0 ）。セットされていない場合には、ステップ S 1 1 8 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、「1 5 R 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、「8 R 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 S 1 1 2 ）。なお、「1 5 R 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 S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1 」であるか否かを確認することによって判定でき、「8 R 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 S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2 」であるか否かを確認することによって判定できる。また、C P U 5 6 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 S 1 1 7 ）。

#### 【 0 2 8 8 】

一方、C P U 5 6 は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップ S 1 1 0 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 S 1 1 8 ）。小当りフラグがセットされていれば、C P U 5 6 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 S 1 1 9 ）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップ S 1 1 8 の N ）、すなわち、はずれである場合には、C P U 5 6 は、表示結果 1 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 2 0 ）。

#### 【 0 2 8 9 】

そして、C P U 5 6 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 S 3 0 3 ）に対応した値に更新する（ステップ S 1 2 1 ）。

#### 【 0 2 9 0 】

図 2 6 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3 ）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、C P U 5 6 は、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 S 1 1 2 1

）。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S 1 1 2 2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S 1 1 2 1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するようにすればよい。

#### 【0291】

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、CPU 56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S 1 1 2 2）。

#### 【0292】

次いで、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 1 2 6）、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S 1 1 2 7）。そして、CPU 56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S 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 2 8）。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。

#### 【0293】

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S 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、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S 1 3 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56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S 1 3 2）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 3）。具体的には、大当りの種別が「15R確変大当り」または「8R確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 1（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 2（H））を送信する。なお、大当りの種別が「15R確変大当り」、「8R確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

#### 【0294】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 4）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「15R確変大当り」の場合には15回。「8R確変大当り」の場合には8回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 5）。また、大当り遊技における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確変大当りや8R確変大当りの場合、ラウンド時間として2.9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S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 6）。

#### 【0295】

また、ステップS 1 3 1で大当りフラグがセットされていないければ、CPU 56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 1 3 7）。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S 1 3 8）。そして、CPU 56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

10

20

30

40

50



S 1 3 9)、高確率フラグをリセットする(ステップS 1 4 0)。高確率フラグがセットされていなければ、ステップS 1 4 1に移行する。

【0 2 9 6】

次いで、CPU 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 1 4 1)。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S 1 4 2)。そして、CPU 5 6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S 1 4 3)、高ベースフラグをリセットする(ステップS 1 4 4)。そして、ステップS 1 4 5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S 1 4 5に移行する。

10

【0 2 9 7】

次いで、CPU 5 6は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 1 4 5)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(コマンドA 0 0 2(H))を送信する(ステップS 1 4 6)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS 1 4 7)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS 1 4 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理(ステップS 3 0 8)に対応した値に更新する(ステップS 1 4 9)。

20

【0 2 9 8】

小当りフラグもセットされていなければ(ステップS 1 4 5のN)、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 3 0 0)に対応した値に更新する(ステップS 1 5 0)。

【0 2 9 9】

図2 8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S 3 0 7)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6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S 1 6 0)、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S 1 6 4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S 1 6 1)、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S 1 6 2)。ここで、1 5 R確変大当りまたは8 R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S 1 6 3)、処理を終了する。

30

【0 3 0 0】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当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S 1 6 5)。経過していなければ処理を終了する。

【0 3 0 1】

40

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップS 1 6 5のY)、CPU 5 6は、大当りの種別が1 5 R確変大当りまたは8 R確変大当りであるか否かを確認する(ステップS 1 6 6)。なお、1 5 R確変大当りまたは8 R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S 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」、「0 2」または「0 4」であるか否かを確認することによって判定できる。1 5 R確変大当りまたは8 R確変大当りであれば、CPU 5 6は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる(ステップS 1 6 7)とともに、高ベース回数カウンタに7 0をセットする(ステップS 1 6 8)。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S 1 6 9)とともに、高確率回数カウンタに7 0をセットする(ステップS 1 7 0)。そして、ステップS 1 7 1に移行する。1 5 R

50

確変大当たりまたは8R確変大当たりのいずれでもなければ(すなわち、突然確変大当たりであれば)、CPU56は、ステップS169へ移行する。

【0302】

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)。

【0303】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図29は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、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。

【0304】

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)。

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

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

【0308】

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。

【0309】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 1 0 】

図 3 1 および図 3 2 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

## 【 0 3 1 1 】

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

## 【 0 3 1 2 】

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 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6）。

## 【 0 3 1 3 】

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 C P U 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、R A M 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 4 】

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 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0）。

## 【 0 3 1 5 】

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 C P U 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 6 】

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 C P U 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 7 】

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 C P U 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、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）。

## 【 0 3 1 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0319】

この実施の形態では、演出制御用CPU101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れるので、コマンド受信が正常に行われれば、図33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33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）。

10

【0320】

なお、図33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（C207（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。

【0321】

また、図33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ごと（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信するごと）に、後述するステップS663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33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、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する演出図柄変動開始処理中であってもよい。

20

【0322】

また、図33に示すように、各格納領域1～8には、プレゼントデータQを格納できるよう記憶領域が確保されている。プレゼントデータQは、各保留記憶を予告対象とするプレゼント演出を実行するか否かを示すデータであり、0または1の値である。例えば、プレゼントデータQとして、「1」が格納されている場合は、プレゼント画像が表示されるプレゼント演出を実行することを示し、プレゼントデータQとして「0」が格納されている場合は、プレゼント演出を実行しないことを示している。例えば、プレゼントデータQに対応した全ての記憶領域に「0」が格納されている格納領域は、該格納領域に対応する保留記憶を予告対象としたプレゼント演出を実行しないことを示している。

30

【0323】

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21参照）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。

40

【0324】

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S653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成さ

50

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 5 】

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)。

10

【 0 3 2 6 】

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 7 】

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 CPU 1 0 1 は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、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、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)。

20

【 0 3 2 8 】

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 CPU 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 つ目の保留表示をアクティブ保留表示の表示領域にシフトするとともに、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。

30

【 0 3 2 9 】

また、演出制御用 CPU 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 3 0 】

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

40

【 0 3 3 1 】

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 CPU 1 0 1 は、まず、予告演出 (プレゼント演出) を実行するか否かを決定する予告演出決定処理を実行する (ステップ S 8 0 0 A)。

【 0 3 3 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を

50

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。

#### 【0333】

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。

10

#### 【0334】

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。

#### 【0335】

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。

20

#### 【0336】

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たり表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

#### 【0337】

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

30

#### 【0338】

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たり終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

#### 【0339】

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。

40

#### 【0340】

大当たり終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの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。

#### 【0341】

図 3 5 は、予告演出決定処理を示すフローチャートである。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には、そのまま処理を終了する。また、新たな

50

始動入賞時コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞時コマンドに対応する保留画像を表示する（ステップS3502）。なお、ステップS3502では、第1始動入賞口への始動入賞の場合と第2始動入賞口への始動入賞の場合とで異なる保留画像を表示するようにしてもよい。例えば、始動入賞時コマンドによって確認することができる。

#### 【0342】

次いで、演出制御用CPU101は、予告演出としてプレゼント演出を実行中であることを示すプレゼント演出実行中フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS3503）、セットされていれば（すなわちプレゼント演出を実行中であれば）、そのまま処理を終了する。また、セットされていなければ（すなわちプレゼント演出を実行中でなければ）、ステップS3504に移行する。なお、この実施の形態では、ステップS3503の処理を実行することによって、複数の保留記憶に対するプレゼント演出を同時に実行できないように制限されているが、ステップS3503の処理を省略して制限しないようにしてもよい。

10

#### 【0343】

ステップS3504では、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドが特定の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S3504）。ここで、特定の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。特定の変動カテゴリでない場合、そのまま処理を終了する。

20

#### 【0344】

ステップS3504において、特定の変動カテゴリである場合、演出制御用CPU101は、受信した始動入賞時コマンドに対応する保留記憶を予告対象としたプレゼント演出を実行するか否かを決定するためのプレゼント演出実行判定を行う（ステップS3505）。ここでは、プレゼント演出実行判定用の乱数にもとづいて、図36に示すプレゼント演出実行判定テーブルを用いてプレゼント演出実行判定を行う。なお、この実施の形態では、常に予告演出決定処理が実行されるように構成されているが、遊技状態や演出状態に応じて予告演出決定処理が実行されないようにしてもよい。すなわち、プレゼント演出が実行される状態を制限するようにしてもよい。例えば、遊技状態が通常状態のときには、第1始動入賞口13への入賞にもとづいて送信された始動入賞時コマンドであるときのみ予告演出決定処理を実行し、遊技状態が確変状態（または時短状態）のときには、第2始動入賞口14への入賞にもとづいて送信された始動入賞時コマンドであるときのみ予告演出決定処理を実行するようにしてもよい。また、確変状態に制御されていることが遊技者に認識されない潜伏確変状態に制御されうる構成であれば、潜伏確変状態に制御されている可能性を示唆する潜伏確変演出中が実行されている場合にのみ予告演出決定処理を実行するようにしてもよい。

30

#### 【0345】

図36は、プレゼント演出実行判定テーブルを示す説明図である。プレゼント演出実行判定テーブルは、入賞時判定結果ごとに決定事項（「実行する」または「実行しない」）に対応する判定値が割り当てられているが、図36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、プレゼント演出実行判定用の乱数を抽出し、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。したがって、図36に示す例では、入賞時判定結果ごとの決定事項（「実行する」または「実行しない」）に対応する数値は、決定事項として「実行する」または「実行しない」が選択される割合（％）を示している。

40

#### 【0346】

なお、この実施の形態では、図36に示すプレゼント演出実行判定テーブルの他に、後

50

述する図42(A)に示す予告演出種別決定テーブル、図42(B)~(D)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップS4004、S4005においても、ステップS3505と同様に、演出制御用CPU101は、例えば、予告演出種別または予告演出実行タイミングを決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。

#### 【0347】

図36に示すプレゼント演出実行判定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、また、同じ確変大当たりであってもラウンド数が多くなるほど「実行する」と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、プレゼント演出が実行されないときよりも、プレゼント演出が実行されたときの方が、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることや、ラウンド数が多く有利な大当たり種別となる割合を高くすることができる。したがって、プレゼント演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。なお、この実施の形態では、図36に示すように(後述する図52に示す変形例も同様)、突然確変大当たりまたは小当りの場合には、プレゼント演出が実行されないように構成されているが、実行可能としてもよい。例えば、ステップS3504で特殊CA4-1、特殊CA4-2も特定の変動カテゴリと判定したり、スーパーリーチから突然確変大当たりまたは小当たりとなる変動カテゴリを設けたりすることによって実現可能である。

#### 【0348】

ステップS3505の後、演出制御用CPU101は、プレゼント演出実行判定の判定結果を確認し(ステップS3506)、実行しないと判定した場合には、そのまま処理を終了する。一方、実行すると判定した場合には、演出表示装置9においてプレゼントボックス画像を表示するとともに(ステップS3507)、プレゼント演出の実行中であることを示すプレゼント演出フラグをセットする(ステップS3508)。そして、始動入賞時コマンド格納領域のプレゼントデータQの記憶領域にデータ「1」を格納した後に、予告演出決定処理を終了する。なお、この実施の形態では、始動入賞時にプレゼントボックス画像を表示してプレゼント演出を開始するが、始動入賞時にプレゼント演出を実行すると決定し、次の変動表示が開始されるタイミングで、プレゼントボックス画像を表示してプレゼント演出を開始するようにしてもよい。例えば、始動入賞時には、始動入賞時コマンド格納領域のプレゼントデータQの記憶領域にデータ「2」を格納し、変動開始時に、データ「2」が格納されているか否かを確認し、格納されていれば、プレゼントボックス画像を表示してプレゼント演出を開始するとともに、データ「2」から「1」に変更することで実現できる。また、例えば、4つ目の保留表示が予告対象であり、その保留表示が2つ目までシフトされたとき(次々回の変動開始時)や、1つ目までシフトされたとき(次々回の変動開始時)、予告対象の変動表示が開始されたときにプレゼントボックス画像を表示してプレゼント演出を開始するようにしてもよい。例えば、始動入賞時には、プレゼントデータQの記憶領域にデータ「3」を格納し、変動表示が開始されるごとにデータの値を1減算し、データが「1」に変更されたタイミングでプレゼント演出を開始することで、次々回の変動開始時にプレゼント演出を開始することができる。また、プレゼント演出が開始されるタイミングによって、後述する変動パターン(リーチ)期待度や大当たり期待度など、各種期待度が異なるようにしてもよい。

#### 【0349】

図37は、図29に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(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S81



2)。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37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。

#### 【0350】

図38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、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。

#### 【0351】

図39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39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。

#### 【0352】

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。

【0353】

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。

【0354】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（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。

【0355】

次いで、演出制御用CPU101は、予告演出（プレゼント演出）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）。

【0356】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび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）。

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

なお、この実施の形態では、予告演出としてプレゼント演出を実行しているが、これ以外にも、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を実行可能とする場合には、それぞれ実行するか否かを決定し、決定結果に応じてプロセステーブルを選択する。

【0360】

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。

【0361】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0362】

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

#### 【0363】

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）。その後、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）。

#### 【0364】

図41は、予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、プレゼント演出実行中フラグがセットされているかどうかを判定し（ステップS4001）、セットされていない場合、すなわち、プレゼント演出の実行中でない場合には、そのまま予告演出設定処理を終了する。セットされている場合、すなわち、プレゼント演出を実行中である場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1のプレゼントデータQの値が0でないか確認する（ステップS4002）。始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1のプレゼントデータがQの値が0でない（すなわち本例では1である）場合には、これから開始される変動表示がプレゼント演出の予告対象の変動表示である。したがって、格納領域1のプレゼントデータがQの値が0である（プレゼント演出の予告対象の変動表示ではない）場合には、そのまま予告演出設定処理を終了する。また、格納領域1のプレゼントデータがQの値が0ではない（プレゼント演出の予告対象の変動表示である）場合には、演出制御用CPU101は、開封フラグをセットする（ステップS4003）。開封フラグは、プレゼント演出の予告対象の変動表示であることを示すフラグである。

#### 【0365】

次いで、演出制御用CPU101は、予告演出種別決定用の乱数にもとづいて、図42（A）に示す予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する予告演出の種別を決定する（ステップS4004）。この実施の形態では、プレゼント演出は、プレゼントボックス画像を表示するとともに、予告対象である変動表示中にプレゼントボックスを開封してプレゼントの中身の画像（以下、「プレゼント画像」）を表示する（プレゼントボックス画像からプレゼント画像に切り替える）。また、表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出のいずれかが実行される。つまり、ステップS4004では、表示するプレゼント画像とともに、プレゼント画像によって実行する演出が予告演出種別として決定される。

#### 【0366】

擬似連予告演出は、演出表示装置9に、擬似連演出（演出図柄の仮停止と再変動表示）が実行される（継続される）ことを示唆する擬似連予告画像（例えば、「擬似連継続！」：図48（a4）参照）が表示される演出である。この実施の形態では、プレゼント画像として擬似連予告画像が表示されることによって、擬似連予告演出が実行される。

#### 【0367】

また、発展先予告演出は、リーチ演出がスーパーリーチに発展すること、発展したときのスーパーリーチの種別（スーパーリーチAまたはスーパーリーチB）を示唆する発展先予告画像（例えば、「スーパーリーチB」：図50（a2）参照）が表示される演出である。この実施の形態では、発展先予告画像が表示されることによって、発展先予告演出が実行される。

10

20

30

40

50

## 【0368】

また、アクティブ保留演出は、アクティブ保留表示の表示態様を通常態様から特別態様に変化させる演出であって、大当たりとなること（スーパーリーチとなること）を示唆する演出である。この実施の形態では、プレゼント画像としてアクティブ保留演出が実行されることを示すアクティブ保留予告画像（例えば、「変化」：図51（b2）参照）が表示されると、その後、アクティブ保留表示の表示態様が通常態様から特別態様に変化する。なお、この実施の形態では、1種類の特別態様を用いて説明するが、信頼度が異なる複数種類の特別態様を設け、変動パターンに応じていずれの特別態様に変化するかを決定するようにしてもよい。

## 【0369】

図42（A）に示す予告演出種別決定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（予告演出種別：「擬似連予告」、「発展先予告」または「アクティブ保留予告」）に対応する判定値が割り当てられている。

## 【0370】

図42（A）に示す予告演出種別決定テーブルにおいて特徴的なことは、擬似連演出を伴う変動パターンである方が、伴わない変動パターンよりも、また、擬似連演出を伴う変動パターンであっても、擬似連回数が多い方が、予告演出種別「擬似連予告」と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、擬似連演出を伴う変動パターンである場合には、擬似連予告が実行される割合を高くすることができ、遊技興趣を高めることができる。

## 【0371】

また、図42（A）に示す予告演出種別決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、また、同じ表示結果であっても変動パターンの期待度が高くなるほど、予告演出種別「アクティブ保留予告」と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、予告演出種別が「アクティブ保留予告」である方が、他の予告演出種別であるよりも、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすること（大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチが行われる割合を高くすること）ができる。したがって、予告演出種別が「アクティブ保留予告」で実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

## 【0372】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した予告演出種別に応じて、予告演出実行タイミングを決定する（ステップS4005）。具体的には、演出制御用CPU101は、決定した予告演出種別に応じて、図42（B）～（D）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルのいずれかを選択し、選択したテーブルと予告演出実行タイミング決定用の乱数とにもとづいて、予告演出実行タイミングを決定する。以下、図43に示すタイミングチャートを参照して説明する。

## 【0373】

決定した予告演出種別が擬似連予告である場合には、演出制御用CPU101は、図42（B）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルを選択する。図42（B）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（実行タイミング：「リーチ前（擬似連1回目）」、「リーチ前（擬似連2回目）」または「リーチ後」）に対応する判定値が割り当てられている。この実行タイミング「リーチ前（擬似連1回目）」、「リーチ前（擬似連2回目）」および「リーチ後」は、図43（A）、（B）に示す $t_1$ 、 $t_2$ 、 $t_3$ に相当する。

## 【0374】

図42（B）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、擬似連予告演出は、リーチ成立前に実行され、擬似連3回を伴う変動パターンの場合には、リーチ前（擬似連1回：図43（A）、（B）の $t_1$ に相当）よりもリーチ前（擬似連2回：図43（A）、（B）の $t_2$ に相当）に実行される割合が高く、擬似連2回を伴う変

10

20

30

40

50

動パターンの場合には、リーチ前（擬似連2回）に実行されないように判定値が設定されていることである。また、擬似連3回を伴う変動パターンであっても、表示結果が大当たりである場合には、はずれである場合に比べて、リーチ前（擬似連2回：図43（A）、（B）のt2に相当）に実行される割合が高くなるように判定値が設定されている。このような特徴を備えていることによって、擬似連予告演出が実行されることで、確実に擬似連が継続すること示すことができるとともに、擬似連1回目よりも擬似連2回目に実行される方が大当たりとなる期待度を高くすることができる。すなわち、擬似連予告演出が実行されるタイミングによって、擬似連が継続する回数と大当たりとなる期待度を異ならせることができる。

#### 【0375】

なお、図42に示す例では、擬似連予告演出が実行されると、確実に擬似連が継続することになるが、例えば、擬似連2回を伴う変動パターンの場合にも、リーチ前（擬似連2回：図43（A）、（B）のt2に相当）に実行されるように判定値を設定することによって、結果的に擬似連が継続しない擬似連予告演出を許容するようにしてもよい。また、この場合には、図42（A）に示す予告演出種別決定テーブルにおいて、擬似連を伴わない変動パターンであっても、擬似連予告演出に決定されるようにしてもよい。また、図42に示す例では、リーチ前の2つのタイミング（擬似連1回目および擬似連2回目）のいずれかに決定されるように構成されているが、さらに複数の実行可能なタイミングを設けるようにしてもよい。例えば、1回目と2回目の擬似連演出中にそれぞれ2つの実行可能なタイミングを設け、図42（B）の予告演出実行タイミング決定テーブルを用いて、擬似連1回目と擬似連2回目とのいずれかに決定し、さらに、1回目または2回目の擬似連演出中の2つのタイミングのうちのいずれかに決定する。この場合には、例えば、（変動パターンの擬似連回数に応じて）1回目または2回目の擬似連演出中の2つのタイミングのうちの早いタイミングに決定される割合を高くするようにしてもよい。そのようにすることで、擬似連予告が実行されるタイミングによって擬似連が継続する回数を異ならせることができる。

#### 【0376】

決定した予告演出種別が発展先予告である場合には、演出制御用CPU101は、図42（C）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルを選択する。図42（C）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（実行タイミング：「リーチ前」または「リーチ後（リーチ発展前）」）に対応する判定値が割り当てられている。この実行タイミング「リーチ前」および「リーチ後（リーチ発展前）」は、図43（C）に示すt4、t5に相当する。なお、この実施の形態では、図43（C）、（D）に示すリーチ成立からリーチ発展までの期間には、図柄送りのリーチ（いわゆるノーマルリーチ）が実行され、リーチ発展から変動停止までの期間には、変動パターンに応じて、スーパーリーチAまたはスーパーリーチBが実行される。

#### 【0377】

また、決定した予告演出種別がアクティブ保留予告である場合には、演出制御用CPU101は、図42（D）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルを選択する。図42（D）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（実行タイミング：「リーチ前」または「リーチ後」）に対応する判定値が割り当てられている。この実行タイミング「リーチ後（リーチ発展前）」および「リーチ後（リーチ発展後）」は、図43（C）に示すt5、t6に相当する。

#### 【0378】

図42（C）に示す予告演出実行タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、また、同じ表示結果であっても変動パターンの期待度が高くなるほど、リーチ後（リーチ発展前）と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、実行タイミングがリーチ前よりもリーチ後（リーチ発展前）である方が、予告対象の変動表示において大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチが行われる割合を高くすること（大当たりが

10

20

30

40

50

発生する割合を高くすること)ができる。

【0379】

図42(D)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、また、同じ表示結果であっても変動パターンの期待度が高くなるほど、リーチ後(リーチ発展後)と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、実行タイミングがリーチ後(リーチ発展前)よりもリーチ後(リーチ発展後)である方が、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。なお、この実施の形態では、発展先予告は、t4またはt5のタイミングに決定され、アクティブ保留予告は、t5またはt6のタイミングに決定されるように構成されているが、図43(A)、

10

【0380】

また、図42(B)~(D)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、擬似連予告の場合には、リーチ前に実行されるように判定値が設定されていることである。また、同じ変動パターン(および表示結果(はずれまたは大当たり))であっても、アクティブ保留予告の方が、発展先予告よりも、リーチ後と判定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。すなわち、大当たりであるか否かに関わらず、発展先予告は全体的に早いタイミングで実行されやすく、アクティブ保留予告は全体的に遅いタイミングで実行されやすい。このような特徴を備えていることによって、予告演出の種別に応じて実行されやすいタイミングを異ならせることができる。

20

【0381】

この実施の形態では、予告演出種別として、擬似連予告、発展先予告およびアクティブ保留予告が設けられ、いずれも実行されることによって有利になるが、それらが予告する事象はそれぞれ異なる。例えば、擬似連予告は、擬似連予告が実行された後に、擬似連が継続すること(変動表示の前半に行われること)を予告するものである。また、発展先予告は、リーチがいずれかのスーパーリーチに発展すること(変動表示の後半に行われること)を予告するものである。擬似連予告と発展先予告とは、予告する対象は異なるが、当該演出の後に実行される演出を予告するものである。これに対して、アクティブ保留予告は、当該演出の後に実行される演出を予告するものではなく、例えば、大当たりとなること(変動表示の後半に行われること)を予告するものである。以上のことから、この実施の形態では、予告演出種別(すなわち予告する事象)に応じて、予告演出が実行されやすいタイミングが異なるように構成されているため、演出の効果を十分に発揮させることができる。

30

【0382】

なお、プレゼント演出とは別に、他の予告演出(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)を実行可能とする場合には、これらの他の予告演出を、プレゼント演出においてプレゼントボックス画像からプレゼント画像へ切り替えるタイミング(例えば、図43に示すt1~t6のいずれか)で実行するようにしてもよい。また、例えば、プレゼント演出では、予告する対象(予告演出種別)によって実行されやすいタイミング(プレゼントボックス画像からプレゼント画像へ切り替えるタイミング)の傾向が異なり、一方、上記の他の予告演出では、予告演出ごとに固定されたタイミング(例えば、変動開始時など)で実行されるようにしてもよい。また、上記の他の予告演出が実行されることによって、プレゼント演出の実行が妨げられる(例えば、全画面でカットイン予告演出が実行されることで、プレゼント演出が視認しづらくなる等)場合には、上記の他の予告演出とプレゼント演出との一方または両方の実行タイミングをずらしたり、一方の実行を制限したり(例えば、全画面のカットイン予告演出を実行させない等)して調整するようにしてもよい。

40

【0383】

50

次いで、演出制御用CPU101は、決定した予告演出実行タイミングと変動パターンとに応じて、開封タイマをセットする(ステップS4006)。開封タイマは、プレゼントボックス画像をプレゼント画像へ切り替えるタイミングまでの時間を計測するタイマであり、具体的には、変動開始時点から、表示中のプレゼントボックス画像をプレゼント画像へ切り替えるまでの所要時間を計測するタイマである。すなわち、開封タイマがタイムアウトしたタイミングで表示中のプレゼントボックス画像をプレゼント画像へ切り替えることとなる。

【0384】

次いで、演出制御用CPU101は、セットされた開封タイマをスタートさせ(ステップS4007)、予告演出設定処理を終了する。なお、図41に示した処理の実行タイミングは、演出図柄の変動開始時に限らず、例えば、変動終了時に実行することとしてもよい。例えば、変動終了時に、プレゼント画像を表示するようにしてもよい。

10

【0385】

図44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、予告演出中処理を行う(ステップS8100)。

【0386】

次いで、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)。

20

【0387】

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)。

【0388】

図45は、予告演出中処理を示すフローチャートである。予告演出中処理において、演出制御用CPU101は、まず、開封フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS4200)、セットされていない場合は、そのまま予告演出中処理を終了する。開封フラグがセットされている場合は、すなわち、プレゼント演出の予告対象の変動であれば、開封タイマの値を1減算し(ステップS4201)、開封タイマがタイムアウトしたか否かを判定し(ステップS4202)、開封タイマがタイムアウトしていればプレゼントボックス画像からプレゼント画像に切り替えて表示する(ステップS4205)。なお、ステップS4205において、プレゼント画像がアクティブ保留予告画像である場合には、アクティブ保留表示を通常態様から特別態様に変更して表示する。

30

【0389】

図46は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、開封フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS8300A)、セットされていない場合はステップS8301へ移行する。開封フラグがセットされている場合は、すなわち、プレゼント演出の予告対象となる変動が終了した場合には、開封フラグをリセットするとともに(ステップS8300B)、プレゼント演出実行中フラグをリセットし(ステップS8300C)、ステップS8301へ移行する。

40

【0390】

そして、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る場合は、ステップS8305に移行する。この実施の形態で

50

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S 8 3 0 4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S 8 3 0 2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S 8 3 0 5に移行する。

#### 【0391】

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CPU 101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S 8 3 0 2）。ステップS 8 3 0 2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S 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 101は、ステップS 8 3 1 0に移行する。

10

#### 【0392】

ステップS 8 3 0 2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S 8 3 0 3のY）、演出制御用CPU 101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS 8 3 0 4）、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S 8 3 0 5）。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CPU 101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 3 0 6）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 3 0 7）。なお、演出制御用CPU 101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。

20

#### 【0393】

そして、演出制御用CPU 101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 8 3 0 8）、プロセスタタ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S 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 0）。

30

#### 【0394】

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 101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 101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 101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37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 101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）。

40

#### 【0395】

次に、この実施の形態の演出表示装置9における表示例について説明する。図47～図

50



5 1 は、プレゼント演出実行時の表示例を示す説明図である。各表示例は、タイミング毎の表示装置 9 における表示例について示している。

【 0 3 9 6 】

まず、変動中のタイミング（図 4 7（a 1））にて、始動入賞が発生し、新たに保留表示 5 1 1 が表示される（図 4 7（a 2））。このとき、内部的には、保留表示 5 1 1 の保留記憶を予告対象としたプレゼント演出の実行が決定される。そして、プレゼントボックス画像 5 1 4 が表示される。

【 0 3 9 7 】

次いで、変動が停止し（図 4 7（a 3））、新たな変動が開始される（図 4 7（a 4））。このとき、各保留表示がずらされて表示される。さらに、変動が停止すると（図 4 7（a 5））、プレゼント演出の予告対象の保留記憶に対する保留表示 5 1 1 がステージ 5 1 2 上にずらされ、プレゼント演出の予告対象の変動が開始される（図 4 7（a 6））。なお、図 4 7 に示す例では、プレゼントボックス画像 5 1 4 は、常に予告対象の保留表示の真上に表示されているが、任意の位置に表示することで、いずれの保留表示に対応しているのか認識できないようにしてもよい。このようにすることで、プレゼントボックス画像がいつプレゼント画像に切り替わるのか分からないため、遊技興趣を高めることができる。

【 0 3 9 8 】

図 4 8 は、図 4 7（a 6）に続き、擬似連 1 回目で擬似連予告が実行される例を示している。図 4 8 に示す例では、プレゼント演出の予告対象の変動が開始されると（図 4 8（a 1））、1 回目の仮停止表示が行われ（図 4 8（a 2））、1 回目の擬似連（再変動）の最中にプレゼントボックス画像が擬似連予告画像（「擬似連継続！」）に切り替えられる擬似連予告が行われる（図 4 8（a 3）～（a 4））。これによって、擬似連継続が確定し、2 回目の仮停止表示と 2 回目の擬似連が行われる（図 4 8（a 5））。なお、図 4 8（a 4）のタイミングは、図 4 3（A）の t 1 のタイミングに相当する。

【 0 3 9 9 】

一方、図 4 9 は、図 4 8（a 3）に続き、擬似連 2 回目で擬似連予告が実行される例を示している。図 4 9 に示す例では、2 回目の仮停止表示が行われ（図 4 9（a 1））、2 回目の擬似連（再変動）の最中にプレゼントボックス画像が擬似連予告画像（「擬似連継続！」）に切り替えられる擬似連予告が行われる（図 4 9（a 2）～（a 3））。これによって、擬似連継続が確定し、3 回目の仮停止表示と 3 回目の擬似連が行われる（図 4 9（a 4））。なお、図 4 9（a 3）のタイミングは、図 4 3（B）の t 2 のタイミングに相当する。

【 0 4 0 0 】

また、図 5 0 は、図 4 7（a 6）に続き、発展先予告が実行される例を示している。図 5 0 に示す例では、プレゼント演出の予告対象の変動が開始され、リーチが成立すると（図 5 0（a 1））、プレゼントボックス画像が発展先予告画像（「スーパーリーチ B」）に切り替えられる発展先予告が行われる（図 5 0（a 2））。その後、スーパーリーチ B に発展する演出が行われ、最終停止図柄が導出表示される（図 5 0（a 3））。なお、図 5 0（a 2）のタイミングは、図 4 3（C）の t 5 のタイミングに相当する。

【 0 4 0 1 】

また、図 5 1 は、図 4 7（a 6）に続き、アクティブ保留予告が実行される例を示している。図 5 1 に示す例では、プレゼント演出の予告対象の変動が開始され、リーチが成立した後に、スーパーリーチに発展すると（図 5 1（b 1））、プレゼントボックス画像がアクティブ保留予告画像（「変化」）に切り替えられ（図 5 1（b 2））、アクティブ保留表示 5 3 1 の表示態様が通常態様から特別態様（斜線を含む）に変化するアクティブ保留予告が行われる（図 5 0（b 3））。その後、最終停止図柄が導出表示される。なお、図 5 1（b 2）のタイミングは、図 4 3（D）の t 6 のタイミングに相当する。

【 0 4 0 2 】

なお、この実施の形態では、プレゼント演出において、決定された実行タイミングに達

10

20

30

40

50

したことを契機に、プレゼントボックス画像からプレゼント画像に切り替えられるが、例えば、実行タイミングに達したときに操作ボタン120の操作を促すメッセージを表示し、所定の操作有効期間内に操作ボタン120の操作が行われたことを契機に、プレゼントボックス画像からプレゼント画像に切り替えられるようにしてもよい。また、例えば、操作ボタン120の操作を促すメッセージを表示したが、所定の操作有効期間内に操作ボタン120の操作が行われなかった場合には、操作有効期間終了時にプレゼントボックス画像からプレゼント画像に切り替えるようにしてもよいし、切り替えないようにしてもよい（プレゼントボックス画像の表示を継続してもよいし、消去してもよい）。

#### 【0403】

また、この実施の形態では、最大1個のプレゼント画像が表示され、予告対象の変動表示に対してプレゼント演出を1対1で行うように構成されているが、1つの予告対象の変動表示に対して複数のプレゼント演出を実行可能とするようにしてもよい。例えば、図52に示す変形例のように、プレゼント演出実行判定テーブルにおいて、入賞時判定結果に応じて、1演出または2演出を実行するように判定してもよい。この場合には、プレゼントデータQに、実行するプレゼント演出の数を示すデータを格納するようにしてもよい。

#### 【0404】

ただし、プレゼント画像を複数表示する場合には、同じ予告演出を実行すると整合性がとれなくなる虞がある。例えば、擬似連2回の変動パターンで擬似連予告が2回行われることになると、擬似連が3回まで継続すると勘違させてしまうことになる。また、アクティブ保留表示の表示態様を通常態様と特別態様との2種類だけ設けている場合には、アクティブ保留予告が2回行われることで整合性がとれなくなる。また、仮に、複数段階の特別態様を設けていた場合でも、2段階変化することで、実際の期待度よりも高くなってしまい、整合性がとれなくなる虞がある。そのため、例えば、ステップS4004において同じ予告演出種別に複数決定しないように制限することや、ステップS3505において擬似連3回の変動パターンの場合やアクティブ保留表示の表示態様が2段階変化しても整合性がとれるような期待度が高い場合にのみ複数のプレゼント演出を実行可能とすることが望ましい。また、例えば、ステップS4004において、図53(A)に示す第1予告演出種別決定テーブルを用いて、1つ目の予告演出を決定し、決定結果に応じて、図53(B)~(D)に示す第2予告演出種別決定テーブルのいずれかを用いて、2つ目の予告演出を決定することで、上記の問題を回避するようにしてもよい。図53(B)~(D)に示す第2予告演出種別決定テーブルでは、擬似連2回の変動パターンで擬似連予告が2回行われることがないように判定値が割り当てられ、アクティブ保留予告が2回行われるのは極めて期待度が高い場合のみになるように判定値が割り当てられている。このように、複数の予告演出を実行する場合に、1つ目の予告演出種別に応じて2つ目の予告演出種別を決定することによって、複数の予告演出の予告演出種別の組み合わせによって期待度を変化させることができる。なお、他の決定方法として、例えば、複数の予告演出種別を一括で決定するためのテーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0405】

また、複数の予告演出を実行する場合には、ステップS4005において、実行されるタイミングをそれぞれ決定することによって、複数の予告演出がそれぞれのタイミングで実行されるかによって、期待度を変化させることができる。なお、複数の予告演出を実行する場合には、変動パターンと予告演出の演出種別の組み合わせとに応じて、実行するタイミングが予め定められていてもよい。例えば、図54は、複数の予告演出を実行可能とする場合の実行タイミングの組み合わせを予告演出実行タイミングパターンとして示す説明図である。図54に示す例では、2つの予告演出を実行する場合に、予告演出種別の組み合わせごとに選択可能な予告演出実行タイミングパターンが示されている。図54に示す例によれば、例えば、予告演出実行タイミングパターンGH2や、HA2のように、2種類の予告演出を同じタイミングで実行することも可能である。また、予告演出実行タイミングパターンは、例えば、ステップS4005において、図55(A)~(C)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルのいずれかを用いて、決定されるようにしてもよい。

い。図55(A)~(C)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルは、実行する予告演出(演出種別)の組み合わせに応じて選択される。

【0406】

図55(A)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルは、擬似連予告と発展先予告とを実行する場合に用いられ、擬似連2回の変動パターンの場合には、擬似連1回目のタイミングで擬似連予告を行う実行タイミングパターンGH1またはGH3が選択され、擬似連3回の変動パターンの場合には、擬似連2回目のタイミングで擬似連予告を行う実行タイミングパターンGH2またはGH4が選択されるように判定値が割り当てられている(なお、実行タイミングパターンGH1またはGH3が選択されるようにしてもよい)。また、図55(A)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルは、発展先がスーパーリーチAの変動パターンの場合には、発展先予告の実行タイミングが早い(リーチ前)実行タイミングパターンGA1またはGA2が選択されやすく、発展先がスーパーリーチBの変動パターンの場合には、発展先予告の実行タイミングが遅い(リーチ後)実行タイミングパターンGA3またはGA4が選択されやすくなるように判定値が割り当てられている。このように、変動パターンの内容(例えば、擬似連回数と発展先のスーパーリーチ種別)に応じて、擬似連予告と発展先予告とが実行されるタイミングの組み合わせを異ならせることによって、実行されるタイミングの組み合わせによって期待度が異なるようすることができる。

10

【0407】

また、図55(B)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルは、擬似連予告とアクティブ保留予告とを実行する場合に用いられ、擬似連2回の変動パターンの場合には、擬似連1回目のタイミングで擬似連予告を行う実行タイミングパターンGA1またはGA3が選択され、擬似連3回の変動パターンの場合には、擬似連2回目のタイミングで擬似連予告を行う実行タイミングパターンGA2またはGA4が選択されるように判定値が割り当てられている(なお、実行タイミングパターンGA1またはGA3が選択されるようにしてもよい)。また、擬似連回数が同じ変動パターンであっても、表示結果が大当たりである場合には、アクティブ保留予告の実行タイミングが遅い(リーチ発展後)実行タイミングパターンGA3またはGA4が選択されやすくなるように判定値が割り当てられている。このように、変動パターンの内容(例えば、擬似連回数と表示結果(はずれまたは大当たり))に応じて、擬似連予告とアクティブ保留予告とが実行されるタイミングの組み合わせを異ならせることによって、実行されるタイミングの組み合わせによって期待度が異なるようすることができる。

20

30

【0408】

また、図55(C)に示す予告演出実行タイミング決定テーブルは、発展先予告とアクティブ保留予告とを実行する場合に用いられ、発展先がスーパーリーチAの変動パターンの場合には、発展先予告の実行タイミングが早い(リーチ前)実行タイミングパターンHA1またはHA3が選択されやすく、発展先がスーパーリーチBの変動パターンの場合には、発展先予告の実行タイミングが遅い(リーチ後)実行タイミングパターンHA2またはHA4が選択されやすくなるように判定値が割り当てられている。また、同じスーパーリーチ種別であっても、表示結果が大当たりである場合には、アクティブ保留予告の実行タイミングが遅い(リーチ発展後)実行タイミングパターンHA3またはHA4が選択されやすくなるように判定値が割り当てられている。このように、変動パターンの内容(例えば、発展先のスーパーリーチ種別と表示結果(はずれまたは大当たり))に応じて、発展先予告とアクティブ保留予告とが実行されるタイミングの組み合わせを異ならせることによって、実行されるタイミングの組み合わせによって期待度が異なるようすることができる。

40

【0409】

このように、1つの予告対象の変動表示に対して複数の予告演出を実行可能とする場合には、図55(A)~(C)に示すように変動パターンや表示結果(はずれまたは大当たり)に応じて、実行するタイミングの組み合わせが異なる割合で選択されるようにすることも、実行するタイミングの組み合わせによって期待度が異なるようすることができる。

50

## 【0410】

上述のように、1つの予告対象の変動表示に対してプレゼント演出を複数実行する場合、プレゼントボックス画像からプレゼント画像への切り替えタイミングを、プレゼント演出ごとに独立して決定してもよいし、決定された予告演出種別の組み合わせに応じて決定してもよい。プレゼント演出ごとに独立して決定する場合には、1つのタイミングで複数のプレゼントボックス画像がプレゼント画像に切り替えられることがあり、演出効果の向上を図ることができる（図54に示す例では、組み合わせに応じて決定する場合でも1つのタイミングで複数切り替えられることがあるが、発生頻度は低い）。また、一方で、予告演出種別の組み合わせに応じて決定する場合には、例えば、擬似連予告が2回実行される場合に、意図的に実行タイミングをずらすことができるため、演出効果の向上を図ることができる。なお、図52～図55では、1つの予告対象の変動表示に対して2つの予告演出を実行する場合の例を示しているが、これに限らず、例えば、1つの変動表示に対して3つ以上の予告演出を実行可能としてもよい。

10

## 【0411】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定条件の成立（例えば、変動パターンがスーパーリーチであること）にもとづいて、特定画像（例えば、プレゼント画像）を表示し、識別情報の可変表示にて、表示された特定画像を用いた特定演出（例えば、予告演出）を複数のタイミング（本例では、図43の $t_1 \sim t_6$ ）で実行可能である。また、いずれのタイミングで実行されるかによって遊技に関する期待度（例えば、有利な変動パターンである変動パターン（リーチ）期待度や、大当たりとなる大当たり期待度）が異なるように特定演出（例えば、予告演出）を実行するように構成されている。そのため、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができる。

20

## 【0412】

なお、この実施の形態では、遊技に関する所定の期待度として、変動パターン（リーチ）期待度や大当たり期待度を用いたが、これに限らず、大当たり時の大当たり種別が確変大当たりである確変期待度を考慮するようにしてもよい。また、例えば、大当たり種別によって大当たり遊技時のラウンド数が異なる構成であれば、ラウンド数が多くなるラウンド数期待度を考慮するようにしてもよい。また、例えば、突然確変大当たりが発生したことが認識できない潜伏確変状態に制御される構成であれば、潜伏確変状態に制御されている潜伏期待度を考慮するようにしてもよい。また、例えば、大当たり遊技後の確変状態や時短状態に制御される期間（変動回数）が設定される構成であれば、それらの期間（変動回数）に対する期待度を考慮するようにしてもよい。また、この実施の形態では、予告演出の演出態様（演出種別）として、擬似連予告、発展先予告およびアクティブ保留予告が設けられているが、上記の多様な遊技に関する期待度をそれぞれ予告する他の演出態様（演出種別）の予告演出を設けるようにしてもよい。そして、例えば、予告演出実行タイミング決定テーブルにおいて、上記の大当たり種別や、遊技状態（例えば潜伏確変状態であるか否か）に応じて、上記の期待度を予告する予告演出の実行タイミングを決定するように構成することで、予告演出の実行タイミングによって、確変期待度やラウンド数期待度、潜伏期待度、確変回数期待度、時短回数期待度などの期待度を異ならせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

## 【0413】

また、この実施の形態では、所定条件の成立したとき（本例では、始動入賞時コマンドによって特定される変動パターンが特定の演出態様（スーパーリーチなど）であるとき）に特定画像（例えば、プレゼント画像）を表示し、予告対象の変動表示が実行されているときに、特定画像を用いた特定演出（例えば、予告演出）を実行するように構成されている。つまり、いわゆる先読み予告が実行されているとも言える。しかし、本例で示したものに限らず、例えば、演出図柄変動開始処理（S801）において、当該変動表示の変動パターンが特定の演出態様（擬似連やスーパーリーチなど）であると判定したときに上記の所定条件が成立するものであってもよい。この場合には、演出図柄変動開始処理において、当該変動表示の変動パターンが特定の演出態様（擬似連やスーパーリーチなど）であ

50

ると判定したときには、特定画像（例えば、プレゼント画像）が表示され、当該変動表示中に特定画像を用いた特定演出が行われる。すなわち、変動開始時に特定画像（プレゼント画像）が表示され、特定画像を用いた特定演出によって当該変動表示に対する予告が行われる。具体的には、演出図柄変動開始処理において、当該変動表示の変動パターンが擬似連演出を含むと判定したときには、変動開始後に特定画像（例えば、プレゼント画像）が表示され、複数行われる再変動のうち、最終の再変動のタイミングで特定画像を用いた特定演出が行われるようにしてもよい。

【0414】

また、例えば、大当たり表示処理（S804）において、大当たり種別が特定の種別（例えば、ラウンド数が所定回数（15R）以上である大当たりや、大当たり遊技後に確変状態や時短状態に制御される大当たり、確変状態や時短状態に制御される期間（変動回数）が特定期間（特定変動回数）以上である大当たりなど）であると判定したときに上記の所定条件が成立するものであってもよい。この場合には、大当たり表示処理（S804）において、大当たり種別が特定の種別であると判定したときには、特定画像（例えば、プレゼント画像）が表示され、特定画像を用いた特定演出が行われる。すなわち、大当たり遊技開始時に特定画像（プレゼント画像）が表示され、大当たり遊技中に特定画像を用いた特定演出によって大当たり種別に対する予告が行われる。なお、始動入賞時コマンドによって特定される表示結果が特定の種別の大当たりであるときに特定画像（例えば、プレゼント画像）を表示し、予告対象の変動表示が行われた結果、大当たり図柄が導出表示され、大当たり遊技状態が開始された後に特定画像を用いた特定演出によって大当たり種別に対する予告が行われるようにしてもよい。また、大当たり遊技中において、始動入賞時コマンドによって特定される変動パターンが特定の演出態様（スーパーリーチなど）であるときに特定画像（例えば、プレゼント画像）を表示し、大当たり遊技後に予告対象の変動表示が実行されているときに、特定画像を用いた特定演出（例えば、予告演出）を行うようにしてもよい。

【0415】

また、この実施の形態によれば、擬似連演出を伴う変動パターンを含み、擬似連演出の回数に応じて、いずれのタイミング（例えば、図43のt1またはt2）で実行するかの割合が異なるように特定演出を実行するように構成されている。そのため、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができる。

【0416】

また、この実施の形態によれば、特定演出（例えば、予告演出）には、該特定演出が実行された後に実行される演出の内容を示唆する演出（例えば、擬似連予告や発展先予告）が含まれる。そして、そのような演出を早いタイミング（例えば、リーチ前）で実行する割合が高くなるように構成されている。そのため、演出の種別に応じて実行されやすいタイミングを異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

【0417】

また、この実施の形態によれば、特定演出（例えば、予告演出）には、高い割合で特定表示結果（大当たり）が導出表示されることを示唆する演出（本例におけるアクティブ保留予告の他に、例えば、実行されることで大当たり確定となる演出（プレミア演出）など）が含まれる。そして、そのような演出を遅いタイミング（例えば、リーチ後）で実行する割合が高くなるように構成されている。そのため、演出の種別に応じて実行されやすいタイミングを異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

【0418】

また、この実施の形態によれば、特定演出（例えば、予告演出）には、第1特定演出（例えば、擬似連予告）と第2特定演出（例えば、アクティブ保留予告）とを含み、第1特定演出と第2特定演出とのいずれを実行するかに応じて、いずれのタイミング（例えば、リーチ前またはリーチ後）で実行するかの割合が異なるように構成されている。そのため、演出の種別に応じて実行されやすいタイミングを異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

【0419】

また、この実施の形態の変形例によれば、複数の特定画像（プレゼント画像）を表示可能であり、識別情報の可変表示にて、表示された複数の特定画像をそれぞれ用いた複数の特定演出を実行可能である。そして、実行されるタイミングの組み合わせによって遊技に関する期待度が異なるように複数の特定演出を実行するように構成される。そのため、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【0420】

また、この実施の形態によれば、所定条件の成立にもとづいて、複数回の可変表示に亘って特定画像（プレゼント画像）を表示し、識別情報の可変表示にて、表示された特定画像を特殊画像（例えば、擬似連予告画像、発展先予告画像またはアクティブ保留予告画像）に変化させる特定演出を実行する。そして、変動パターンに応じて、異なるタイミングで特定演出を実行するように構成されている。そのため、特定画像を用いた演出の演出効果を向上させることができる。

10

#### 【0421】

なお、この実施の形態では、遊技状態（通常状態、確変状態または時短状態）や演出実行状態に関わらず、同一のプレゼント演出実行判定テーブルや、予告演出種別決定テーブル、予告演出実行タイミング決定テーブルなどが用いられるが、遊技状態や演出実行状態に応じて、判定値の振り分けが異なるテーブルを用いるようにしてもよい。すなわち、遊技状態や演出実行状態に応じて、決定される事項（プレゼント演出実行の有無や予告演出種別、予告演出実行タイミングなど）の傾向が異なるようにしてもよい。

#### 【0422】

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た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た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。

20

#### 【0423】

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。

30

40

#### 【0424】

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

50

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。

#### 【0425】

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。

10

#### 【0426】

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

20

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。

#### 【0427】

また、上記の実施の形態では、大当り種別として確変大当りや通常大当りがあり、大当り種別として確変大当りと決定されたことにもとづいて、大当り遊技終了後に確変状態に

30

制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1 つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

#### 【0428】

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

40

#### 【0429】

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。

50

特定遊技状態（大当り遊技状態）は可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、所定時間（図柄確定停止時間 + 大当り開始演出時間）経

過した後に大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域（特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ）に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当りの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当り開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充する時間を持てることになる。

さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当りのラウンド数を異ならせてもよい。また、特定の領域の通過で大当りラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。

10

#### 【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
- 14        第2始動入賞口
- 20        特別可変入賞球装置
- 31        遊技制御基板（主基板）
- 56        C P U
- 560       遊技制御用マイクロコンピュータ
- 80        演出制御基板
- 99        予告用 L E D
- 100       演出制御用マイクロコンピュータ
- 101       演出制御用 C P U
- 109       V D P

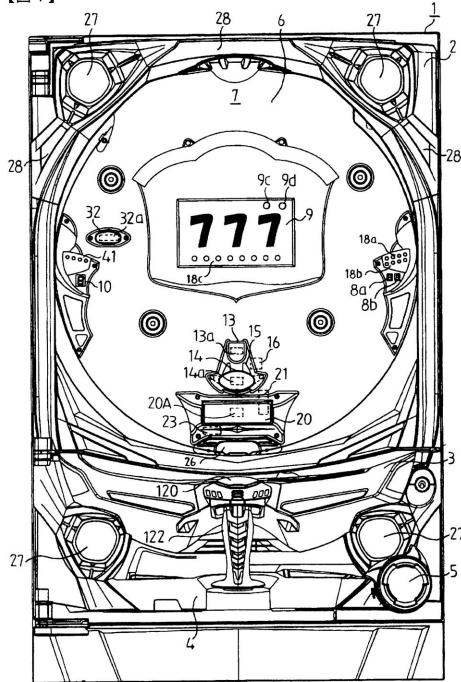
20

30



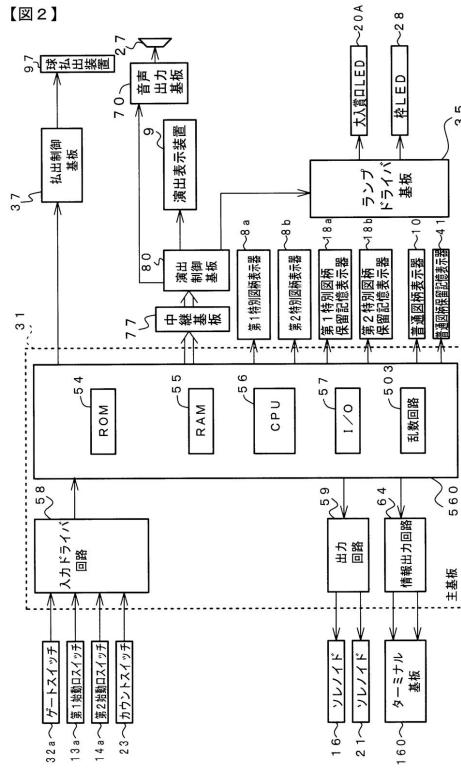
【図 1】

【図 1】



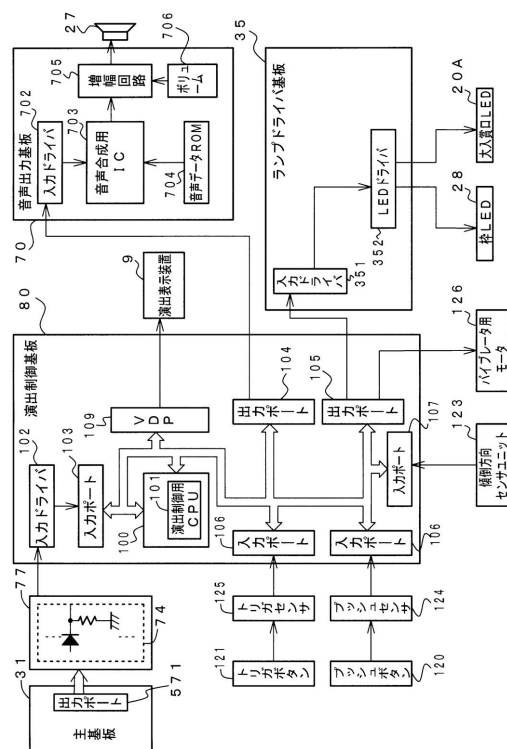
【図 2】

【図 2】



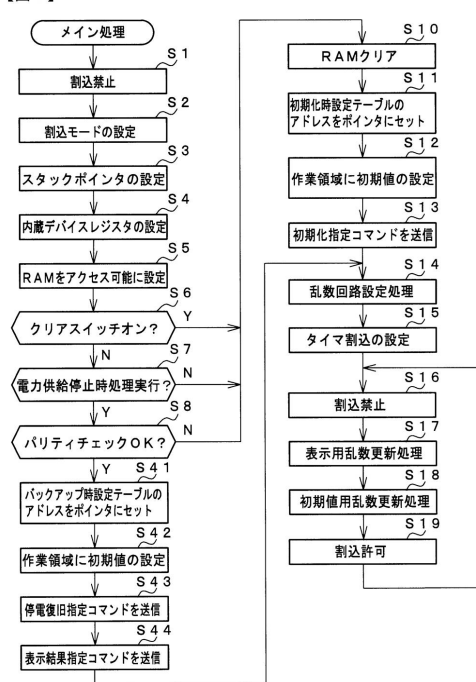
【図 3】

【図 3】



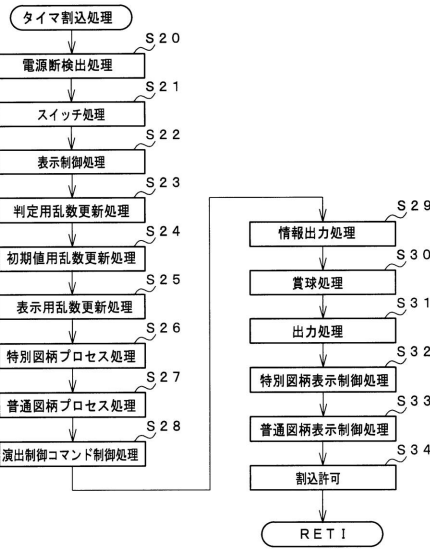
【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特別変動時間(秒)	備考
非リーチPA1-1	なし	なし	なし	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
非リーチPA1-2	なし	なし	なし	1.50	短縮変動ではずれ
非リーチPA1-3	清リ	なし	なし	8.25	通常変動ではずれ後、清リ演出ではずれ
非リーチPA1-4	擬似連(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	ノーマルリーチではずれ
ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
ノーマルPB2-1	擬似連(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回でノーマルリーチははずれ
ノーマルPB2-2	擬似連(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リーチははずれ
スーパーPA3-1	擬似連(2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リーチAははずれ
スーパーPA3-2	擬似連(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リーチBははずれ
スーパーPB3-1	なし	スーパーA	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
スーパーPB3-2	なし	スーパーB	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
非リーチPA1-5	なし	なし	なし	5.75	通常変動で当たり(突発大当たり)
ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当たり
ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
スーパーPA3-3	擬似連(2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リーチA大当たり
スーパーPA3-4	擬似連(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リーチB大当たり
スーパーPB3-3	なし	スーパーA	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
スーパーPB3-4	なし	スーパーB	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
特殊PG1-1	なし	なし	なし	5.75	通常変動で突発確変大当たり又は小当たり
特殊PG1-2	清リ	なし	なし	11.75	通常変動ではずれ後、清リ演出で突発確変大当たり又は小当たり
特殊PG1-3	擬似連(1回)	なし	なし	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突発確変大当たり又は小当たり
特殊PG2-1	なし	ノーマル	ノーマル	12.75	リーチははずれ後に再変動で突発確変大当たり又は小当たり
特殊PG2-2	清リ	ノーマル	ノーマル	15.50	リーチははずれ後に清リ演出で突発確変大当たり又は小当たり

【図 7】

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄大当たり判定用	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秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

【図 8】

大当たり判定テーブル

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

(A)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)

小当たり判定値
54000~54217 (確率: 1/3000)

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

小当たり判定値
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当たり種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
15R確変大当たり	8R確変大当たり	突然確変大当たり
0~19	20~29	30~39

(D)

大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当たり種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
15R確変大当たり	8R確変大当たり	突然確変大当たり
0~19	20~34	35~39

(E)

## 【図 9】

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

## 【図 10】

【図 10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

はずれ用変動パターン種別	変動パターン種別				
	非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
はずれ	1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

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

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/高ベース用)

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

(D)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(高確率/低ベース用)

はずれ用変動パターン種別	変動パターン種別	
	非リーチCA2-1	スーパーCA2-7
はずれ	1~79	80~251

## 【図 11】

【図 11】

(A)

大当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
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)

大当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
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】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチ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
	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
スーパーCA2-7	901~997	スーパーPB3-2

## 【図 13】

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
8	0	X X 変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8	0	1 表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8	0	2 表示結果 2 指定 (15R確変大当り指定)	15R確変大当りに決定されていることの指定
8	0	3 表示結果 3 指定 (8R確変大当り指定)	8R確変大当りに決定されていることの指定
8	0	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
8	0	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
8	0	1 第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8	0	2 第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8	0	0 図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9	0	0 初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9	0	0 停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9	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	1 大当り開始指定	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	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	X X で示す回数目の大入賞口開放中指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A	2	X X 大入賞口開放後指定	X X で示す回数目の大入賞口開放後指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A	3	0 1 大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び 8R/15R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 遊技状態非表示指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B	0	0 1 高確率高ベース状態非表示指定	遊技状態が高確率高ベース状態であるときの表示指定
B	0	0 2 高確率低ベース状態非表示指定	遊技状態が高確率低ベース状態であるときの表示指定
C	0	0 0 第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C	1	0 1 第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C	2	X X 合算保留記憶増数指定	合算保留記憶増数が X X で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~08 (H))
C	3	0 0 合算保留記憶減数指定	合算保留記憶増数を 1 減算することの指定
C	4	X X 図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C	6	X X 変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) 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 (15R確変大当り指定)	入賞時判定結果が 15R確変大当りであることの指定
C	4	0 2 図柄 3 指定 (8R確変大当り指定)	入賞時判定結果が 8R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】

【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	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 1~7 9 (非リーチQ&2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	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 8 0~8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	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 9 0~9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	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 1 0 0~1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	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 1 7 0~1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	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 2 0 0~2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	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 2 1 5~2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	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 2 3 0~2 5 1 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率/高ベース状態でハズレ且つ乱数値が 1~2 1 9 (非リーチQ&2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 10	始動入賞時に高確率/高ベース状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0~2 5 1 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 A	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 1~7 9 (非リーチQ&2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 B	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 8 0~2 5 1 (スーパーQ&2-7) になると判定したことの指定

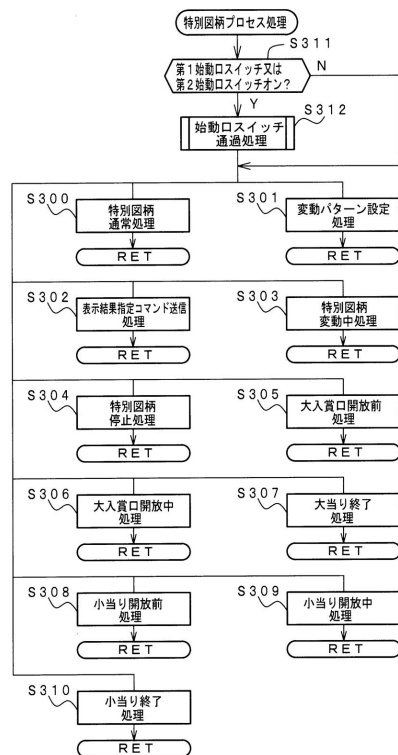
【図 17】

【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	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 1~7 4 (ノーマルQ&3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	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 7 5~1 4 9 (ノーマルQ&3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	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 1 5 0~2 4 1 (スーパーQ&3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 1 5 R 確率大当り且つ乱数値が 1~3 8 (ノーマルQ&3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 1 5 R 確率大当り且つ乱数値が 3 9~7 9 (ノーマルQ&3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 1 5 R 確率大当り且つ乱数値が 8 0~2 2 1 (スーパーQ&3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確率大当り且つ乱数値が 1~1 0 0 (特殊Q&4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確率大当り且つ乱数値が 1 0 1~2 5 1 (特殊Q&4-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1~2 5 1 (特殊Q&4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 9	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 2 4 2~2 5 1 (非リーチQ&3-4) になると判定したことの指定
C 6	1 A	変動カテゴリ 3 1	始動入賞時に 1 5 R 確率大当り且つ乱数値が 2 2 2~2 5 1 (非リーチQ&3-4) になると判定したことの指定

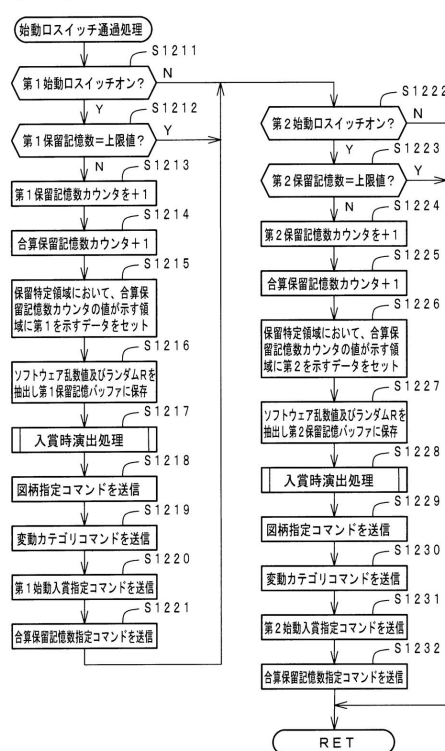
【図 18】

【図 18】



【図 19】

【図 19】



【図 20】

【図 20】

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

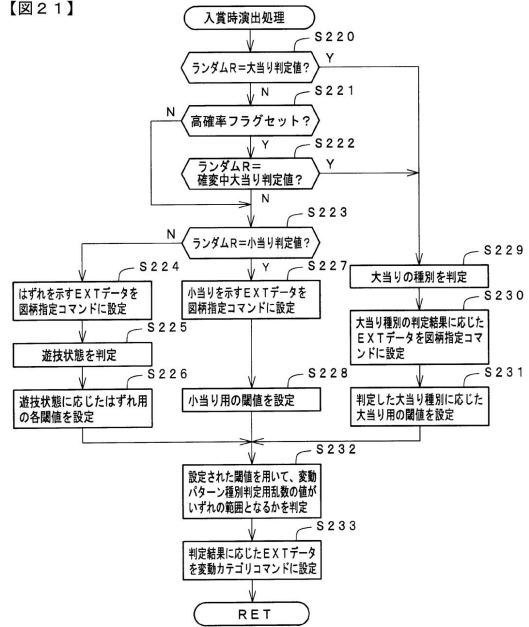
(A) 保留特定領域

第1保留記憶領域 ハップ	第1保留記憶領域 ハップ	第1保留記憶領域 ハップ	第1保留記憶領域 ハップ	第2保留記憶領域 ハップ	第2保留記憶領域 ハップ	第2保留記憶領域 ハップ	第2保留記憶領域 ハップ
第1保留記憶数=1に 対応した保留領域	第1保留記憶数=2に 対応した保留領域	第1保留記憶数=3に 対応した保留領域	第1保留記憶数=4に 対応した保留領域	第2保留記憶数=1に 対応した保留領域	第2保留記憶数=2に 対応した保留領域	第2保留記憶数=3に 対応した保留領域	第2保留記憶数=4に 対応した保留領域

(B) 保存領域

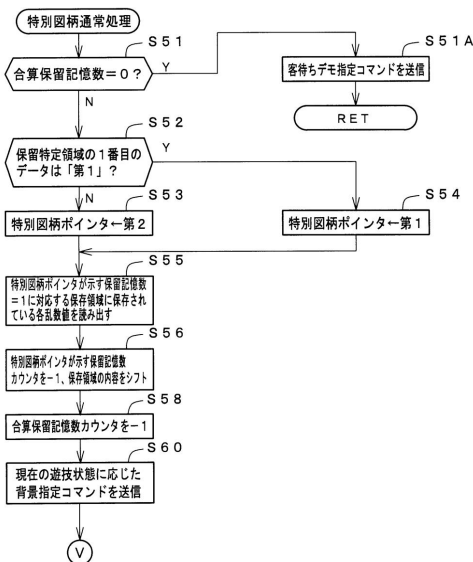
【図 21】

【図 21】



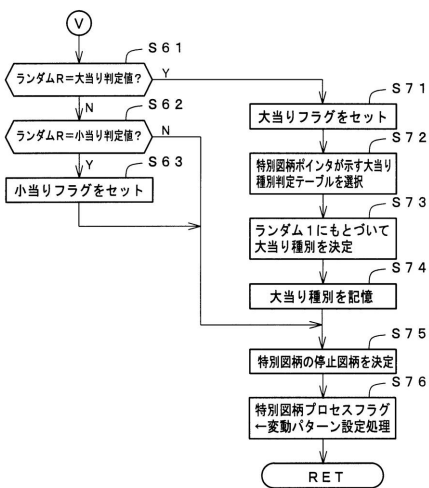
【図 22】

【図 22】



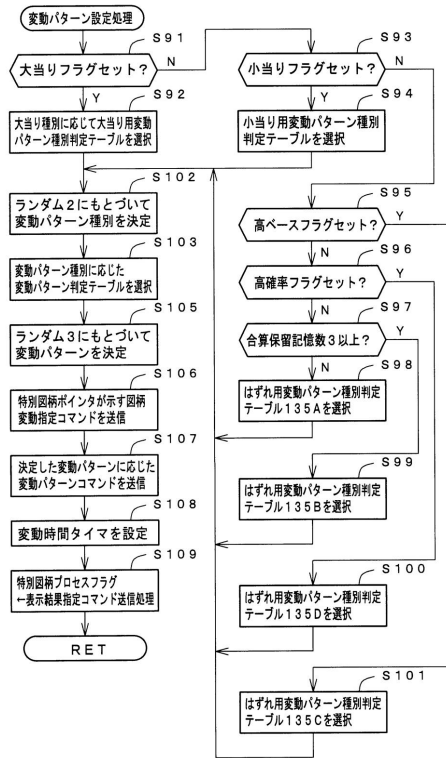
【図 23】

【図 23】



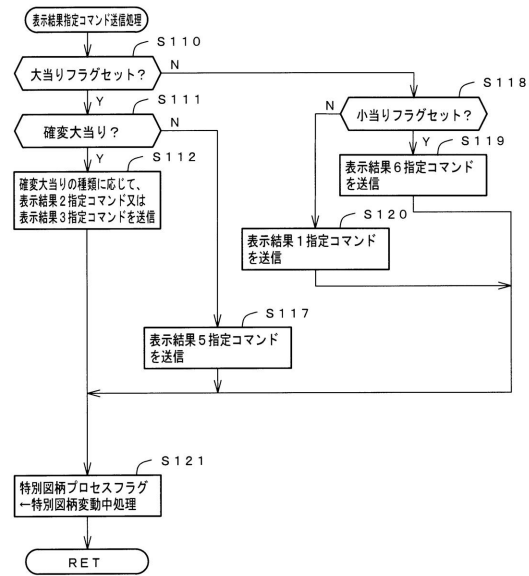
【図 24】

【図 24】



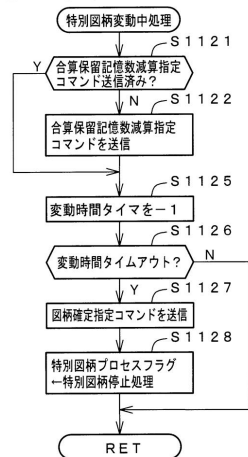
【図 25】

【図 25】



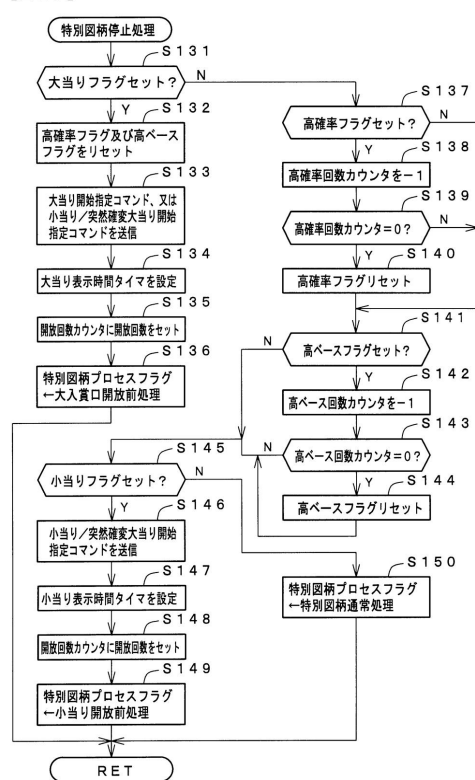
【図 26】

【図 26】



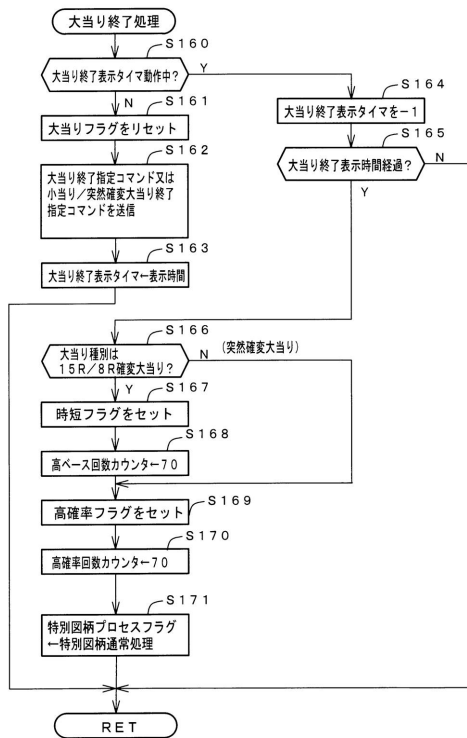
【図 27】

【図 27】



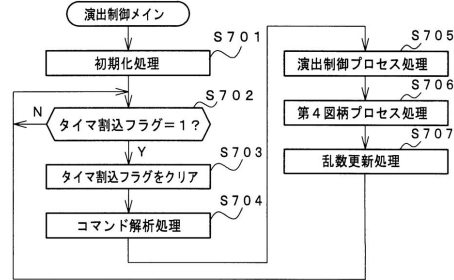
【 図 2 8 】

【圖 28】



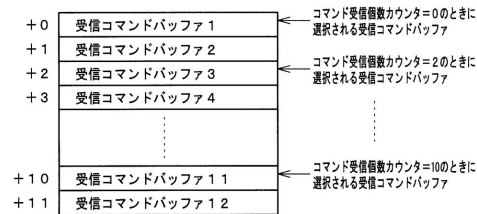
【 図 2 9 】

【図 29】



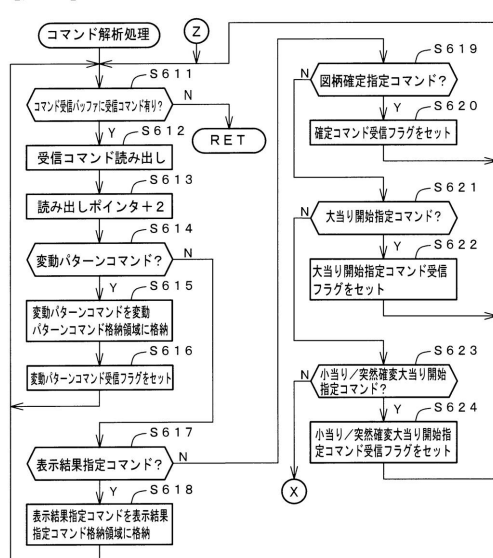
【 図 3 0 】

【図 30】



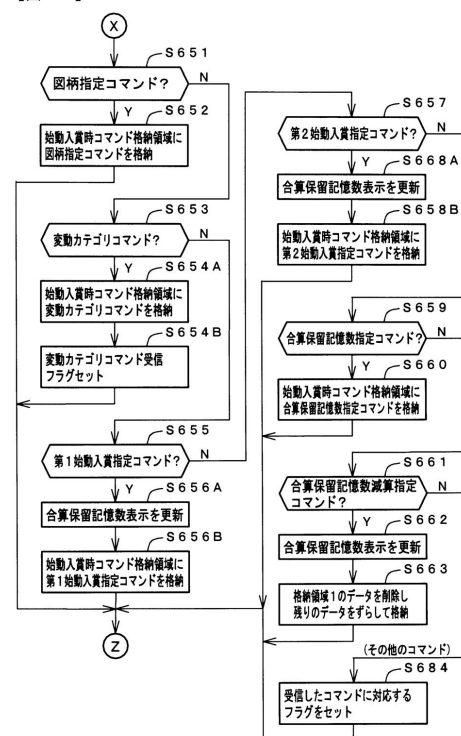
【 図 3 1 】

【図 3 1】



【 図 3 2 】

【图 3 2】



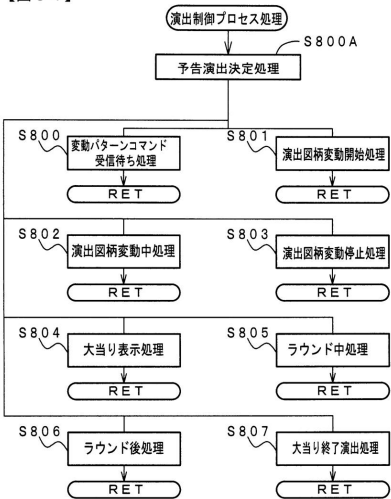
【図 3 3】

【図 3 3】

始動入賞時コマンド格納領域		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	各賞保留記憶数指定コマンド	プレゼントデータQ
格納領域1 格納領域2 格納領域3 格納領域4 格納領域5 格納領域6 格納領域7 格納領域8		C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C203 (H)	0
		C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C204 (H)	0
		C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C205 (H)	0
		C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C206 (H)	0
		C402 (H)	C612 (H)	C100 (H)	C207 (H)	1
		0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
		0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
		0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

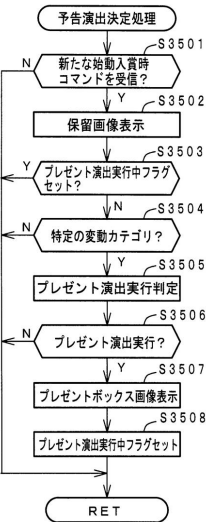
【図 3 4】

【図 3 4】



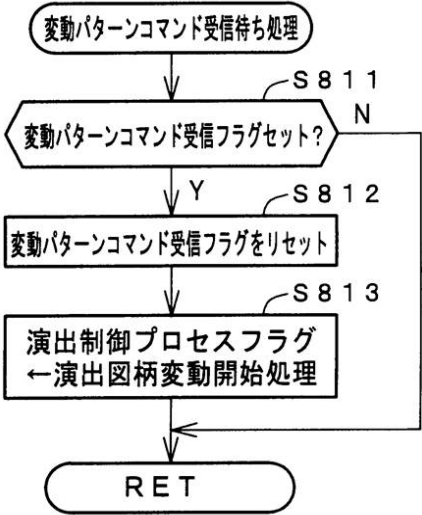
【図 3 5】

【図 3 5】



【図 3 7】

【図 3 7】



【図 3 6】

【図 3 6】

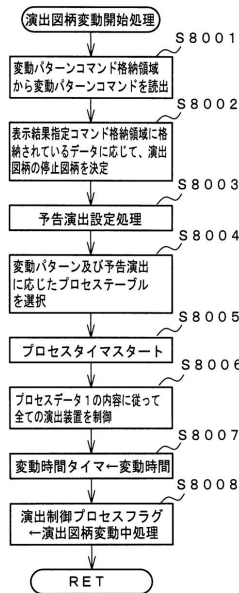
プレゼント演出実行判定テーブル

入賞時判定結果	実行する	実行しない
はずれ	25	75
15R確変大当たり	95	5
8R確変大当たり	80	20



【図 38】

【図 38】



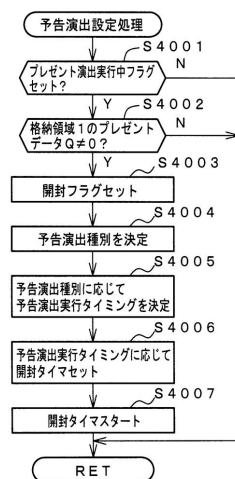
【図 39】

【図 39】

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 41】

【図 41】



【図 40】

【図 40】

(プロセステーブル)

プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
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	プロセスデータ 2
プロセスタイマ設定値	
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	プロセスデータ n
音番号データ 2	
プロセスタイマ設定値	
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

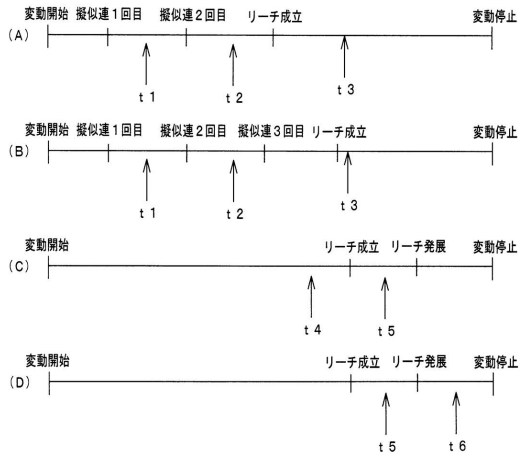
【図 42】

【図 42】

(A) 予告演出種別決定テーブル			
変動パターン	演出内容	演出先予告	アクティブ保留予告
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	75	20
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	80	10
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	0	80
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	0	70
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当り	25	25
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当り	30	10
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当り	0	30
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当り	0	20
(決定割合)			
(B) 予告演出実行タイミング決定テーブル(予告演出種別: 擬似連予告)			
変動パターン	演出内容	リーチ前 (擬似連1回目)	リーチ後 (擬似連2回目)
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	100	0
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	30	70
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	-	-
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	-	-
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当り	100	0
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当り	10	90
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当り	-	-
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当り	-	-
(決定割合)			
(C) 予告演出実行タイミング決定テーブル(予告演出種別: 突発先予告)			
変動パターン	演出内容	リーチ前 (リーチ発動前)	リーチ後 (リーチ発動後)
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	90	10
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	80	20
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	90	10
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	80	20
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当り	60	40
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当り	50	50
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当り	60	40
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当り	50	50
(決定割合)			
(D) 予告演出実行タイミング決定テーブル(予告演出種別: アクティブ保留予告)			
変動パターン	演出内容	リーチ前 (リーチ発動前)	リーチ後 (リーチ発動後)
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	50	50
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	40	60
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	50	50
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	40	60
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当り	20	80
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当り	10	90
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当り	20	80
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当り	10	90
(決定割合)			

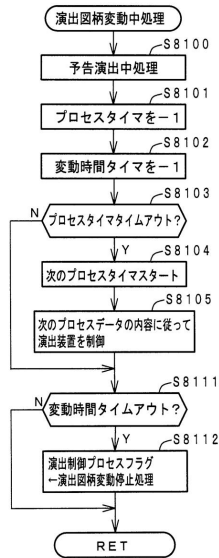
【図 4 3】

【図 4 3】



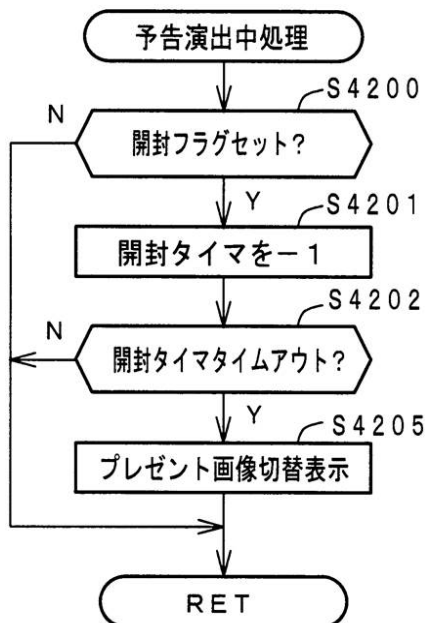
【図 4 4】

【図 4 4】



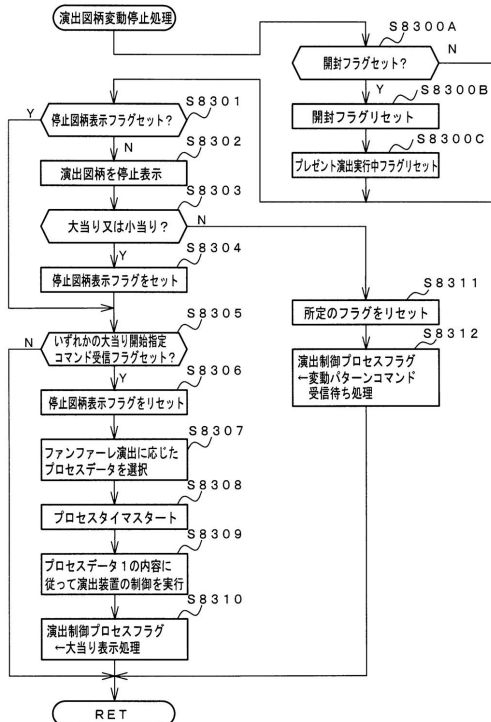
【図 4 5】

【図 4 5】



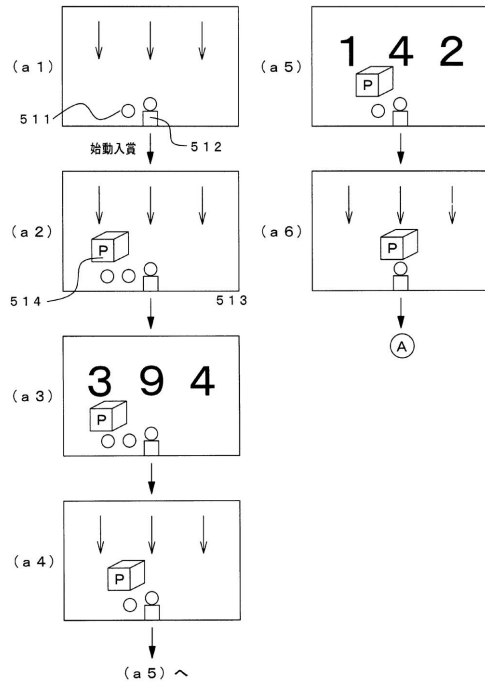
【図 4 6】

【図 4 6】



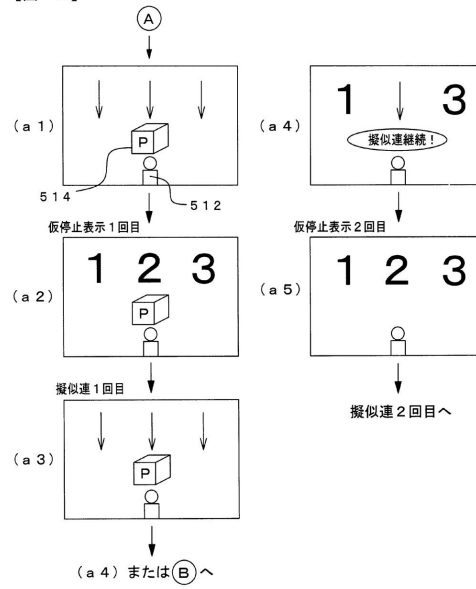
【図 47】

【図 47】



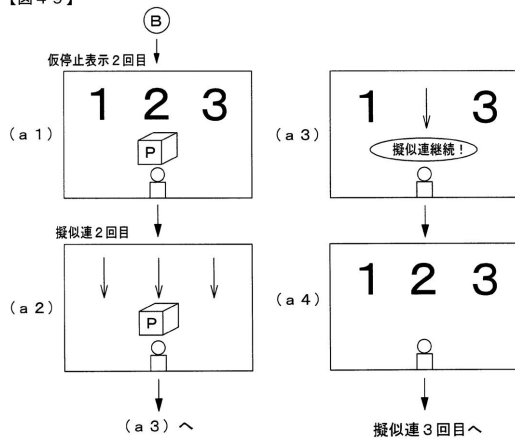
【図 48】

【図 48】



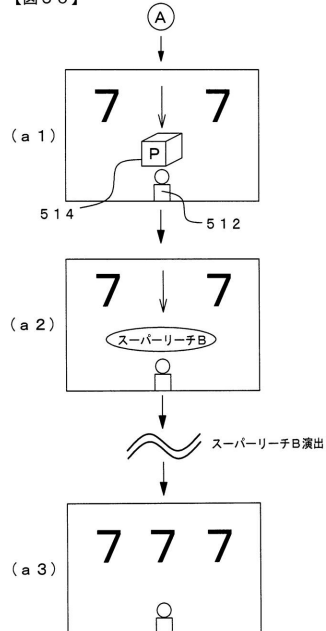
【図 49】

【図 49】



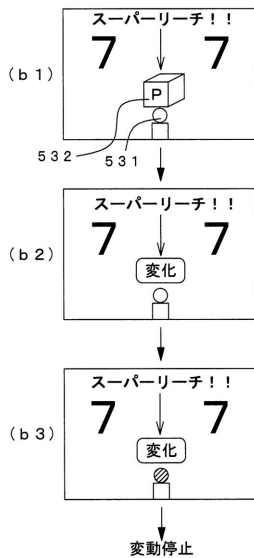
【図 50】

【図 50】



## 【図 5 1】

【図 5 1】



## 【図 5 2】

【図 5 2】

プレゼン演出実行判定テーブル

入賞時判定結果	実行する		
	1演出	2演出	実行しない
はずれ	20	5	75
15R確定大当たり	35	60	5
8R確定大当たり	30	50	20

## 【図 5 4】

【図 5 4】

予告演出実行タイミングパターン

第1予告演出 種別	第2予告演出 種別	実行タイミング パターン	リーチ前		リーチ後	
			(擬似連1回目)	(擬似連2回目)	(リーチ発展前)	(リーチ発展後)
擬似連予告	擬似連予告	GG1	擬似連予告	擬似連予告	-	-
		GH1	擬似連予告	発展先予告	-	-
		GH2	-	擬似連予告	-	-
		GH3	擬似連予告	-	発展先予告	-
	アクティブ 保留予告	GH4	-	擬似連予告	発展先予告	-
		GA1	擬似連予告	-	アクティブ保留予告	-
		GA2	擬似連予告	擬似連予告	アクティブ保留予告	-
		GA3	擬似連予告	-	アクティブ保留予告	アクティブ保留予告
発展先予告	発展先予告	GA4	-	擬似連予告	-	アクティブ保留予告
		HH1	発展先予告	発展先予告	-	-
		HA1	発展先予告	アクティブ保留予告	-	-
		HA2	-	アクティブ保留予告	-	-
	アクティブ 保留予告	HA3	発展先予告	-	アクティブ保留予告	アクティブ保留予告
		HA4	-	発展先予告	アクティブ保留予告	アクティブ保留予告
アクティブ 保留予告	アクティブ 保留予告	AA2	-	アクティブ保留予告	アクティブ保留予告	アクティブ保留予告

## 【図 5 5】

【図 5 5】

(A) 予告演出実行タイミング決定テーブル(第1予告演出種別: 擬似連予告、第2予告演出種別: 発展先予告)

変動パターン	演出内容	実行タイミングパターン			
		GH1	GH2	GH3	GH4
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	80	-	20	-
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	-	30	-	70
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	70	-	30	-
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	-	20	-	80

(決定割合)

(B) 予告演出実行タイミング決定テーブル(第1予告演出種別: 擬似連予告、第2予告演出種別: アクティブ保留予告)

変動パターン	演出内容	実行タイミングパターン			
		GA1	GA2	GA3	GA4
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	80	-	20	-
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	-	80	-	20
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	20	-	80	-
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	-	20	-	80

(決定割合)

(C) 予告演出実行タイミング決定テーブル(第1予告演出種別: 発展先予告、第2予告演出種別: アクティブ保留予告)

変動パターン	演出内容	実行タイミングパターン			
		HA1	HA2	HA3	HA4
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	60	15	15	5
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	-	-	-	-
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	10	70	10	10
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	-	-	-	-
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	10	10	70	10
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当たり	-	-	-	-
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	5	15	15	60
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当たり	-	-	-	-

(決定割合)

## 【図 5 3】

【図 5 3】

(A) 第1予告演出種別決定テーブル

変動パターン	演出内容	予告演出種別		
		擬似連予告	発展先予告	アクティブ保留予告
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	75	20	5
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	80	10	10
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	0	80	20
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	0	70	30
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	25	25	50
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	30	10	60
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当たり	0	30	70
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当たり	0	20	80

(決定割合)

(B) 第2予告演出種別決定テーブル(第1予告演出種別: 擬似連予告)

変動パターン	演出内容	予告演出種別		
		擬似連予告	発展先予告	アクティブ保留予告
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	0	95	5
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	80	10	10
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	0	80	20
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	0	70	30
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	0	50	50
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	30	10	60
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当たり	0	30	70
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当たり	0	20	80

(決定割合)

(C) 第2予告演出種別決定テーブル(第1予告演出種別: 発展先予告)

変動パターン	演出内容	予告演出種別		
		擬似連予告	発展先予告	アクティブ保留予告
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	85	10	5
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	85	5	10
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	0	80	20
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	0	70	30
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	30	20	50
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	35	5	60
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当たり	0	30	70
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当たり	0	20	80

(決定割合)

(D) 第2予告演出種別決定テーブル(第1予告演出種別: アクティブ保留予告)

変動パターン	演出内容	予告演出種別		
		擬似連予告	発展先予告	アクティブ保留予告
スーパーPA3-1	擬似連2回スーパーリーチAはずれ	75	25	0
スーパーPA3-2	擬似連3回スーパーリーチBはずれ	80	15	5
スーパーPB3-1	スーパーリーチAはずれ	0	100	0
スーパーPB3-2	スーパーリーチBはずれ	0	95	5
スーパーPA3-3	擬似連2回スーパーリーチA大当たり	25	25	50
スーパーPA3-4	擬似連3回スーパーリーチB大当たり	30	10	60
スーパーPB3-3	スーパーリーチA大当たり	0	30	70
スーパーPB3-4	スーパーリーチB大当たり	0	20	80

(決定割合)

---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F      7 / 0 2