

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6549059号
(P6549059)

(45) 発行日 令和1年7月24日 (2019.7.24)

(24) 登録日 令和1年7月5日 (2019.7.5)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 70 頁)

(21) 出願番号 特願2016-59635 (P2016-59635)
 (22) 出願日 平成28年3月24日 (2016.3.24)
 (65) 公開番号 特開2017-169848 (P2017-169848A)
 (43) 公開日 平成29年9月28日 (2017.9.28)
 審査請求日 平成29年4月28日 (2017.4.28)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100182707
 弁理士 小原 博生
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 廣瀬 貴理

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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段に入賞した遊技媒体を検出する検出手段と、

所定期間が経過することまたは遊技媒体が前記検出手段により所定数検出されることのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることが可能な単位遊技を所定回数実行する有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記検出手段により遊技媒体が検出された場合に、所定の価値を付与する価値付与手段と、

前記有利状態において付与可能な価値に対応した報知を行う報知手段と、

前記報知に対応した特定状態へ向けて、前記検出手段により遊技媒体が検出された場合に变化する状態表示を実行可能な状態表示手段と、

前記状態表示が前記特定状態に変化したときに特別演出を実行する特別演出実行手段とを備え、

前記状態表示手段は、前記有利状態における1の単位遊技において前記所定数より多い特定数遊技媒体が検出された場合、前記状態表示の変化を制限する制限手段を含み、

前記有利状態における1の単位遊技において前記特定数遊技媒体が検出された場合、複数種類の前記有利状態のうちいずれに制御されたかにかかわらず前記状態表示の変化とは

10

20

異なる所定の検出報知を行う検出報知手段をさらに備え、

前記検出報知手段は、前記有利状態における1の単位遊技において前記特定数よりも多い特別数遊技媒体が検出された場合、複数種類の前記有利状態のうちいずれに制御されたかにかかわらず前記検出報知を制限可能な報知制限手段を含み、該報知制限手段により前記検出報知が制限される場合、前記検出報知を制限した態様で実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、特定の入賞領域（「始動領域」ともいう。）に遊技媒体が入賞した場合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遊技者にとって有利な有利状態に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

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

20

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して遊技媒体が入賞しやすい有利状態（大当たり遊技状態）に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。各開放について開放時間（例えば30秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。

30

【0005】

また、有利状態（大当たり遊技状態）では、付与する予定の価値の大きさ（例えば、払い出す予定の賞球数）を報知した後、可変入賞手段（大入賞口）を遊技媒体が入賞する毎に、付与した価値の大きさをカウントアップ表示するものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

40

【特許文献1】特開2015-58153号公報（段落0157、図28）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上述した遊技機において、予定数以上の遊技媒体が可変入賞手段に入賞した場合には、不具合が生じる場合があった。

【0008】

そこで、本発明は、予定数以上の遊技媒体が可変入賞手段に入賞した場合にも不具合が生じることを防止す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】

50

【 0 0 0 9 】

(手段1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体(例えば、遊技球)が入賞可能な第1状態(例えば、開放状態)と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、大入賞口)と、前記可変入賞手段に入賞した遊技媒体を検出する検出手段と、所定期間(例えば、29.5秒)が経過することまたは遊技媒体が検出手段により所定数(例えば、10球)検出されることのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることが可能な単位遊技(例えば、ラウンド)を所定回数(例えば、15R確変大当りであれば15回、8R確変大当りであれば8回)実行する有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS305~S307を実行する部分)と、検出手段により遊技媒体が検出された場合に、所定の価値を付与する価値付与手段(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S32を実行する部分と、払出制御用マイクロコンピュータにおける賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装装置97を駆動する部分)と、有利状態において付与可能な価値に対応した報知を行う報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3304A, S3507, S3939Aを実行する部分)と、報知に対応した特定状態(例えば、「0」表示)へ向けて、検出手段により遊技媒体が検出された場合に变化する状態表示を実行可能な状態表示手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2910A, S3924A, S3939Aを実行する部分)と、状態表示が特定状態に変化したときに特別演出を実行する特別演出実行手段(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S2912, S3926を実行する部分)と、を備え、状態表示手段は、有利状態における1の単位遊技において所定数より多い特定数遊技媒体が検出された場合、状態表示の変化を制限する制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3920のYであるとき、状態表示の変化を行わない)を含み、有利状態における1の単位遊技において特定数遊技媒体が検出された場合、複数種類の有利状態のうちいずれに制御されたかにかかわらず状態表示の変化とは異なる所定の検出報知を行う検出報知手段をさらに備え、検出報知手段は、有利状態における1の単位遊技において特定数よりも多い特別数遊技媒体が検出された場合、複数種類の有利状態のうちいずれに制御されたかにかかわらず検出報知を制限可能な報知制限手段を含み、報知制限手段により検出報知が制限される場合、検出報知を制限した態様で実行することを特徴とする。

。そのような構成によれば、可変入賞手段へ遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に変化を制限するため、付与可能であるものとして報知した価値の大きさと、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさとで矛盾が生じることを防止することができる。

【 0 0 1 0 】

(手段2) 手段1において、状態表示が特定状態に変化したときに特別演出を実行する特別演出実行手段(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S2912, S3926を実行する部分)を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に高揚感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(手段3) 手段1または手段2において、報知手段は、報知内容の異なる複数種類の報知(例えば、「2250 GET」、「1200 GET」)を、それぞれ異なるタイミング(例えば、ファンファーレ期間開始タイミング、ファンファーレ期間中の所定のタイミング)において実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ファンファーレ期間開始時にステップS3304Aを実行するとともに、ファンファーレ期間中の所定のタイミング(ボタン操作を受け付けたとき、または有効期間が終了したタイミング)にステップS3507を実行可能である)こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(手段4) 手段1から手段3のいずれかにおいて、1の単位遊技において、遊技媒体が所定数を超えて可変入賞手段に入賞(例えば、オーバー入賞)したことに基づいて、特定演出を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S3922を実行する部分)を備え、特定演出実行手段は、所定数目の入賞(例えば、10個目の入賞)と所定数目の入賞の後の入賞(例えば、11個目の入賞や12個目の入賞や13個目の入賞)とが特定期間内(例えば、ラウンドが終了(大入賞口が閉鎖)されてから次のラウンドが開始されるまでの期間内、またはエンディング期間が開始されるまでの期間。所定の時間をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトするまでの期間であってもよい。)において連続したときに、特定演出の実行を制限する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、既にオーバー入賞の発生を報知したことを示す報知済フラグがセットされているときには(ステップS3921のY)、ステップS3922を実行しない)こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

10

【 0 0 1 3 】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、報知手段は、状態表示が特定状態に変化された後、さらに付与可能な価値に対応した特別報知(本例では、「1050 GET」)を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3937~S3939Aを行うことにより、ラウンド8までの各ラウンドで所定数(10球)以上ずつの入賞が発生することにより状態表示が「0」となった後に、残りの7ラウンド分の賞球報知として「1050 GET」を表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、特定状態へ変化した場合であっても期待感を持続させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【図4】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

30

【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】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図10】遊技制御用マイクロコンピュータ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11】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。

40

【図12】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図13】保留パツファの構成例を示す説明図である。

【図14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図16】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図17】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18】特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

。

【図19】特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 0】特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】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 2 4】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 2 5】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 2 6】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 2 7】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 8】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】演出表示装置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 3 1】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図 3 2】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 3 3】賞球報知開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 3 5】演出制御プロセス処理における大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 7】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】本実施の形態における演出表示装置の表示例である。

【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。

30

【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。

40

【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

50

トローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 1（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 3 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 を参照）が内蔵されている。

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 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。

【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（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。

【 0 0 2 2 】

なお、この実施の形態では、演出表示装置 9 における液晶表示の演出として演出図柄の

10

20

30

40

50

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。

【0023】

演出表示装置 9 の表示画面の右上部には、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。

【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することはないため、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 9 c と第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d を、第 4 図柄表示領域と総称することがある。

【0026】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c における第 1 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【0027】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。）で表示される。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たりであるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりで制御可能である場合には、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、各大当たりのラウンド数が同じであっても、例えば

10

20

30

40

50

、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００２８】

また、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。）で表示される。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（確変大当りや通常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。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りであるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば１秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば３０秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、１ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【００２９】

なお、第４図柄表示領域９ｃ，９ｄの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【００３０】

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

【００３１】

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

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

【 0 0 3 2 】

演出表示装置 9 の右方には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）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。また、演出表示装置 9 の右方（第 1 特別図柄表示器 8 a の右隣）には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）8 b も設けられている。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 3 】

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 4 】

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 5 】

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 6 】

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 7 】

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 8 】

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（始動入賞しやすくなり）、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

50

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

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口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。

【0042】

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。

【0043】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、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。

【0044】

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

【0045】

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

止表示される。

【 0 0 4 6 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、大入賞口を形成する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 に特定表示結果が導出表示されたとき、特定遊技状態に制御される。特定表示結果とは予め定められた表示結果であり、例えば、本実施の形態では、大当たり図柄がある。特定遊技状態とは、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段を第 1 状態に変化させることであり、本実施の形態では、開状態と閉状態とに変化可能な特別可変入賞球装置 2 0 を開状態とする大当たり遊技状態がある。例えば、特定表示結果として大当たり図柄が導出表示されたとき、特定遊技状態として大当たり遊技状態に制御される。各特定遊技状態において、閉状態とされている開閉版がソレノイド 2 1 によって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。

10

【 0 0 4 7 】

演出表示装置 9 の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 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、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器 1 0 は、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。また、普通図柄表示器 1 0 は、7 セグメント L E D などにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

20

【 0 0 4 8 】

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。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。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 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高ベース状態へ移行することがある。

30

40

【 0 0 4 9 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 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 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

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

50

る。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

10

20

30

40

50

【0056】

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）のうちのいずれが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。

【0057】

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、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）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0058】

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、確変フラグなど）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。

【0059】

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。

【0060】

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

【0061】

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。

【0062】

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 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

10

【0063】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、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。

【0064】

20

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。

【0065】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、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。

【0066】

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。

30

【0067】

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 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。

【0068】

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

40

【0069】

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

50

込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0070】

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

10

【0071】

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

【0072】

20

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。

【0073】

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。

30

【0074】

また、演出制御用CPU101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CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿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を介してパイプリータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

40

【0075】

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3

50

5 に対して L E D を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、出力ポート 1 0 4 を介して音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

【 0 0 7 6 】

ランプドライバ基板 3 5 において、L E D を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して L E D ドライバ 3 5 2 に入力される。L E D ドライバ 3 5 2 は、L E D を駆動する信号にもとづいて枠 L E D 2 8 などの発光体に電流を供給する。

【 0 0 7 7 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 I C 7 0 3 に入力される。音声合成用 I C 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 I C 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 に出力する。音声データ R O M 7 0 4 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。また、音声合成用 I C 7 0 3 は演出制御基板 8 0 から所定の要求を受け付けた場合に音声を生成しスピーカ 2 7 に出力する。

【 0 0 7 8 】

次に遊技機の動作について説明する。図 4 は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の C P U 5 6 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。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ると、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の C P U 5 6 は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 7 9 】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1 ）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（ステップ S 2 ）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 3 ）。なお、ステップ S 2 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の特定レジスタ（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 ）から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、C P U 5 6 は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

【 0 0 8 0 】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップ S 5 ）。ステップ S 5 の処理によって、内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である C T C （カウンタ / タイマ）および P I O （パラレル入出力ポート）の設定（初期化）がなされる。

【 0 0 8 1 】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、I / O ポート（P I O ）およびタイマ / カウンタ回路（C T C ）5 0 4 も内蔵している。

【 0 0 8 2 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 をアクセス可能状態に設定し（ステップ S 6 ）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【 0 0 8 3 】

なお、遊技の進行を制御する遊技装置制御処理（遊技制御処理）の開始タイミングをソフトウェアで遅らせるためのソフトウェア遅延処理を実行するようにしてもよい。そのようなソフトウェア遅延処理によって、ソフトウェア遅延処理を実行しない場合に比べて、遊技制御処理の開始タイミングを遅延させることができる。遅延処理を実行したときには、他の制御基板（例えば、払出制御基板 3 7 ）に対して、遊技制御基板（主基板 3 1 ）が

10

20

30

40

50

送信するコマンドを他の制御基板のマイクロコンピュータが受信できないという状況が発生することを防止できる。

【0084】

次いで、CPU56は、クリアスイッチがオンされているか否か確認する（ステップS7）。なお、CPU56は、入力ポート0を介して1回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。例えば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（例えば、0.1秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1回または2回に限られず、3回以上であってもよい。また、2回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

10

【0085】

ステップS7でクリアスイッチがオンでない場合には、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S8）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップRAM領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような電力供給停止時処理が行われていたことを確認した場合には、CPU56は、電力供給停止時処理が行われた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行われていないことを確認した場合には、CPU56は初期化処理を実行する。

20

【0086】

電力供給停止時処理が行われていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値（例えば2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、ステップS8において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行われたと判定してもよい。

30

【0087】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS9）。この実施の形態では、クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すRAM領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を1増やし、チェックサム算出回数の値を1減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が0になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が0になったら、CPU56は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

40

【0088】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。ステップS9では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。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

50

実行される初期化処理（ステップS 1 0 ～ S 1 4 の処理）を実行する。

【 0 0 8 9 】

チェック結果が正常であれば、CPU 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を行う。具体的には、ROM 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（RAM 5 5 内の領域）に設定する（ステップS 4 2 ）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 4 1 およびS 4 2 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグなど）、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。

10

【 0 0 9 0 】

また、CPU 5 6 は、ROM 5 4 に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定する（ステップS 4 3 ）。また、CPU 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 4 ）。そして、ステップS 1 5 に移行する。

【 0 0 9 1 】

20

初期化処理では、CPU 5 6 は、まず、RAM クリア処理を行う（ステップS 1 0 ）。なお、RAM 5 5 の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ROM 5 4 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 1 1 ）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS 1 2 ）。

【 0 0 9 2 】

ステップS 1 1 およびS 1 2 の処理によって、例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

30

【 0 0 9 3 】

また、CPU 5 6 は、ROM 5 4 に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS 1 3 ）、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップS 1 4 ）。初期化コマンドとして、演出表示装置 9 に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板 3 7 への初期化コマンド等を使用することができる。

【 0 0 9 4 】

また、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 5 ）。

【 0 0 9 5 】

40

そして、CPU 5 6 は、所定時間（例えば 4 m s ）ごと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 5 6 0 に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なうタイマ割込設定処理を実行する（ステップS 1 6 ）。すなわち、初期値として例えば 4 m s 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、4 m s ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 0 9 6 】

タイマ割込の設定が完了すると、CPU 5 6 は、まず、割込禁止状態にして（ステップS 1 7 ）、初期値用乱数更新処理（ステップS 1 8 a ）と表示用乱数更新処理（ステップS 1 8 b ）を実行して、再び割込許可状態にする（ステップS 1 9 ）。すなわち、CPU 5 6 は、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止

50

状態にして、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする。

【 0 0 9 7 】

なお、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。初期値用乱数とは、大当りの種類を決定するための判定用乱数（例えば、大当りを発生させる特別図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数や、遊技状態を確変状態に移行させるかを決定するための確変決定用乱数、普通図柄にもとづく当りを発生させるか否かを決定するための普通図柄当たり判定用乱数）を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータが、遊技機に設けられている演出表示装置 9、可変入賞球装置 15、球払出装置 97 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、判定用乱数発生カウンタのカウント値が 1 周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【 0 0 9 8 】

また、表示用乱数とは、特別図柄表示器 8 の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示用乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数や、大当りを発生させない場合にリーチとするか否かを決定するためのリーチ判定用乱数が用いられる。また、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。

20

【 0 0 9 9 】

また、表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のステップ S 2 6 , S 2 7 でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップ S 1 8 a , S 1 8 b の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で初期値用乱数や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してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップ S 1 8 a , S 1 8 b の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【 0 1 0 0 】

30

次に、タイマ割込処理について説明する。図 5 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、ステップ S 1 7 ~ S 1 9 のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の CPU 56 は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、CPU 56 は、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）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（ステップ S 2 0）。そして、CPU 56 は、スイッチ回路 58 を介して、ゲートスイッチ 32 a、第 1 始動口スイッチ 13 a、第 2 始動口スイッチ 14 a およびカウントスイッチ 23 等のスイッチの検出信号を入力し、各スイッチの入力を検出する（スイッチ処理：ステップ S 2 1）。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を + 1 する。

40

【 0 1 0 1 】

次に、CPU 56 は、特別図柄表示器 8、普通図柄表示器 10、特別図柄保留記憶表示器 18、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 S 2 2）。特別図柄表示器 8 および普通図柄表示器 10 については、ステップ S 3 6 , S 3 7 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 1 0 2 】

次いで、CPU 56 は、大入賞口への異常入賞の発生を検出して異常報知を行うための

50

入賞報知処理を実行する（ステップS24）。

【0103】

ステップS24の後、CPU56は、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS25）。また、CPU56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を行う（初期値用乱数更新処理：ステップS26）。さらに、CPU56は、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（表示用乱数更新処理：ステップS27）。

【0104】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS28）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1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が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS29）。普通図柄プロセス処理では、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が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0105】

次いで、CPU56は、特別図柄の変動に同期する演出図柄に関する演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する処理を行う（演出図柄コマンド制御処理：ステップS30）。なお、演出図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間（可変表示期間）が同じであることを意味する。

【0106】

次いで、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される始動口信号、図柄確定回数1信号、図柄確定回数2信号、大当り1～3信号、時短信号などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS31）。

【0107】

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S32）。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。

【0108】

なお、本実施の形態では、カウントスイッチ23がオンした場合には、賞球個数として15個が設定された払出制御コマンドが出力され、該払出制御コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータは、15個の賞球を払い出すものである。

【0109】

なお、本実施の形態では、所定期間（例えば、29.5秒）が経過するか、または10球の遊技球の大入賞口への入賞を検出した場合に、一のラウンドを終了する（すなわち、大入賞口を閉鎖状態とする）ものであり、上述したように、大入賞口へ遊技球が入賞した場合には15個の賞球が払い出されるのであるから、一のラウンドでは150個の賞球の払い出しが可能である。つまり、15R確変大当りである場合には2250個の賞球の払い出しが可能であり、8R確変大当りである場合には1200個の賞球の払い出しが可能である。

【0110】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップS33）。また、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

10

20

30

40

50

であるが、CPU 56は、出力ポート0のRAM領域におけるソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS34：出力処理）。そして、CPU 56は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップS35）。

【0111】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS36）。さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS37）。

10

【0112】

次いで、CPU 56は、各状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを状態表示制御データ設定用の出力バッファに設定する状態表示灯表示処理を行う（ステップS38）。この場合、遊技状態が高確率状態（例えば、確変状態）にも制御される場合には、高確率状態であることを示す状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定するようにしてもよい。

【0113】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS39）、処理を終了する。

【0114】

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～S39（ステップS31、33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。

20

【0115】

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」ともいう）の可変表示態様という。

30

【0116】

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、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0117】

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

40

【0118】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スー

50

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、リーチしない場合に使用される非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンは、短縮変動用の変動パターンであり、演出図柄の変動時間が短い時間（本例では、3.0 秒）に短縮される。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。

10

【0119】

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たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル 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 の変動パターンが用意されている。

【0120】

また、図 6 に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、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。

20

【0121】

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 32.75 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 22.75 秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 1 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には、第 2 保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数 0 ~ 2 用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数 3, 4 用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

30

【0122】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

40

（1）ランダム 1（MR1）：大当たりの種類（後述する 15R 確変大当たり、8R 確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

（2）ランダム 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（普通図柄当たり判定用）

（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

50

)

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

図 5 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 5 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、（ 1 ）の大当たり種別判定用乱数、および（ 4 ）の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（ 1 加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム 2、ランダム 3）または初期値用乱数（ランダム 5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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。

【 0 1 2 6 】

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、ROM 5 4 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（すなわち、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。

【 0 1 2 7 】

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たり判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8（ A ）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（後述する 1 5 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり）にすることに決定する。なお、図 8（ A ）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【 0 1 2 8 】

図 8（ B ）、（ C ）は、ROM 5 4 に記憶されている大当た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（ B ）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）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）1 3

10

20

30

40

50

1 aである。また、図8(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0129】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「15R確変大当たり」、「8R確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(B), (C)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「15R確変大当たり」に対して10個の判定値が割り当てられている(40分の10の割合で15R確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「15R確変大当たり」に対して30個の判定値が割り当てられている(40分の30の割合で15R確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合の方が、「15R確変大当たり」と決定される割合が高い。

【0130】

この実施の形態では、図8(B), (C)に示すように、大当たり種別として、「15R確変大当たり」および「8R確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび8ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当た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かぎられない。例えば、10ラウンドの大当たり遊技に制御する10R確変大当たりや、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たり、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「15R確変大当たり」および「8R確変大当たり」の2種類である場合を示しているが、2種類にかぎらず、例えば、3種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が2種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として1種類のみ設けられていてもよい。

【0131】

「15R確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである(この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。)。そして、可変表示を所定回(50回)実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。以下、確変状態と時短状態とに制御されている遊技状態を「高確率高ベース状態」、確変状態および時短状態のいずれにも制御されていない状態を「低確率低ベース状態」ということがある。

【0132】

「8R確変大当たり」とは、8ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである(この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。)。そして、可変表示を所定回(50回)実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。

【0133】

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

【0134】

図9および図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図9および図10に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(

10

20

30

40

50

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

【0135】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C03(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C03(H)を表示結果指定コマンドという。

10

【0136】

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

20

【0137】

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

【0138】

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

30

【0139】

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

【0140】

コマンドA001(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。

【0141】

40

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。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。

【0142】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終

50

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：エンディング指定コマンド）である。

【0143】

コマンドA401（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【0144】

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、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。

10

【0145】

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

【0146】

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9および図10に示された内容に応じて演出表示装置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。

20

【0147】

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

【0148】

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

30

【0149】

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

40

【0150】

図9および図10に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行

50

う演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0151】

図 11 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a、または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞または第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S311、S312）。そして、ステップ S300～S307 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300～S307 のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0152】

ステップ S300～S307 の処理は、以下のような処理である。

【0153】

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

20

【0154】

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

30

【0155】

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

40

【0156】

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

【0157】

50

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

【0158】

10

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、ラウンド1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。

【0159】

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。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

20

【0160】

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、確変フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

30

【0161】

図12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S1217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S1217に移行する。

40

【0162】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1214）。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13参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1215）。なお、ステップS1215の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、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

50

(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)や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、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を生成するための変動パターン種別判定用乱数カウンタから値を直接抽出したり、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たりするようにしてもよい。

【0163】

図13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13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。

【0164】

そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1216)。

【0165】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1217)。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1218)。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。

【0166】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1219)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S1220)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図13参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1221)。なお、ステップS1221の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0167】

そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS222)。

【0168】

図14および図15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタの

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

10

【0169】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU66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)。

【0170】

20

この実施の形態では、ステップS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0171】

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

30

【0172】

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

40

【0173】

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

【0174】

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

50

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。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出図柄コマンド制御処理（ステップS30）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0179】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S307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。

【0180】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1215，S1221で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行する。

10

20

30

40

50

プログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0181】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM 54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、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 62に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

10

【0182】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミング、または50回の特別図柄の変動表示を終了するタイミングでリセットされる。

20

【0183】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS 61のN）、CPU 56は、そのままステップS 66に移行する。

【0184】

ステップS 62では、CPU 56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS 63）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（B）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（C）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

30

【0185】

次いで、CPU 56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「15R確変大当たり」、「8R確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS 64）。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のステップS 1215、S 1221で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。

40

【0186】

また、CPU 56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM 55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS 65）。例えば、大当たり種別が「15R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「8R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定される。

【0187】

次いで、CPU 56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS 66）。具体的には、大当たりフラグが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

50

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、大当り図柄のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、「15R 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、「8R 確変大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0188】

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。

10

【0189】

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S67）。

【0190】

図16は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当り種別に応じて、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のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS98に移行する。

20

【0191】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。なお、確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、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、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングまたは50回の可変表示が終了するタイミングでリセットされる。確変フラグがセットされていれば（ステップS93のY）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS97）。そして、ステップS98に移行する。

30

【0192】

確変フラグがセットされていなければ（ステップS93のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS94）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS94のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、通常のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS95）。そして、ステップS98に移行する。

【0193】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS94のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、変動時間短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS96）。そして、ステップS98に移行する。

40

【0194】

この実施の形態では、ステップS93～S96の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、変動時間短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態である場合には、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、後述するステップS98の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3

50

の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 9 9 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。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変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。

【 0 1 9 5 】

なお、この実施の形態では、確変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 1 9 6 】

なお、遊技状態が確変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 3 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を選択するようにしてもよい。

【 0 1 9 7 】

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 8 3、S 9 7、S 9 5 または S 9 6 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 9 8）。なお、始動入賞のタイミングでランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、C P U 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を生成するための変動パターン種別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種別を決定するようにしてもよい。

【 0 1 9 8 】

次いで、C P U 5 6 は、ステップ S 9 8 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、大当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブルのうちのいずれかを選択する（ステップ S 9 9）。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 9 9 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 0）。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。

【 0 1 9 9 】

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 1）。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 2）。

【 0 2 0 0 】

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 3）。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 4）。

【 0 2 0 1 】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS 93～S 96, S 98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と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、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。

【0202】

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。

【0203】

図17は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 302）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、CPU 56は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果3指定のいずれかの演出制御コマンド（図9参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56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 105）。セットされていない場合には、ステップS 109に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 106, S 107）。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 65で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「8R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 106, S 108）。なお、「8R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 65で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。

【0204】

一方、CPU 56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 105のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 56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 109）。

【0205】

そして、CPU 56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 303）に対応した値に更新する（ステップS 110）。

【0206】

図18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 304）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 131）。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、確変状態であることを示す確変フラグをリセットする（ステップS 132）。

【0207】

次いで、CPU 56は、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 133）。

【0208】

また、CPU 56は、時間計測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（例えば、5.0秒）を設定する（ステップS 134）。また、CPU 56は、ラウンド数カウンタに大当り種別に応じたラウンド数（例えば、「15R確変大当り」の場合には「15」。「8R確変大当り」の場合には「8」。）をセットする（ステップS 135）。そして、CPU 56は、特

10

20

30

40

50

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）。

【0 2 0 9】

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ければ、CPU 5 6は、確変フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 1 3 7）、セットされていない場合、すなわち、通常状態である場合にはステップS 1 4 1へ移行する。確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変状態である場合、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップS 1 3 8）、確変回数カウンタの値が0となったか否かを判定する（ステップS 1 3 9）。0となっていない場合はステップS 1 4 1へ移行する。0となった場合は確変フラグをリセットし（ステップS 1 4 0）、ステップS 1 4 1へ移行する。これにより、所定回数（50回）の変動をおこなうことを契機に確変状態から通常状態へ移行することとしている。ステップS 1 4 1において、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 1）。

10

【0 2 1 0】

図19は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 5 6は、時間計測タイマの値を-1する（ステップS 1 4 0 1）。なお、ラウンド1の開始前である場合には、ステップS 1 4 0 1の処理が実行されることによって、特別図柄停止処理のステップS 1 3 4でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、ラウンド1の開始前の大当り表示時間（ファンファーレ期間）が計測されることになる。また、ラウンド1以降である場合には、ステップS 1 4 0 1の処理が実行されることによって、後述する大入賞口開放中処理のステップS 1 4 6 9でセットした時間計測タイマの値が計測されることにより、各ラウンド後（最終ラウンド後を除く）のインターバル期間が計測されることになる。

20

【0 2 1 1】

なお、この実施の形態では、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを共通の時間計測タイマを用いて計測する場合を示しているが、大当り表示時間（ファンファーレ期間）とインターバル期間とを別々のタイマを用いて時間を計測するように構成してもよい。

30

【0 2 1 2】

次いで、CPU 5 6は、カウントスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 0 3）。カウントスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 1 4 0 3のY）、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 0 4）。そして、ステップS 1 4 1 1に移行する。

【0 2 1 3】

時間計測タイマがタイムアウト（時間計測タイマの値が0）したら（ステップS 1 4 1 1）、CPU 5 6は、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータに現在のラウンド数をセットして、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 4 1 2）。

40

【0 2 1 4】

次いで、CPU 5 6は、大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞個数カウンタを初期化する（ステップS 1 4 1 3）。すなわち、入賞個数カウンタの値を0にする。

【0 2 1 5】

次いで、CPU 5 6は、大入賞口を開放状態に制御する（ステップS 1 4 1 4）。具体的には、ソレノイド21を駆動して特別可変入賞球装置20を開放状態にする。

【0 2 1 6】

次いで、CPU 5 6は、大当り種別および開始するラウンドに応じた開放時間を、大入

50

賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマにセットする（ステップS 1 4 1 5）。本実施の形態では、いずれの種別の大当たりであっても、全てのラウンドにおける大入賞口の開放時間は29.5秒であるため、ステップS 1 4 1 5では、CPU 56は、開放時間タイマに29.5秒に相当する値をセットする。

【0217】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 1 6）。

【0218】

図20は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 56は、まず、カウン
10
トスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS 1 4 5 2）。カウン
トスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ス
テップS 1 4 5 2のY）、入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS 1 4 5 3）。ま
た、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマ
ンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 5 4）。そして、ステップS 1 4 6 2に移行する
。

【0219】

次いで、CPU 56は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（
ステップS 1 4 6 2）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップS 1 4 6
5に移行する。従って、この実施の形態では、大入賞口の開放期間（例えば、29.5秒
20
）が経過する前であっても、大入賞口への入賞数が10個に達した場合には、ステップ
S 1 4 6 2でYと判定されてステップS 1 4 6 5に移行し、大入賞口を閉鎖状態に制御して
そのラウンドを終了する場合がある。

【0220】

入賞個数カウンタの値が10未満であれば（ステップS 1 4 6 2のN）、CPU 56は
、開放時間タイマを1減算し（ステップS 1 4 6 3）、開放時間タイマがタイムアウトし
たか否かを確認する（ステップS 1 4 6 4）。開放時間タイマがタイムアウトしていな
ければ、そのまま処理を終了する。開放時間タイマがタイムアウトしていれば、CPU 56
は、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップS 1 4 6 5）。具体的には、ソレノイド2
1の駆動を停止して特別可変入賞球装置20の開閉板を閉状態にする。また、CPU 56
30
は、現在のラウンド数をEXTデータにセットして、演出制御用マイクロコンピュータ
100に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 6 6）。

【0221】

次いで、CPU 56は、ラウンド数カウンタの値を1減算する（ステップS 1 4 6 7）
とともに、減算後のラウンド数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ス
テップS 1 4 6 8）。ラウンド数カウンタの値が0となっている場合（すなわち、大
当たり遊技における全てのラウンド（15R確変大当たりの場合にはラウンド15。8R
確変大当たりの場合にはラウンド8。）が終了している場合）には、CPU 56は、時間
計測タイマに最終ラウンド後のインターバル演出を行う期間に相当する値（本例では、
2.0秒）を設定する（ステップS 1 4 7 1）。そして、CPU 56は、CPU 56は、特別図
柄プロセス
40
フラグの値を、大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）に対応した値に更新する（ス
テップS 1 4 7 2）。

【0222】

ラウンド数カウンタの値が0となっていなければ（すなわち、まだ残りのラウンドが
あれば）、CPU 56は、時間計測タイマにインターバル期間（最終ラウンド後以外の
インターバル演出を行う期間に相当）に相当する値（本例では、0.1秒）を設定する
（ステップS 1 4 6 9）。そして、CPU 56は、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 4 7 0）。

【0223】

図21は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 3 0 7）を示す

10

20

30

40

50

フローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップS 160)、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 168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、CPU 56は、時間計測タイマの値を1減算する(ステップS 161)。

【0224】

次いで、CPU 56は、カウントスイッチ23からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップS 162)。カウントスイッチ23がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら(ステップS 162のY)、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 163)。そして、ステップS 164に移行する。

10

【0225】

ステップS 162～S 163の処理が実行されることによって、大当り遊技の最終のラウンド期間を終了した後のインターバル期間であっても、大入賞口への入賞を検出して大入賞口入賞指定コマンドを送信することが可能である。

【0226】

次いで、CPU 56は、減算後の時間計測タイマの値が0となったか否かを確認する(ステップS 164)。時間計測タイマの値が0となっていれば(すなわち、最終ラウンド後のインターバル期間を経過していれば)、CPU 56は、大当りフラグをリセットし(ステップS 165)、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 166)。そして、CPU 56は、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(例えば、3.0秒間に相当する値)を設定し(ステップS 167)、処理を終了する。

20

【0227】

ステップS 168では、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップS 168)。そして、CPU 56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップS 169)。経過していなければ処理を終了する。

【0228】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップS 169のY)、CPU 56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる(ステップS 173)。また、CPU 56は、確変回数カウンタに所定回数(例えば50回)をセットする(ステップS 174)。

30

【0229】

次いで、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 300)に対応した値に更新する(ステップS 176)。

【0230】

図22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表示制御処理(ステップS 36)のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否か(すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であるか否か)を確認する(ステップS 3201)。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば(すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば)、CPU 56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う(ステップS 3202)。この場合、CPU 56は、特別図柄の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理(ステップS 22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

40

【0231】

50

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

10

20

【0232】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS36）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0233】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図23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）。

30

【0234】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

40

【0235】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御用CPU101は、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）。

【0236】

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。

50

【 0 2 3 7 】

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。

【 0 2 3 8 】

ステップS706の後、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【 0 2 3 9 】

図24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。

【 0 2 4 0 】

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9および図10参照）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。

【 0 2 4 1 】

図25および図26は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

【 0 2 4 4 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、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10指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618A）。

【 0 2 4 5 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演

10

20

30

40

50

演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。確定コマンド受信フラグは、図柄確定指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

【0246】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。なお、この実施の形態では、ステップS622でセットされる大当り開始指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

【0247】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS679）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS680）。 10

【0248】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS682）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS683）。

【0249】

また、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS685）、演出制御用CPU101は、30秒後に演出表示装置9に客待ちデモ画面を表示するように制御をおこなう（ステップS687）。具体的には、30秒を計測するタイマをセットし、該タイマがタイムアウトした際に客待ちデモ画面を演出表示装置9に表示する。なお、計測中に変動パターンコマンドなどを受信した場合には、該タイマをリセットし、計測を終了する。ステップS687の後、各保留記憶数保存領域に格納する保留記憶数をクリアする（ステップS688）。 20

【0250】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップS689）、演出制御用CPU101は、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップS690）。

【0251】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセット、または処理を実行する（ステップS691）。そして、ステップS611に移行する。 30

【0252】

図27は、図23に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。 40

【0253】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演 50

出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に変更する。

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

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。

10

【 0 2 5 6 】

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

【 0 2 5 7 】

大当り表示処理（ステップS 8 0 4）：大当りである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。例えば、大当りの開始を指定するファンファーレ指定コマンドを受信したら、ファンファーレ演出を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に対応した値に更新する。

20

【 0 2 5 8 】

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。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【 0 2 5 9 】

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。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【 0 2 6 0 】

30

大当り終了演出処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディング指定コマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 6 1 】

図 2 8 は、図 2 7 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S 8 0 0）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CPU 1 0 1 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S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

40

【 0 2 6 2 】

図 2 9 は、図 2 7 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）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CPU 1 0 1 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S 8 0 0 1）。次いで、演出制御用CPU 1 0 1 は、ステップS 8 0 0 1 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

50

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、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、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）も決定する。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。

10

【0263】

図30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30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。すなわち、停止図柄にもとづいては、いずれの大当たりとなるのかを遊技者は認識できない構成となっている。

20

【0264】

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。

【0265】

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。

【0266】

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

30

【0267】

そして、演出制御用CPU101は、予告演出を設定するための予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。ここでは、例えば、開始する変動が大当たりであるか否か、大当たりである場合はいずれの大当たり種別であるか、または読み出した変動パターンなどにもとづいて、所定の予告演出（例えば、大当たりに対する信頼度に応じた段階まで発展するステップアップ予告、遊技者から操作部材への操作を受け付けることにより演出画面が切り替わるボタン演出など）の実行の有無について決定する。

40

【0268】

ステップS8003の後、演出制御用CPU101は、変動パターン、予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ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）。

【0269】

図31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

50

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（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置 9 の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ 27 からの音出力を制御する。

10

【0270】

図 31 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンや予告演出や報知演出の内容に応じて用意されている。なお、ステップ S 8004 などの処理で予告演出を実行することに決定された場合には、予告演出に対応したデータが設定されているプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

【0271】

20

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

【0272】

ステップ S 8005 の後、演出制御用 CPU 101 は、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置（演出表示装置 9、スピーカ 27、LED および役物）を制御する（ステップ S 8006）。

30

【0273】

ステップ S 8006 の後、演出制御用 CPU 101 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 S 8007）。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演出図柄変動中処理（ステップ S 802）に対応した値にする（ステップ S 8008）。

【0274】

図 32 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 803）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 CPU 101 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 S 861）。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 867 に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップ S 866 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップ S 868 で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップ S 861 で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 862 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップ S 867 に移行する。

40

【0275】

停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用 CPU 101 は、記憶され

50

ている停止図柄（はずれ図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 6 2）。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 8 6 2 で大当り図柄を表示する場合には（ステップ S 8 6 3 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 8 6 6）、ファンファールフラグ（大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされたか否か確認する（ステップ S 8 6 7）。ファンファールフラグがセットされたときは（ステップ S 8 6 7 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ S 8 6 8）とともに、賞球報知演出を開始するための賞球報知開始処理を実行する（ステップ S 8 6 8 A）。 10

【 0 2 7 7 】

「賞球報知演出」とは、払い出しを予定している賞球数をファンファール期間において表示する「賞球報知」と、賞球報知に対応する値を表示し、遊技球が大入賞口へ入賞する毎に、払い出される賞球の数だけ減算して表示する「状態表示」とを含む演出である。例えば、本実施の形態では、大入賞口へ遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数は「15」であるから、賞球報知として 2 2 5 0 個の賞球の払い出しを予定していることを示す「2 2 5 0 G E T」が表示された場合、状態表示としては、遊技球が 1 個入賞する毎に「2 2 3 5」、「2 2 2 0」、「2 2 0 5」・・・と切り替えて表示されるものである。 20

【 0 2 7 8 】

本実施の形態では、1 5 R 確変大当りである場合、賞球報知演出における報知パターンとしては、賞球報知として「2 2 5 0 G E T」を表示して状態表示を行うパターンと、賞球報知として「1 2 0 0 G E T」を表示するとともに状態表示を行い、ラウンド 9 において「1 0 5 0 G E T」を上乗せ報知するパターンとが設けられている。また、8 R 確変大当りである場合、賞球報知演出における報知パターンとしては、賞球報知として「1 2 0 0 G E T」を表示するパターンのみが設けられている。

【 0 2 7 9 】

また、本実施の形態では、ファンファール期間においてボタン演出を実行可能である。ボタン演出とは、遊技者にプッシュボタン 1 2 0 への操作を促すとともに、所定の有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 への操作を受け付けた場合に、賞球報知として表示した値を切り替え可能な演出である。具体的に、1 5 R 確変大当りであり、賞球報知として「1 2 0 0 G E T」が表示され、ボタン演出においてプッシュボタン 1 2 0 への操作を受け付けた場合、賞球報知の値を「1 2 0 0」から「2 2 5 0」へ切り替え可能である。なお、8 R 確変大当りであっても、ボタン演出が実行されることがあるが、有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 への操作を受け付けた場合であっても、賞球報知の値は切り替わることがない。なお、ボタン演出の実行可能回数は 1 回に限られず、ファンファール期間中や大当り遊技中に複数回のボタン演出を実行可能である（すなわち、払い出す予定の賞球数として表示する値を複数回切り替え可能である）こととしてもよい。 30

【 0 2 8 0 】

また、本実施の形態では、1 5 R 確変大当りとなった場合と、8 R 確変大当りとなった場合とで、共通の演出を実行することにより、いずれの大当り種別となったのかを遊技者に認識させにくくすることがある。その場合、ラウンド 8 において、昇格演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦闘するバトル演出）を行い、成功（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利）することによりラウンド 9 以降も大当りが継続することを報知する一方、失敗（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北）することによりラウンド 8 にて大当りが終了することを報知するものである。以下、成功する昇格演出を「昇格成功演出」、失敗する昇格演出を「昇格失敗演出」ということがある。すなわち、1 5 R 確変大当りとなった場合には、ラウンド 7 まではいずれの大当り種別となったのかを遊技者に認識させにくい演出を行い、ラウンド 8 において昇格成功演出を実行可能であ 40 50

る。一方、8 R 確変大当たりとなった場合には、ラウンド7まではいずれの大当たり種別となったのかを遊技者に認識させにくい演出を行い、ラウンド8において昇格失敗演出を実行可能である。

【0281】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS869)。次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップS870)、プロセスタ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S870A)。その後、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS804)に対応した値に設定する(ステップS871)。

10

【0282】

また、ステップS863で大当たり図柄を表示しない場合(すなわち、はずれ図柄を表示する場合:ステップS863のN)は、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする(ステップS864)。例えば、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい(例えば、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)。

20

【0283】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS865)。

【0284】

図33は、賞球報知開始処理を示すフローチャートである。賞球報知開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、賞球報知演出における報知パターンを決定するための報知パターン決定抽選を実行する(ステップS3301)。具体的には、図34に示す報知パターン決定抽選テーブルを用いて賞球報知演出における報知パターンを決定する。

【0285】

図34は、報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図34に示す各報知パターン決定抽選テーブルには報知パターンに対応する判定値が割り当てられているが、図34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、報知パターン決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【0286】

報知パターンには、パターン名(Pt1~Pt6)、ファンファーレ期間における賞球包囲の表示態様(ファンファーレ表示)、ボタン演出の有無(「」であれば実行し、「×」であれば実行しない)、および昇格演出(「成功」であれば昇格成功演出を実行し、「失敗」であれば昇格失敗演出を実行する)についての情報が含まれている。なお、ボタン演出を実行する報知パターンにおけるファンファーレ表示としては、ボタン演出の前後の報知態様を示している。例えば、Pt2の場合にはボタン演出実行前に「1200」を表示し、ボタン演出実行後に「2250」に切り替えることを示している。また、例えば、Pt4、Pt6の場合にはボタン演出実行前に「1200」を表示し、ボタン演出実行後にも「1200」を表示する(すなわち、ボタン演出においてプッシュボタン120への操作を受け付けた場合であっても賞球報知の値を変化させない)ことを示している。

40

【0287】

なお、Pt1~Pt4は、大当たり種別が15R確変大当たりである場合に選択される報知パターンである。Pt5、Pt6は、大当たり種別が8R確変大当たりである場合に選択される報知パターンである。

【0288】

50

具体的に、P t 1 は、賞球報知として「2 2 5 0 G E T」を表示することにより、1 5 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。P t 2 は、ボタン演出後の賞球報知が「2 2 5 0 G E T」に切り替えて表示することにより、1 5 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。P t 3 は、ボタン演出を行うことなく賞球報知として「1 2 0 0 G E T」を表示することにより 8 R 確変大当たりである可能性を示唆した後に、昇格成功演出を行うことにより 1 5 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。P t 3 は、ボタン演出を行っても賞球報知が「1 2 0 0 G E T」から切り替わらないことにより 8 R 確変大当たりである可能性を示唆した後に、昇格成功演出を行うことにより 1 5 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。P t 5 は、ボタン演出を行うことなく賞球報知として「1 2 0 0 G E T」を表示することにより 8 R 確変大当たりである可能性を示唆した後に、昇格失敗演出を行うことにより 8 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。P t 6 は、ボタン演出を行っても賞球報知が「1 2 0 0 G E T」から切り替わらないことにより 8 R 確変大当たりである可能性を示唆した後に、昇格失敗演出を行うことにより 8 R 確変大当たりとなったことを報知する報知パターンである。

10

【0 2 8 9】

図 3 4 (a) は、1 5 R 確変大当たりである場合に用いられる第 1 報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。例えば、1 5 R 確変大当たりである場合、報知パターンとして P t 1 が 4 0 % の割合で、P t 2 が 3 0 % の割合で、P t 3 が 2 0 % の割合で、P t 4 が 1 0 % の割合で、決定されるものである。

20

【0 2 9 0】

図 3 4 (b) は、8 R 確変大当たりである場合に用いられる第 2 報知パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。例えば、8 R 確変大当たりである場合、報知パターンとして P t 5 が 3 0 % の割合で、P t 6 が 7 0 % の割合で、決定されるものである。

【0 2 9 1】

このように、1 5 R 確変大当たりである場合には P t 3 が選択されにくい構成とすることにより、ボタン表示が行われずにファンファーレ期間における賞球報知の値が「1 2 0 0」である場合には、1 5 R 確変大当たりに対する信頼度が低い構成となっている。

【0 2 9 2】

また、1 5 R 確変大当たりである場合には P t 4 が選択されにくく、8 R 確変大当たりである場合には P t 6 が選択されにくい構成とすることにより、ボタン表示が行われてもファンファーレ期間における賞球報知の値が「1 2 0 0」である場合には、1 5 R 確変大当たりに対する信頼度が低い構成となっている。

30

【0 2 9 3】

ステップ S 3 3 0 1 の後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定された報知パターンが P t 1 であるか否かを判定し (ステップ S 3 3 0 2) 、 P t 1 であれば、賞球報知数 S に「2 2 5 0」をセットし (ステップ S 3 3 0 3) 、ステップ S 3 3 0 4 A へ移行する。賞球報知数 S とは、払い出しを予定している残余賞球数として表示する値 (すなわち、賞球報知および状態表示において表示する値) である。ステップ S 3 3 0 2 において、P t 2 ~ P t 6 のいずれかであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、賞球報知数 S に「1 2 0 0」をセットし (ステップ S 3 3 0 4) 、ステップ S 3 3 0 4 A へ移行する。

40

【0 2 9 4】

ステップ S 3 3 0 4 A においては、演出制御用 C P U 1 0 1 は、賞球報知数 S にもとづいた賞球報知を実行する (ステップ S 3 3 0 4 A) 。具体的には、賞球報知数 S が「2 2 5 0」であれば「2 2 5 0 G E T」といった表示を、賞球報知数 S が「1 2 0 0」であれば「1 2 0 0 G E T」といった表示を行う。なお、賞球報知数 S が最大値 (本実施の形態では「2 2 5 0」) である場合には、具体的な値を含まない表示 (例えば、「M A X G E T」といった表示) を行うものであってもよい。

【0 2 9 5】

なお、本実施の形態では、ボタン演出においてブッシュボタン 1 2 0 への操作を検出し

50

ないまま有効期間が終了した場合であっても、賞球報知の表示を切り替え可能な構成としたが、これに限るものではなく、有効期間が終了するまでプッシュボタン120への操作を検出しなかった場合には賞球報知の表示の切り替えを行わない構成としてもよい。

【0296】

その後、演出制御用CPU101は、決定した報知パターンがPt2, Pt4, Pt6のいずれかであるか否かを判定し(ステップS3305)、Pt2, Pt4, Pt6のいずれかでなければ、そのまま賞球報知開始処理を終了する。Pt2, Pt4, Pt6のいずれかであれば、プッシュボタン120への操作の有効期間であることを示す有効期間フラグをセットし(ステップS3306)、プッシュボタン120への操作を促す操作指示報知を開始し(ステップS3307)、賞球報知開始処理を終了する。操作指示報知としては、本実施の形態では、演出表示装置9にプッシュボタン120の操作を促す旨を示す画像を表示することとするが、これに限るものではなく、スピーカ27から所定の音声を出したり、プッシュボタン120に内蔵された発光部材を発光させたりすることとしてもよい。また、本実施の形態では、ファンファーレ期間の開始時からボタン演出の有効期間が開始されることとしたが、これに限るものではなく、ファンファーレ期間が開始されて所定期間が経過した後であっても、ファンファーレ期間が開始されるより前(例えば、変動中)であっても、ラウンド1が開始されるタイミングであっても、ラウンド1が開始された後の所定のタイミングから有効期間が設けられていることとしてもよい。

【0297】

図35は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理(ステップS804)を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否か(すなわち、ラウンド1開始時の大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か)を確認する(ステップS1901)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップS1901のN)、演出制御用CPU101は、有効期間フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS3501)、セットされていない場合は、ステップS1902へ移行する。

【0298】

有効期間フラグがセットされている場合、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120への操作を受け付けたか(ステップS3502のY)、または有効期間終了タイミング(例えば、ファンファーレ期間が開始されてから3.0秒後。具体的には、有効期間フラグをセットしたときにタイマに3.0秒に相当する値をセットし、該タイマがタイムアウトした場合に有効期間終了タイミングになったと判定する。)である場合(ステップS3502のN, S3503のY)、有効期間フラグをリセットし(ステップS3504)、報知パターンがPt2であるか否かを判定する(ステップS3505)。Pt2でなければ、ステップS1902へ移行する。Pt2であれば、賞球報知数Sに「2250」をセットし(ステップS3506)、賞球報知数Sにもとづいた賞球報知を実行する(ステップS3507)。具体的には、「2250 GET」といった表示、または具体的な値を含まない表示(例えば、「MAX GET」といった表示)を行う。これにより、賞球報知の表示が「1200 GET」から「2250 GET」に切り替わることとなる。

【0299】

このように、本実施の形態では、大当り表示処理においてボタン演出を実行可能であることとしたが、演出図柄変動停止処理(ステップS803)においてボタン演出を実行可能であることとしてもよい。

【0300】

ステップS1902では、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS1902)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等)の制御を実行する(ステップS1903)。プロセスデータnとは、ステップS869において選択されたファンファーレ演出のプロセステーブ

10

20

30

40

50

ルにおけるデータであり、プロセスタイマがタイムアウトする毎にステップS 1 9 0 5において切り替えられたデータである。

【0301】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS 1 9 0 4)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS 1 9 0 5)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS 1 9 0 6)。

【0302】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは(ステップS 1 9 0 1のY)、すなわち、ラウンド1の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、賞球報知を終了するとともに、賞球報知数Sにもとづいた状態表示を開始する(ステップS 1 9 0 7 A)。具体的には、演出表示装置9の略右下に賞球報知数Sの値を表示することにより状態表示を行う。賞球報知数Sは大入賞口への入賞が発生することにもとづいて変化する値であるため、賞球報知数Sが変化したことにもとづいて状態表示も変化するものとなっている。その後、演出制御用CPU101は、その大入賞口開放中フラグをリセットする(ステップS 1 9 0 7)。

【0303】

次いで、演出制御用CPU101は、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 1 9 0 8)。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ(ステップS 1 9 0 9)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップS 1 9 1 0)。

【0304】

次いで、演出制御用CPU101は、第1大入賞口や第2大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞カウンタを初期化する(ステップS 1 9 1 1)。すなわち、入賞カウンタの値を0にする。

【0305】

そして、演出制御用CPU101は、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)に対応した値に設定する(ステップS 1 9 1 2)。

【0306】

図36は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理(ステップS 8 0 5)を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後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 2 9 0 1)。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは(ステップS 2 9 0 1のN)、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS 2 9 0 2)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、枠LED28等)の制御を実行する(ステップS 2 9 0 3)。

【0307】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS 2 9 0 4)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS 2 9 0 5)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS 2 9 0 6)。

【0308】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞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 2 9 0 7)。大入賞口入賞フラグがセットされていれば(すなわち

10

20

30

40

50

、大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば)、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグをリセットする(ステップS2908)。また、演出制御用CPU101は、入賞カウンタの値を1加算する(ステップS2909)。また、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sから「15」を減算し(ステップS2910)、賞球報知数Sにもとづいて状態表示を変化させる(ステップS2910A)。具体的には、状態表示として表示している値を、減算された後の賞球報知数Sの値に更新する。

【0309】

その後、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sが「0」であるか否かを判定し(ステップS2911)、「0」でなければそのままラウンド中処理を終了する。「0」であれば、スピーカ27から特定の音声出力する特別演出を実行する(ステップS2912)。これにより、遊技者に高揚感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、特別演出として音による演出を実行することにより、表示による演出を実行する場合と比較して処理負担を低減することができる。

10

【0310】

ステップS2901において大入賞口開放後フラグがセットされているときは(ステップS2901のY)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをリセットする(ステップS2920)。

【0311】

次いで、演出制御用CPU101は、インターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS2921)。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ(ステップS2922)、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S2923)。

20

【0312】

そして、演出制御用CPU101は、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S806)に対応した値に設定する(ステップS2925)。

【0313】

図37～図39は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理(ステップS806)を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS3901)。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは(ステップS3901のN)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS3902)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップS3902のN)、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS3903)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、LED25,28等)の制御を実行する(ステップS3904)。

30

【0314】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS3905)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS3906)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS3907)。

40

【0315】

次いで、演出制御用CPU101は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS3917)。大入賞口入賞フラグがセットしていれば(すなわち、大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば)、演出制御

50

用CPU101は、大入賞口入賞フラグをリセットする(ステップS3918)。また、演出制御用CPU101は、入賞カウンタの値を1加算し(ステップS3919)、加算後の入賞カウンタの値が11以上となっているか否かを確認する(ステップS3920)。加算後の入賞カウンタの値が11以上とないければ、ステップS3924に移行する。

【0316】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となっていれば、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合である。「オーバー入賞」とは、例えば、この実施の形態では、大当り遊技中におけるラウンドごとの大入賞口への遊技球の入賞数の上限数(本例では、10個)が定められているのであるが、その上限数を超えて大入賞口に遊技球が入賞することである。例えば、この実施の形態では、大当り遊技中の各ラウンドにおいて所定の開放時間(例えば、29.5秒間)が経過する前であっても、大入賞口への10個目の入賞を検出すれば大入賞口が閉鎖状態に制御されるのであるが、その大入賞口の閉鎖直前に遊技球が入賞したような場合に11個目や12個目の入賞となりオーバー入賞が発生する場合がある。

【0317】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となっていれば(すなわち、オーバー入賞が発生していれば)、演出制御用CPU101は、既にオーバー入賞の発生を報知したことを示す報知済フラグがセットされているか否かを判定し(ステップS3921)、セットされていれば、そのままラウンド後処理を終了する。また、報知済フラグがセットされていないければ、オーバー入賞の発生を報知するオーバー入賞報知を行い(ステップS3922)、報知済フラグをセットし(ステップS3923)、ラウンド後処理を終了する。ステップS3922では、具体的に、枠LED28を発光させることによりオーバー入賞の発生を報知することとするが、これに限るものではない。例えば、演出表示装置9、スピーカ27、または大入賞口に内蔵された発光部材を用いてオーバー入賞の発生を報知することとしてもよい。また、オーバー入賞ではない大入賞口への入賞が発生した場合には所定のLEDを白色に発光させるとともに、オーバー入賞が発生した場合には該所定のLEDをレインボー発光させる(例えば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる)こととしてもよい。ステップS3920～S3923を行うことにより、2球以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、1回しかオーバー入賞報知を行わないこととしている。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせることなくオーバー入賞報知を行うことができる。

【0318】

加算後の入賞カウンタの値が11以上となっていない場合(すなわち、オーバー入賞でない場合)、演出制御用CPU101は、賞球報知数Sから「15」を減算し(ステップS3924)、減算後の賞球報知数Sにもとづいた値に状態表示を変化させる(ステップS3924A)。そして、賞球報知数Sが「0」であるか否かを判定し(ステップS3925)、「0」でなければそのままラウンド後処理を終了する。「0」であれば、スピーカ27から特定の音声出力する特別演出を実行する(ステップS3926)。これにより、賞球報知演出において報知する値が「0」になったことを遊技者に示唆することができる。

【0319】

なお、本実施の形態では、ラウンドが終了した後に大入賞口への入賞を検出し、該入賞がオーバー入賞でない場合には状態表示を変化させるとともに、賞球報知数Sが「0」であれば特別演出を実行することとしたが、これに限るものではなく、ラウンド後に入賞を検出した場合には、オーバー入賞であるか否かにかかわらず状態表示の変化および特別演出を実行しない(ステップS3924～S3926の処理を実行しない)ものであってもよい。

【0320】

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側で入賞カウンタを用いて受信した大入賞口入賞指定コマンドの数をカウントし、入賞カウンタの値が11

10

20

30

40

50

以上となったことにもとづいてオーバー入賞と判定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大入賞口への入賞数が11以上となったか否かを判定してオーバー入賞が発生したか否かを判定するようにしてもよい。そして、オーバー入賞であるか否かに応じて異なる大入賞口入賞指定コマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100側では、いずれの大入賞口入賞指定コマンドを受信したかにもとづいて、オーバー入賞であるか否かを認識するように構成してもよい。

【0321】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS3902のY）、演出制御用CPU101は、セットされていれば報知済フラグをリセットし（ステップS3931）、大入賞口開放中フラグをリセットする（ステップS3932）。 10

【0322】

次いで、演出制御用CPU101は、次に開始するラウンドがラウンド8であるか否かを確認する（ステップS3932）。なお、ラウンド8であるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド8であれば、演出制御用CPU101は、報知パターンがPt3～Pt6のいずれかであるか否かを判定する（ステップS3934）。Pt3～Pt6のいずれかであれば、昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS3935）。その際、報知パターンがPt3またはPt4であれば昇格成功演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、報知パターンがPt5またはPt6であれば昇格失敗演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択するものである。ステップS3933においてラウンド8でなければ、またはステップS3934において報知パターンがPt1またはPt2であれば、演出制御用CPU101は、通常のラウンド中演出（昇格演出を含まないラウンド中演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS3936）。 20

【0323】

なお、この実施の形態では、例えば、昇格演出として演出表示装置9において味方キャラクタが敵キャラクタと戦闘する表示を行う。そして、昇格成功演出においては味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する表示を行う一方で、昇格失敗演出においては味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する表示を行う。すなわち、昇格演出において、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すればラウンド9以降も大当たりが継続することが報知される（すなわち、上乘せされる）一方で、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すればラウンド8にて大当たりが終了することが報知されるものである。 30

【0324】

ステップS3935またはステップS3936の後、演出制御用CPU101は、次に開始するラウンドがラウンド9であるか否かを確認する（ステップS3937）。なお、ラウンド9であるか否かは、例えば、大入賞口開放中指定コマンドのEXTデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドがラウンド9であれば、演出制御用CPU101は、報知パターンがPt3またはPt4であるか否かを判定する（ステップS3938）。Pt3またはPt4のいずれかであれば、賞球報知数Sに「1050」をセットし（ステップS3939）、新たな賞球報知数Sにもとづいた賞球報知演出を実行するとともに、新たな賞球報知数Sにもとづいた状態表示を開始する（ステップS3939A）。具体的には、賞球報知として「1050 GET」といった表示を行うとともに、状態表示として演出表示装置9の略右下に「1050」を表示する。 40

【0325】

なお、報知パターンとしてPt3またはPt4が選択されている場合、ラウンド1～ラウンド8の間の各ラウンドにおいて10回以上の入賞が発生していれば、ラウンド8の終了時には状態表示として「0」が表示されていることとなる。そこで、ラウンド9においてステップS3939Aを行うことにより、状態表示が「0」から「1050」に上乘せされたように遊技者に見せることができる。 50

【0326】

なお、本実施の形態では、昇格成功演出を行った次のラウンドであるラウンド9において、上乘せした賞球報知数Sにもとづいた賞球報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、昇格成功演出を行うラウンド8において「1050 GET」といった賞球報知を行うこととしてもよい。

【0327】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3940）、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S3941）。 10

【0328】

次いで、演出制御用CPU101は、入賞カウンタを初期化する（ステップS3943）。すなわち、入賞カウンタの値を0にする。

【0329】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS3944）。

【0330】

ステップS3901において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップS3901のY）、演出制御用CPU101は、セットされていれば報知済フラグをリセットし（ステップS3951）、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS3952）。 20

【0331】

次いで、演出制御用CPU101は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS3953）。また、演出制御用CPU101は、大当り遊技終了時のエンディング期間に対応した値（例えば、3.0秒間に相当する値）を、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマにセットする（ステップS3954）。

【0332】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS3955）、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S3956）。 30

【0333】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS807）に対応した値に設定する（ステップS3957）。

【0334】

図40は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS971）。なお、演出期間計測タイマは、ラウンド後処理（ステップS806参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU101は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS972）。 40

【0335】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップS972のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS973）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27等）を制御する処理を実行する（ステップS974）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。 50

【0336】

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

【0337】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS972のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS978）。例えば、演出制御用CPU101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などのコマンド受信フラグをリセットする。

【0338】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS980）。

【0339】

図41は、本実施の形態における演出表示装置9の表示例である。図41に示す表示例は、15R確変大当りが発生し、報知パターンがPt1である場合の表示例について示している。例えば、大当り変動が終了すると、図41(A)に示すように、ファンファーレ演出が実行されるとともに、賞球報知410が開始され「2250 GET」が表示される。ラウンド1が開始されたときには、図41(B)に示すように状態表示412が「2250」から開始される。そして、大入賞口への遊技球の入賞が発生する度に状態表示412が更新され、9回の入賞が発生した場合には、図41(C)に示すように状態表示412が「2115」に変化される。その後、ラウンド1としての大入賞口の開放中に2個の遊技球が入賞した場合、1個目の遊技球の入賞にもとづいて状態表示412が「2100」に変化されるとともに、2個目の遊技球の入賞（ラウンド1としては11個目の遊技球の入賞であり、オーバー入賞）にもとづいては状態表示412が変化されないまま、ラウンド1が終了する（ステップS3920～S3924Aを参照）。この場合、図41(D)に示すように、状態表示412が「2100」として表示された状態でラウンド2が開始されることとなる。

【0340】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体（本例では、遊技球）が入賞可能な第1状態（本例では、開放状態）と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態（本例では、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（本例では、大入賞口）と、所定期間（本例では、29.5秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（本例では、10球）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第1状態に変化させることが可能な単位遊技（本例では、ラウンド）を所定回数（本例では、15R確変大当りであれば15回、8R確変大当りであれば8回）実行する有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS305～S307を実行する部分）と、可変入賞手段に遊技媒体が入賞した場合に、所定の価値を付与する価値付与手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS32を実行する部分と、払出制御用マイクロコンピュータにおける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を駆動する部分）と、有利状態において付与可能な価値に対応した報知を行う報知手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3304A、S3507、S3939Aを実行する部分）と、報知に対応した特定状態（本例では、「0」表示）へ向けて、可変入賞手段へ遊技媒体が入賞した場合に変化する状態表示を実行可能な状態表示手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2910A、S3924A、S3939Aを実行する部分）とを備え、状態表示手段は、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合、状態表示の変化を制限する（本例では、演出制御

用マイクロコンピュータ100は、ステップS3920のYであるとき、状態表示の変化を行わない)こととした。これにより、可変入賞手段へ遊技媒体が所定数より多い特定数入賞した場合に変化を制限するため、付与可能であるものとして報知した価値の大きさと、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさとで矛盾(例えば、オーバー入賞が発生した場合にも状態表示を変化させた場合には、付与可能であるものとして報知した価値の大きさよりも、実際に付与されたものとして報知した価値の大きさの方が大きくなってしまふことがある)が生じることを防止することができる。

【0341】

なお、本実施の形態では、「状態表示」として、これから払い出す予定の賞球数(以下、「予定賞球数」ということがある)の値を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、既に払い出しを行った賞球数(以下、「払出済賞球数」ということがある)の値を「状態表示」として表示することとしてもよく、その場合には、値をカウントアップすることにより、状態表示を変化させることとなる。また、賞球数の値そのものではなく、賞球数の値を示すメータを「状態表示」として表示することとしてもよい。その場合も、予定賞球数の値を示すメータのゲージを減少させる変化を行うものであってもよいし、払出済賞球数の値を示すメータのゲージを増加させる変化を行うものであってもよい。また、賞球報知において表示した値を分母とし、予定賞球数の値または払出済賞球数の値を分子とした値の表示を増減させることにより「状態表示」の変化として行うこととしてもよい。また、キャラクタの表示態様が変化(例えば、キャラクタ自体の変化、キャラクタの模や色の変化)することを「状態表示」の変化として実行することとしてもよい。

【0342】

また、本実施の形態では、予定賞球数の値を「状態表示」として表示することとしたため「特定状態」が「0」表示であることとなったが、払出済賞球数の値を「状態表示」として表示することとした場合には「特定状態」が「2250」や「1200」といった表示となるものである。また、ゲージが減少するメータを「状態表示」として表示する場合には、該メータのゲージが最小値を示す状態が「特定状態」であり、ゲージが増加するメータを「状態表示」として表示する場合には、該メータのゲージが最大値を示す状態が「特定状態」である。

【0343】

また、本実施の形態では、ファンファーレ期間中に賞球報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、変動中(例えば、大当たりとなることが示された後)や、大当たり遊技状態におけるラウンドが開始された後に賞球報知を行うものであってもよい。

【0344】

また、本実施の形態では、報知手段は、付与可能な価値が最大であった場合には特定報知を行う(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3303をおこなった場合、ステップS3304において「2250 GET」といった表示を行う。具体的な値を含まない表示(例えば、「MAX GET」といった表示)を行うこととしても。)こととした。これにより、最大の価値が付与されることを遊技者が認識可能であるため、興趣の向上を図ることができる。

【0345】

なお、本実施の形態では、演出表示装置9において特定報知を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、スピーカ27や所定の発光部材を用いて特定報知を行うこととしてもよい。

【0346】

また、本実施の形態では、状態表示が特定状態に変化したときに特別演出を実行する特別演出実行手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2912、S3926を実行する部分)を備えたこととした。これにより、遊技者に高揚感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0347】

なお、本実施の形態では、「特別演出」として、スピーカ27から特定の音声を出力す

ることとしたが、これに限るものではない。例えば、演出表示装置 9 や所定の発光部材を用いた演出を「特別演出」として実行することとしてもよい。

【0348】

また、本実施の形態では、報知手段は、報知内容の異なる複数種類の報知（本例では、「2250 GET」、「1200 GET」）を、それぞれ異なるタイミング（本例では、ファンファーレ期間開始タイミング、ファンファーレ期間中の所定のタイミング）において実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ファンファーレ期間開始タイミングにステップ S 3304 A を実行するとともに、ファンファーレ期間中の所定のタイミング（ボタン操作を受け付けたとき、または有効期間が終了したタイミング）にステップ S 3507 を実行可能である）こととした。これにより、興趣を向上させることができる。

10

【0349】

なお、報知タイミングについては、ファンファーレ期間中に限るものではない。例えば、変動中（例えば、大当たりとなることが示された後）や、大当たり遊技状態におけるラウンドが開始された後の所定のタイミングを報知タイミングとするものであってもよい。また、予め定められたタイミングにおいて報知を行うこととしてもよいし、状態表示が所定の態様（例えば、「0」表示）となったタイミングにおいて報知を行うこととしてもよい。

【0350】

また、本実施の形態では、1 の単位遊技において、遊技媒体が所定数を超えて可変入賞手段に入賞（本例では、オーバー入賞）したことに基づいて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における、ステップ S 3922 を実行する部分）を備え、特定演出実行手段は、所定数目の入賞（本例では、10 個目の入賞）と所定数目の入賞の後の入賞（本例では、11 個目の入賞や 12 個目の入賞や 13 個目の入賞）とが特定期間内（本例では、ラウンドが終了（大入賞口が閉鎖）されてから次のラウンドが開始されるまでの期間内、またはエンディング期間が開始されるまでの期間。所定の時間をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトするまでの期間であってもよい。）において連続したときに、特定演出の実行を制限する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、既にオーバー入賞の発生を報知したことを示す報知済フラグがセットされているときには（ステップ S 3921 の Y）、ステップ S 3922 を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

20

30

【0351】

本実施の形態では、2 回目以降のオーバー入賞についてはオーバー入賞報知を実行しないことにより、「特定演出の実行を制限」することとしたが、具体的な制限態様についてはこれに限るものではない。例えば、2 回目以降のオーバー入賞を検知した場合に、一部のオーバー入賞報知を実行したり、出力の程度を抑えて該オーバー入賞報知を実行したり、1 回目のオーバー入賞報知よりも消極的なオーバー入賞報知を行うこととしてもよい。具体的には、1 回目のオーバー入賞発生時には発光部材をレインボー発光（例えば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる）制御を行う一方で、2 回目以降のオーバー入賞発生時には発光部材を単色発光（例えば、黄色に発光させる）制御を行うこととしてもよい。

40

【0352】

また、本実施の形態では、報知手段は、状態表示が特定状態に変化された後、さらに付与可能な価値に対応した特別報知（本例では、「1050 GET」）を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 3937 ~ S 3939 A を行うことにより、ラウンド 8 までの各ラウンドで所定数（10 球）以上ずつの入賞が発生することにより状態表示が「0」となった後に、残りの 7 ラウンド分の賞球報知として「1050 GET」を表示する）こととした。これにより、特定状態へ変化した場合であっても期待感を持続させることができる。

【0353】

50

また、本実施の形態では、「特別報知」として、付与可能な残り全ての価値を報知する（ラウンド9（残りラウンドが「7」であり、各ラウンドにおいて10個ずつ大入賞口に入賞した場合に「1050」の賞球を付与可能である状態）において「1050 GET」を上乗せ報知することとしたが、これに限るものではない。例えば、さらに10R確変大当りが設けられているものであれば、15R確変大当りまたは10R確変大当りであればラウンド9において「300 GET」（ラウンド10までの残り2ラウンドにおける予定賞球数）を特別報知として表示し、15R確変大当りであればラウンド11において更に「750 GET」を特別報知として表示するものであってもよい。なお、特別報知を行うタイミングについては、昇格成功演出を実行する次のラウンド開始時に限るものではなく、例えば、他のラウンド開始時であってもよいし、ラウンド中の所定のタイミングであってもよい。

10

【0354】

また、本実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100側が大当り種別にもとづいて報知パターンを選択することとしたが、これに限るものではない。例えば、大当りにおける大入賞口の開放態様と報知パターンとが対応付けられた大当り種別が遊技制御用マイクロコンピュータ560側によって選択され、演出制御用マイクロコンピュータ100側が選択された大当り種別に対応付けられた報知パターン（例えば、15R確変大当りAであればPt1、15R確変大当りBであればPt2、15R確変大当りCであればPt3、8R確変大当りAであればPt4、8R確変大当りBであればPt5、15R確変大当りAであればPt6）にもとづいて賞球報知および状態表示を行うこととしてもよい。

20

【0355】

また、本実施の形態では、オーバー入賞が発生した場合には状態表示を変化させないことにより、賞球報知により報知を行った値と矛盾が生じないようにしたが、オーバー入賞が発生した場合にも状態表示を変化させ、賞球報知により予め報知した賞球数を状態表示が超えた場合（例えば、状態表示が「0」となった状態で更に入賞が発生した場合）、所定の表示を行うことにより矛盾が生じないようにしてもよい。例えば、「」を表示したり、特殊な表示を行ったりすることとしてもよい。

【0356】

また、本実施の形態では、報知パターンとしてPt2が選択された場合には、有効期間中に1回の操作を検出したことにもとづいて賞球表示の値を「1200」から「2250」へ切り替え可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、2回以上の所定回の操作を検出したことにもとづいて賞球表示の値を「1200」から「2250」へ切り替えることとしてもよいし、1回の操作を検出する度に賞球表示を切り替えていくもの（例えば、プッシュボタン120への1回の操作を検出する度に賞球報知の値が所定値（例えば、「150」）ずつ増加してくもの。その場合、7回の操作を受け付けることにより「2250」に変化することとなる。）であってもよい。また、ボタン演出は設けられていないものであってもよい。

30

【0357】

また、所定の演出（例えば、大当り図柄として「7」や奇数図柄を停止表示、またはプレミアム演出）が発生した場合に特定の大当り（例えば、15R確変大当り）となる遊技機であれば、該所定の演出を実行した場合にはボタン演出を行わずに、付与する価値が最大である旨を示す特定報知（例えば、「2250 GET」、「MAX GET」）を行うこととしてもよい。

40

【0358】

また、具体的な演出例としては、ファンファーレ期間中にポイントが付された敵キャラクタ（例えば、賞球数に対応するポイントがそれぞれ付された複数のゾンビ）を表示することを「報知」として実行し、入賞が発生する毎に該敵キャラクタを撃破してポイントが付与されることを「状態表示の変化」として実行することとしてもよい。また、ファンファーレ期間中におけるボタン演出として、操作を検出する毎に敵キャラクタを撃破してボ

50

イントが付与されることとしてもよい。また、付されているポイントが異なる複数の敵キャラクタが設けられていることとしてもよい。例えば、15ポイントが付されているキャラクタAと、300ポイントが付されているキャラクタBとが設けられており、キャラクタAは1個の遊技球の入賞により撃破可能であり、キャラクタBは20個の遊技球の入賞により撃破可能（本実施の形態のように10個の遊技機の入賞を契機にラウンドを終了するものであれば、2回のラウンド分の入賞により撃破可能）であることとしてもよい。

【0359】

また、本実施の形態では、一のラウンドにおいて大入賞口を1回のみ開放可能であることとしたが、複数回開放可能であることとしてもよい。また、大入賞口の開放態様については、ラウンド毎に異なることとしてもよい。例えば、ラウンド1～ラウンド8においては

10

【0360】

大入賞口を29.5秒に亘り1回だけ開放し、ラウンド9～ラウンド15においては大入賞口を0.1秒に亘り2回開放することとしてもよい。

【0361】

また、本実施の形態では、1種類の賞球報知および状態表示が設けられていることとしたが、複数種類の賞球報知および状態表示が設けられていることとしてもよい。例えば、停止表示する大当り図柄毎に、賞球報知および状態表示の種類が異なることとしてもよい。

20

【0362】

また、ボタン演出における有効期間の残り時間を報知するものであってもよい。例えば、「残り3秒」といった表示を行うこととしてもよいし、有効期間の残り時間を示すメータが減少していく表示を行うこととしてもよい。

【0363】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

30

【0364】

なお、上述した実施の形態について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことに

40

【0365】

もとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機において適用することとしてもよい。また、本実施の形態では、発生した大当りの大当り種別にもとづいて確変状態へ移行可能とするが、これに限るものではない。例えば、大入賞口内に遊技球が通過可能な特定領域が設けられており、大当り中に該特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態へ移行する一方、大当り中に該特定領域を遊技球が通過しなかった場合に通常状態へ移行するようなものであってもよい。その場合、大当り種別によって特定領域への遊技球の通過しやすさを変化させることにより、実質的な確変大当りおよび非確変大当りを実現するものであ

50

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。

【0366】

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。

【0367】

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

【0368】

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でなく、 $A : B = 100\% : 0\%$ 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。

【0369】

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

、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0370】

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 側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）や変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

【0371】

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

【0372】

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

【産業上の利用可能性】

【0373】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

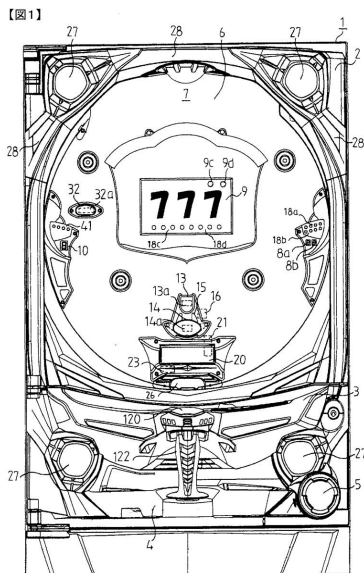
【符号の説明】

【0374】

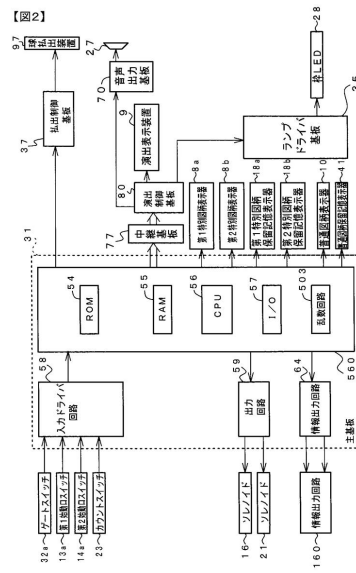
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 2 7 スピーカ
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 1 副演出表示装置
- 5 6 C P U
- 7 0 音声出力基板
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

109 VDP

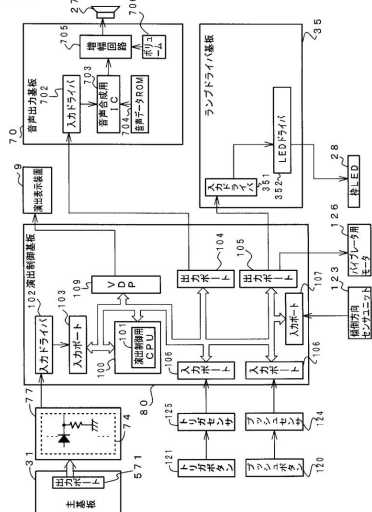
【図1】



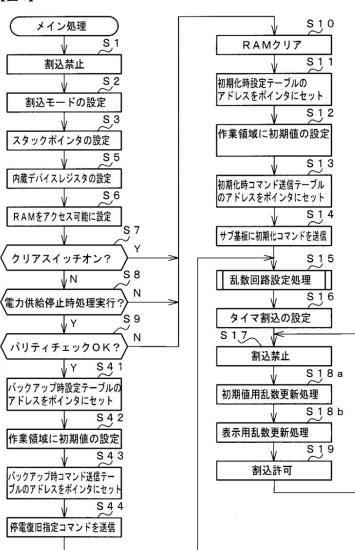
【図2】



【圖3】



【図4】



【图5】



【図6】

試合表示結果	試合内容	特定選手	リーグ順位	特設会場時間分	備考
はすれ	第1リーグA-1	なし	なし	7.25	短縮試合。通常試合です
	第1リーグA-2	なし	なし	3.00	短縮試合です
	第1リーグA-3	なし	なし	8.25	通常試合です
	第1リーグA-4	観戦組(1回)	なし	10.20	通常試合です
	第1リーグA-5	なし	ノーサル	12.75	ノーサルリーグです
	第1リーグA-6	なし	ノーサル	25.50	ノーサルリーグです
	第1リーグA-7	観戦組(1回)	ノーサル	10.75	通常試合です
	第1リーグA-8	観戦組(2回)	ノーサル	11.75	通常試合です
	スーパーPA3-1	観戦組(3回)	スーパーA	32.75	通常試合です
	スーパーPA3-2	観戦組(3回)	スーパーB	35.50	通常試合です
大入り	スーパーPA3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーグです
	スーパーPA3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーグです
	スーパーPA3-5	なし	ノーサル	12.75	ノーサルリーグです
	スーパーPA3-6	なし	ノーサル	25.50	ノーサルリーグです
	第1リーグB-1	観戦組(1回)	ノーサル	10.75	通常試合です
	第1リーグB-2	観戦組(1回)	ノーサル	11.75	通常試合です
	スーパーPA3-7	観戦組(3回)	スーパーA	32.75	通常試合です
	スーパーPA3-8	観戦組(3回)	スーパーB	35.50	通常試合です
	スーパーPA3-9	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーグです
	スーパーPA3-10	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーグです

【图7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り確率判定用	0.004秒毎に1つづ加算
ランダム2	1~251	変動1パターン確率判定用	0.004秒毎および取り込み処理 全時継続に1つづ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および取り込み処理 全時継続に1つづ加算
ランダム4	3~13	普通図柄引き判定用	0.004秒毎に1つづ加算
ランダム5	3~13	ランダム4情報決定用	0.004秒毎および取り込み処理 全時継続に1つづ加算

【図 8】

【図8】

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

(A)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)	
15 R 確変大当り	8 R 確変大当り
0~9	10~39

(B)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)	
15 R 確変大当り	8 R 確変大当り
0~29	30~39

(C)

【図 9】

【図9】

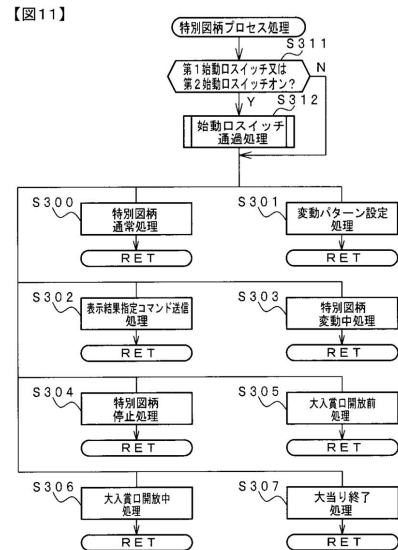
MODE	EXT	名称	内容
B 0	X 0	変動パターン X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
B 0	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B 0	0 2	表示結果 2 指定 (15 R 確変大当り指定)	15 R 確変大当りに決定されていることの指定
B 0	0 3	表示結果 3 指定 (8 R 確変大当り指定)	8 R 確変大当りに決定されていることの指定
B 0	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
B 0	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
B 0	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモ画面表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す目標の大入賞口開放中指定 (XX=00 (開) ~0F (閉))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す目標の大入賞口開放後指定 (XX=00 (開) ~0F (閉))
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の指定
A 4	0 1	大入賞口入賞指定	大入賞口入賞したことの指定

【図 10】

【図10】

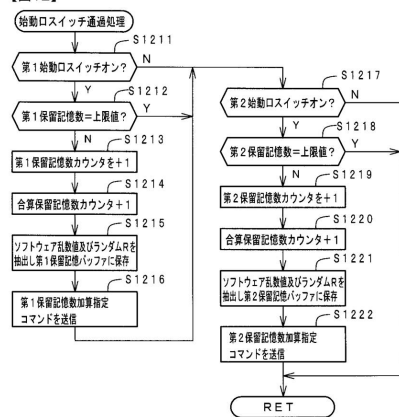
MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1保留記憶加算指定	第1保留記憶が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶加算指定	第2保留記憶が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶減算指定	第1保留記憶が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶減算指定	第2保留記憶が1減少したことの指定

【図 11】



【図 12】

【図12】



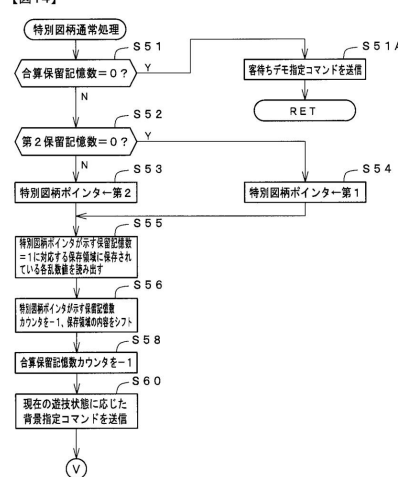
【図 13】

【図13】

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

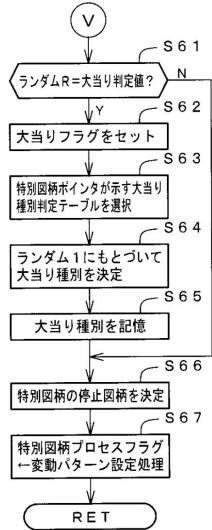
【図 14】

【図14】



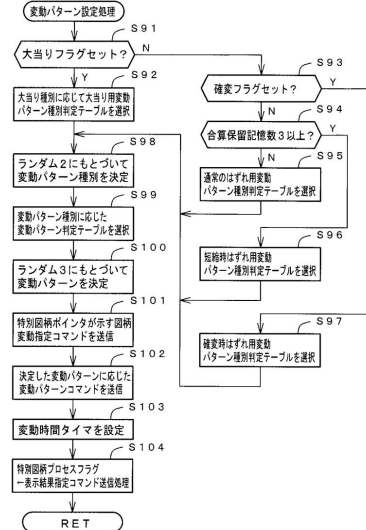
【図 15】

【図15】



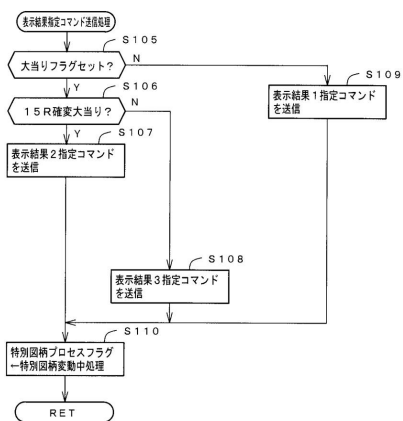
【図 16】

【図16】



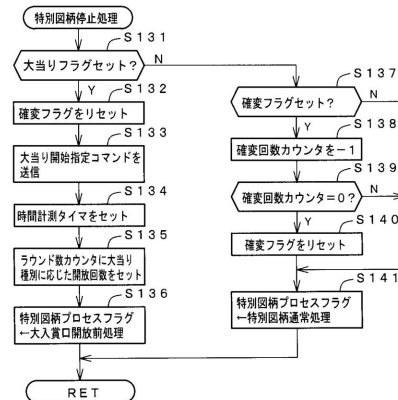
【図 17】

【図17】



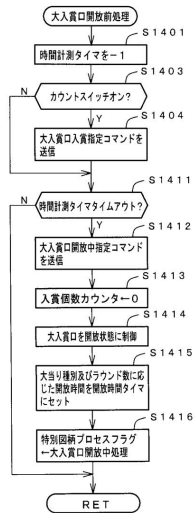
【図 18】

【図18】



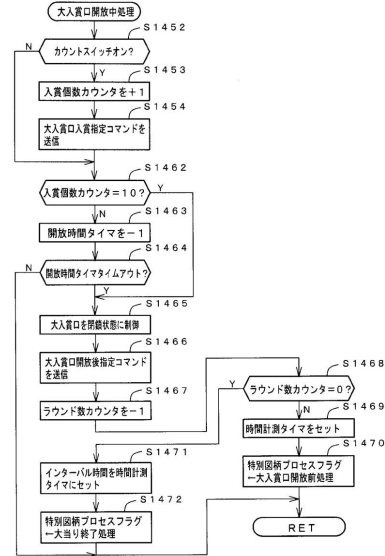
【図 19】

【図19】



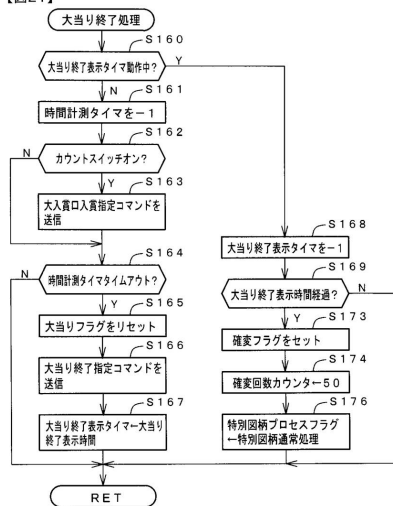
【図 20】

【図20】



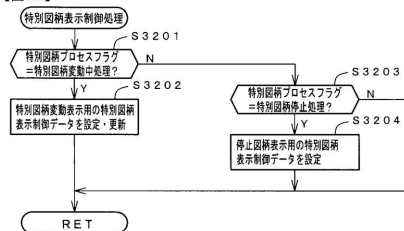
【図 21】

【図21】



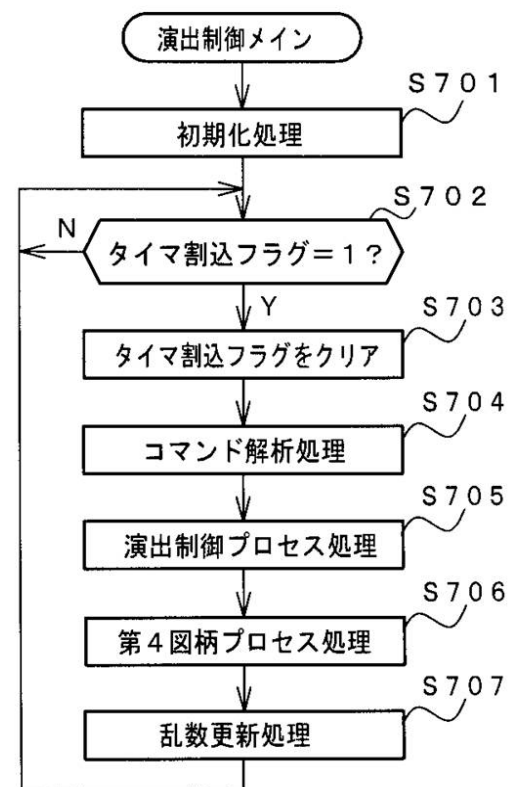
【図 22】

【図22】

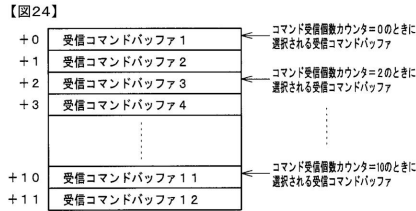


【図 23】

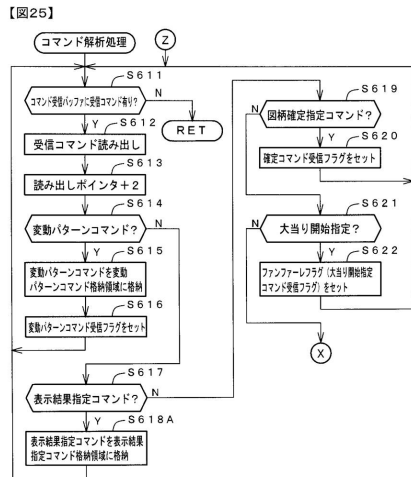
【図23】



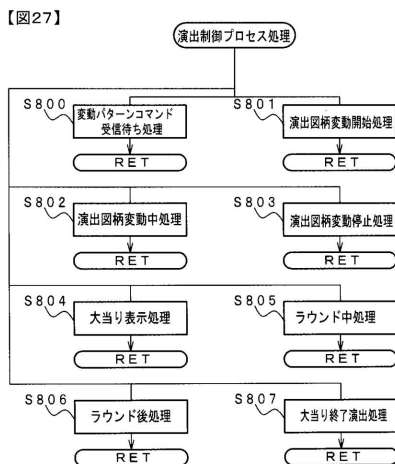
【図24】



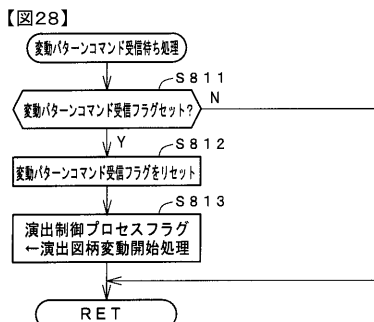
【図25】



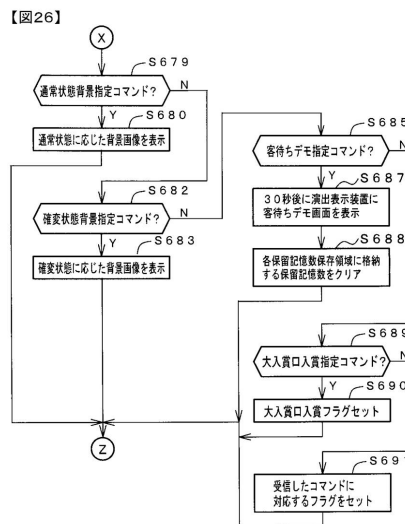
【図27】



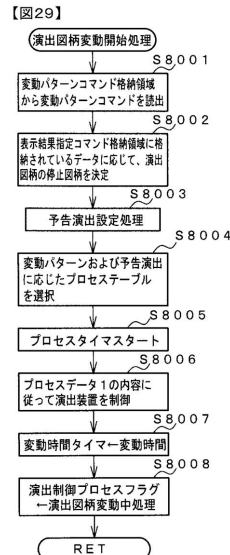
【図28】



【図26】



【図29】

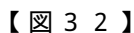


【図30】

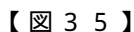
【図30】

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
15R確変大当たり 8R確変大当たり	大当たり図柄	左右の同じ図柄の揃い

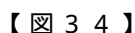
【図31】



【图32】



【图35】



【图34】

(a)第1報知パターン決定抽選テーブル(15R確変大当り)

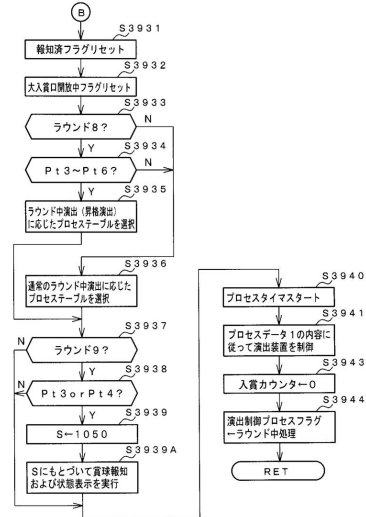
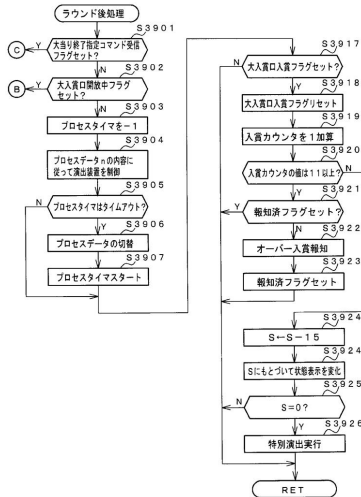
(b)第2報知パターン決定抽選テーブル(8R確変大当り)

【 図 3 6 】

【図36】

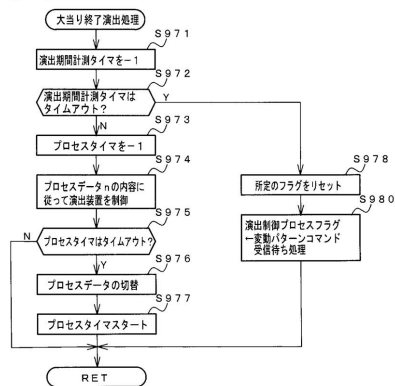
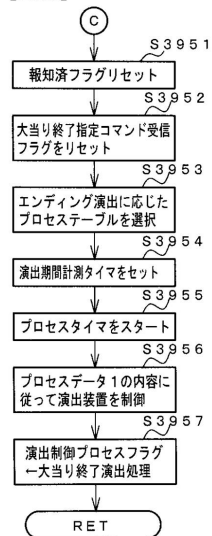
【 図 3 8 】

【图38】

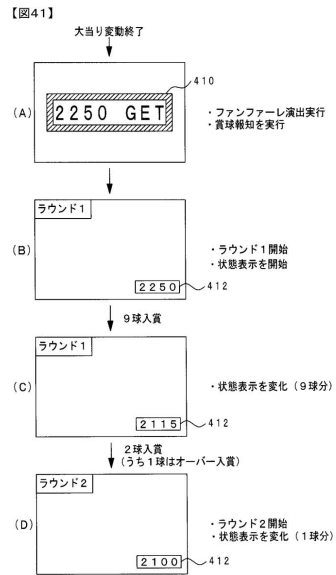


【 図 4 0 】

【図40】



【図41】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-198219(JP,A)
特開2016-036602(JP,A)
特開2006-149742(JP,A)
特開2015-058153(JP,A)
特開2015-205012(JP,A)
特開2016-036386(JP,A)
特開2014-204818(JP,A)
特開2013-106805(JP,A)
特開2015-202113(JP,A)
特開2015-112239(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02