(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5394533号
(P5394533)
(45)発行日　平成26年1月22日(2014.1.22)　(24)登録日　平成25年10月25日(2013.10.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315Z

請求項の数 1　(全 115 頁)

(21)出願番号　特願2012-100756(P2012-100756)
(22)出願日　平成24年4月26日(2012.4.26)
(62)分割の表示　特願2009-9266(P2009-9266)の分割
原出願日　平成21年1月19日(2009.1.19)
(65)公開番号　特開2012-139559(P2012-139559A)
(43)公開日　平成24年7月26日(2012.7.26)
審査請求日　平成24年4月26日(2012.4.26)

(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　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　西田　光宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第１識別情報の可変表示を行う第１可変表示手段、または第２始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第２識別情報の可変表示を行う第２可変表示手段に導出表示される表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、
前記第１始動領域または前記第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、
前記第１始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない前記第１識別情報の可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第１保留記憶手段と、
前記第２始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない前記第２識別情報の可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第２保留記憶手段と、
前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前

記特定遊技状態に移行させるか否かを決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記第１識別情報の可変表示または前記第２識別情報の可変表示を実行するとともに、前記第１識別情報の可変表示よりも前記第２識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示実行手段と、
前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第１始動領域または前記第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動時判定手段と、
前記始動時判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった前記第１識別情報または前記第２識別情報の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、
通常状態と比較して前記第２始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段とを備え、
前記特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、
前記特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、
前記特定演出実行手段は、前記有利遊技状態に制御されているときには、前記第１識別情報の可変表示を対象とした前記特定演出を実行せず、
前記始動時判定手段は、
前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、
有利度の低い前記特定遊技状態となるか否かも判定可能である
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、始動領域を遊技媒体が通過した後に、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１の可変表示手段および第２の可変表示手段を備え、第２の可変表示手段における識別情報の可変表示は第１の可変表示手段における識別情報の可変表示に優先して実行され、第１の可変表示手段または第２の可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるた

めの権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【０００４】

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

【０００５】

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

【０００６】

そのような遊技機において、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当りやリーチとなるか否かなどを判定し先読み予告を実行可能に構成したものがある。例えば、特許文献１には、待機中の変動表示が存在する場合に、複数変動にわたって連続してチャンス目図柄を停止表示させることによって先読み予告を実行するように構成された遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２００５－２４５７３１号公報（段落０１３７－０１４４、段落０１５０－０１５３、図２８－２９）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

特許文献１に記載された遊技機では、複数の可変表示手段を備えるように構成した場合に、特定遊技状態終了後に有利遊技状態に移行し、第２の可変表示手段における識別情報の可変表示を優先実行する場合には、特定演出を実行可能に構成すると、有利遊技状態中に第１の可変表示手段に特定表示結果が導出表示されて特定遊技状態となると判定されたことにもとづき特定演出を実行してしまうと、有利遊技状態中に実行される第１の可変表示手段における識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この場合、特定遊技状態終了後に有利遊技状態に移行した場合には第２の可変表示手段における識別情報の可変表示が実行されやすくなるとともに第２の可変表示手段における識別情報の可変表示が優先して実行されるのであるから、第２の可変表示手段における識別情報の可変表示が途切れないようにして第２の可変表示手段における識別情報の可変表示を連続して実行させて、第１の可変表示手段における識別情報の可変表示の表示結果として期待される特定表示結果を保留したまま第２の可変表示手段における識別情報の可変表示にもとづく特定遊技状態を狙うことが可能となってしまう

。すると、第１の可変表示手段における識別情報の可変表示にもとづく特定遊技状態と第２の可変表示手段における識別情報の可変表示にもとづく特定遊技状態との２回の特定遊技状態が連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。

【０００９】

そこで、本発明は、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明による遊技機は、第１始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第１識別情報の可変表示を行う第１可変表示手段、または第２始動領域を遊技媒体が通過した後に、開始条件の成立にもとづいて各々を識別可能な複数種類の第２識別情報の可変表示を行う第２可変表示手段に導出表示される表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、第１始動領域または第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、第１始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない第１識別情報の可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第１保留記憶手段と、第２始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない第２識別情報の可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第２保留記憶手段と、開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、第１識別情報の可変表示または第２識別情報の可変表示を実行するとともに、第１識別情報の可変表示よりも第２識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示実行手段と、可変表示パターン決定手段による決定前に、第１始動領域または第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動時判定手段と、始動時判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった第１識別情報または第２識別情報の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、通常状態と比較して第２始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段とを備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、特定演出実行手段は、有利遊技状態に制御されているときには、第１識別情報の可変表示を対象とした特定演出を実行せず、始動時判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、有利度の低い特定遊技状態となるか否かも判定可能であることを特徴とする。

そのような構成によれば、有利遊技状態中に第１可変表示手段における第１識別情報の可変表示により特定遊技状態となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技

者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

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

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

【図５】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図７】各乱数を示す説明図である。

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

【図９】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１０】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１１】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１２】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１５】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１６】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図１７】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図１８】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１９】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図２０】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２２】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図２３】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２４】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２５】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図２６】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図２７】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図２８】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２９】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図３０】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３２】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図３４】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図３５】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。

【図３６】連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。

【図３７】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図３８】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３９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４０】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４１】連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。

【図４２】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図４３】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４４】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４５】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】大当り表示処理を示すフローチャートである。
【図４７】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図４８】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図４９】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５０】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５１】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５２】連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５３】擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図５４】連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【図５５】入賞時判定の対象となる変動表示より前に実行される変動表示中に「非リーチはずれ」および「ノーマルリーチはずれ」以外の変動表示が含まれる場合の変動表示の実行タイミングを示す説明図である。
【図５６】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図５７】連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。
【図５８】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図５９】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。
【図６０】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。
【図６１】スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図６２】擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
【図６３】スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。

【００１５】
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では、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（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置９は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。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８ａ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８ｂ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。
【００１６】
遊技盤６における演出表示装置９の上部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）８ａが設けられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器８ａは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤６における演出表示装置９の上部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。
【００１７】
この実施の形態では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。
【００１８】
以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器と総称することがある。
【００１９】
第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。
【００２０】
演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるとき

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

また、演出表示装置９の表示画面には、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。

【００２８】

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。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯する表示器を１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施の形態では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【００３２】

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。

【００３３】
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。
【００３４】
また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。
【００３５】
さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。
【００３６】
遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌが設けられている。遊技領域７の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。また、左枠ＬＥＤ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右枠ＬＥＤ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２が設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤ２５は、パチンコ遊技機１に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種ＬＥＤの他にも演出のためのＬＥＤやランプが設置されている。
【００３７】
遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ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（飾り図柄）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。
【００３８】
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（飾り図柄）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。

【００３９】
図２は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図２には、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板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。

【００４０】
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。

【００４１】
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りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００４２】
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。

【００４３】
また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【００４４】
遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当り表示結果にするか否か、すなわち、大当りとするか否かを決定する。そして、大当りとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に移行させる。

【００４５】
また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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およびカウントスイッチ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。さらに、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ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板３１に搭載されている。

【００４９】

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

【００５０】

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。

【００５１】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１および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。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００５２】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭは、その一部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ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、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭの一部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態を示すデータ（後述する、確変状態フラグや時短状態フラグ）は、バックアップＲＡＭに保存される。ただし、この実施の形態では、後述する時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタの値は、バックアップＲＡＭには保存されない。

【００５３】

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、ＶＤＰによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データを演出表示装置９に出力する。

【００５４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【００５５】

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

【００５６】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図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。

【００５７】

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

【００５８】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、駆動信号を天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃなどの枠側に設けられている各ＬＥＤに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５に駆動信号を供給する。なお、ＬＥＤ以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板３５に搭載される。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

バックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ４３の処理において、バックアップＲＡＭに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板８０に対して送信する。

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】
また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップＳ１３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置９において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。
【００７１】
また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。
【００７２】
そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。
【００７３】
初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。
【００７４】
なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置９において可変表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。
【００７５】
タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図５に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域

に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

ロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００８５】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００８６】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【００８７】

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

【００８８】

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。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】
ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当りとは、大当り遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が２回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【００９３】
図６は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図６に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－２の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が２回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２を用いる場合には、再変動が４回行われる。
【００９４】
また、図６に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－３～ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３～ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－３～スーパーＰＢ３－４、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンが用意されている。なお、図６において、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図６に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４を用いる場合には、再変動が４回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３の変動パターンについては、再変動が２回行われる。
【００９５】
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。

【００９６】

図７は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（１）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

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

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

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

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

【００９７】

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。

【００９８】

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２回未満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、再変動４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。

【００９９】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３およびスーパーＣＡ３－４とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－４とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている

。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－４と、ノーマルリーチおよび再変動３回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－６と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７とに種別分けされている。

【０１００】

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

【０１０１】

図８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図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り判定値である。

【０１０２】

図８（Ｂ），（Ｃ）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第１特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）と、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）には、図８（Ｂ）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第２特別図柄用）には、図８（Ｃ）に記載されている各数値が設定されている。また、図８（Ｂ），（Ｃ）に記載されている数値が小当り判定値である。

【０１０３】

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

小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別判定テーブル１３１ａには「突然確変大当り」に対して１０個の判定値が割り当てられている（４０分の１０の割合で突然確変大当りと決定される）のに対して、大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」に対して３個の判定値が割り当てられている（４０分の３の割合で突然確変大当りと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ａにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル１３１ｂには「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第１特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【０１０７】

なお、この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第１特定遊技状態として２ラウンドの突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態として１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）と決定する場合を説明するが、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第１特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第１特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第２特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第１特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第２特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第２特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を１５回開放したときに（この場合、第１特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第２特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残ってい

ることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第１特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第２特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１０８】

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

【０１０９】

「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップＳ１７０，Ｓ１７１参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３４参照）。

【０１１０】

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

【０１１１】

また、「突然確変大当り」とは、「確変大当り」や「通常大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、２ラウンドの大当り遊技状態に制御される。そして、この実施の形態では、その２ラウンドの大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップＳ１７０，Ｓ１７１参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップＳ１３４参照）。

【０１１２】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が０．１秒間ずつ２回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の２回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される（後述するステップＳ１４７～Ｓ１５１参照）。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【０１１３】

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

【０１１４】

図９（Ａ）～（Ｃ）は、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数

種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１１５】

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

【０１１６】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図９（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図９（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂとで、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＢにはスーパーＣＡ３－３に対して判定値が割り当てられているのに対して、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ＡにはスーパーＣＡ３－３に対して判定値が割り当てられていない。

【０１１７】

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

【０１１８】

なお、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、通常大当りまたは確変大当りである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１５０～２５１であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

図１０（Ａ）～（Ｃ）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃを示す説明図である。このうち、図１０（Ａ）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａを示している。また、図１０（Ｂ）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂを示している。また、図１０（Ｃ）は、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを示している。はずれ用変

動パターン種別判定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１２２】

なお、図１０に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ，１３５Ｃを用いる場合を示しているが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図１０（Ｃ）に示す例では、１つの確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いる場合を示しているが、確変／時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

なお、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ

（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１２７】

また、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～８９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１０（Ａ），（Ｂ）に示す例では１～８９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当りとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。また、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」は、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、このような可変表示パターンであって、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）において最も多くの判定値が割り当てられている可変表示パターンである（例えば、図１０（Ａ），（Ｂ）に示す例では、最も多い１～８９の８９個の判定値が割り当てられている）。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１３０】

なお、図１１（Ａ）に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３、スーパーＣＡ３－４とに種別分けされている場合が示されている。また、図１１（Ｂ）に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている場合が示されている。なお、図１１（Ｂ）において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊ＣＡ４－１は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１と特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出を伴う特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成してもよい。

【０１３１】

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

【０１３２】

図１３および図１４は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１３および図１４に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図６に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１３３】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０５（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１３４】

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。

【０１３５】
コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。
【０１３６】
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。
【０１３７】
コマンド９５ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図２０参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのＥＸＴデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する制御を行う。
【０１３８】
図１５は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１５に示すように、この実施の形態では、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、始動入賞時にいずれの変動パターン種別になると判定したとかに応じて、ＥＸＴデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０６（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０Ａ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「１０（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「１６（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「１Ａ（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてＥＸＴデータの値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。
【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～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開

始１指定コマンド、大当り開始指定２指定コマンドおよび小当り／突然確変大当り開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０１４１】

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

【０１４２】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了１指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了２指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り／突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然大当りである場合に突然確変大当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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。

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

図１６および図１７は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１５１】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１５２】

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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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、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。

【０１５６】

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。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄が停止されるように制御する。

【０１５７】

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、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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

【０１６０】

小当り開放前処理（ステップＳ３０８）：特別図柄プロセスフラグの値が８であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０９に対応した値（この例では９）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

図１８は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図１８（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図１８（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０１６４】

まず、図１８（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０１６５】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ａ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図１９参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０１６６】

図１９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１９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。

【０１６７】

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

【０１６８】

特別図柄プロセスフラグの値が５未満であれば、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１８Ａ）。

【０１６９】

なお、ステップＳ２１５ＡまたはステップＳ２１６ＡでＹと判定したことによりステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１８Ａにおいて、第１保留記憶数指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンドを送信する制御は行わない。なお、ステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「ＦＦ（Ｈ）」）をＥＸＴデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１７０】

なお、この実施の形態では、ステップＳ２１５Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態である場合（確変状態でも時短状態でもない場合）にのみステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップＳ２１６Ａの処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップＳ２１７Ａの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップＳ２１７Ａに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップＳ２１７Ａに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【０１７１】

次に、図１８（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、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でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。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。

【０１７２】

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Ｓ２１２Ｂ）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Ｓ２１３Ｂ）。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１９参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１４Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ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。

【０１７３】

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

【０１７４】

図２０は、ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ａ）の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって大当りやスーパーリーチとなることを予告する連続予告演出を実行する。

【０１７５】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２２１）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ａ）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２２）。なお、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２１で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【０１７６】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ｂ），（Ｃ）に示す小当り判定値とを比較し、それらが

一致するか否かを確認する（ステップＳ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１８（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、図８（Ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１８（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、図８（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０１７７】

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

【０１７８】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップＳ２２５）。具体的には、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には、図１０（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（確変／時短用）１３５Ｃを設定する。また、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、図１０（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）１３５Ａを設定する。なお、この実施の形態では、通常状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして、合算保留記憶数に応じて２種類のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂが用意されているが、合算保留記憶数にかかわらず、はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）１３５Ａを設定するものとする。なお、遊技状態が通常状態であると判定した場合に、合算保留記憶数にかかわらず、はずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）１３５Ｂを設定するようにしてもよい。

【０１７９】

また、遊技状態に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｃを用いるかを区別するのではなく、遊技状態や合算保留記憶数に関係なく、いずれか一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｃを選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいか否かを判定することにより、後述するステップＳ２２９で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、スーパーリーチ大当りとなるスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して１５０～２５１の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値１５０以上であるか否かを判定し、１５０以上であればスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となると判定してもよい。また、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別に対して２３０～２５１の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値２３０以上であるか否かを判定し、２３０以上であればスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となると

判定してもよい。さらに、例えば、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別に対して１～８９の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値８９以下であるか否かを判定し、８９以下であれば非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となると判定してもよい。

【０１８０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、図９（Ｄ）に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄを設定する（ステップＳ２２６）。

【０１８１】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２７）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１８（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、図８（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１８（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、図８（Ｅ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０１８２】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２７で判定した大当り種別に応じて、大当り用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップＳ２２８）。具体的には、ＣＰＵ５６は、通常大当りと判定した場合には、図９（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａを設定する。また、確変大当りと判定した場合には、図９（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｂを設定する。また、突然確変大当りと判定した場合には、図９（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｃを設定する。

【０１８３】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５，Ｓ２２６，Ｓ２２８で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）とを用いて、変動パターン種別を判定する（ステップＳ２２９）。

【０１８４】

なお、前述したように、この実施の形態では、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、１５ラウンドの大当り（確変大当りまたは通常大当り）となる場合には、大当り種別が通常大当りであるか確変大当りであるかにかかわらず、スーパーＣＡ３－４の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（１５０～２５１）が割り当てられている。従って、確変大当りまたは通常大当りとなる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が１５０～２５１であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ３－４になる（すなわち、スーパーリーチ大当りとなる）と判定することができる。

【０１８５】

また、例えば、この実施の形態では、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態であるとともに「はずれ」となる場合には、合算保留記憶数にかかわらず、非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（１～８９）が割り当てられている。従って、遊技状態が通常状態であるとともに「はずれ」となる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が１～８９であれば、少なくと

も変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１になる（すなわち、非リーチはずれとなる）と判定することができる。また、図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、遊技状態が通常状態であるとともに「はずれ」となる場合には、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別に対して共通の範囲の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。従って、遊技状態が通常状態であるとともに「はずれ」となる場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）が２３０～２５１であれば、少なくとも変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７になる（すなわち、スーパーリーチはずれとなる）と判定することができる。

【０１８６】

そして、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。具体的には、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、ステップＳ２２９でいずれの変動パターン種別になると判定したとかに応じて、図１５に示すような「００（Ｈ）」～「１Ｃ（Ｈ）」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０１８７】

例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１８（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」となる非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０６（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」となるスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０Ａ（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１８（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」となる非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「１０（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「１６（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」となるスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別になると判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「１Ａ（Ｈ）」を設定する処理を行う。その他、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０１８８】

図２１および図２２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０１８９】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、第１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１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）。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

また、ＣＰＵ５６は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０１９７】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示

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

【０１９８】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】
なお、ランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップＳ６２のＮ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。
【０２０３】
ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップＳ７２）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図８（Ｄ）に示す第１特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１ａを選択する。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、図８（Ｅ）に示す第２特別図柄用の大当り種別判定用テーブル１３１ｂを選択する。
【０２０４】
次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。
【０２０５】
また、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０１」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定される。
【０２０６】
次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「１」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「３」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「５」を特別図柄の停止図柄に決定する。
【０２０７】
そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ７６）。
【０２０８】
図２３は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃ（図９（Ａ）～（Ｃ）参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０２に移行する。
【０２０９】

大当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９３）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｄ（図９（Ｄ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２１０】

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

【０２１１】

時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１０（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２１２】

合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ９６のＹ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂ（図１０（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ９８）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２１３】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃ（図１０（Ｃ）参照）を選択する（ステップＳ９９）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２１４】

この実施の形態では、ステップＳ９５～Ｓ９９の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図１０（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃが選択される。この場合、後述するステップＳ１０２の処理で変動パターン種別として非リーチＣＡ２－３が決定される場合があり、非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別が決定された場合には、ステップＳ１０５の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチＰＡ１－２が決定される（図１２参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が３以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【０２１５】

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

【０２１６】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９７，Ｓ９８またはＳ９９の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２１７】

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

【０２１８】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０６）。

【０２１９】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０７）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０９）。

【０２２０】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ９９，Ｓ１０２の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示す非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図１０に示すノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【０２２１】

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

【０２２２】
図２４は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制御コマンド（図１３参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りであるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。なお、確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、ＣＰＵ５６は、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。
【０２２３】
一方、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップＳ１１０のＮ）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１６）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１６のＮ）、すなわち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。
【０２２４】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１９）。
【０２２５】
図２５は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２６）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）に対応した値に更新する（ステップＳ１２７）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。
【０２２６】
図２６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１４０に移行する（ステップＳ１３３）。
【０２２７】
大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップＳ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、大当りの種別が通常大

当りである場合には大当り開始１指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始２指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【０２２８】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３６）。

【０２２９】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当りまたは確変大当りの場合には１５回。突然確変大当りの場合には２回。）をセットする（ステップＳ１３８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。

【０２３０】

ステップＳ１４０では、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。確変フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４２）。

【０２３１】

次いで、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４５）。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１４６）。

【０２３２】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ１４８）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４９）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば２回）をセットする（ステップＳ１５０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１５１）。

【０２３３】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ１４７のＮ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１５２）。

【０２３４】

図２７は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１６０）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップＳ１６１）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了１指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了２指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを

送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１６３）、処理を終了する。

【０２３５】

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

【０２３６】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１６５のＹ）、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１６６）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」～「０３」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、ＣＰＵ５６は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップＳ１６７）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば１００回）をセットする（ステップＳ１６８）。また、ＣＰＵ５６は、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１６９）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２３７】

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

【０２３８】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１６７，Ｓ１７１でセットした時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、ステップＳ１６７，Ｓ１７１でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【０２３９】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７３）。

【０２４０】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図２８は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０２４１】

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

【０２４２】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）。また、合算保留記憶表示部１８ｃの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０２４３】

図２９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。

【０２４４】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１３および図１４参照）であるのか解析する。

【０２４５】

図３０～図３３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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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

【０２４８】

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、その表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０２４９】

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

出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２０）。
【０２５０】
受信した演出制御コマンドが大当り開始１指定コマンドまたは大当り開始２指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り開始１指定コマンド受信フラグまたは大当り開始２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。
【０２５１】
受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。
【０２５２】
受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。
【０２５３】
受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。
【０２５４】
また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップＳ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。
【０２５５】
受信した演出制御コマンドが大当り終了１指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了１指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了２指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了２指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４４）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４６）。
【０２５６】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第１保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第１保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数指定コマンドで示される第１保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５３）。
【０２５７】
受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第２保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第２保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数指定コマンドで示される第２保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示を更新する（ステップＳ６５６）。
【０２５８】
受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確

変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップＳ６５８）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６０）とともに、時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタをクリアする（ステップＳ６６１）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６２）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６６３）。

【０２５９】

なお、既に説明したように、この実施の形態では、確変状態フラグおよび時短状態フラグは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭのバックアップＲＡＭ領域に格納され、遊技機への電源供給が停止しても所定期間保持される。一方、時短後回数カウンタの値はバックアップＲＡＭ領域には格納されず、遊技機への電源供給が停止すると、時短後回数カウンタの値は失われる。

【０２６０】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップＳ６６４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップＳ６６５）。

【０２６１】

図３４は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図３４に示すように、この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第１入賞時判定結果記憶バッファと、第２始動入賞口１４への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第２入賞時判定結果記憶バッファとが用意されている。図３４に示すように、第１入賞時判定結果記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２入賞時判定結果記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第１入賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータが記憶される。なお、第１入賞時判定結果記憶バッファおよび第２入賞時判定結果記憶バッファは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭに形成されている。

【０２６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、既に連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６６６）。なお、連続予告実行中フラグは、後述する演出図柄変動開始処理においてセットされる（ステップＳ１８１０参照）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、ステップＳ６１１に移行する。すなわち、既に連続予告演出を実行中である場合には、連続予告演出の決定処理を重ねて実行しないように制御する。

【０２６３】

いずれの連続予告実行中演出もセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する過去の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果を除く）を全て抽出する（ステップＳ６６７）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態（低ベース状態）であれば）、第１入賞時判定結果記憶バッファが記憶する過去の入賞時判定結果を全て抽出する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態（高ベース状態）であれば）、第２入賞時判定結果記憶バッファが記憶する過去の入賞時判定結果を全て抽出する。

【０２６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であるか否かを確認する（ステップＳ６６８）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされておらず通常状態である場合には、ステップＳ６６７で第１入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であるか否かを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされ確変状態または時短状態である場合には、ステップＳ６６７で第２入賞時判定結果記憶バッファのみから抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であるか否かを確認する。すなわち、ステップＳ６６７，Ｓ６６８の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合には、入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるまでに第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて実行される全ての変動表示について、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であるか否かを確認する。また、遊技状態が確変状態または時短状態（高ベース状態）である場合には、入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるまでに第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて実行される全ての変動表示について、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であるか否かを確認する。

【０２６５】

なお、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６６８において、抽出した入賞時判定結果が「非リーチはずれ」を示す判定結果であるか否かを判定する際に、非リーチＣＡ２－１になることを示す値（具体的には、「００（Ｈ）」または「１０（Ｈ）」。図１５参照）または非リーチＣＡ２－３になることを示す値（具体的には、「０２（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」。図１５参照）であるか否かを判定する（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わないはずれ変動となるか否かを確認する）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６６８において、抽出した入賞時判定結果が「ノーマルリーチはずれ」を示す判定結果であるか否かを判定する際に、ノーマルＣＡ２－４になることを示す値（具体的には、「０３（Ｈ）」または「１３（Ｈ）」。図１５参照）、ノーマルＣＡ２－５になることを示す値（具体的には、「０４（Ｈ）」または「１４（Ｈ）」。図１５参照）、またはノーマルＣＡ２－６になることを示す値（具体的には、「０５（Ｈ）」または「１５（Ｈ）」。図１５参照）であるか否かを判定する（すなわち、ノーマルリーチのみを伴うはずれ変動、またはノーマルリーチとともに擬似連などの特定演出を伴うはずれ変動となるか否かを確認する）。

【０２６６】

入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であれば（ステップＳ６６８のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６６９）。確変状態フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＢを選択する（ステップＳ６７０）。なお、連続予告振分テーブルについては後述する（図３５および図３６参照）。一方、入賞時判定結果の中に「非リーチはずれ」および「ノーマルリーチはずれ」以外の判定結果が１つでもあれば（ステップＳ６６８のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６６９～Ｓ６８２の処理を実行することなく、そのままステップＳ６１１に移行する。

【０２６７】

確変状態フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６７１）。時短状態フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値が９２～１００になっているか（すなわち、時短状態移行後９２～１００回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であるか）を確認する（ステップＳ６７２）。なお、この場合、演出制御

用ＣＰＵ１０１は、具体的には、時短状態である場合には時短後回数カウンタの値が１００以上となる場合はないはずであるので、時短後回数カウンタの値が９２以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が９２～１００でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停電復旧フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６７３）。ステップＳ６７２で時短後回数カウンタの値が９２～１００であった場合またはステップＳ６７３で停電復旧フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＤを選択する（ステップＳ６７４）。停電復旧フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＣを選択する（ステップＳ６７５）。

【０２６８】

時短状態フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値が１０１～１０８になっているか（すなわち、時短状態移行後１０１～１０８回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であるか）を確認する（ステップＳ６７６）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、具体的には、時短後回数カウンタの値が１０１以上であるか否かを判定するようにすればよい。時短後回数カウンタの値が１０１～１０８でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＡを選択する（ステップＳ６７７）。時短後回数カウンタの値が１０１～１０８であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして連続予告振分テーブルＥを選択する（ステップＳ６７８）。

【０２６９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７０，Ｓ６７４，Ｓ６７５，Ｓ６７７，Ｓ６７８で選択した連続予告振分テーブルを用いて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する連続予告決定処理を実行する（ステップＳ６７９）。

【０２７０】

なお、ステップＳ６７９の連続予告決定処理は、ステップＳ６６６でいずれの連続予告実行中フラグもセットされていないことを条件に実行される。すなわち、この実施の形態では、連続予告演出を現在実行中でないことを条件に演出予告決定処理が実行される。そして、連続予告演出を開始した後には、既に連続予告実行中フラグがセットされていることから、連続予告決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で連続予告演出が実行される。

【０２７１】

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

【０２７２】

図３５および図３６は、連続予告演出の振り分けを示す連続予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が１０１～１０８でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７７で選択した図３５（Ａ）に示す通常状態時の連続予告振分テーブルＡを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＡを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはず

れ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」または「０２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０２７３】

また、連続予告振分テーブルＡを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１０（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ａ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０２７４】

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

【０２７５】

また、現在の遊技状態が確変状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７０で選択した図３５（Ｂ）に示す確変状態時の連続予告振分テーブルＢを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＢを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」または「０２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時

判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０２７６】

また、連続予告振分テーブルＢを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１０（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｂ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０２７７】

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が９２～１００でなければ（すなわち、時短状態移行後１～９１回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７５で選択した図３５（Ｃ）に示す連続予告振分テーブルＣを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、連続予告振分テーブルＣを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」または「０２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示され

ている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０２７８】

また、連続予告振分テーブルＣを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１０（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１６（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３５（Ｃ）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０２７９】

また、現在の遊技状態が時短状態であり時短後回数カウンタの値が９２～１００であれば（すなわち、時短状態移行後９２～１００回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７４で選択した図３６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。また、現在の遊技状態が時短状態であり停電復旧フラグがセットされている場合（すなわち、遊技状態が時短状態に制御されているときに停電が発生し、その後、遊技機への電力供給が再開された場合）にも、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７４で選択した図３６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。

【０２８０】

この実施の形態では、連続予告振分テーブルＤを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」または「０２（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０６（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（

具体的には、ＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０２８１】

また、連続予告振分テーブルＤを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１０（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１６（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｄ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０２８２】

図３６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤが用いられるのは、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である（あと８回の変動表示が実行されるまでの間に時短状態が終了する）場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大８個記憶可能（すなわち、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４への合計の始動入賞を最大８個まで保留可能）なのであるから、時短状態の残り回数が８回以内となった場合には、入賞時判定を行うときには遊技状態が時短状態であるものの、その入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるときには既に時短状態が終了している可能性がある。そのため、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、変動パターン種別判定用乱数として「２２０～２２９」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１０（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いてスーパーリーチはずれ（スーパーＣＡ２－７）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることからスーパーリーチとならず（図１０（Ａ），（Ｂ）に示すようにノーマルＣＡ２－５やノーマルＣＡ２－６と決定されてしまう）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。また、変動パターン種別判定用乱数として「９０～２１９」の値を抽出した場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１０（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いて非はずれ（非リーチＣＡ２－３）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合があり（図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように非リーチＣＡ２－２やノーマルＣＡ２－４～ＣＡ２－６と決定されてしまうことがある）、入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない可能性がある。すると、入賞時判定の対象となった変動表示が大当りやスーパーリーチとならない割合が高くなり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図３６（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０２８３】

また、図３６（Ｄ）に示す連続予告振分テーブルＤは、遊技状態が時短状態であって停電復旧フラグがセットされている場合にも用いられる。この実施の形態では、既に説明したように、時短状態フラグは演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭのバックアップＲＡＭ領域に保存されるのに対して、時短後回数カウンタの値はバックアップＲＡＭ領域には保存されない。従って、遊技機への電源供給が停止した後に電源供給が再開された後には、いずれかの入賞時判定結果コマンドを受信した場合に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が時短状態であることを判断することはできるものの（ステップＳ６７１参照）、時短状態に移行した後に変動表示が何回実行されたかを正しく判定することはできない。従って、時短状態の残り回数が８回以内であるときに停電復旧が行われた場合には、やはり入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれない事態が生じる可能性があり、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図３６（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合にも、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０２８４】

また、現在の遊技状態が通常状態であり時短後回数カウンタの値が１０１～１０８であれば（すなわち、時短状態移行後１０１～１０８回目の変動表示が実行される間に始動入賞した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７８で選択した図３６（Ｅ）に示す連続予告振分テーブルＥを用いて、受信した入賞時判定結果指定コマンドで示される入賞時判定結果にもとづいて、連続予告演出の実行の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。

【０２８５】

この実施の形態では、連続予告振分テーブルＥを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「００（Ｈ）」または「０２（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０６（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第１始動入賞口１３への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「０Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を実行することに決定する。

【０２８６】

また、連続予告振分テーブルＥを用いる場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいて非リーチＣＡ２－１または非リーチＣＡ２－３の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１０（Ｈ）」または「１２（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１

６（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果指定コマンドで第２始動入賞口１４への始動入賞にもとづいてスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当り」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、ＥＸＴデータが「１Ａ（Ｈ）」である場合）には、図３６（Ｅ）に示すように、いずれの演出態様の連続予告演出に対しても割り振りがなく、連続予告を実行しないことに決定する。

【０２８７】

図３６（Ｅ）に示す連続予告振分テーブルＥが用いられるのは、時短状態を終了して遊技状態が通常状態に移行された後に実行された変動表示の回数がまだ８回以内である場合である。この実施の形態では、合算保留記憶数として最大８個記憶可能（すなわち、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４への合計の始動入賞を最大８個まで保留可能）なのであるから、時短状態を終了しても変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、それ以前に始動入賞して保留されている保留記憶については、変動表示が開始されるときには遊技状態が通常状態であるものの、その入賞時判定が行われたときには遊技状態がまだ時短状態であった可能性がある。そのため、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について入賞時判定結果と実際の変動開始時の決定結果との整合がとれず、連続予告演出を適切に行えない虞がある。例えば、時短状態を終了する以前に始動入賞した保留記憶について、変動パターン種別判定用乱数として「９０～２１９」の値を抽出して入賞時判定を行なった場合には、入賞判定時には時短状態であることにもとづいて図１０（Ｃ）に示す確変／時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｃを用いて非はずれ（非リーチＣＡ２－３）と判定したにもかかわらず、実際に変動表示が開始されるときには通常状態に移行していることから擬似連などの特定演出やノーマルリーチが実行される場合がある（図１０（Ａ），（Ｂ）に示すように非リーチＣＡ２－２やノーマルＣＡ２－４～ＣＡ２－６と決定されてしまうことがある）。すると、時短終了直後である場合には、ステップＳ６６８の処理で入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」であると判定して連続予告演出を開始したにもかかわらず、連続予告演出の途中で擬似連などの特定演出やノーマルリーチの変動が割り込む事態が生じてしまい、連続予告演出の連続性が損なわれる事態が生じ、遊技者の期待感を損なう虞がある。そこで、この実施の形態では、図３６（Ｅ）に示すように、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、「保留球変化」の演出態様の連続予告演出しか行われないように連続予告演出の実行を規制し、遊技者の期待感を損なう事態を防止している。

【０２８８】

また、図３５（Ａ）～（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」である場合にのみ選択される。従って、「カウントダウン」の演出態様で連続予告演出が実行される場合には、少なくとも入賞時判定の対象となった変動表示においてスーパーリーチの演出が行われることが確定し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２８９】

なお、図３６（Ｄ），（Ｅ）に示すように、連続予告振分テーブルＤ，Ｅでは、スーパーリーチが確定する演出態様である「カウントダウン」に対して振り分けがなされていない。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態であるものの時短状態の残り回数が８回以内である場合や、遊技状態が時短状態であり且つ停電復旧が行われた場合、遊技状態が通常状態であるものの時短状態終了後の変動表示の実行回数がまだ８回以内である場合には、「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出は選択されないように規制している。そのようにすることによって、スーパーリーチ確定の「カウントダウン」の演出態様の連続予告演出が実行されたにもかかわらず、入賞時判定の対象となった変動表示にお

いてスーパーリーチの演出が実行されず、遊技者の期待感を著しく損なう事態を防止している。

【０２９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７９で連続予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ６８０のＹ）、連続予告演出の実行を決定したことを示す連続予告決定フラグをセットする（ステップＳ６８１）。この場合、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１はずれ連続予告決定フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果７指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１リーチ連続予告決定フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果１１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第１大当り連続予告決定フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果２１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２はずれ連続予告決定フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果２７指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２リーチ連続予告決定フラグをセットする。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１５に示す入賞時判定結果３１指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行することを決定した場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出の実行を決定したことを示す第２大当り連続予告決定フラグをセットする。また、これらの連続予告決定フラグのうち、第１はずれ連続予告決定フラグ、第１リーチ連続予告決定フラグ、および第１大当り連続予告決定フラグが、第１連続予告決定フラグである。また、これらの連続予告決定フラグのうち、第２はずれ連続予告決定フラグ、第２リーチ連続予告決定フラグ、および第２大当り連続予告決定フラグが、第２連続予告決定フラグである。

【０２９１】

なお、ステップＳ６８１では、連続予告決定フラグをセットするとともに、ステップＳ６７９で決定した演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告決定フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、連続予告決定フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０２９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在の保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６８２）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６８１で第１連続予告決定フラグをセットした場合には、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数（ステップＳ６５２参照）を変動回数カウンタにセットする。また、ステップＳ６８１で第２連続予告決定フラグをセットした場合には、第２保留記憶数保存領域

に格納されている第２保留記憶数（ステップＳ６５５参照）を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、入賞時判定結果指定コマンドで指定された入賞時判定結果の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。

【０２９３】

なお、ステップＳ６７９，Ｓ６８０において、連続予告演出を行うか否かの決定を乱数を用いた抽選処理を実行することにより決定してもよい。そして、抽選処理により連続予告演出を決定すると決定した場合に、連続予告振分テーブルで振り分けられている演出態様の中から実行する演出態様を決定するようにしてもよい。また、図３５および図３６に示す連続予告振分テーブルにおいて、大当りとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りを行ってもよい。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、「保留球変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように、各演出態様の割り振りを行ってもよい。なお、大当りとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「カウントダウン」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当りとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」や「カウントダウン」の演出態様が最も大当りとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当りとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

【０２９４】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６８３）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０２９５】

図３７は、図２８に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０６のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。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（飾り図柄）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（飾り図柄）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（飾り図柄）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。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）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Ｓ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

大当り終了演出処理（ステップＳ８０６）：演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０３０３】

図３８は、図２８に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。

【０３０４】

図３９および図４０は、図３７に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、連続予告演出の中断中であることを示す連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０１）。なお、連続予告中断中フラグは、後述するステップＳ１８０５でセットされる。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第２連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０２）。なお、第２連続予告実行中フラグは、後述するステップＳ１８１５でセットされる。いずれかの第２連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップＳ１８０２のＹ）、ステップＳ１８０６に移行する。

【０３０５】

いずれの第２連続予告実行中フラグもセットされていなければ（ステップＳ１８０２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すいずれかの第１連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０３）。なお、第１連続予告実行中フラグは、後述するステップＳ１８１５でセットされる。いずれかの第１連続予告実行中フラグがセットされていれば（ステップＳ１８０３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０４）。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ、ステップＳ１８０６に移行する。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグをセットする（ステップＳ１８０５）。

【０３０６】

以上のように、この実施の形態では、ステップＳ１８０２～Ｓ１８０５の処理が実行さ

れることによって、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行中であるときに、第２特別図柄の変動表示の実行が割り込まれる場合には、その連続予告演出を中断するように制御する。

【０３０７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、減算後の変動回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ１８０７）。そして、変動回数カウンタの値が０になっていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている連続予告実行中フラグ（第１連続予告実行中フラグまたは第２連続予告実行中フラグ）をリセットする（ステップＳ１８０８）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される１つ前の変動表示まで連続予告演出が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に連続予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には連続予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、連続予告演出を実行するようにしてもよい。

【０３０８】

ステップＳ１８０１で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０９）。第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、第２特別図柄の変動表示を終わり、第１特別図柄の変動表示に戻った場合には）、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ１８１０）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていた第１連続予告実行中フラグが、第１連続予告実行中フラグのうちの第１はずれ連続予告実行中フラグであるか否かを確認する（ステップＳ１８１１）。なお、第１はずれ連続予告実行中フラグは、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示すフラグであり、後述するステップＳ１８１５において第１連続予告実行中フラグの１つとしてセットされる。第１はずれ連続予告実行中フラグがセットされていた場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１はずれ連続予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ１８１２）。

【０３０９】

一方、ステップＳ１８１１で第１はずれ連続予告実行中フラグがセットされていなければ（この場合、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて第１リーチ連続予告実行中フラグまたは第１大当り連続予告実行中フラグがセットされている）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０６に移行する。

【０３１０】

以上のように、ステップＳ１８０９～Ｓ１８１２の処理が実行されることによって、第２特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出を中断した後に、第１特別図柄の変動表示に復帰したときに、入賞時判定の対象となった変動が「非リーチはずれ」となる場合には、連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出が終了される。また、入賞時判定の対象となった変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」となる場合には、第１特別図柄の変動表示に復帰した後、残りの連続予告演出が継続して実行される。そのように構成することによって、第２特別図柄の変動表示が割り込んだ後に連続予告演出に復帰した場合には、少なくともスーパーリーチが確定することになり、遊技者に対してスーパーリーチ後に大当りとなる期待感を高めさせることができる。

【０３１１】

図４１は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す説明図である。このうち、図４１（Ａ）は、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ

場合の取り扱いを示す。また、図４１（Ｂ）は、「カウントダウン」または「保留球変化」の連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合の取り扱いを示す。

【０３１２】

この実施の形態では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづいて連続予告演出を実行しているときに第２特別図柄の変動表示が割り込んだ場合、その連続予告演出の実行が中断される（ステップＳ１８０５参照）。この場合、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第１特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰しても、図４１に示すように、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（ステップＳ１８１１のＹ，Ｓ１８１２参照）。また、第１特別図柄の変動が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と入賞時判定したことによるものである場合には、その第２特別図柄の変動表示を終了して第１特別図柄の変動表示に復帰すると、図４１に示すように、残りの連続予告演出を再開して実行する（ステップＳ１８１１のＮ参照）。ただし、連続予告演出に割り込んで実行される第２特別図柄の変動表示の表示結果が大当りとなる場合には、図４１に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由にかかわらず、中断中の連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了する（後述するステップＳ８８７参照）。

【０３１３】

なお、図３５および図３６に示すように、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」と入賞時判定された場合には、「カウントダウン」および「保留球変化」の連続予告演出が実行される場合はない。そのため、この場合には、図４１（Ｂ）に示すように、その中断した連続予告演出の実行理由が判定対象となった第１特別図柄の変動が「非リーチはずれ」と入賞時判定したことにより連続予告演出が実行される場合はないのであるから、第２特別図柄の変動表示が割り込んで実行されるという問題は生じない。

【０３１４】

また、この実施の形態では、図４１に示すように、連続予告演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が割り込む場合には、その第２特別図柄の変動表示中には予告演出（当該第２特別図柄の変動表示に対する予告を行う演出）を実行しないように制御される（後述するステップＳ１８２３のＹ参照）。

【０３１５】

なお、この実施の形態では、図４１に示す連続予告演出の禁則処理の他に以下に示すような禁則処理が行われる。

【０３１６】

（１）遊技機への電源投入時や停電復旧時に大当りであった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような場合には、現在の保留記憶数の情報を全てクリアするように制御する。

【０３１７】

（２）大当り遊技状態中に第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への新たな始動入賞があった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が不確定である。そのため、そのような始動入賞に対しては連続予告演出の実行の処理を行わないように制御する（ステップＳ２１６Ａ参照）。また、保留記憶数の変動情報のスタックも行わないように制御する。

【０３１８】

（３）高確率状態（確変状態）、時短状態、または突然確変大当りによる高確率状態である場合には、第１始動入賞口１３に始動入賞したことに対する入賞時判定の入賞時判定結果指定コマンドが送信されないように制御する（ステップＳ２１５Ａ参照）。

【０３１９】

（４）時短状態の移行後に９２回目から１００回目までの変動を行う場合には、時短状態の終了まで残り少なく、時短状態から通常状態に移行したタイミングによって入賞時判定

の際の遊技状態と実際の変動時の遊技状態とが不一致となる可能性がある。そのため、同じ時短状態であっても、９２回目から１００回目までの変動を行う場合には、１回目から９１回目までの変動を行う場合とは異なる連続予告振分テーブルを用いることによって、「保留球変化」の連続予告演出のみが実行されるように制御する（図３６参照）。

【０３２０】

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

【０３２１】

（６）また、変動表示を開始してから極短い所定期間（例えば３０ｍｓ）以内に始動入賞があったときには、その始動入賞に対して連続予告演出を行わないように制御する。

【０３２２】

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

【０３２３】

ステップＳ１８０３で第１連続予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、いずれの連続予告実行中フラグもセットされていなければ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８１３）。セットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示の表示結果が大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１８１４）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが大当りを指定する表示結果指定コマンドであるか否かを判定する。今回実行する変動表示の表示結果が大当りであれば、ステップＳ１８１５の連続予告実行中フラグの設定処理を行うことなく、そのままステップＳ１８１６に移行する。すなわち、今回実行する変動表示の表示結果が大当りである場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告演出を実行しないように制御する。今回実行する変動表示の表示結果が大当りでなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている連続予告決定フラグに応じた連続予告実行中フラグをセットする（ステップＳ１８１５）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされている連続予告決定フラグをリセットする（ステップＳ１８１６）。

【０３２４】

なお、ステップＳ１８１５では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１はずれ連続予告決定フラグがセットされている場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第１はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、第１リーチ連続予告決定フラグがセットされている場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第１リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、第１大当り連続予告決定フラグがセットされている場合には、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第１大当り連続予告実行中フラグをセットする。また、第２はずれ連続予告決定フラグがセットされている場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第２はずれ連続予告実行中フラグをセットする。また、第２リーチ連続予告決定フラグがセットされている場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第２リーチ連続予告実行中フラグをセットする。また、第２大当り連続予告決定フ

ラグがセットされている場合には、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して「スーパーリーチ大当り」になると入賞時判定したことにもとづいて連続予告演出を実行中であることを示す第２大当り連続予告実行中フラグをセットする。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第１はずれ連続予告実行中フラグ、第１リーチ連続予告実行中フラグ、および第１大当り連続予告実行中フラグが、第１連続予告実行中フラグである。また、これらの連続予告実行中フラグのうち、第２はずれ連続予告実行中フラグ、第２リーチ連続予告実行中フラグ、および第２大当り連続予告実行中フラグが、第２連続予告実行中フラグである。

【０３２５】

なお、例えば、連続予告決定フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成され、連続予告決定フラグの所定ビットのいずれの演出態様であるかを指定する値が設定されている場合には、ステップＳ１８１５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告実行中フラグをセットするとともに、連続予告決定フラグにセットされていた演出態様を特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示すフラグや、「モード移行」であることを示すフラグ、「カウントダウン」であることを示すフラグ、「保留球変化」であることを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、連続予告実行中フラグが複数ビット（例えば、１バイト）で構成される場合には、連続予告実行中フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。

【０３２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果（最も古い判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする（ステップＳ１８１７）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第１図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第１入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第１入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行する場合（具体的には、第２図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第２入賞時判定結果記憶バッファが記憶する１つ目の入賞時判定結果を削除し、第２入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短後回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ１８１８）。

【０３２７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ１８２１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８２２Ａ）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、連続予告演出の実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２１で読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンが擬似連を伴うもの（具体的には、図６に示すノーマルＰＢ２－１またはノーマルＰＢ２－２の変動パターン）であるか否かを確認する（ステップＳ１８２２Ｂ）。擬似連を伴う変動パターンであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、擬似連中の各変動で仮停止させる演出図柄の仮停止図柄として、特定図柄（例えば、星形など特定の図形を用いた図柄。または、例えば、特定のキャラクタを用いた図柄や、偶数図柄、奇数図柄などであってもよい）を用いたチャンス目図柄（例えば、中の停止図柄が特定図柄であってリーチはずれ図柄でない（左右が同じ停止図柄でない）図柄の組み合わせ）を決定する（ステップＳ１８２２Ｃ）。

【０３２８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２１で読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンがノーマルリーチを伴うもの（具体的には、図６に示すノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１またはノーマルＰＢ２－２

の変動パターン）であるか否かを確認する（ステップＳ１８２２Ｄ）。ノーマルリーチを伴う変動パターンであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の最終停止図柄として、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄（例えば、左右が同じ停止図柄であるとともに中の停止図柄が特定図柄となる図柄の組み合わせ）を決定する（ステップＳ１８２２Ｅ）。

【０３２９】

なお、この実施の形態では、連続予告演出が実行される場合や擬似連が実行される場合には、特殊表示結果として、中の図柄として特定図柄を含む図柄の組み合わせ（この場合、中の図柄が特定図柄であるだけで左右の図柄は同じ図柄で揃ってない非リーチ図柄（すなわち、単なるチャンス目図柄））が停止表示される。さらに、連続予告演出中にノーマルリーチの変動が割り込む場合には、特定態様時特殊表示結果として、中の図柄として特定図柄を含むリーチはずれ図柄の組み合わせが停止表示される。そのようにすることによって、この実施の形態では、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込んで実行される場合であっても、連続予告演出の演出内容の連続性が著しく損なわれる事態を防止している。

【０３３０】

なお、特殊表示結果および特定態様時特殊表示結果の態様は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、遊技者の期待感を煽ることが可能な図柄の組み合わせであれば、例えば、特殊表示結果として、偶数図柄（または奇数図柄でもよい）のみの図柄の組み合わせや、特定の表示色（例えば、赤色や青色でもよい）のみの図柄の組み合わせをチャンス目図柄として用いてもよい。この場合、例えば、偶数図柄（または奇数図柄でもよい）のみの図柄の組み合わせ（例えば、２２４など）をチャンス目図柄として用いる場合（すなわち、特殊表示結果として偶数図柄（または奇数図柄でもよい）のみの図柄の組み合わせを用いる場合）、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込んだ場合には、左右のリーチ図柄として同じ偶数図柄（または奇数図柄）を停止表示させるとともに中の停止図柄として左右と異なる偶数図柄（または奇数図柄）を停止表示させてもよい（すなわち、特定態様時特殊表示結果として偶数図柄（または奇数図柄）のみの組み合わせのリーチはずれ図柄を用いてもよい。）。また、例えば、特定の表示色（例えば、赤色や青色でもよい）のみの図柄の組み合わせ（ただし、大当り図柄やリーチ図柄以外の組み合わせ）をチャンス目図柄として用いる場合（すなわち、特殊表示結果として特定の表示色のみの図柄の組み合わせを用いる場合）、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込んだ場合には、左右のリーチ図柄として特定の表示色で同じ図柄を停止表示させるとともに中の停止図柄として特定の表示色で左右と異なる図柄を停止表示させてもよい（すなわち、特定態様時特殊表示結果として特定の表示色のみの組み合わせのリーチはずれ図柄を用いてもよい。）。そのようにしても、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込んで実行される場合に、連続予告演出の演出内容の連続性が著しく損なわれる事態を防止することができる。

【０３３１】

また、この実施の形態では、特定態様時特殊表示結果としてのリーチはずれ図柄がチャンス目図柄とは異なる図柄の組み合わせ（特定図柄を含んだり、偶数図柄（または奇数図柄でもよい）のみの図柄の組み合わせであったり、特定の表示色（例えば、赤色や青色でもよい）のみの図柄の組み合わせであったりするなど、特定のルールが共通するのみ）である場合を示しているが、このような態様にかぎらず、例えば、連続予告演出の実行中の各変動においてチャンス目図柄として特定態様時特殊表示結果と全く同様の図柄の組み合わせ（すなわち、見た目上リーチはずれ図柄と全く同様の図柄の組み合わせ）を停止表示するようにしてもよい。

【０３３２】

ステップＳ１８２２Ｄでノーマルリーチを伴う変動パターンでもなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２１で読み出した変動パターンコマンド、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）、および連続予告演出の演出態様に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）

を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ）。一方、ステップＳ１８２２Ａで連続予告実行中フラグがセットされていなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２１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（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ１８２２Ｇ）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ１８２２Ｆ，Ｓ１８２２Ｇ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。

【０３３３】

なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２２Ｇを実行する場合（すなわち、連続予告演出を実行しない場合）、またはステップＳ１８２２Ｆで「図柄変動時の変動形態の変化」以外の演出態様の連続演出を実行する場合には、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２２Ｆで「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行する場合には、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特定図柄を用いたチャンス目図柄として、ステップＳ１８２２Ｃで仮停止図柄として決定される特定図柄を用いたチャンス目図柄と同様の演出図柄の組み合わせを決定する。

【０３３４】

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。

【０３３５】

図４２は、演出表示装置９における演出図柄（飾り図柄）の停止図柄の一例を示す説明図である。図４２に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が奇数図柄（確変大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、はずれの場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果１指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当りを示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果４指定コマンドや表示結果５指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として「１３５」などの演出図柄の組合せを決定する。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（飾り図柄）の「停止図柄」である。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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

【０３３８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８２３）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置９において予告演出（連続予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップＳ１８２４）。連続予告中断中フラグがセットされていれば（ステップＳ１８２３のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８２４を実行することなく、ステップＳ１８２５に移行する。

【０３３９】

この実施の形態では、連続予告中断中フラグがセットされているのは、第１始動入賞口１３への始動入賞に対する入賞時判定結果にもとづく連続予告演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が割り込んで連続予告演出が中断されたときである。従って、ステップＳ１８２３の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中に割り込んで第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、その第２特別図柄の変動表示中に演出表示装置９において予告演出が実行されないように制御される。

【０３４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ１８２５）。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Ｓ１８２６）。

【０３４１】

図４３は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【０３４２】

図４３に示すプロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【０３４３】

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

【０３４４】

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

（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７Ｒ，２７Ｌからの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０３４５】

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

【０３４６】

そして、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し（ステップＳ１８２８）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ１８２９）。

【０３４７】

図４４は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップＳ１８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップＳ１８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ１８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップＳ１８４５）。

【０３４８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの連続予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８４６）。いずれかの連続予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、連続予告中断中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８４７）。連続予告中断中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ１８０２の連続予告決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様で連続予告演出を実行する制御を行う（ステップ１８４８）。一方、ステップＳ１８４７で連続予告中断中フラグがセットされていた場合には（すなわち、連続予告演出の中断中である場合には）、ステップＳ１８４８を実行することなく、そのままステップＳ１８４９に移行する。

【０３４９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ１８４９）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ１８５１）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ１８５０）、ステップＳ１８５１に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０３５０】

図４５は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８５１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８５２）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８５３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８５５）。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否

かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【０３５１】

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

【０３５２】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８５７）。

【０３５３】

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

【０３５４】

図４６は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始１指定コマンドを受信したことを示す大当り開始１指定コマンド受信フラグ、大当り開始２指定コマンドを受信したことを示す大当り開始２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ８７２）。また、セットされているフラグ（大当り開始１指定コマンド受信フラグ、大当り開始２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップＳ８７３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０３５５】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が０．１秒間２回開放するのに十分な時間。例えば０．５秒間）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

図４７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Ｓ８０６）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、大当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ８８０）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８８５に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、大当り終了２指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップＳ８８１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了１指定コマンド受信フラグ、大当り終了２指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップＳ８８２）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ８８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ８８４）。具体的には、ＶＤＰ１０９に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

【０３５９】

ステップＳ８８５では、大当り終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップＳ８８６）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、連続予告実行中フラグ（この実施の形態では、第１はずれ連続予告実行中フラグ、第１リーチ連続予告実行中フラグ、または第１大当り連続予告実行中フラグのいずれか）および連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ８８７）。ステップＳ８８７の処理が実行されることによって、連続予告演出の途中で第２特別図柄の変動表示が割り込んで実行される場合であって、その第２特別図柄の変動表示結果が大当りとなる場合には、その中断された残りの連続予告演出を継続することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御される。

【０３６０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８９２）。

【０３６１】

次に、連続予告演出の演出態様の具体例について説明する。図４８～図５２は、連続予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図４８および図４９は、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図５０は、「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図５１は、「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図５２は、「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図４８～図５２において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図４８～図５２に示す例では、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合を示しているが、第２始動入賞口１４への始動入賞に対して入賞時判定を行い、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに連続予告演出を行う場合も同様の演出態様で連続予告演出が実行される。

【０３６２】

まず、図４８および図４９を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。なお、図４８は、連続予告演出の対象となった変動が開始されるまでに実行される各変動が全て「非リーチはずれ」による変動である場合の具体例である。また、図４９は、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込む場合の具体例である。

【０３６３】

図４８に示す例では、まず、図４８（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期

して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図４８（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４８（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図４８（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３６４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４８（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ参照）。そして、図４８（５）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。この実施の形態では、図４８（５）に示すように、特定図柄として星形の図形図柄を用いて、チャンス目図柄として中の停止図柄が特定図柄であってリーチはずれ図柄でない（左右が同じ停止図柄でない）図柄の組み合わせが停止表示される。なお、特定図柄として用いられる図柄は、この実施の形態で示したものに限らず、例えば、星形以外の特定の図形の図柄であってもよく、特定のキャラクタを用いた図柄であってもよい。また、例えば、特定の表示色の図柄であってもよく、偶数図柄や奇数図柄であってもよい。

【０３６５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４８（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ参照）。また、図４８（６）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図４８に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置９の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図４８（５）において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

【０３６６】
そして、図４８（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ１８４５参照）、図４８（８）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。
【０３６７】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４８（９）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ参照）。また、図４８（９）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）。
【０３６８】
以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で連続予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。
【０３６９】
また、この実施の形態では、連続予告演出の対象となった変動が開始されるまでに実行される変動の中に「非リーチはずれ」および「ノーマルリーチはずれ」以外の変動が含まれないことを条件として、連続予告演出が実行される（ステップＳ６６８参照）。そのため、この実施の形態では、連続予告演出の実行中にノーマルリーチを伴う変動が割り込んで実行される場合がある。
【０３７０】
連続予告演出の実行中にノーマルリーチを伴う変動が割り込む場合、まず、図４９（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図４９（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４９（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図４９（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。
【０３７１】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４９（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ参照）。そして、図４９（５）に示すように、変動時間

が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３７２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４９（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。ここで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンを指定する変動パターン（具体的には、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１またはノーマルＰＢ２－２）を受信したことにもとづいて、連続予告演出中にノーマルリーチを伴う変動を割り込んで実行するものとする。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｅ参照）。また、図４９（６）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）。

【０３７３】

次いで、図４９（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ１８４５参照）、図４９（８）に示すように、左および右の演出図柄を停止させてノーマルリーチの演出を実行する（ステップＳ１８４５参照）。そして、図４９（９）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。なお、この実施の形態では、図４９（９）に示すように、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄として、左右が同じ停止図柄であるとともに中の停止図柄が特定図柄となる図柄の組み合わせが停止表示される。そのように、チャンス目図柄と同様に中の停止図柄として特定図柄を含む図柄の組み合わせがリーチはずれ図柄として停止表示されるので、連続予告演出の実行中にノーマルリーチの変動が割り込んで実行される場合であっても、連続予告演出の演出内容の連続性が著しく損なわれる事態を防止することができる。

【０３７４】

なお、図４９に示す例では、連続予告演出の実行中にノーマルリーチのみを伴う変動が割り込む場合を示したが、ノーマルリーチとともに擬似連を伴う変動が割り込む場合もある。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連中の各変動で仮停止させる演出図柄の仮停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する。そして、図４９（７）に示す演出図柄の変動中に仮停止図柄の仮停止および再変動を複数回繰り返し、各仮停止図柄として特定図柄を用いたチャンス目図柄を仮停止表示するように制御する。そのようにすることによって、擬似連中も同様の特定図柄を用いた仮停止図柄が仮停止表示されるので、連続予告演出の演出内容の連続性が著しく損なわれる事態を防止することができる。

【０３７５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図４９（１０）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄として、特定図柄を用いたチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２Ｆ参照）。また、図４９（１０）に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）。

【０３７６】

以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様

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

【０３７７】

次に、図５０を参照して「モード移行」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５０に示す例では、まず、図５０（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５０（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５０（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５０（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３７８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５０（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図５０（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５０（５）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５０（５）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３７９】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５０（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図５０（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５０（７）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５０（７）ではははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５０（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参

照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図５０（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて２つの背景画面がせめぎあうような態様の演出（例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出）が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５０（９）に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され（ステップＳ１８４８参照）、最終停止図柄（図５０（９）ではずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８１】

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

【０３８２】

なお、この実施の形態では、「モード移行」の態様で連続予告演出が実行される場合にも、連続予告演出の実行中にノーマルリーチを伴う変動が割り込んで実行される場合がある。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、図４９（９）と同様の態様で、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示するようにしてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「モード移行」の態様で連続予告演出を実行する場合にも、図５０（５），（７），（９）において、図４９（５）と同様の態様で、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示するようにして、連続予告演出の演出内容の連続性を確保するようにしてもよい。

【０３８３】

次に、図５１を参照して「カウントダウン」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５１に示す例では、まず、図５１（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５１（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５１（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５１（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３８４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５１（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参

照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図５１（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント３！」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５１（５）に示すように、最終停止図柄（図５１（５）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５１（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図５１（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント２！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５１（７）に示すように、最終停止図柄（図５１（７）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８６】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５１（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図５１（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置９の表示画面において「カウント１！」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５１（９）に示すように、最終停止図柄（図５１（９）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０３８７】

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

【０３８８】

なお、この実施の形態では、「カウントダウン」の態様で連続予告演出が実行される場合にも、連続予告演出の実行中にノーマルリーチを伴う変動が割り込んで実行される場合がある。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、図４９（９）と同様の態様で、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示するようにしてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「カウントダウン」の態様で連続予告演出を実行する場合にも、図５１（５），（７），（９）において、図４９（５）と同様の態様で、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示するようにして、連続予告演出の演出内容の連続性を確保するようにしてもよい。

【０３８９】

次に、図５２を参照して「保留球変化」の連続予告演出の演出態様の具体例を説明する。図５２に示す例では、まず、図５２（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５２（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップＳ２１７Ａ参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことに

もとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したものとする。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップＳ２１８Ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５２（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５２（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３９０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５２（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図５２（４）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図５２（４）に示す例では星形表示）に変更する（ステップＳ１８４８参照）。なお、図５２に示す例では、入賞時判定を行った後、次に開始される変動表示時から「保留球変化」の演出態様の連続予告演出を開始する場合を示しているが、入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示に変更して連続予告演出を開始するようにしてもよい。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５２（５）に示すように、最終停止図柄（図５２（５）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。なお、図５２（５）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図５２（５）に示す例では星形表示）とする。

【０３９１】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５２（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図５２（６）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図５２（６）に示す例では星形表示）を継続する（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５２（７）に示すように、最終停止図柄（図５２（７）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。なお、図５２（７）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図５２（７）に示す例では星形表示）とする。

【０３９２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５２（８）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出態様として「保留球変化」が決定されていることにもとづいて、図５２（８）に示すように、演出図柄の変動表示中に、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示を通常とは異なる態様の表示（図５２（８）に示す例では星形表示）を継続する（ステップＳ１８４８参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信すると、図５２（９）に示すように、最終停止図柄（図５２

（９）でははずれ図柄）を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。なお、図５２（９）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて入賞時判定の対象となった第１保留記憶数の表示については、継続して通常とは異なる態様の表示（図５２（９）に示す例では星形表示）とする。

【０３９３】

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

【０３９４】

なお、この実施の形態では、「保留球変化」の態様で連続予告演出が実行される場合にも、連続予告演出の実行中にノーマルリーチを伴う変動が割り込んで実行される場合がある。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、図４９（９）と同様の態様で、特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示するようにしてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「保留球変化」の態様で連続予告演出を実行する場合にも、図５２（５），（７），（９）において、図４９（５）と同様の態様で、特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示するようにして、連続予告演出の演出内容の連続性を確保するようにしてもよい。

【０３９５】

また、この実施の形態では、変動パターンとして擬似連を伴う変動パターン（図６に示す非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２、スーパーＰＡ３－１、スーパーＰＡ３－２、ノーマルＰＢ２－３、ノーマルＰＢ２－４、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－４、特殊ＰＧ１－３）が決定された場合には、演出図柄の変動表示中に擬似連の演出が実行される場合がある。図５３は、擬似連の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図５３において、（１）（２）（３）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図５３に示す例では、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに擬似連を行う場合も同様の演出態様で擬似連が実行される。

【０３９６】

図５３に示す例では、まず、図５３（１）に示すように第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行しているときに、図５３（２）に示すように第１始動入賞口１３に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、新たに始動入賞があったことにもとづいて、更新後の第１保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３（２）に示すように、受信した第１保留記憶数指定コマンドにもとづいて、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１増やす（ステップＳ６５３参照）。そして、図５３（３）に示すように、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、はずれ図柄を停止表示したものとする（ステップＳ８５３参照）。

【０３９７】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、図５３（４）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を１減らし（ステップＳ６５３参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、擬似連を伴う変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、演出図柄の仮停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図５３（５）に示すように、仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【０３９８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３（６）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図５３（６）に示すように、演出図柄の再変動の開

始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。なお、再変動の開始時に行う所定演出は、図５３に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置９の上方、下方または側方に設けられた可動部材（例えば、キャラクタなどを模した形状の可動物）を再変動の開始時に可動させたり、再変動の開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、再変動の開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向（または下方向）に変動を開始するように見せて下方向（または上方向）に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図５３（５）において図柄の変動の仮停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を仮停止させるなど図柄の仮停止順などを通常と異ならせてもよい。なお、新たな変動を開始する場合ではないので、図５３（６）に示すように、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示は変化しない。

【０３９９】

そして、図５３（７）に示すように、演出図柄の変動表示を実行し（ステップＳ１８４５参照）、図５３（８）に示すように、次の仮停止図柄の仮停止タイミングとなると、チャンス目図柄を仮停止表示する。

【０４００】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５３（９）に示すように、演出図柄の再変動を開始する。この場合、図５３（９）に示すように、演出図柄の再変動の開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う。

【０４０１】

以上の態様でチャンス目図柄の仮停止表示と再変動とが繰り返し実行されることによって擬似連の演出が実行される。このように、この実施の形態では、図４８に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出と図５３に示す擬似連の演出とが共通の演出態様で実行される。従って、同じ態様の演出が実行される場合であっても、遊技者に対して連続予告演出かもしれないし擬似連かもしれないとの期待感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４０２】

なお、図５３に示す例では、図５３（５）（８）に示すように、各仮停止図柄として特定図柄を用いたチャンス目図柄を仮停止表示させる場合を示したが、例えば、連続予告演出の実行中に擬似連が実行される場合（この場合、図６に示すノーマルＰＢ２－１またはノーマルＰＢ２－２の変動パターンにもとづいて擬似連が実行される）にのみ、特定図柄を用いたチャンス目図柄を仮停止表示させるようにし、連続予告演出の実行中でなければ、特定図柄を用いない「２２３」や「３３５」などの演出図柄の組み合わせをチャンス目図柄として仮停止表示させるようにしてもよい。

【０４０３】

次に、連続予告演出の実行タイミングについて説明する。図５４は、連続予告演出の実行タイミングを示す説明図である。図５４に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。なお、図５４に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の実行タイミングも同様である。

【０４０４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１，Ｓ３１３参照）、入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂ参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出した場合には、高ベース状態（確変状態や時短状態）でなく、大当り遊技状態でもないことを条件に（ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１６Ａ参

照）、入賞時演出処理を実行し入賞時判定を行う。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ，Ｓ２１８Ｂ参照）。

【０４０５】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）を実行し、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果記憶バッファ（第１入賞時判定結果記憶バッファまたは第２入賞時判定結果記憶バッファ）から過去の各入賞時判定結果を抽出し、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であることを条件に連続予告決定処理を実行する（ステップＳ６６７，Ｓ６６８参照）。図５４に示すように、本例では、入賞時判定の対象となる変動表示より前に実行される３つの変動表示が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの変動であることにもとづいて、連続予告決定処理が実行され、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続予告演出を実行することが決定されたものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した保留記憶数指定コマンド（第１保留記憶数指定コマンドまたは第２保留記憶数指定コマンド）にもとづいて、現在の保留記憶数（図５４に示す例では「３」）を変動回数カウンタにセットする（ステップＳ６８２参照）。

【０４０６】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数指定コマンド（第１保留記憶数指定コマンドまたは第２保留記憶数指定コマンド）を受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５４に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０４０７】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０６参照）。そして、変動回数カウンタの値が２であることにもとづいて、図５４に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５４に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０４０８】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１８０６参照）。そして、変動回数カウンタの値が１であることにもとづいて、図５４に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５４に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０４０９】

そして、次の変動表示（入賞時判定の対象となった変動表示）を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ１８０６参照）、変動回数カウンタの値が０になったことにもとづいて、セットされている連続予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ１８０７，Ｓ１８０８）、連続予告演出を終了する。

【０４１０】

なお、この実施の形態では、図５４に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示

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

【０４１１】

一方、図５５は、入賞時判定の対象となる変動表示より前に実行される変動表示中に「非リーチはずれ」および「ノーマルリーチはずれ」以外の変動表示が含まれる場合の変動表示の実行タイミングを示す説明図である。

【０４１２】

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

【０４１３】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）を実行し、連続予告演出の有無および連続予告演出の演出態様を決定する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果記憶バッファ（第１入賞時判定結果記憶バッファまたは第２入賞時判定結果記憶バッファ）から過去の各入賞時判定結果を抽出し、入賞時判定結果が全て「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかの判定結果であることを条件に連続予告決定処理を実行する（ステップＳ６６７，Ｓ６６８参照）。図５５に示すように、本例では、入賞時判定の対象となる変動表示より２つ前に実行される変動表示においてスーパーリーチが実行される。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告決定処理を実行することなく、図５５に示すように、以降に実行される各変動表示において連続予告演出を実行しない。

【０４１４】

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

【０４１５】

以下、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングについて説明する。図５６および図５７は、連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す説明図である。このうち、図５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。また、図５７は、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを示す。

【０４１６】

なお、図５６および図５７に示す例では、一例として、「図柄変動時の変動形態の変化」の連続予告演出を実行する場合を示しているが、他の演出態様の連続予告演出を実行する場合の演出タイミングも同様である。また、図５６および図５７に示す例において、連続予告演出の実行中における第２始動入賞口１４への始動入賞は、変動表示結果として非リーチはずれまたはリーチはずれと決定されるものとする。

【０４１７】

まず、図５６を参照して、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。

【０４１８】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１参照）、入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。

【０４１９】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５６に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０４２０】

さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５６に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５６に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。

【０４２１】

ここで、図５６に示すように、連続予告演出の実行中に第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図５６に示すように、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の実行中であっても第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、図５６に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップＳ１８０４，Ｓ１８０５参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の中断中に、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップＳ１８２３のＹ参照）。

【０４２２】
そして、第２特別図柄の変動表示を終了して、第１特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットし（ステップＳ１８１０参照）、図５６に示すように、残りの連続予告演出を再開する。具体的には、図５６に示すように、次の第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を開始するときに、演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）ことによって、連続予告演出を再開する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５６に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。
【０４２３】
次に、図５７を参照して、第１始動入賞口１３への始動入賞に対して入賞時判定で「非リーチはずれ」と判定したことにもとづいて実行している連続予告演出を中断する場合の演出タイミングを説明する。
【０４２４】
遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動入賞口１３への新たな始動入賞を検出すると（ステップＳ３１１参照）、入賞時演出処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行し入賞時判定を行う。そして、「非リーチはずれ」になると判定すると、入賞時判定結果指定コマンドを送信する（ステップＳ２１８Ａ参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて、連続予告決定処理（ステップＳ６７９参照）で連続予告演出の実行を決定するとともに連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。
【０４２５】
次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを受信して、次の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する（ステップＳ１８２２参照）。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５７に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。
【０４２６】
さらに次の変動表示を開始するときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５７に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う（ステップＳ１８４８参照）ことによって、連続予告演出を継続して実行する。そして、変動時間が終了して図柄確定指定コマンドを受信し、図５７に示すように、チャンス目図柄を停止表示する（ステップＳ８５３参照）。
【０４２７】
ここで、図５７に示すように、連続予告演出の実行中に第２始動入賞口１４への始動入賞が発生したとする。このような場合、この実施の形態では、図５７に示すように、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の実行中であっても第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、図５７に示すように、連続予告中断中フラグをセットし連続予告演出を中断するように制御する（ステップＳ１８０４，Ｓ１８０５参照）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、連続予告演出の中断中に、第２特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を行う場合には、その変動表示中には他の予告演出を実行しないように制御する（ステップＳ１８２３のＹ参照）。
【０４２８】
そして、第２特別図柄の変動表示を終了して、第１特別図柄の変動表示が実行される状態に復帰すると、連続予告中断中フラグをリセットする（ステップＳ１８１０参照）とともに、第１はずれ連続予告実行中フラグをリセットし（ステップＳ１８１１，Ｓ１８１２参照）、連続予告演出を終了するように制御する。すなわち、連続予告演出の実行理由と

なった判定結果が「非リーチはずれ」であった場合には、図５７に示すように、その連続予告演出を中断した後に、第２特別図柄の変動表示を終了しても、連続予告演出を再開することなく、そのまま連続予告演出を終了するように制御する。

【０４２９】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、始動入賞時に、保留記憶により行われる変動表示の表示結果が大当りとなるか否かを判定し、その入賞時判定の対象となった変動表示が開始されるまでに、複数の変動表示にわたって連続してチャンス目図柄を表示させることによって先読み予告（連続予告演出）を実行する。また、先読み予告（連続予告演出）の実行中にノーマルリーチを伴う変動表示が割り込んで実行される場合には、演出図柄の最終停止図柄としてチャンス目図柄と同様に中の停止図柄として特定図柄を含むリーチはずれ図柄を導出表示する。そのため、先読み予告（連続予告演出）の実行中にノーマルリーチを伴う変動表示が割り込んだ場合であっても、先読み予告（連続予告演出）の各変動表示で表示されるチャンス目図柄と同様に中の停止図柄として特定図柄を含む表示結果を導出することができる。従って、チャンス目図柄と同様に中の停止図柄として特定図柄を含む表示結果を導出することによって先読み予告（連続予告演出）の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。

【０４３０】

また、この実施の形態によれば、ノーマルリーチを伴う変動パターンとして、ノーマルリーチとともに、演出図柄の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦はずれ図柄となる仮停止図柄を仮停止させた後に演出図柄の変動表示を再度実行する再変動を１回または複数回実行する擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そして、擬似連を伴う変動表示を実行する場合に、各再変動において、はずれ図柄としてチャンス目図柄を仮停止させる。そのため、先読み予告（連続予告演出）の実行中に再変動を伴う演出図柄の可変表示（擬似連を伴う可変表示）が割り込んだ場合であっても、各再変動においてチャンス目図柄を仮停止させることによって先読み予告（連続予告演出）の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。

【０４３１】

また、この実施の形態によれば、先読み予告（連続予告演出）を実行中の各変動表示において、特定図柄（例えば、星形の図形図柄）を用いたチャンス目図柄を停止表示させる。また、先読み予告（連続予告演出）の実行中に、ノーマルリーチを伴う演出図柄の変動表示を実行するときに、演出図柄の変動表示結果として特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示させる。そのため、先読み予告（連続予告演出）が実行される場合とノーマルリーチを伴う演出図柄の変動表示が実行される場合とで共通の特定図柄を用いた演出図柄の組み合わせ（少なくとも、中の停止図柄として特定図柄を用いた図柄の組み合わせ）を停止表示させることによって、先読み予告（連続予告演出）の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。

【０４３２】

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

【０４３３】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態を終了した後に、ＲＡＭ（電源バックアップなし）に記憶する変動表示の実行回数にもとづいて、入賞時判定の判定対象となった権利（保留記憶）により行われる変動表示が、時

短状態が終了した後に実行された変動表示の実行回数が保留記憶の上限数（例えば「８」）となるまでの期間に始動入賞した権利（保留記憶）にもとづいて実行される変動表示であると判断した場合には、先読み予告の実行を制限した連続予告振分テーブルＥを用いて先読み予告を実行するか否かを決定する。そのため、時短状態の終了直後である場合に、先読み予告の連続性が損なわれる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、１の権利（保留記憶）により行われる変動表示が開始されるまでに実行される全ての変動表示について、入賞時判定において「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになると判定されていることを条件に、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そのため、変動パターンや変動パターンを選択するためのテーブル（変動パターン種別判定テーブルや変動パターン判定テーブル）などを変更する複雑な処理を行わなくても、先読み予告（連続予告演出）の実行中にスーパーリーチを伴う変動表示が割り込んで先読み予告（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができる。従って、変動パターンの決定処理を複雑化させることなく、遊技者の大当りに対する期待感を高めることができる。

【０４３８】

例えば、先読み予告（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止するためには、先読み予告（連続予告演出）を実行することを決定した後に、その対象となった変動表示が開始される前に実行される変動表示においてスーパーリーチの演出が行われないように、変動パターン種別決定テーブルや変動パターン決定テーブルを変更して変動パターンを決定するように構成することも考えられる。しかし、そのように構成した場合には、変動

パターン種別決定テーブルや変動パターン決定テーブルの変更処理が発生し、変動パターンの決定処理が複雑化してしまう。これに対して、この実施の形態によれば、入賞時判定の対象となる変動表示が開始される前の全ての変動表示について「非リーチはずれ」または「ノーマルリーチはずれ」のいずれかとなることを条件に、先読み予告（連続予告演出）を実行するように構成したので、変動パターン種別決定テーブルや変動パターン決定テーブルの変更処理を不要とている。従って、変動パターンの決定処理を複雑化させることなく、遊技者の大当りに対する期待感を高めることができる。

【０４３９】

また、この実施の形態によれば、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞したときに、第１保留記憶に対して行われる第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなるか否かを判定し、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞したときに、第２保留記憶に対して行われる第２特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなるか否かを判定する。また、第１保留記憶または第２保留記憶として１の保留記憶が記憶された後、該１の保留記憶に対して行われる可変表示が開始されるまでに、該１の保留記憶についての入賞時判定の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段（例えば、演出表示装置９）を用いて該１の保留記憶についての先読み予告（連続予告演出）を実行する。この場合に、この実施の形態では、大当り遊技状態である場合には、第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。また、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合にも、第１始動入賞口１３に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する。そのため、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【０４４０】

例えば、この実施の形態で示したように複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第２特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（連続予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、大当り遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第１特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第２始動入賞口１４への始動入賞がしやすくなるとともに第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第２始動入賞口１４への始動入賞が途切れないようにして第２特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第１特別図柄の変動表示結果として期待される大当りを保留したまま第２特別図柄の変動表示にもとづく大当りを狙うことが可能となってしまう。すると、第１特別図柄の変動表示にもとづく大当りと第２特別図柄の変動表示にもとづく大当りとの２回の大当りが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、想定数以上の賞球を故意に狙われて射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第１特別図柄の可変表示の表示結果が大当りとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により大当りを連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止している。

【０４４１】

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

ス状態中である場合には、入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても先読み予告（連続予告演出）を行わないように制御してもよい。

【０４４２】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態とならない第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示および当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第２特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、リーチ状態とならない第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、そのまま連続演出（連続予告演出）を終了させることによって、遊技者にリーチ状態とならないことを早期に報知することができる。

【０４４３】

また、この実施の形態によれば、リーチ状態となる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとならない第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、リーチ状態となる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとなる第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示および当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途中で他方の第２特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第２特別図柄の可変表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、リーチ状態となることが確定することになり、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当りとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【０４４４】

また、この実施の形態によれば、大当りとなる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとならない第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示では連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する一方、当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を再開する。また、大当りとなる第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に大当りとなる第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、当該第２特別図柄の可変表示および当該第２特別図柄の可変表示の終了後に実行される連続演出（連続予告演出）の対象となった第１特別図柄の可変表示以前に開始される第１保留記憶の第１特別図柄の可変表示において、連続演出（連続予告演出）の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）の途

中で他方の第２特別図柄の可変表示が割り込んで連続演出（連続予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出（連続予告演出）の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の特別図柄表示器８ａ，８ｂを備えた遊技機において、連続演出（連続予告演出）を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。また、第２特別図柄の可変表示の終了後に連続演出（連続予告演出）が再開されれば、大当りとなる期待が高まるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当りとなった後に不必要に連続演出（連続予告演出）が継続されて遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

【０４４５】

また、この実施の形態によれば、第１特別図柄の可変表示を対象とした連続演出（連続予告演出）の実行中に第２特別図柄の可変表示が開始されたときには、予告演出の実行を禁止する。そのため、連続演出（連続予告演出）と他の予告演出とが混在して実行されて遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

【０４４６】

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

【０４４７】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、演出図柄の変動パターン種別を、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。この場合、はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂは、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーＣＡ２－７）に対しては、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。また、遊技状態が通常状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別テーブル１３５Ａ，１３５Ｂは、非リーチの変動パターン種別（非リーチＣＡ２－１）に対して、合算保留記憶数にかかわらず、共通の判定値（１～８９）が割り当てられている。従って、スーパーリーチとなると判定したことにもとづき先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。

【０４４８】

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

【０４４９】

例えば、特開２００５－２７８６６３号公報に記載された遊技機では、まず変動パター

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

【０４５０】

また、特開２００５－２７８６６３号公報に記載された遊技機では、変動パターン種別間で共通に存在する変動パターンが含まれる。そのため、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で行う場合の作業が繁雑となる。すなわち、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動パターン種別内における選択割合を変えることなく、特定の変動パターンの選択割合のみを変更したい場合であっても、複数の変動パターン種別内の選択割合を変更しなければならず、変動パターン種別間で変動パターンの出現率が異なってしまうことになる。これに対して、この実施の形態によれば、スーパーリーチの変動パターンなど特定の変動パターンとそれ以外の変動パターンとが複数の変動パターン種別間で共通に存在しないように構成されているので、変動パターンの出現率を容易に変更することができる。

【０４５１】

また、この実施の形態では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、スーパーリーチ以外の変動パターン（ノーマルリーチや非リーチ）を含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている。例えば、この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）１３５Ｂ（図１０（Ｂ）参照）にのみ、短縮変動の変動パターン（非リーチＰＡ１－２）を含む変動パターン種別（非リーチＣＡ２－３）を選択する。そのため、保留記憶数（本例では、合算保留記憶数）が多いときには変動時間を平均して短くすることによって作動率を向上させることができる。すなわち、保留記憶が溜まっているときにスーパーリーチなど変動時間の長い変動表示を多く実行してしまうと、保留記憶がなかなか消化されず、無駄な保留記憶が生じてしまう恐れがあるが、保留記憶数が多いときには変動時間を平均して短くして作動率を向上させている。逆に、保留記憶が少ないときには変動時間が短いと保留記憶が瞬く間に消化されて変動表示が途切れてしまう。そのため、この実施の形態では、保留記憶数が多いときには短縮変動を行わないようにすることによって変動時間を平均して長くして変動表示が途切れにくくしている。従って、この実施の形態では、変動表示が途切れにくくしつつ保留記憶数によって不整合が生じないようにしている。

【０４５２】

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

【０４５３】
また、この実施の形態によれば、第１保留記憶または第２保留記憶として１の保留記憶が記憶された後、該１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの複数の演出図柄の可変表示にわたって、先読み予告（連続予告演出）を実行する。そして、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの演出図柄の可変表示結果としてチャンス目図柄を導出表示し、１の保留記憶により行われる変動表示が開始されるまでの次の演出図柄の変動表示を開始するときに所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行する。そのため、チャンス目図柄の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告（連続予告演出）を実行する場合に、チャンス目図柄を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、チャンス目図柄を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。例えば、上記と同様の演出を行うためには、１回の変動表示中に、まずチャンス目図柄を停止表示してから、所定演出（例えば、演出図柄の変動開始時に演出表示装置９の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示）を実行して変動表示を終了するようにすれば、図４８と同様の演出態様の連続予告演出を実行することができる。しかし、そのように制御すると、変動表示の終了時間よりも少し早めにチャンス目図柄を仮停止表示させるなどの処理が必要となり、変動表示の終了時間までの時間調整が必要となってしまう。そこで、この実施の形態では、連続予告演出中の次の変動表示の開始時に所定演出を実行するようにすることによって、図４８に示した演出態様の連続予告演出を時間調整などの煩雑な処理を行うことなく実行することを可能としている。
【０４５４】
また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って変動パターン種別を決定する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、共通の処理に従って、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から演出図柄の変動パターンを決定する。そのため、複数の特別図柄表示器を備えた遊技機において、変動パターンを決定するためのプログラムやデータを格納する記憶領域の容量を削減することができる。
【０４５５】
また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りとするか否かとともに、１５ラウンド大当りである通常大当りや確変大当りと２ラウンド大当りである突然確変大当りとのいずれとするかを、表示結果の導出表示以前に決定する。そして、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄を可変表示するときと第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄を可変表示するときとで、異なる割合で１５ラウンド大当りと２ラウンド大当りとのいずれに移行させるかを決定する。そのため、いずれの特別図柄の可変表示が実行されるかによって、移行される遊技状態の遊技価値を異ならせることができ、遊技の進行を多様化することができる。
【０４５６】
また、この実施の形態によれば、変動開始前の始動入賞時のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出図柄の変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かをあらかじめ判定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スーパーリーチとなると入賞時判定されたことにもとづいて、そのスーパーリーチとなると判定された演出図柄の可変表示が開始される以前に、スーパーリーチとなることを報知する演出を実行可能である。そのため、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０４５７】

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

【０４５８】

図５８は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ｂが用いられ、合算保留記憶数が０～２（３以下）である場合には、図１０（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａが用いられる（ステップＳ９６～Ｓ９８参照）。図５４に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合には、合算保留記憶数が０～２である場合に比較して、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）となり割合が少ない。また、合算保留記憶数が３以上である場合には、図１０（Ｂ）に示すように、非リーチＣＡ２－２の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－２が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【０４５９】

また、この実施の形態では、図５８に示すように、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値（２３０～２５１）が割り当てられている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値さえ確認すれば、スーパーリーチとなるか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４６０】

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

【０４６１】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）を伴う変動パターン種別に対して、全く共通の判定値（２

３０～２５１）が割り当てられている場合を示したが、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチに対する判定値を包含しているものであってもよい。図５９は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態の他の例を示す説明図である。

【０４６２】

図５９に示す変形例では、合算保留記憶数３以上の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２５１が割り当てられているのに対して、合算保留記憶数０～２の場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２５１が割り当てられている。しかし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４６３】

具体的には、図５９に示すように、合算保留記憶数が３以上である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値０～１９９のうち、判定値１００～１９９の範囲については、合算保留記憶数が０～２である場合における非リーチの変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲０～９９には含まれていない。これに対して、合算保留記憶数が３以上である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２３０～２５１は、合算保留記憶数が０～２である場合におけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲２００～２５１にすべて含まれている。そのため、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が少なくとも２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。

【０４６４】

なお、図５９に示す変形例では、合算保留記憶数０～２の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１００～１９９が割り当てられ、合算保留記憶数３以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値２００～２２９が割り当てられ、ノーマルリーチを伴う変動パターンに対して判定値が割り当てられている範囲が重複していないが、合算保留記憶数０～２の場合と３以上の場合とで、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して割り当てられている判定値の範囲が重複するようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数０～２の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１００～１９９が割り当てられ、合算保留記憶数３以上の場合には、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別に対して判定値１８０～２２９が割り当てられるように構成してもよい。なお、このように構成した場合であっても、合算保留記憶数が３以上である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値１８０～２２９のうちの一部の判定値１８０～１９９の範囲のみが、合算保留記憶数が０～２である場合におけるノーマルリーチを伴う変動パターン種別に割り当てられている判定値の範囲１００～１９９に含まれていることになる。

【０４６５】

また、この実施の形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンを一括りの変動パターン種別としてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを構成する場合を示したが、スーパーリーチの種類ごと（例えば、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢ）に変動パターン種別を分けてもよい。図６０は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態のさらに他の例を示す説明図である。

【０４６６】

図６０に示す変形例では、合算保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチＡを伴う変動パターン種別に対して判定値２３０～２３７が割り当てられているとともに、スーパーリーチＢを伴う変動パターン種別に対して判定値２３７～２５１が割り当てられている。し

かし、このような場合であっても、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１の範囲であれば、スーパーリーチとなることをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、スーパーリーチとなることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４６７】

また、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを図６０に示すように構成する場合であっても、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの判定値の振り分けはテーブルごとに異なるようにしてもよく、図５９に示した変形例と同様に、例えば、一方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値が、他方のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチＡ，Ｂに対する判定値を包含しているものであってもよい。また、テーブル間でスーパーリーチＡとスーパーリーチＢに対する判定値の振り分けが一部重複するように構成してもよい。このことは、この実施の形態およびこの実施の形態で示す各変形例のいずれにおいても、同様に当てはめて考えることができる。

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

図６１は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数が３以上である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１０（Ｂ）参照）。そして、図６１に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。一方、合算保留記憶数が０～２である場合には、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンを含む変動パターン種別として、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、ノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１０（Ａ）参照）。そして、図６１に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴うノーマルＰＢ２－２の変動パターンが選択される（図１２、図６参照）。

【０４７１】

図６１に示すように、スーパーリーチとなることを報知する演出が実行されない場合であっても、擬似連を伴う可変表示が行われる場合があるので、大当り遊技状態となることに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図６１に示すように、擬似連を伴う可変表示が行われる場合には、合算保留記憶数が０～２と少ないときには、再変動３回の擬似連を伴う可変表示が実行され、合算保留記憶数が３以上と多い場合には、再変動回数が２回と少ない擬似連を伴う可変表示が実行される。そのようにすることによって、合算保留記憶数が多いとき（保留記憶が溜まっていると

き）に再変動の実行回数が多い擬似連を伴う可変表示が頻繁に行われる事態を防止することができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態をより防止することができる。

【０４７２】

なお、この実施の形態では、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、擬似連を伴う変動パターンと擬似連を伴わない変動パターンとが含まれているのであるが（図６および図１２のスーパーＣＡ２－７参照）、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別は、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンが含まれるものであってもよい。さらに、スーパーリーチとともに擬似連を伴う変動パターンが用いられる場合であっても、判定値２３０～２５１の範囲には、特定の可変表示パターンとして、スーパーリーチを伴うのみで擬似連を伴わない変動パターンのみを含む変動パターン種別が割り当てられるようにし、スーパーリーチとともに擬似連も伴う変動パターンを含む変動パターン種別や、ノーマルリーチで擬似連を伴う変動パターン種別や、非リーチで擬似連を伴う変動パターン種別については、判定値２３０～２５１以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンを含む変動パターン種別として割り当てられるようにしてもよい。

【０４７３】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数以上（この実施の形態では４回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。また、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンとして擬似連を伴う変動パターンを決定する場合には、再変動の実行回数が所定回数未満（この実施の形態では２回または３回）である擬似連を伴う変動パターンを決定可能である。そのため、再変動回数が所定回数（例えば４回）以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７４】

図６２は、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別にも着目して見た場合のはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。この実施の形態では、合算保留記憶数にかかわらず、判定値が２３０～２５１の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチを伴うスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別が選択される（図１０参照）。そして、図６１に示すように、再変動回数４回の擬似連を伴う変動パターンであるスーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２が選択されることがある（図１２、図６参照）。一方、合算保留記憶数が３以上である場合には、判定値が２１５～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－６の変動パターン種別が選択される（図１０（Ｂ）参照）。そして、図６１に示すように、再変動回数２回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－１が選択されることがある（図１２、図６参照）。また、合算保留記憶数が０～２である場合には、判定値が１７０～２２９の範囲であることにもとづいて、スーパーリーチとならないノーマルＣＡ２－５の変動パターン種別が選択される（図１０（Ａ）参照）。そして、図６１に示すように、再変動回数３回の擬似連を伴う変動パターンであるノーマルＰＢ２－２が選択されることがある（図１２、図６参照）。

【０４７５】

図６２に示すように、再変動回数が４回以上である擬似連が実行されることによって、スーパーリーチになるかもしれないとの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４７６】

なお、この実施の形態では、図６２に示すように、判定値２３０～２５１の範囲に割り当てられているスーパーリーチを伴う変動パターン種別には、特定の可変表示パターンとして、再変動４回の擬似連を伴う変動パターンが含まれ、それ以外の範囲に、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンとして、再変動２回または３回の擬似連を伴う変動

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

【０４７７】

なお、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲（判定値２３０～２５１が割り当てられている範囲）内において、いずれの種類のスーパーリーチを伴う変動パターンを割り当てるようにするかや、擬似連を伴う変動パターンをどの程度の割合で割り当てるようにするかは、この実施の形態で示したものにかぎられない。図６３は、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が割り当てられている範囲における割り当て例を示す説明図である。

【０４７８】

例えば、図６３（Ａ）に示すように、全ての種類のリーチを割り当てるのではなく、一部の大当りに対する信頼度が高いリーチ（例えば、スーパーリーチＡ～Ｃの中のスーパーリーチＣ）のうち、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いもの（例えば４回）を、まとめて判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。また、例えば、図６３（Ｂ）に示すように、リーチの種類にかかわらず、全てのリーチ（例えば、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣ）について、擬似連を伴うものであって、その擬似連回数が多いものを、まとめて判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。さらに、例えば、図６３（Ｃ）に示すように、スーパーリーチのみ（例えば、スーパーリーチＡで擬似連を伴わない）の変動パターンとは別に、擬似連を伴うものであってその擬似連回数が多い変動パターンを、特定の変動パターンとして判定値２３０～２５１の範囲に割り当てるようにしてもよい。

【０４７９】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチＡとスーパーリーチＢの２種類のリーチを用いる場合を示しているが、実行可能なスーパーリーチの種類は２種類にかぎらず、３種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよい。例えば、図６３に示すようにスーパーリーチＡ，Ｂに加えてスーパーリーチＣを実行可能に構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、この実施の形態と同様の処理に従って、まず図９（Ａ），（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルや図１０（Ａ），（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルから、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７を決定する。そして、スーパーリーチ用の変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３やスーパーＣＡ２－７にそれぞれスーパーリーチＡ～Ｃを伴う変動パターンが含まれるように構成し、決定した変動パターン種別にもとづいて、スーパーリーチＡ～Ｃのいずれかを伴う変動パターンを決定するようにすればよい。

【０４８０】

また、この実施の形態によれば、大当りとすることに決定した場合には、大当りとしないことに決定した場合と比較して、高い割合でスーパーリーチを伴う変動パターンとする。例えば、図１０に示すように、はずれと決定した場合には、スーパーリーチに対して２３０～２５１の狭い範囲にしか判定値が割り当てられていないのに対して、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、大当りと決定した場合には、スーパーリーチに対して１５０～２５１または８０～２５１の広い範囲にわたって判定値が割り当てられている。そのため、スーパーリーチを伴う可変表示が行われるときの大当り遊技状態への期待感を高めることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【０４８１】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パター

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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２７Ｒ，２７Ｌ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。

【０４８４】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０４８５】

なお、上記に示した実施の形態では、以下の（１）～（７）に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

【０４８６】

（１）始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口１３に始動入賞したこと。第２始動入賞口１４に始動入賞したこと。）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄。第２特別図柄。）の可変表示を行う可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ。第２特別図柄表示器８ｂ。）を備え、可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果（例えば、大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、始動条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行う権利（例えば、第１保留記憶。第２保留記憶。）を記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ。第２保留記憶バッファ。）と、権利にもとづいて識別情報の可変表示の実行を開始

するときに、遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ９１～Ｓ１０５を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示を実行し表示結果を導出する可変表示制御手段（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Ｓ１０７，Ｓ１０８，Ｓ１２５～Ｓ１２７，Ｓ１３１を実行する部分）と、を備え、可変表示パターン決定手段は、識別情報の可変表示パターンとして、特定の可変表示態様による識別情報の可変表示を実行するための特定態様用可変表示パターンを決定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ノーマルリーチを伴うノーマルＰＡ２－１やノーマルＰＡ２－２の変動パターンや、ノーマルリーチとともに擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１やノーマルＰＢ２－２の変動パターンを決定可能である）、遊技機は、さらに、始動条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶される権利により行われる識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否かを判定する始動条件成立時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂを実行する部分）と、保留記憶手段に１の権利が記憶された後、保留記憶手段に記憶された１の権利により行われる可変表示が開始されるまでに、該１の権利についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、複数の可変表示にわたって連続して該１の権利による遊技の結果が特定遊技結果となることを示唆する特殊表示結果（例えば、特定図柄を用いたチャンス目図柄）を識別情報の可変表示の表示結果として導出させることによって該１の権利についての先読み予告（例えば、連続予告演出）を実行する予告演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ１８４８を実行することによって、図４８～図５１に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、特定態様用可変表示パターンを用いて、特定の可変表示態様による識別情報の可変表示を実行する特定可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ノーマルＰＡ２－１やノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２の変動パターンに従って、ステップＳ１８２６～Ｓ１８２９，Ｓ１８４１～Ｓ１８５１，Ｓ８５３を実行する部分）と、を備え、特定可変表示実行手段は、予告演出制御手段による先読み予告の実行中に、可変表示パターン決定手段によって特定態様用可変表示パターンが決定されたときには、特定の可変表示態様による識別情報の可変表示を実行して、識別情報の可変表示の表示結果として特定態様時特殊表示結果（例えば、特定図柄を用いたリーチ図柄）を導出する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８２６～Ｓ１８２９，Ｓ１８４１～Ｓ１８５１，Ｓ８５３を実行して、図４９（９）に示す特定図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示させる）ことを特徴とする遊技機。

そのような構成によれば、先読み予告の実行中に特定の可変表示態様による識別情報の可変表示が割り込んだ場合であっても、特定態様時特殊表示結果を導出することができる。従って、特定態様時特殊表示結果を導出することによって先読み予告の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。

【０４８７】

（２）可変表示パターン決定手段は、特定態様用可変表示パターンとして、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦非特定遊技結果（例えば、はずれ図柄）となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を１回または複数回実行するための再可変表示パターン（例えば、擬似連を伴うノーマルＰＢ２－１やノーマルＰＢ２－２の変動パターン）を決定可能であり、特定可変表示実行手段は、再可変表示パターンを用いて、各再変動において、非特定遊技結果として特殊表示結果を仮停止させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８２６～Ｓ１８２９，Ｓ１８４１～Ｓ１８５１，Ｓ８５３を実行して、図５３（５）（８））に示す特定図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示させる）ように構成されていても

よい。
そのような構成によれば、先読み予告の実行中に再変動を伴う識別情報の可変表示（擬似連を伴う可変表示）が割り込んだ場合であっても、各再変動において特殊表示結果を仮停止させることによって先読み予告の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。
【０４８８】
（３）予告演出制御手段は、先読み予告を実行中の各可変表示において、特殊表示結果として特定の識別情報（例えば、星形の図形図柄などの特定図柄。なお、星形以外の特定の図形図柄や、特定のキャラクタを用いた図柄、特定の表示色の図柄、偶数図柄、奇数図柄などであってもよい）を停止表示させ（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４８（５）（８）や図４９（５）に示すように星形の図形図柄を用いたチャンス目図柄を停止表示させる）、特定可変表示実行手段は、特定態様用可変表示パターンを用いた特定の可変表示態様による識別情報の可変表示を実行するときに、識別情報の可変表示結果として特定の識別情報を停止表示させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４９（８）に示す星形の図形図柄を用いたリーチはずれ図柄を停止表示させる）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、先読み予告が実行される場合と特定の可変表示態様による識別情報の可変表示が実行される場合とで共通の特定の識別情報を停止表示させることによって、先読み予告の連続性を確保することができ、遊技者の期待感が損なわれる事態を防止することができる。
【０４８９】
（４）保留記憶手段は、権利を所定の上限数（例えば４）を限度として記憶し、遊技機は、さらに、始動条件が成立したときに、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２））を抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１４Ａ，Ｓ２１４Ｂを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブル（例えば、図１０に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ，１３５Ｂ）とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定し、始動条件成立時判定手段は、始動条件が成立したときに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルとを用いて、保留記憶手段に記憶される権利により行われる識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ２１７Ａ，Ｓ２１７Ｂを実行してステップＳ２２９を実行するときに、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーＣＡ２－７の変動パターン種別となるか否かを判定する部分）、予告演出制御手段は、始動条件成立時判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示が開始される以前に、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該１の権利についての先読み予告を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「スーパーリーチはずれ」の変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７となる入賞時判定結果を示す入賞時判定結果７指定コマンドまたは入賞時判定結果２７指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行する）、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられている（例えば、図１０（Ａ），（Ｂ）および図５７に示すように、合算保留記憶数が０～２であるか３以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーＣＡ２－７）に対して２３０～２５１の範囲の判定値が割り当てられている）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、特定の可変表示パターンとなると判定したことにもとづき先

読み予告を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する権利の数によって不整合が生じないようにすることができる。また、保留記憶手段が記憶する権利の数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【０４９０】

（５）可変表示手段は、第１始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口１３に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行う第１可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ）と、第２始動条件の成立（例えば、第２始動入賞口１４に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行う第２可変表示手段（例えば、第２特別図柄表示器８ｂ）と、を含み、保留記憶手段は、第１始動条件の成立にもとづいて、第１の識別情報の可変表示を行う権利（例えば、第１保留記憶）を記憶する第１保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ）と、第２始動条件の成立にもとづいて、第２の識別情報の可変表示を行う権利（例えば、第２保留記憶）を記憶する第２保留記憶手段（例えば、第２保留記憶バッファ）と、を含み、遊技機は、さらに、特定遊技状態が終了した後に、第２始動条件の成立頻度および／または第２の識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態（例えば、高ベース状態（確変状態や時短状態））に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段（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Ｓ１６７，Ｓ１７０，Ｓ１７１を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、少なくとも有利遊技状態において、第１保留記憶手段と第２保留記憶手段の双方に権利が記憶されているときに、第１の識別情報の可変表示よりも第２の識別情報の可変表示を優先して実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ５２で第２保留記憶数が０でなければステップＳ５３を優先して実行して特別図柄ポインタに「第２」を示す値をセットし、ステップＳ５５以降の処理を実行して第２特別図柄の変動表示を実行する）、事前決定手段は、特定遊技状態として、所定量の遊技価値（例えば、ここで付与する遊技価値の量を異ならせるために、大当りのラウンド数、大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量、１ラウンドあたり大入賞口の開放時間を異ならせてもよい）を付与する（例えば、第１ラウンド数（例えば、２ラウンド）のラウンド制御を実行する）第１特定遊技状態（例えば、突然確変大当りとなったときに移行される大当り遊技状態）、または第１特定遊技状態よりも多い量の遊技価値を付与する（例えば、第１ラウンド数（例えば、２ラウンド）より多い第２ラウンド数（例えば、１５ラウンド）のラウンド制御を実行する）第２特定遊技状態（例えば、確変大当りや通常大当りとなったときに移行される大当り遊技状態）とするかを決定するとともに、第１始動条件の成立にもとづく場合には、第２始動条件の成立にもとづく場合と比較して、高い割合で特定遊技状態として第１特定遊技状態とすることに決定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ステップＳ７３において、図８（Ｄ）に示すように第１特別図柄の変動表示を行うときには４０分の１０の割合で突然確変大当りと決定するのに対して、図８（Ｅ）に示すように第２特別図柄の変動表示を行うときには４０分の３の割合で突然確変大当りと決定する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、有利遊技状態では第１特定遊技状態に制御される割合が必要以上に高くならないようにすることによって、有利遊技状態において遊技者を落胆させる状態を低減し遊技者の利益を高めることができる。

【０４９１】

（６）始動条件成立時判定手段は、第１始動条件が成立したときに、第１保留記憶手段に記憶される権利により行われる第１の識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否かを判定する第１始動条件成立時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ａを実行する部分）と、第２始動条件が成立したときに、第２保留記憶手段に記憶される権利により行われる第２の識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否かを判定する第２始動条件成立時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ｂを実行す

る部分）と、を含み、特定遊技状態において、第１始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する特定遊技状態中判定制限手段（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Ｓ２１６ＡでＹと判定したときにステップＳ２１７Ａに移行しないように制御する部分）を備えるように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特定遊技状態中に第１の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【０４９２】

（７）始動条件成立時判定手段は、第１始動条件が成立したときに、第１保留記憶手段に記憶される権利により行われる第１の識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否かを判定する第１始動条件成立時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ａを実行する部分）と、第２始動条件が成立したときに、第２保留記憶手段に記憶される権利により行われる第２の識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否かを判定する第２始動条件成立時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１７Ｂを実行する部分）と、を含み、有利遊技状態において、第１始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する有利遊技状態中判定制限手段（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Ｓ２１５ＡでＹと判定したときにステップＳ２１７Ａに移行しないように制御する部分）を備えるように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、有利遊技状態中に第１の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【産業上の利用可能性】

【０４９３】

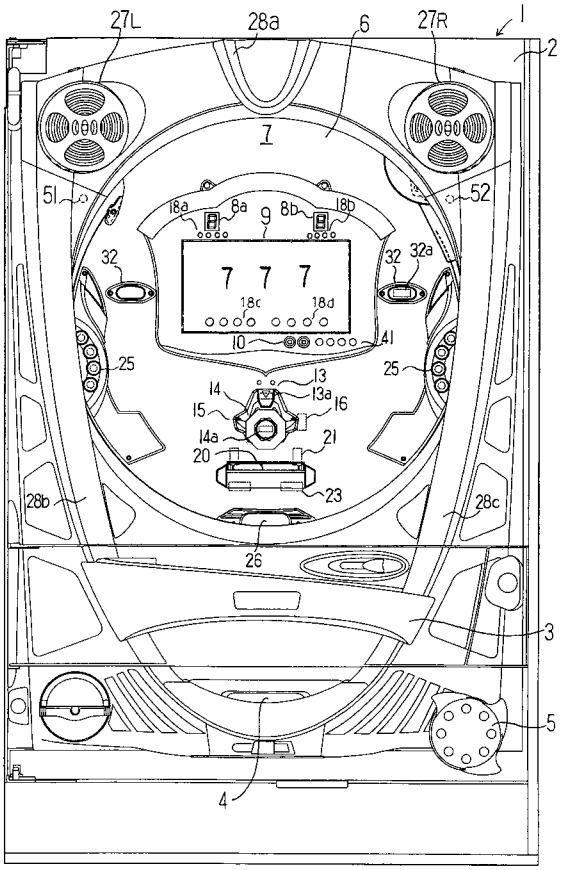
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、複数の可変表示手段を備えた遊技機であって、それらの可変表示手段において同時に可変表示が実行されない遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

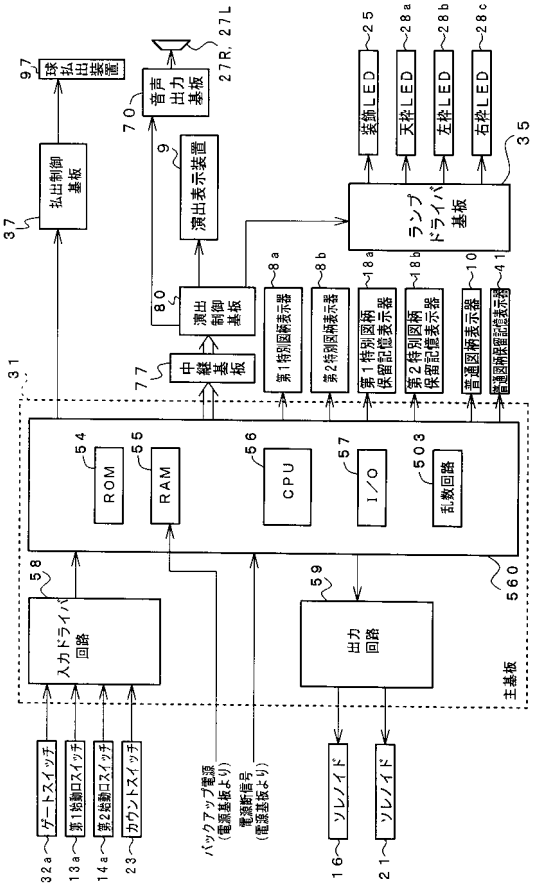
【０４９４】

１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ

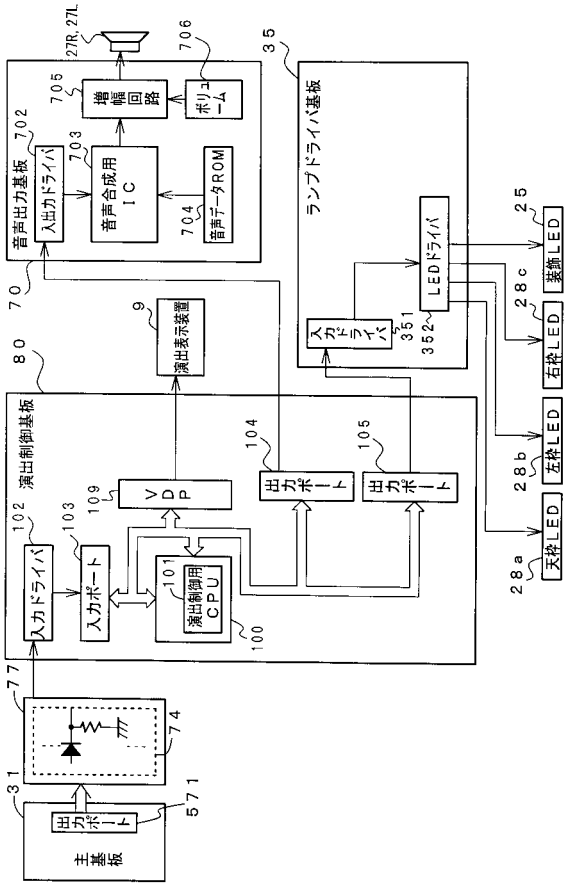
【図１】


1
2
3
4
5
6
7
9
10
13
13a
14
14a
15
16
18a
18b
18c
18d
20
21
23
25
26
27L
27R
28a
28b
28c
32
32a
41
51
52
7 7 7

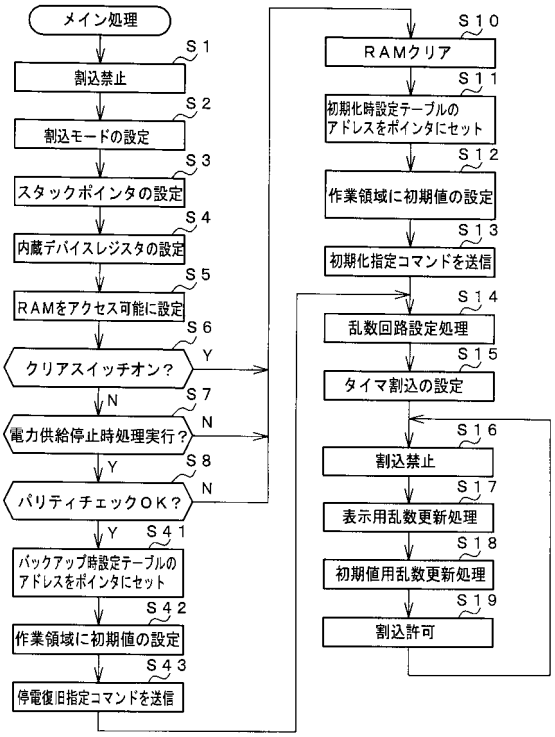
【図２】


払出装置
払出制御基板
音声出力基板
27R, 27L
演出表示装置
ランプドライバ基板
装飾LED
天枠LED
左枠LED
右枠LED
中継基板
演出制御基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留記憶表示器
第2特別図柄保留記憶表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留記憶表示器
ROM
RAM
CPU
I/O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
バックアップ電源（電源基板より）
電源断信号（電源基板より）
ソレノイド
ソレノイド

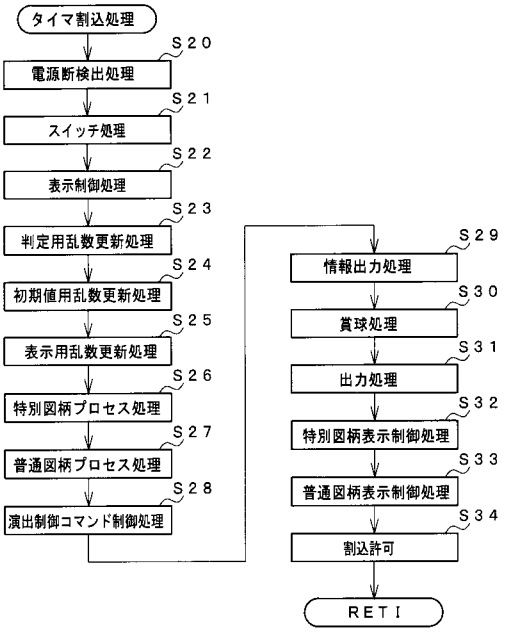
【図３】


音声出力基板
入出力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
27R, 27L
ランプドライバ基板
LEDドライバ
入力ドライバ
演出表示装置
演出制御基板
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
VDP
出力ポート
出力ポート
中継基板
主基板
出力ポート
装飾LED
右枠LED
左枠LED
天枠LED

【図４】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 RAMをアクセス可能に設定
S6 クリアスイッチオン？
S7 電力供給停止時処理実行？
S8 パリティチェックOK？
S41 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S42 作業領域に初期値の設定
S43 停電復旧指定コマンドを送信
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化指定コマンドを送信
S14 乱数回路設定処理
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示用乱数更新処理
S18 初期値用乱数更新処理
S19 割込許可
Y
N

【図５】



【図６】

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

【図７】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム１	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ランダム２	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム３	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算
ランダム４	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に１ずつ加算
ランダム５	3～13	ランダム５初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に１ずつ加算

【図８】

大当り判定テーブル

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

（A）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

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

（B）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

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

（C）

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）　131a

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

（D）

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）　131b

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

（E）

【図９】

（Ａ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-4
通常大当り	1～74	75～149	150～251

（Ｂ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132B

大当り種別	変動パターン種別			
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3	スーパーCA3-4
確変大当り	1～38	39～79	80～149	150～251

（Ｃ）
大当り用変動パターン種別判定テーブル　132C

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

（Ｄ）
小当り用変動パターン種別判定テーブル　132D

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

【図１０】

（Ａ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）　135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1～89	90～99	100～169	170～229	230～251

（Ｂ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）　135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1～89	90～119	120～199	200～214	215～229	230～251

（Ｃ）
はずれ用変動パターン種別判定テーブル（確変／時短用）

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

135C

【図１１】

(A)
当り変動パターン判定テーブル　137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～560	ノーマルPA2-3
	561～997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1～560	ノーマルPB2-3
	561～997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1～268	スーパーPA3-3
	269～660	スーパーPA3-4
	661～800	スーパーPB3-3
	801～997	スーパーPB3-4
スーパーCA3-4	1～268	スーパーPA3-3
	269～560	スーパーPA3-4
	561～900	スーパーPB3-3
	901～997	スーパーPB3-4

(B)
当り変動パターン判定テーブル　137B

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

【図１２】

はずれ変動パターン判定テーブル　138A

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

【図１３】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX=変動パターン番号）
８Ｃ	０１	表示結果１指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
８Ｃ	０２	表示結果２指定（通常大当り指定）	通常大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０３	表示結果３指定（確変大当り指定）	確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０４	表示結果４指定（突然確変大当り指定）	突然確変大当りに決定されていることの指定
８Ｃ	０５	表示結果５指定（小当り指定）	小当りに決定されていることの指定
８Ｄ	０１	第１図柄変動指定	第１特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｄ	０２	第２図柄変動指定	第２特別図柄の変動を開始することの指定
８Ｆ	００	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
９０	００	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
９２	００	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
９５	ＸＸ	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
９Ｆ	００	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
Ａ０	０１	大当り開始１指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０２	大当り開始２指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ０	０３	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
Ａ１	ＸＸ	大入賞口開放中指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ２	ＸＸ	大入賞口開放後指定	ＸＸで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（ＸＸ=01（H）～0F（H））
Ａ３	０１	大当り終了１指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
Ａ３	０２	大当り終了２指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
Ａ３	０３	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面（突然確変大当り終了画面と兼用）を表示することの指定

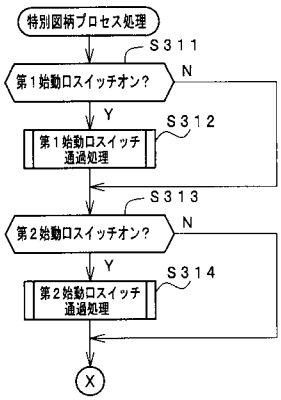
【図１４】

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

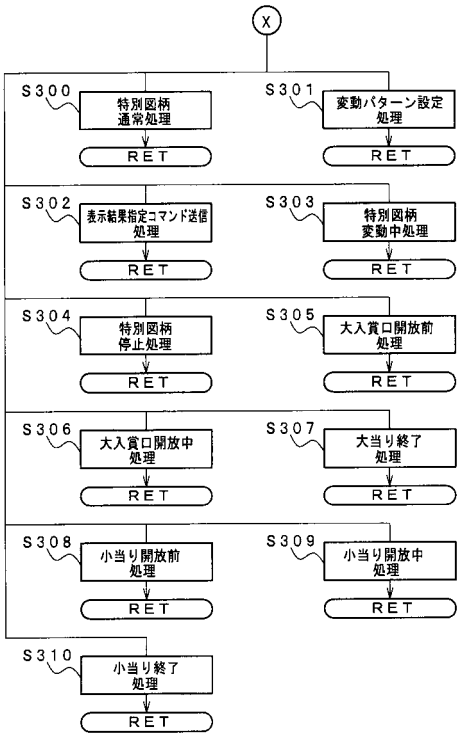
【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
９５	００	入賞時判定結果１指定	第１始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-1と判定したことの指定
９５	０１	入賞時判定結果２指定	第１始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-2と判定したことの指定
９５	０２	入賞時判定結果３指定	第１始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-3と判定したことの指定
９５	０３	入賞時判定結果４指定	第１始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-4と判定したことの指定
９５	０４	入賞時判定結果５指定	第１始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-5と判定したことの指定
９５	０５	入賞時判定結果６指定	第１始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-6と判定したことの指定
９５	０６	入賞時判定結果７指定	第１始動入賞口への入賞時にスーパーCA2-7と判定したことの指定
９５	０７	入賞時判定結果８指定	第１始動入賞口への入賞時にノーマルCA3-1と判定したことの指定
９５	０８	入賞時判定結果９指定	第１始動入賞口への入賞時にノーマルCA3-2と判定したことの指定
９５	０９	入賞時判定結果10指定	第１始動入賞口への入賞時にスーパーCA3-3と判定したことの指定
９５	０Ａ	入賞時判定結果11指定	第１始動入賞口への入賞時にスーパーCA3-4と判定したことの指定
９５	０Ｂ	入賞時判定結果12指定	第１始動入賞口への入賞時に特殊CA4-1と判定したことの指定
９５	０Ｃ	入賞時判定結果13指定	第１始動入賞口への入賞時に特殊CA4-2と判定したことの指定
９５	１０	入賞時判定結果21指定	第２始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-1と判定したことの指定
９５	１１	入賞時判定結果22指定	第２始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-2と判定したことの指定
９５	１２	入賞時判定結果23指定	第２始動入賞口への入賞時に非リーチCA2-3と判定したことの指定
９５	１３	入賞時判定結果24指定	第２始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-4と判定したことの指定
９５	１４	入賞時判定結果25指定	第２始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-5と判定したことの指定
９５	１５	入賞時判定結果26指定	第２始動入賞口への入賞時にノーマルCA2-6と判定したことの指定
９５	１６	入賞時判定結果27指定	第２始動入賞口への入賞時にスーパーCA2-7と判定したことの指定
９５	１７	入賞時判定結果28指定	第２始動入賞口への入賞時にノーマルCA3-1と判定したことの指定
９５	１８	入賞時判定結果29指定	第２始動入賞口への入賞時にノーマルCA3-2と判定したことの指定
９５	１９	入賞時判定結果30指定	第２始動入賞口への入賞時にスーパーCA3-3と判定したことの指定
９５	１Ａ	入賞時判定結果31指定	第２始動入賞口への入賞時にスーパーCA3-4と判定したことの指定
９５	１Ｂ	入賞時判定結果32指定	第２始動入賞口への入賞時に特殊CA4-1と判定したことの指定
９５	１Ｃ	入賞時判定結果33指定	第２始動入賞口への入賞時に特殊CA4-2と判定したことの指定

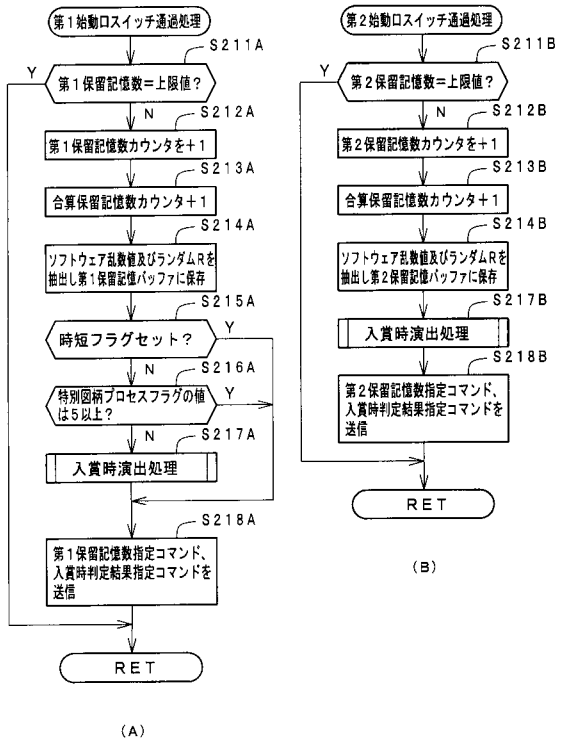
【図１６】



【図１７】



【図１８】

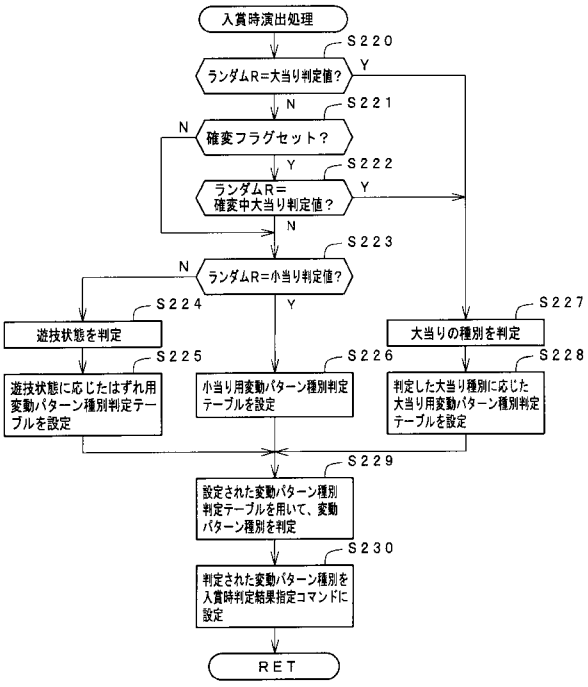


【図１９】

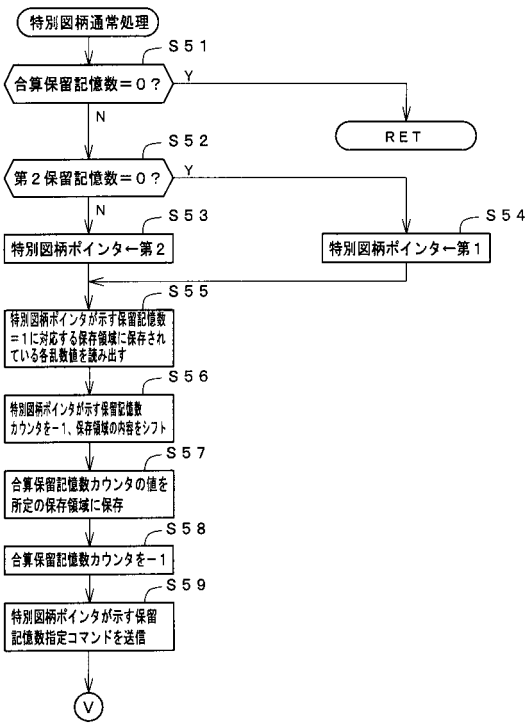
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

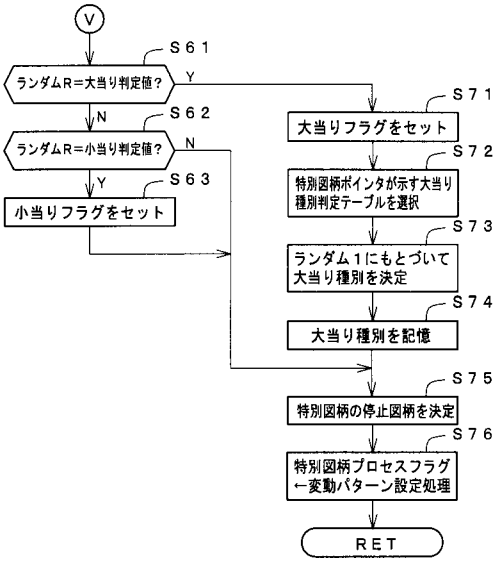
【図２０】



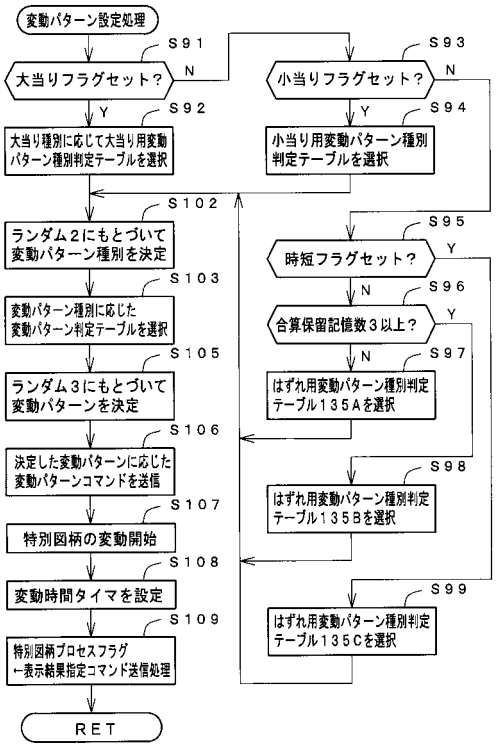
【図２１】



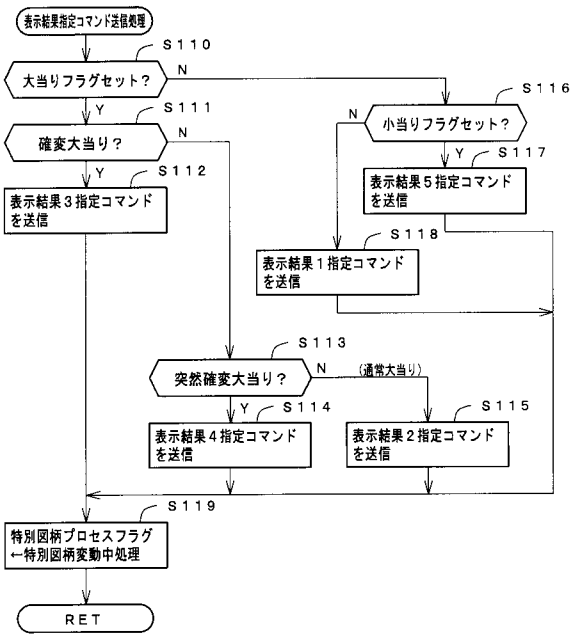
【図２２】



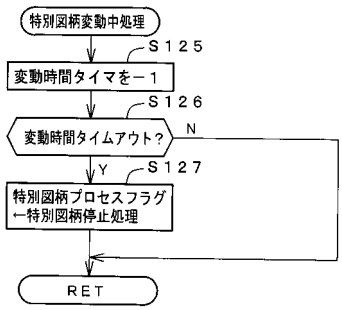
【図２３】



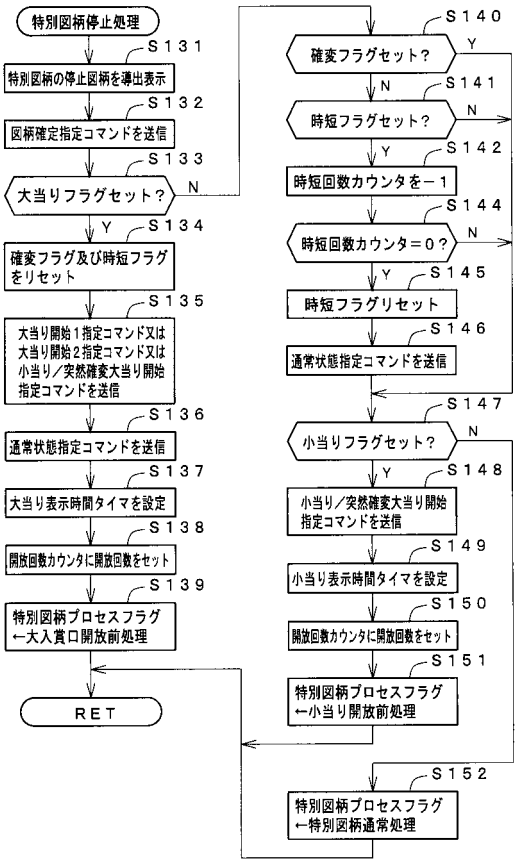
【図２４】



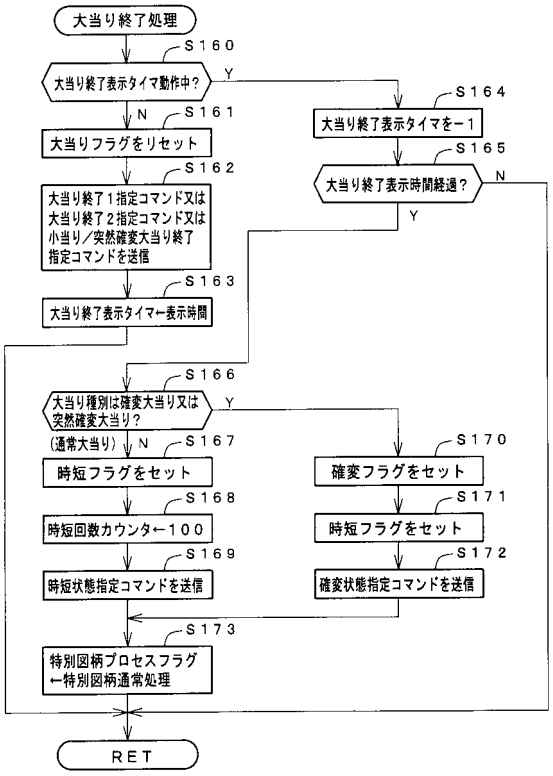
【図２５】



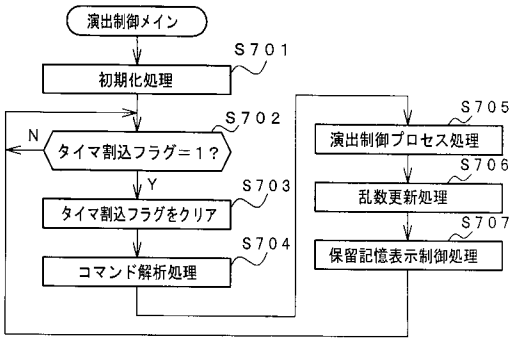
【図２６】



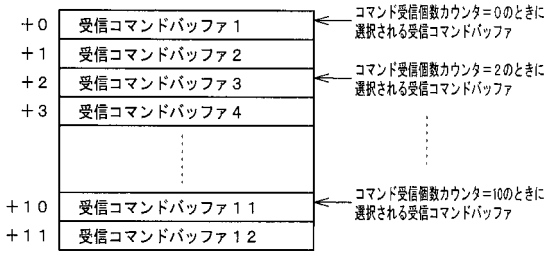
【図２７】



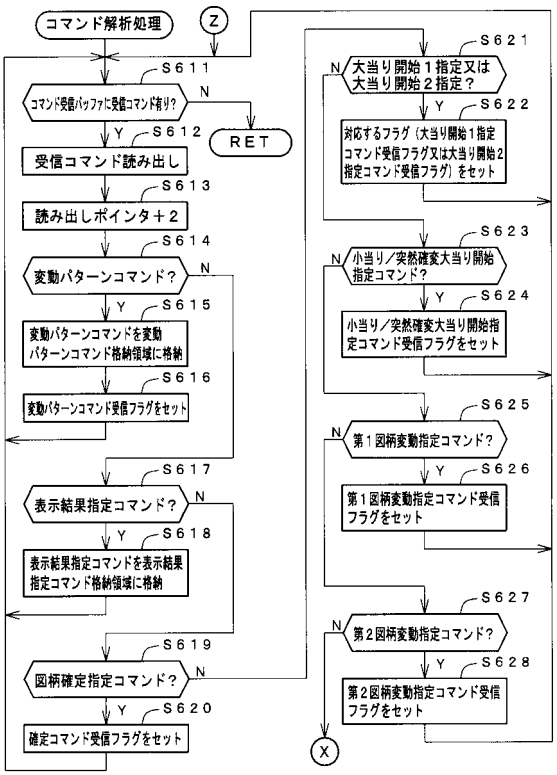
【図２８】



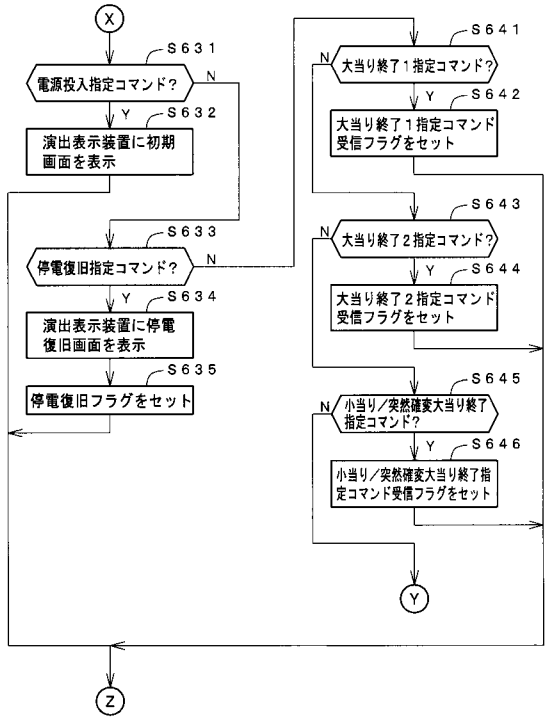
【図２９】



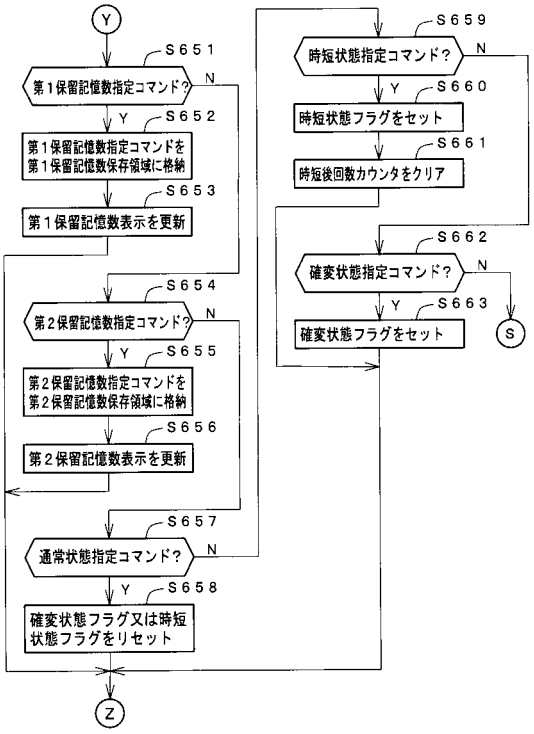
【図３０】



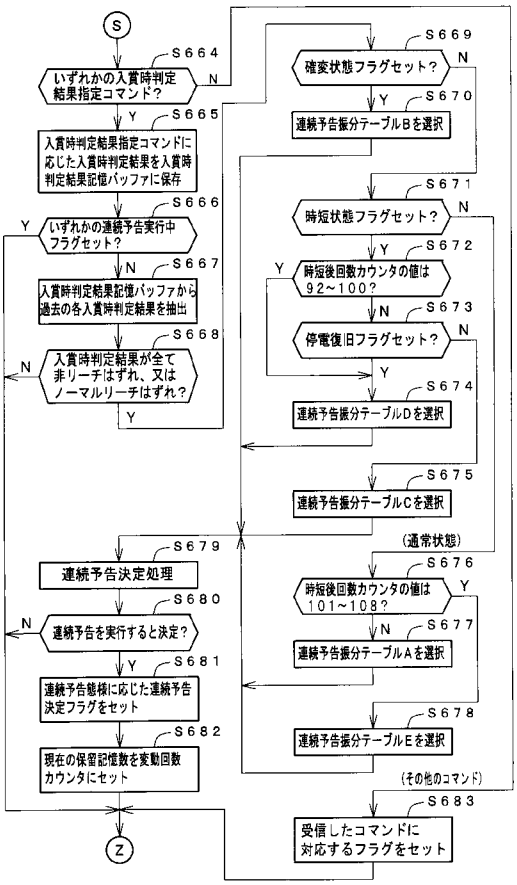
【図３１】



【図３２】



【図３３】



【図３４】

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

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

【図３５】

（Ａ）連続予告振分テーブルＡ（通常状態時）

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

（Ｂ）連続予告振分テーブルＢ（確変状態時）

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

（Ｃ）連続予告振分テーブルＣ（時短移行後１回目～９１回目まで））

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

【図３６】

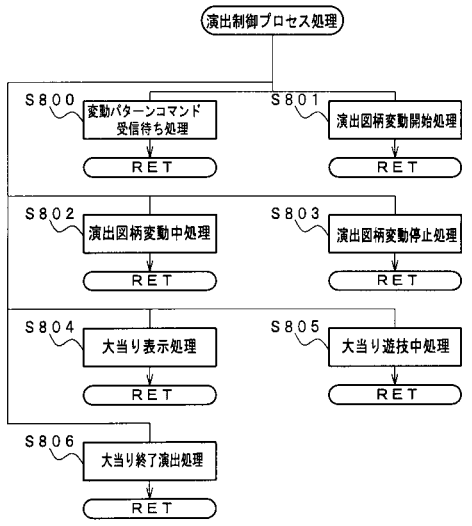
（Ｄ）連続予告振分テーブルＤ（時短移行後９２回目～１００回目まで）

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

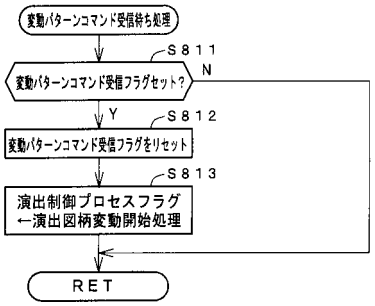
（Ｅ）連続予告振分テーブルＥ（時短移行後１０１回目～１０８回目まで）

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

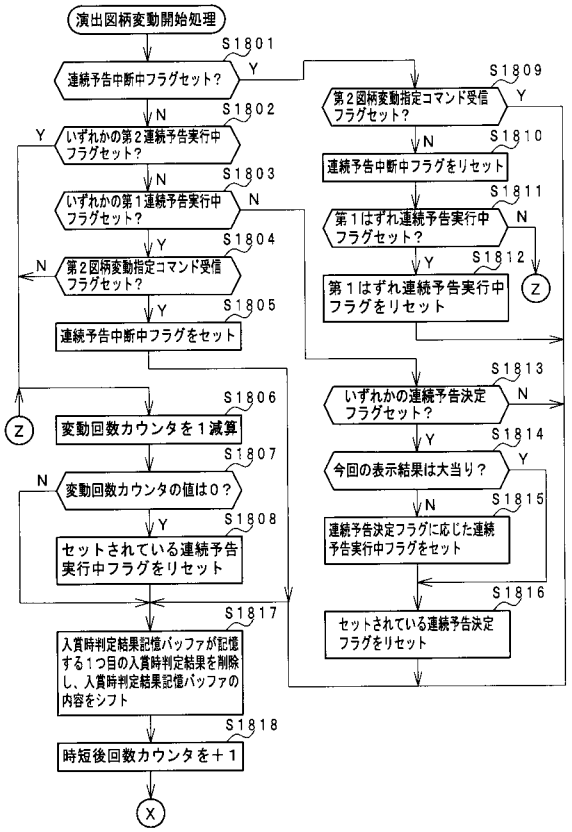
【図３７】



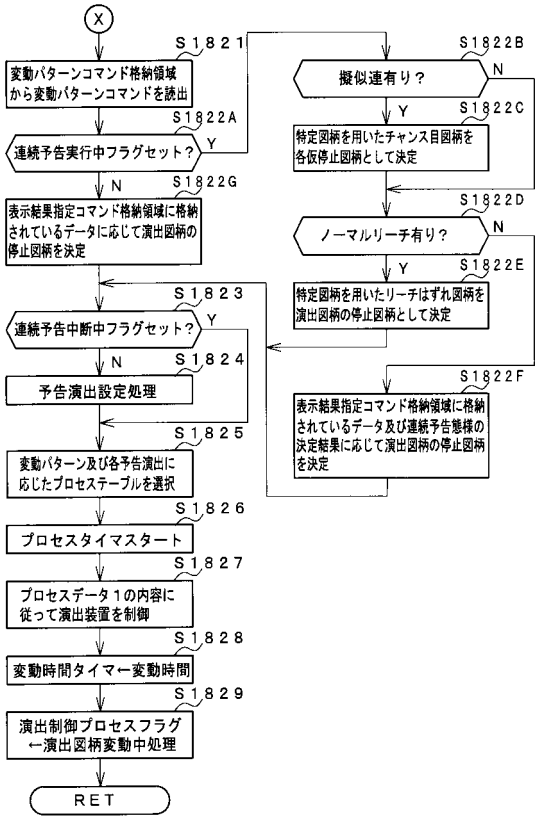
【図３８】



【図３９】



【図４０】



【図４１】

（Ａ）変動形態の変化又はモード移行の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い		
	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄が大当り
第１特別図柄が非リーチはずれ	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチはずれ	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチ大当り	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）

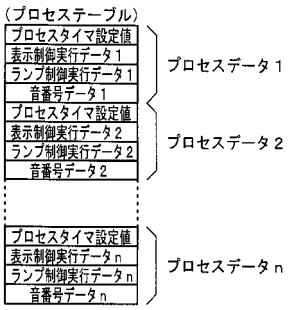
（Ｂ）カウントダウン又は保留球変化の連続予告実行時

連続予告理由	連続予告の取り扱い		
	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄がリーチはずれ	第２特別図柄が大当り
第１特別図柄が非リーチはずれ	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチはずれ	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）
第１特別図柄がスーパーリーチ大当り	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動を跨いで継続（第２特別図柄の変動は予告なし）	第２特別図柄の変動で予告終了（第２特別図柄の変動は予告なし）

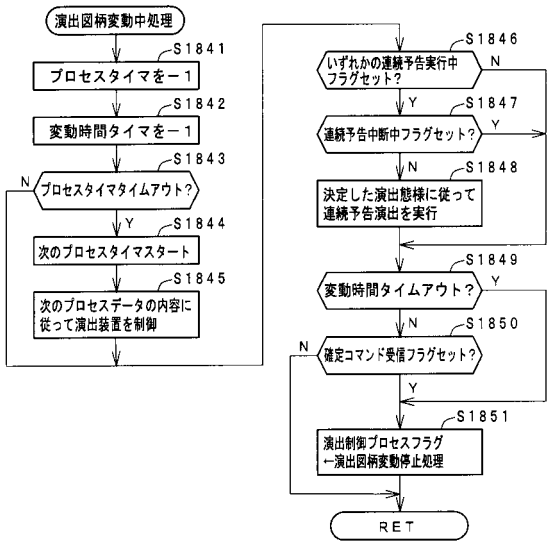
【図４２】

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

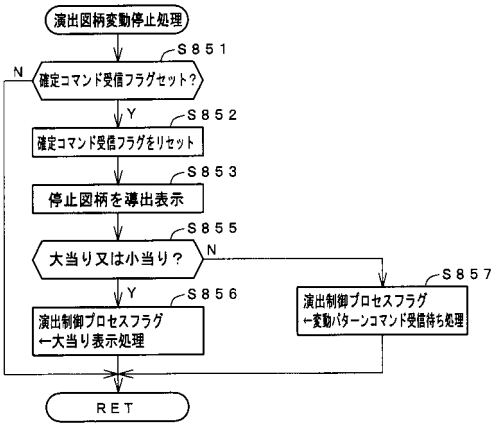
【図４３】



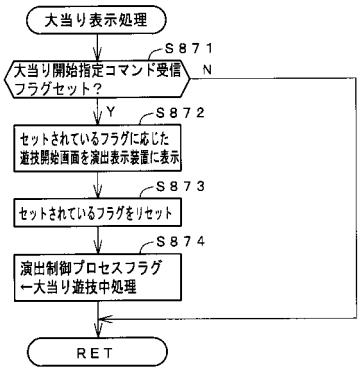
【図４４】



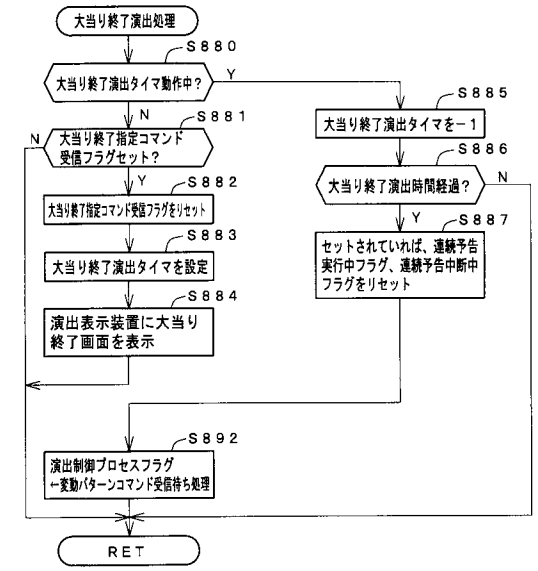
【図４５】



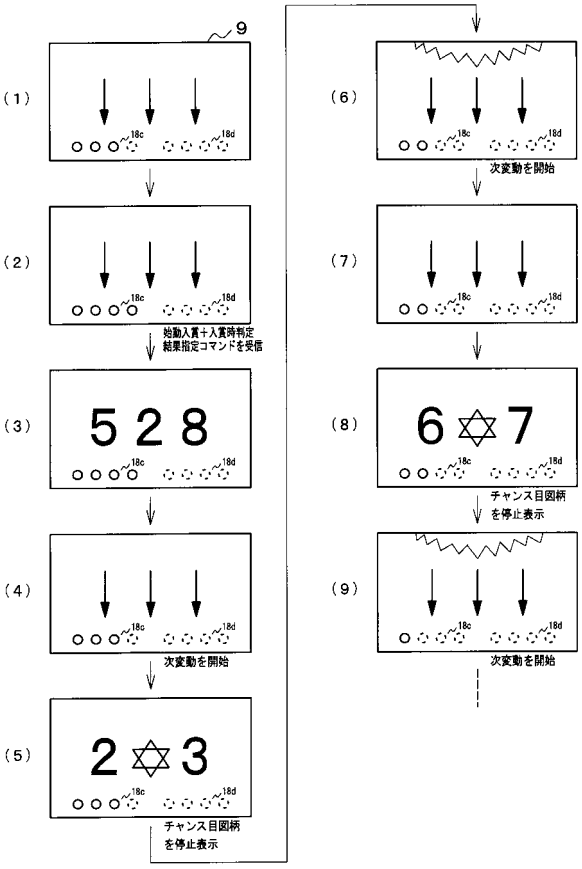
【図４６】



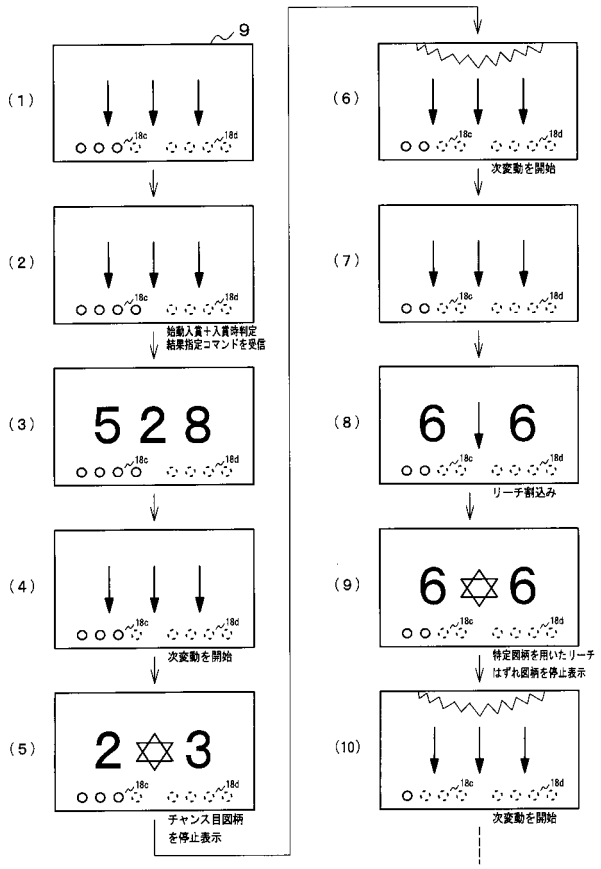
【図４７】



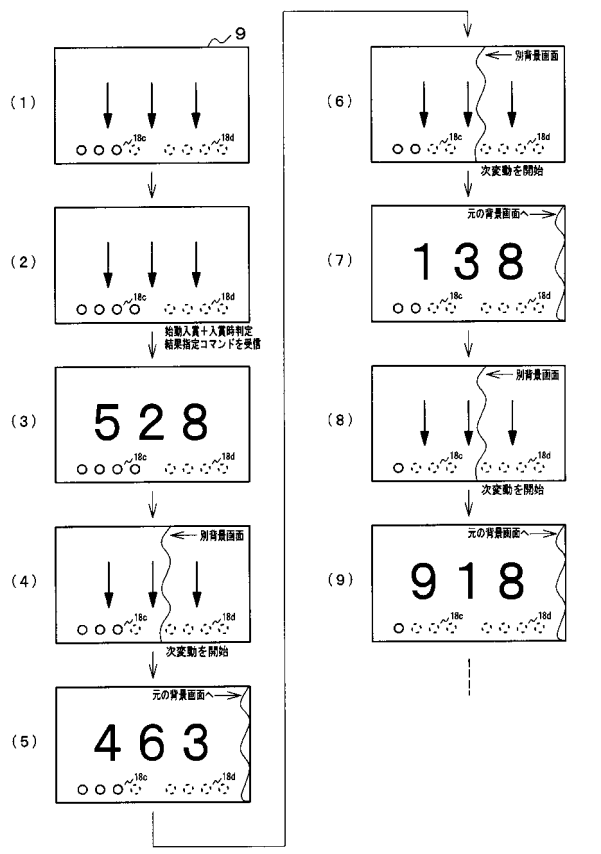
【図４８】



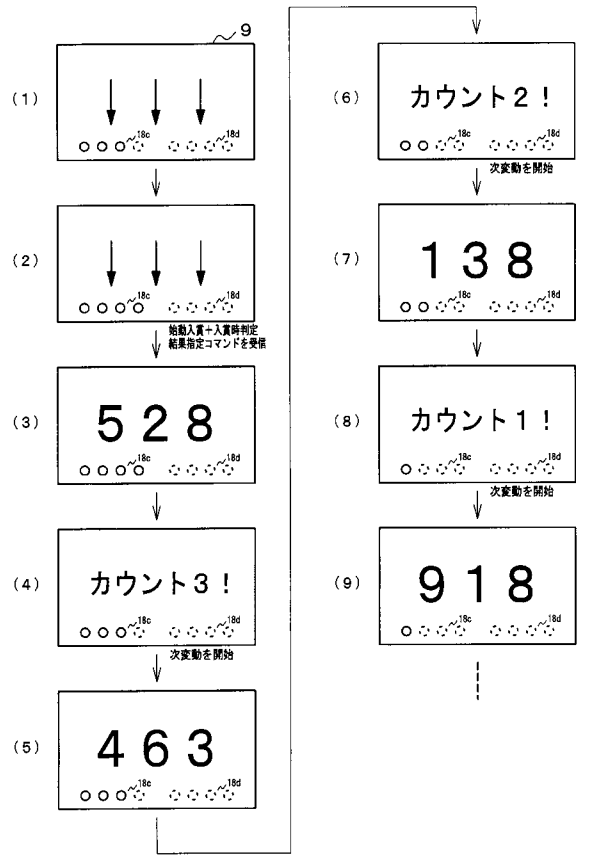
【図４９】



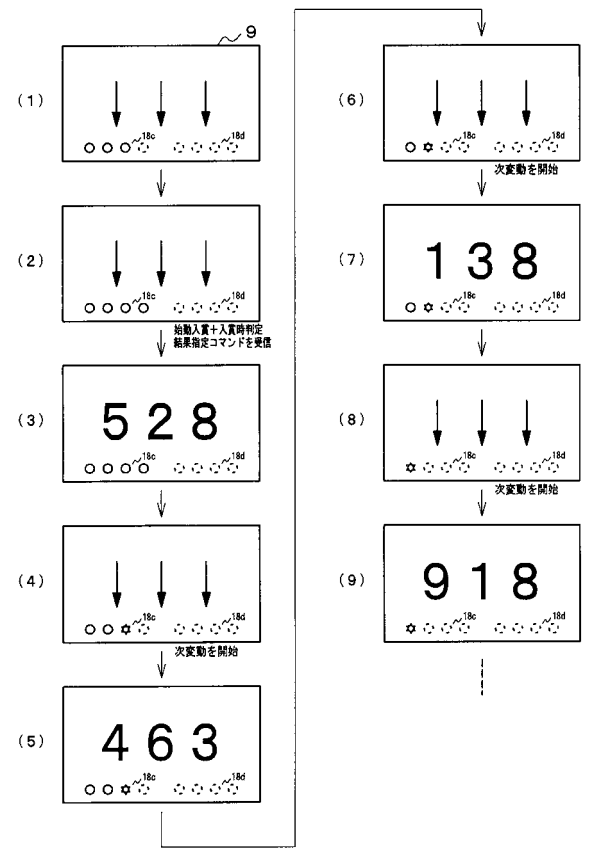
【図５０】



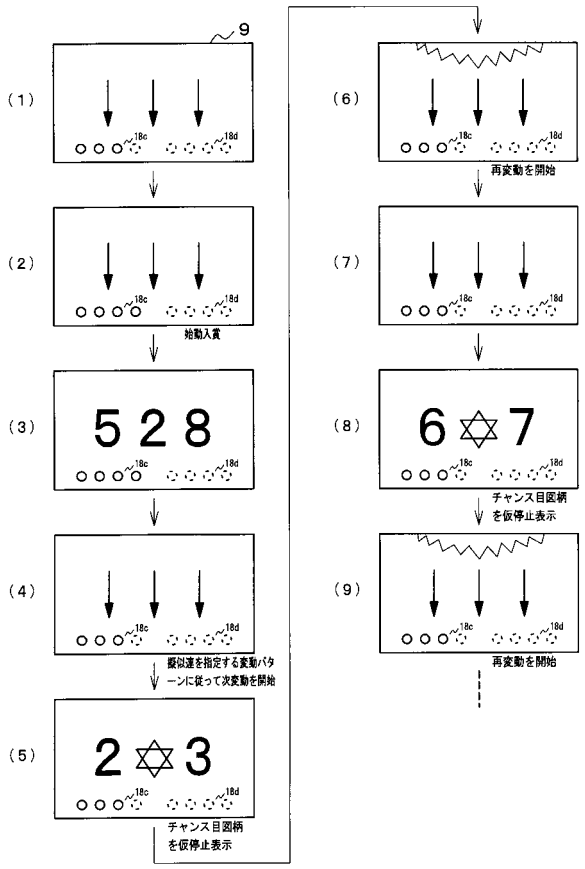
【図５１】



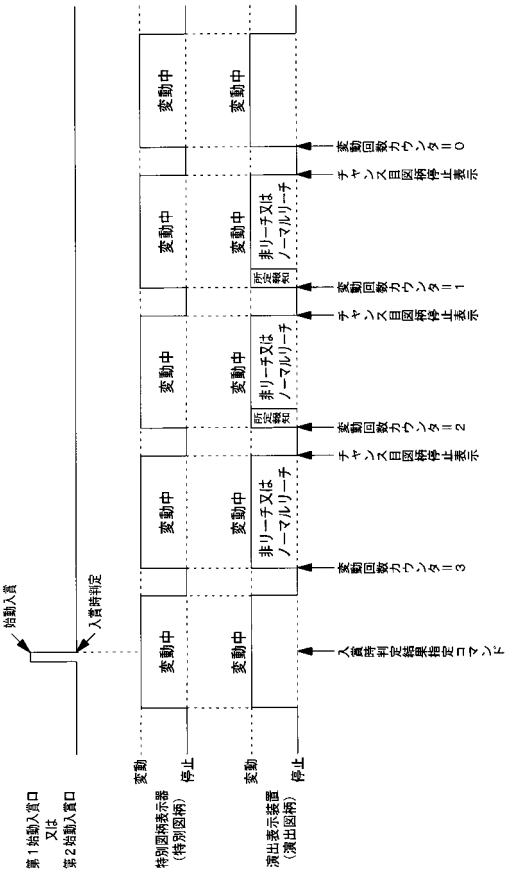
【図５２】



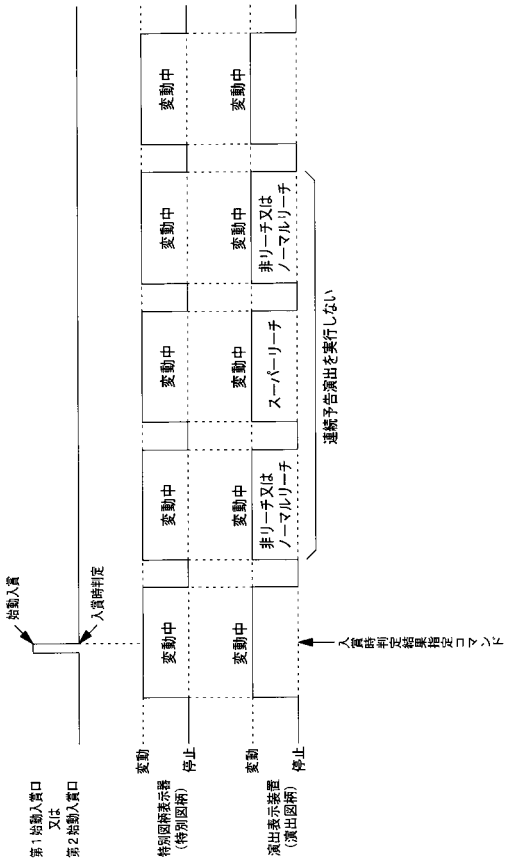
【図５３】



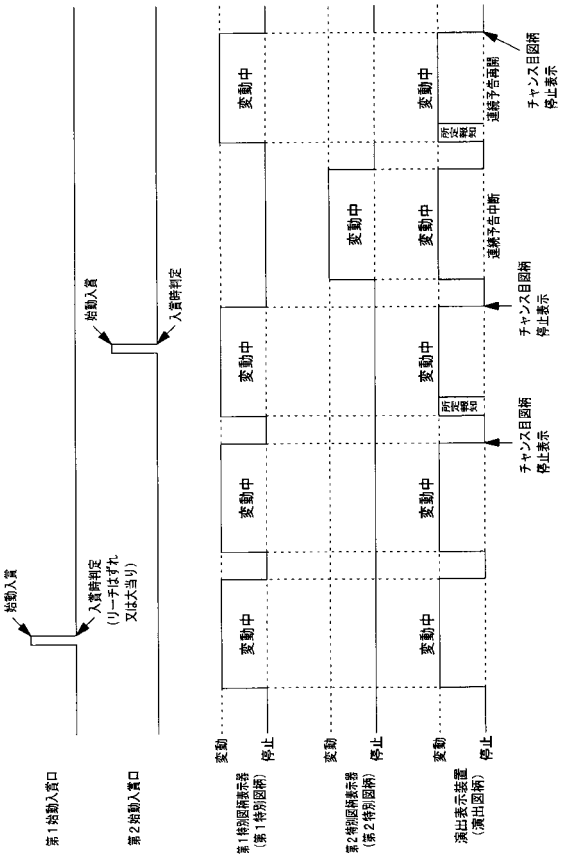
【図５４】



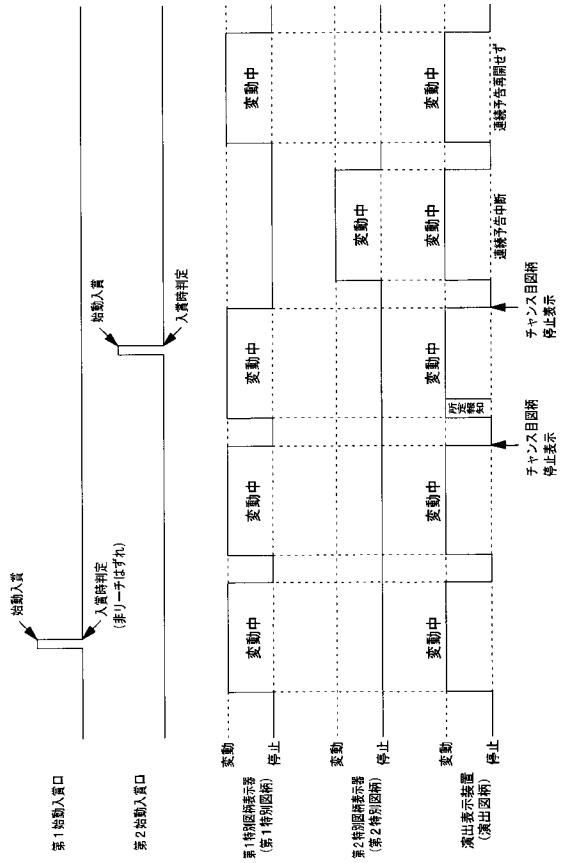
【図５５】



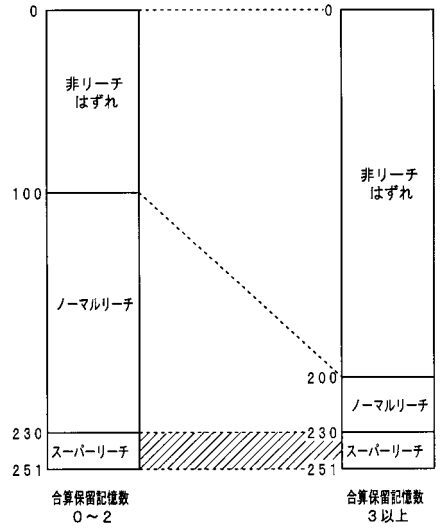
【図５６】



【図５７】

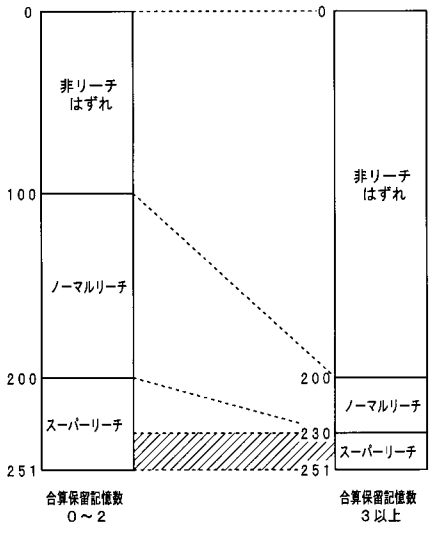


【図５８】



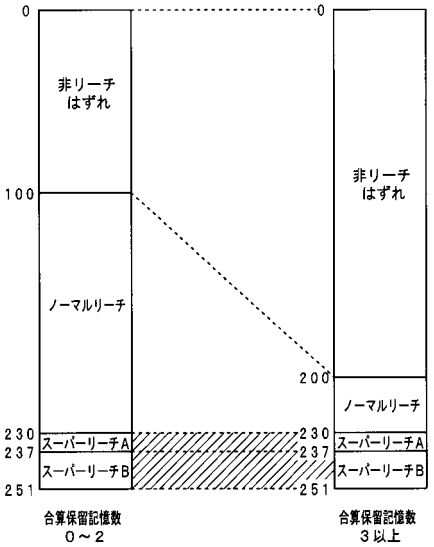
【図５９】

（変形例１）

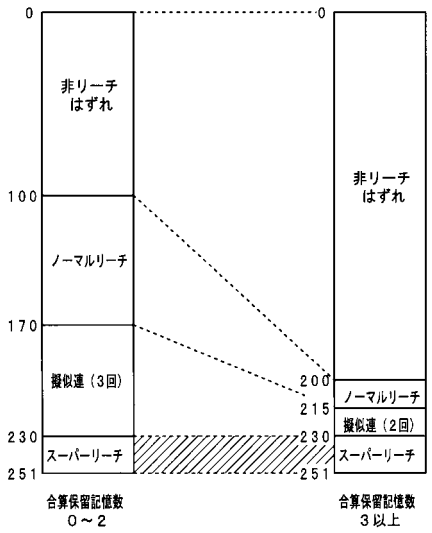


【図６０】

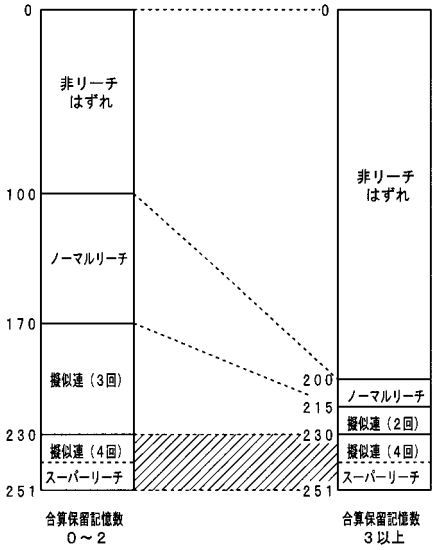
（変形例２）



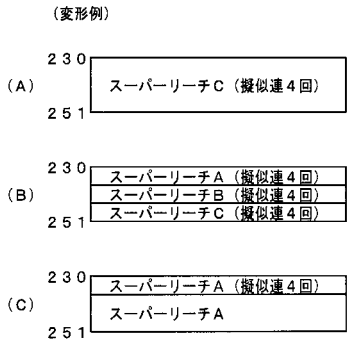
【図６１】


0
非リーチ
はずれ
100
ノーマルリーチ
170
擬似連（3回）
230
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
０～２
0
非リーチ
はずれ
200
ノーマルリーチ
215
擬似連（2回）
230
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
３以上

【図６２】


0
非リーチ
はずれ
100
ノーマルリーチ
170
擬似連（3回）
230
擬似連（4回）
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
０～２
0
非リーチ
はずれ
200
ノーマルリーチ
215
擬似連（2回）
230
擬似連（4回）
スーパーリーチ
251
合算保留記憶数
３以上

【図６３】


（変形例）
（A）
230
スーパーリーチC（擬似連４回）
251
（B）
230
スーパーリーチA（擬似連４回）
スーパーリーチB（擬似連４回）
スーパーリーチC（擬似連４回）
251
（C）
230
スーパーリーチA（擬似連４回）
スーパーリーチA
251

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００９－００６０２８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２９０５２８（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０００３１７（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－１８５２１８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０２４６３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１９１７９５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－０５２９７０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２