

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6517763号
(P6517763)

(45) 発行日 令和1年5月22日(2019.5.22)

(24) 登録日 平成31年4月26日(2019.4.26)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 135 頁)

(21) 出願番号	特願2016-168052 (P2016-168052)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年8月30日 (2016.8.30)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2015-211054 (P2015-211054) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成25年3月29日 (2013.3.29)	(74) 代理人	100103090
(65) 公開番号	特開2016-195913 (P2016-195913A)		弁理士 岩壁 冬樹
(43) 公開日	平成28年11月24日 (2016.11.24)	(74) 代理人	100124501
審査請求日	平成28年8月30日 (2016.8.30)		弁理士 塩川 誠人
審判番号	不服2018-5666 (P2018-5666/J1)	(74) 代理人	100135161
審判請求日	平成30年4月24日 (2018.4.24)		弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を行い、
 第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を行い、遊
 技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

動作可能な可動部材と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と

、

第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と

、

前記第1保留記憶手段および前記第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶の各々に
 対応して第1表示態様または第2表示態様により保留表示を表示する保留表示手段と、

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ことにもとづいて、前
 記有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定手段と、

前記開始前判定手段の判定結果にもとづいて、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タイミングにて前記保留表示手段において前記第2表示態様によ
 り保留表示を表示する保留予告演出を実行する保留予告演出実行手段と、

前記可動部材を動作させる可動部材演出を実行可能な可動部材演出実行手段と、

前記可動部材演出の実行中であることを含む所定条件が成立したことにもとづいて前記
 保留表示手段において保留表示を非表示状態とする非表示制御を実行し、前記所定条件の

成立が解除されたことにもとづいて前記保留表示手段において保留表示を表示状態とする表示制御を実行する保留表示制御手段とを備え、

前記保留予告演出実行手段は、

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タイミングにおいて前記非表示制御が実行されている場合には、前記保留予告演出を実行せず、

前記非表示制御が終了された後に前記保留予告演出を実行可能であり、

前記保留表示制御手段は、

前記非表示制御を終了し前記表示制御を実行するときには、前記第1表示態様により保留表示を表示し、

前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示について、前記第2表示態様による保留表示が表示されることを制限する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記保留予告演出実行手段は、前記非表示制御中に前記第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ことに対応して表示された保留表示について、前記非表示制御が終了された後に第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開始するタイミングにおいて該保留表示を前記第1表示態様から前記第2表示態様に変化させることにより前記保留予告演出を実行可能であり、

前記所定条件が成立した回数が所定回数以上である場合には、前記所定条件の成立にかかわらず前記保留予告演出を実行可能である

請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を行い、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な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

【0004】

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

10

20

30

40

50

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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0006】

この種の遊技機は、通常、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

【0007】

一方、そのような遊技機において、始動条件の成立（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特定表示結果となるか否かを判定し所定予告演出を実行するように構成したものがあ。例えば、特許文献1には、始動入賞のタイミングであらかじめ大当たりとなるか否かを先読み判定しておき、始動入賞のタイミングでプレゼント箱や爆弾など通常と異なる態様で保留表示を表示したり、保留記憶を消化して保留表示をシフトするタイミングで保留表示の表示態様をプレゼント箱から物体が出現する態様に変化させたり爆弾から大桃に変化させることにより所定予告演出（特許文献1に示す例では、保留予告演出）を実行することが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

30

【特許文献1】特開2011-182819号公報（段落0347-0370、図23-27）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

本発明は、非表示制御から表示制御に移行したときに保留予告演出が既に実行されているような事態を防止し、遊技に対する興趣を低下させてしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

40

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ことにもとづいて第1識別情報の可変表示を行い、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、動作可能な可動部材と、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、第1保留記憶手段および第2保留記憶手段に記憶されている保留記憶の各々に対応して第1表示態様または第2表示態様により保留表示を表示する保留表示手段と、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ことにもとづいて、有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定手段と、開始前判定手段の判定結果にもとづいて、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タイミングにて保留表示手

50

段において第2表示態様により保留表示を表示する保留予告演出を実行する保留予告演出実行手段と、可動部材を動作させる可動部材演出を実行可能な可動部材演出実行手段と、可動部材演出の実行中であることを含む所定条件が成立したことにもとづいて保留表示手段において保留表示を非表示状態とする非表示制御を実行し、所定条件の成立が解除されたことにもとづいて保留表示手段において保留表示を表示状態とする表示制御を実行する保留表示制御手段とを備え、保留予告演出実行手段は、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タイミングにおいて非表示制御が実行されている場合には、保留予告演出を実行せず、非表示制御が終了された後に保留予告演出を実行可能であり、保留表示制御手段は、非表示制御を終了し表示制御を実行するときには、第1表示態様により保留表示を表示し、第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、第1保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示について、第2表示態様による保留表示が表示されることを制限することを特徴とする。そのような構成によれば、非表示制御から表示制御に移行したときに保留予告演出が既に実行されているような事態を防止し、遊技に対する興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

10

また、保留予告演出実行手段は、非表示制御中に第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したことに対応して表示された保留表示について、非表示制御が終了された後に第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開始するタイミングにおいて該保留表示を第1表示態様から第2表示態様に变化させることにより保留予告演出を実行可能であり、所定条件が成立した回数が所定回数以上である場合には、所定条件の成立にかかわらず保留予告演出を実行可能であるように構成されていてもよい。

20

(手段1) また、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、光を透過可能な透光性を有する導光板(例えば、前導光板505a、後導光板505b)と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体(例えば、表示用LED62a, 62b)と、未だ開始していない可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、可変表示が開始される前に、有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定手段(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S1217A, S1217Bを実行する部分)と、開始前判定手段の判定結果にもとづいて、特定のタイミング(例えば、始動入賞が発生したタイミング、保留記憶を消化し保留表示をシフトするタイミング)において当該判定の対象となった可変表示が実行される前に開始される可変表示において所定予告演出(例えば、保留予告演出)を実行する所定予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6011, S6012を実行する部分)とを備え、導光板は、発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部(例えば、反射部510a~510c、511)が設けられ、発光体を発光させることにより導光板に設けられた反射部から該遊技機の前面に光を出射させる発光演出(例えば、導光板演出)を実行する発光演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8110A, S8114Aの処理を実行する部分)をさらに備え、所定予告演出実行手段は、特定のタイミングにおいて少なくとも発光演出が実行されていることを含む所定条件が成立(例えば、所定演出の実行中である場合や、導光板演出を伴う可動物予告演出の実行中である場合、導光板演出を伴うスーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合)している場合には、開始前判定手段による判定の対象となった可変表示に対する所定予告演出を特定のタイミングにおいては開始せず、特定のタイミングと異なる実行タイミング(例えば、保留記憶を消化し保留表示をシフトしたタイミング)において所定予告演出を開始し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6000でYと判定したときや、ステップS6005でYと判定したとき、ステップS6006でNと判定したとき、ステップS6007でYと判定したときには、保留記憶を消化(保留表示をシフト)するタイミングでステップS6513, S6514を実行して保留予告演出を開始する)、複数種類の態様により発光演出を実行可能であるとともに、有利状態に制御されるか否かに応じて、

30

40

50

複数種類の態様のうちのいずれの態様により発光演出が実行されるかの割合が異なるように構成されていてもよい。そのような構成により、最適なタイミングで所定予告演出を実行して所定予告演出に対して注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

なお、「所定予告演出を制限する」とは、所定予告演出の制限期間内に発生した始動入賞（始動領域への遊技媒体の通過）に対応する保留記憶に対して、全く所定予告演出の設定を行わず所定予告演出を実行しない概念と、所定予告演出の開始タイミングを遅らせる概念との両方を含む。さらに、「所定予告演出を制限する」という概念には、既に現在表示中である保留表示に対応する保留記憶に対して、適時的に所定予告演出を実行することを禁止したり、所定予告演出の開始タイミングを遅らせたりすることも含まれる。

10

【0012】

（手段2）手段1において、所定予告演出実行手段は、可動部材（例えば、可動部材78）が可動されていることにもとづいて、所定条件が成立しているとして所定予告演出の実行を制限する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6000でYのとき、ステップS6001以降の処理に移行することなく保留予告演出処理（1）を終了する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動部材が可動されているときを避けて、最適なタイミングで所定予告演出を実行することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、可変表示手段として、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後可変表示の開始条件が成立したこと（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過した後可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）とを有し、第2識別情報の可変表示は第1識別情報の可変表示に優先して実行される（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS52～S54が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示が優先実行される）遊技機であって、第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1状態（例えば、可変入賞球装置15の開放状態）と、当該第1状態よりも遊技媒体が通過しにくい第2状態（例えば、可変入賞球装置15の閉鎖状態）とに制御可能な始動領域制御手段（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S27の普通図柄プロセス処理において可変入賞球装置15を開放状態や閉鎖状態に制御する部分）と、第2始動領域が第1状態に制御されることを報知する予告演出（例えば、所定演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800Aを実行する部分）とを備え、所定予告演出実行手段は、第2始動領域が第1状態に制御されることを報知する予告演出が実行されていることにもとづいて、所定条件が成立しているとして所定予告演出の実行を制限する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6005でYのときステップS6008以降の処理に移行せず、保留予告演出を開始しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2始動領域が第1状態に制御されることを報知する予告演出が実行されているときを避けて、最適なタイミングで所定予告演出を実行することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

40

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、所定予告演出実行手段は、特定のタイミング（例えば、始動入賞が発生したタイミング）において所定条件が成立し所定予告演出（例えば、保留予告演出）の実行を制限した場合に、特定のタイミングと異なる実行タイミング（例えば、保留記憶を消化し保留表示をシフトしたタイミング）において

50

所定条件が成立（例えば、所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合）している場合には、さらに所定予告演出の実行を制限し（例えば、第4の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6507でYのときや、ステップS6508でNのとき、ステップS6509でYのときステップS6510以降の処理に移行せず、保留予告演出を開始しない）、特定のタイミングにおいて所定条件が成立し所定予告演出の実行を制限した場合であっても、所定条件が成立した回数が所定回数（例えば、3回）となった場合には、所定条件の成立にかかわらず所定予告演出を実行する（例えば、第4の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6509BでYのとき、ステップS6510以降の処理に移行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定予告演出が実行されることなく、保留記憶が消化されてしまう事態を低減することができる。

10

【0015】

（手段5）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、所定条件が成立（例えば、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合）しているか否かを判定する所定条件判定手段（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6000、S6005、S6006、S6007を実行する部分）を備え、開始前判定手段は、所定条件判定手段によって所定条件が成立していると判定された場合には当該所定条件が成立していない状態となったことにもとづいて有利状態に制御されるか否かの判定を実行する（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6000でYと判定したときや、ステップS6005でYと判定したとき、ステップS6006でNと判定したとき、ステップS6007でYと判定したときには、保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングでステップS6510aを実行して先読み判定を行う）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、開始前判定手段による判定タイミングを遅らせることにより、所定予告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0016】

（手段6）手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、遊技制御手段からの情報にもとづいて可変表示に対応した演出（例えば、演出図柄の変動表示）を実行する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）とを備え、遊技制御手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数を特定可能な保留記憶情報（例えば、第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する保留記憶情報送信手段（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S1220A、S1220Bを実行する部分）と、開始前判定手段の判定結果を示す判定結果情報（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する判定結果情報送信手段（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S1218A、S1219A、S1218B、S1219Bを実行する部分）とを含み、演出制御手段は、少なくとも保留記憶情報または判定結果情報のうちのいずれかを正常に受信することができなかった場合に、所定予告演出の実行を制限する所定予告演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6003でNのときやステップS6004でNのとき、ステップS6008以降の処理に移行せず、保留予告演出を開始しない）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、開始前判定手段の判定結果にもとづかずに誤って所定予告演出を実行してしまうことを防止することができ、所定予告演出の信頼性の低下を防止することができる。

30

40

【0017】

（手段7）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、所定予告演出実行手段は、所定

50

予告演出の実行を禁止する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留予告演出（2）（ステップS660C、S662C参照）を設けないようにし、遡及的に保留予告演出が実行される場合がないようにする）ことにより所定予告演出の実行を制限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、所定条件が成立しているときは最適なタイミングで所定予告演出の実行を完全に禁止することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】（a）は表示ユニットを斜め前方から見た状態を示す斜視図、（b）は斜め後方から見た状態を示す斜視図である。 10

【図3】表示ユニットの内部構造を示す分解斜視図である。

【図4】（a）は前導光板、（b）は後導光板、（c）はドットパターンを示す要部拡大図、（d）はドットパターンを示す拡大断面図である。

【図5】上フレームの内部構造を示す分解斜視図である。

【図6】（a）は集光レンズの平面図、（b）は集光レンズの正面図、（c）は（a）のA-A断面図、（d）は（a）のB-B断面図である。

【図7】（a）は上フレームを示す要部拡大平面図、（b）は（a）のC-C断面図、（c）は（a）のD-D断面図である。

【図8】表示ユニットを示す縦断面図である。 20

【図9】図8の要部拡大断面図である。

【図10】図8のE-E断面図である。

【図11】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12】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13】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14】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図15】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16】各乱数を示す説明図である。

【図17】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。 30

【図18】大当た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19】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20】当たり変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図21】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22】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図23】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図24】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図25】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図26】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。 40

【図27】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28】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29】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30】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図31】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図32】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図33】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図34】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図35】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36】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 7】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 3 8】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 3 9】 特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
 【図 4 0】 演出制御用 C P U 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 4 1】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 4 2】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 3】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 4】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 5】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 6】 始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

10

- 【図 4 7】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 4 8】 保留予告演出処理を示すフローチャートである。
 【図 4 9】 保留予告演出処理を示すフローチャートである。
 【図 5 0】 保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。
 【図 5 1】 保留予告演出処理（2）を示すフローチャートである。
 【図 5 2】 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 5 3】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

- 【図 5 4】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

- 【図 5 5】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。

20

- 【図 5 6】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

- 【図 5 7】 保留表示復帰処理を示すフローチャートである。

- 【図 5 8】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

- 【図 5 9】 大当たり表示処理を示すフローチャートである。

- 【図 6 0】 大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

- 【図 6 1】 保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。

- 【図 6 2】 保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。

- 【図 6 3】 保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。

- 【図 6 4】 所定演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

- 【図 6 5】 第 2 の実施の形態における始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

30

- 【図 6 6】 第 2 の実施の形態における保留予告演出処理（1）を示すフローチャートである。

- 【図 6 7】 第 2 の実施の形態における保留予告演出処理（2）を示すフローチャートである。

- 【図 6 8】 第 3 の実施の形態におけるパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

- 【図 6 9】 図 6 8 に示すパチンコ遊技機において、ガラス扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

- 【図 7 0】 可動 L E D ユニットの可動態様を説明するための説明図である。

- 【図 7 1】 プッシュボタンの可動態様を説明するための説明図である。

40

- 【図 7 2】 第 4 の実施の形態における保留予告演出処理（1）を示すフローチャートである。

- 【図 7 3】 第 4 の実施の形態における保留予告演出処理（2）を示すフローチャートである。

- 【図 7 4】 第 4 の実施の形態における保留予告演出処理（2）を示すフローチャートである。

- 【発明を実施するための形態】

- 【0 0 1 9】

- 実施の形態 1.

- 以下、本発明の第 1 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

50

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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

遊技領域 7 の中央付近には、表示ユニット 550 が設けられている。また、表示ユニット 550 内には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0023】

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

【0024】

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

10

20

30

40

50

の結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

【0025】

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

【0026】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置9を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置9上の表示画面を見ている、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の一部でさらに第4図柄の変動表示を行うことによって、第4図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【0027】

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

【0028】

第4図柄の変動（可変表示）は、第4図柄表示領域9c、9dを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。なお、「可変表示が同期する」とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【0029】

なお、この実施の形態では、第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置9とは別に、ランプやLEDなどの発光体を用い

10

20

30

40

50

て第4図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第4図柄の変動（可変表示）を、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2つのLEDのうちのいずれのLEDが停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0030】

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

【0031】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、後述する所定演出を実行する所定演出実行エリア9Fが設けられている。

【0032】

遊技盤6における下部の左側には、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可変表示部）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における下部の右側には、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可変表示部）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。

【0033】

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

【0034】

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（可変表示部）と総称することがある。

【0035】

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

【0036】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞

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

【0037】

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。

10

【0038】

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

20

【0039】

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

【0040】

30

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

【0041】

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

40

【0042】

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

【0043】

50

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

【0044】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部9aと第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部9bとが設けられている。なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、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。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるときともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

【0045】

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

【0046】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ560が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【0047】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取り付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。この実施の形態では、可動部材78は、予告演出（可動物予告演出）やスーパーリーチ演出が実行されるときに動作する。なお、可動物予告演出やスーパーリーチ演出にかぎらず、例えば、疑似連の演出において可動部材78が動作するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出が実行される場合には、後述するように、可動部材78の可動に加えて、導光板の発光制御が行われる。

【0048】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根

10

20

30

40

50

役物という。) 79 a, 79 b が設けられている。演出羽根役物 79 a, 79 b は、例えば、予告演出(演出羽根役物予告演出)が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物 79 a, 79 b が動作するようにしてもよい。

【0049】

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と、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。

10

【0050】

遊技領域6には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口(普通入賞口)29, 30, 33, 39も設けられている。入賞口29, 30, 33, 39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aで検出される。

【0051】

遊技盤6の右側方には、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。

20

【0052】

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LEDによる表示部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LED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LEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である高確率状態(通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態。ただし、後述する高確率/低ベース状態を除く。)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

30

【0053】

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の外側の左上上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

40

【0054】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転

50

操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【0055】

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

10

【0056】

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

20

【0057】

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

30

【0058】

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

40

【0059】

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

50

高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 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。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

次に、表示ユニット 550 の構造について説明する。図 2 は、(a) は表示ユニットを斜め前方から見た状態を示す斜視図、(b) は斜め後方から見た状態を示す斜視図である。図 3 は、表示ユニットの内部構造を示す分解斜視図である。図 4 は、(a) は前導光板、(b) は後導光板、(c) はドットパターンを示す要部拡大図、(d) はドットパターンを示す拡大断面図である。図 5 は、上フレームの内部構造を示す分解斜視図である。図 6 は、(a) は集光レンズの平面図、(b) は集光レンズの正面図、(c) は (a) の A-A 断面図、(d) は (a) の B-B 断面図である。図 7 は、(a) は上フレームを示す要部拡大平面図、(b) は (a) の C-C 断面図、(c) は (a) の D-D 断面図である。図 8 は、表示ユニットを示す縦断面図である。図 9 は、図 8 の要部拡大断面図である。図 10 は、図 8 の E-E 断面図である。

【0063】

なお、以下の説明においては、表示ユニット 550 を遊技機 1 の正面から見た場合を規準として上下左右方向を説明することとする。

【0064】

図 2 および図 3 に示すように、表示ユニット 550 は、演出表示装置 9 と、演出表示装置 9 の前面側に配置された表示装置 500 と、が一体的に組み付けられてなる。演出表示装置 9 は、左右側辺に遊技機 1 に取り付けるための取付金具 501a、501b が設けられた取付部材 502 の前面に取り付けられている。表示装置 500 は、演出表示装置 9 の表示領域の前面側を覆うように配置された状態で、上辺および下辺から背面側に向けて突設された係止爪 503a～503c を介して取付部材 502 に係止されている。

【0065】

表示装置 500 は、光を透過可能な透光性を有する前導光板 505a および後導光板 505b からなる導光板 505 と、該導光板 505 の端面に光を入射可能に設けられる発光体としての表示用 LED 62a、62b（図 5 参照）と、導光板 505 の背面に所定の表示情報（図 4 参照）を表す態様にて設けられ、導光板 505 の端面から内部に入射された表示用 LED 62a、62b からの入射光を誘導して前面から出射させることで表示情報を表示する反射部 510a～510c、511 と、導光板 505 と表示用 LED 62a、62b との間に配置され、該表示用 LED 62a、62b からの入射光を導光板 505 側に誘導しながら板厚方向に集光して該導光板 505 の端面に向けて出射する前レンズ 507a および後レンズ 507b からなる集光レンズ 507（図 5 参照）と、非透光性を有する合成樹脂材により四角枠状に形成されたフレーム枠体 504 と、から主に構成されてい

10

20

30

40

50

る。

【0066】

フレーム枠体504は、左フレーム504aおよび右フレーム504bと、これら左フレーム504aおよび右フレーム504bの下端間を連結する下フレーム504cおよび上端間を連結する上フレーム504dと、により四角枠状に形成されている。左フレーム504a、右フレーム504bおよび下フレーム504cは一体化され上向きコ字形に形成されているとともに、上フレーム504dは、左フレーム504aおよび右フレーム504bの上端にネジN1により着脱可能に取り付けられ、上辺を開放可能に設けられている。

【0067】

左フレーム504a、右フレーム504bおよび下フレーム504cの内側面には、前導光板505aが差し込まれる差込溝508aと、後導光板505bが差し込まれる差込溝508bと、が長手方向にわたり連続して、かつ平行に形成されており、図3に示すように上フレーム504dを取り外すことで、導光板505を上方から差込溝508a、508b内に差し込みおよび上方に抜き取り可能とされている。

【0068】

このように導光板505を左フレーム504a、右フレーム504bおよび下フレーム504cから取り外し可能に設けることで、導光板505を容易に交換することができるため、例えば表面が汚れたり傷付いたり、あるいは表示情報が異なる他の導光板505へ交換する場合において、導光板505のみを容易に交換することができる。

【0069】

図4に示すように、前導光板505aおよび後導光板505bは、所定の前後幅寸法L3{板厚(例えば、5mm)}を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂板により正面視横長長方形状に形成されている。なお、導光板505は、透光性を有していれば必ずしも透明でなくてもよく、例えば着色されていてもよいし、半透明とされていてもよい。

【0070】

前導光板505aの背面505Bには、表示用LED62aからの光を反射して前面505Fから出射させるための反射部510a~510cが形成されている(図4(a)参照)。反射部510aは「大」、反射部510bは「当」、反射部510cは「り」の文字を表す態様に形成され、前面505Fを左右方向に3等分した左領域、中領域、右領域それぞれに収まるように配置されている。

【0071】

また、後導光板505bの背面505Bには、表示用LED62bからの光を反射して前面505Fから出射させるための反射部511が形成されている(図4(b)参照)。反射部511は、一群の花のような態様に形成されている。

【0072】

よって、これら反射部510a、510b、510cと反射部511とは、前導光板505aと後導光板505bとがフレーム枠体504に差し込まれた状態で前後に重畳する位置に配置される。

【0073】

これら反射部510a~510c、511は、図4(c)(d)に示すように、導光板505内を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態(粗面)に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションにより導光板505の背面505Bに凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

【0074】

なお、この実施の形態では、導光板505の背面505Bにおける反射部510a~5

10

20

30

40

50

10 c、511を光の進行方向の断面視が略三角波形状の凹凸部としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら反射部510 a～510 c、511の断面形状を略半円形状等、光を前面505 Fに向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。なお、図4 (a) (b) などにおいて、これら反射部510 a～510 c、511は枠線で囲まれた文字や絵柄として表されているが、実際には枠線はなく、上記ドット等の集まりにより文字や絵柄が形成されている。

【0075】

また、この実施の形態では、導光板505により表示可能とする表示情報として、文字や絵柄が例示されているが、これら以外にも、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としてもよい。以下、導光板505により文字や絵柄を表示する演出を導光板演出という。この実施の形態では、導光板演出は、可動物予告演出の実行時や、スーパーリーチ時、大当り図柄が停止表示された時に実行される。なお、この実施の形態で示した場合にかぎらず、導光板演出は、例えば、大当り遊技状態中や、大当り遊技後の高ベース状態中などの他に特別図柄変動中の任意のタイミングで実行されるようにしてもよい。

【0076】

図5および図7に示すように、上フレーム504 cには、左右方向に延設されるとともに上下方向に貫通される前後一对のレンズ溝512 a、512 bが形成されている。レンズ溝512 a、512 bは、中央の壁部513を挟んで前後に隔てて並設され、上方から下方に向けて漸次前後幅寸法が小さくなるようにテーパ状に形成されている。また、壁部513の左右端部には、レンズ溝512 a、512 bそれぞれに臨む前後一对の係止爪517 a、517 bが設けられており、レンズ溝512 a、512 bに嵌合された集光レンズ507の上端を係止して、上方への移動を規制するようになっている。

【0077】

また、上フレーム504 cの上面開口には、表示用LED62 a、62 bが下面に設けられたLED基板514が嵌合可能な凹状の基板配置部515が形成されている。この基板配置部515に、LED基板514を配置することで、前後のレンズ溝512 a、512 bの上面開口に表示用LED62 a、62 bが対向して配置され、その左右端部に取り付けたネジN2をネジ穴516 a、516 bに螺入することでLED基板514を固定できるようにになっている。

【0078】

図5および図6に示すように、前レンズ507 aおよび後レンズ507 bは、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する合成樹脂材により横長板状に形成され、導光板505の上端面505 Hに沿うように延設され、導光板505の上端面505 Hと表示用LED62 a、62 bとの間に配設される(図10参照)。

【0079】

具体的には、前レンズ507 aおよび後レンズ507 bの下辺部には、正面視で下向きに膨出する略半円形状の複数の凸部518が長手方向に複数連続して並設されている。各凸部518は、表示用LED62 a、62 b各々に対応して1つずつ形成され、各凸部518の先端面、つまり前レンズ507 aおよび後レンズ507 bにおいて導光板505の上端面505 Hに対向する下端面507 L(出射面)は、複数の湾曲面(レンズ面)を構成している。

【0080】

なお、複数の凸部518は表示用LEDに一对一に対応するものに限らず、例えば2以上のLED(発光体)に対応する凸部518(レンズ面)が複数設けられていてもよい。また、前レンズ507 aおよび後レンズ507 bは複数の凸部518が一体に設けられた単一の部材にて構成されていたが、上端面505 Hに沿って複数並設される表示用LED62 a、62 b各々に対応して、互いに別個に形成された複数の集光レンズを配設してもよい。

【0081】

10

20

30

40

50

前レンズ507aおよび後レンズ507bの上辺部には、正面視で上向きに僅かに膨出する湾曲形状の膨出部519が長手方向に複数連続して形成されている。各膨出部519は、表示用LED62a、62b各々に対応して1つずつ形成され、各膨出部519の先端面、つまり前レンズ507aおよび後レンズ507bにおいて表示用LED62a、62bに対向する上端面507H（入射面）は、複数の湾曲面（レンズ面）を構成している。なお、湾曲状の上端面507Hは、湾曲状の下端面507Lに比べて曲率は小さく、僅かに膨出する程度に形成されている。

【0082】

また、前レンズ507aおよび後レンズ507bの下端面507Lにおける最下位部の前後幅寸法L1（板厚）は、上端面507Hの最上位部の前後幅寸法L2（板厚）よりも短寸とされている（ $L1 < L2$ ）。また、下端面507Lの前後幅寸法L1は、導光板505の前後幅寸法L3とほぼ同寸とされ（ $L1 \approx L3$ ）、上端面507Hの前後幅寸法L2は、表示用LED62a、62bの発光面62cの前後幅寸法L4（図9参照）とほぼ同寸に形成されている。

【0083】

そして、前面507Fは、上端面507Hから下端面507Lに向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面を構成し、背面507Bは、上端面507Hから下端面507Lに向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面を構成している。つまり、前面507Fおよび背面507Bは、上端面507Hから下端面507Lに向けて漸次互いに近づく方向に傾斜する傾斜面を構成しているため、前レンズ507aおよび後レンズ507bは、上端面507Hから下端面507Lに向けて漸次板厚が薄くなる縦断面視略逆ハの字状に形成されている。

【0084】

よって、前レンズ507aおよび後レンズ507bの下端面507Lの前後幅寸法（板厚）は、各凸部518における最下位部に近づくにつれて短寸となり、最下位部において前後幅寸法L1が最小となる。なお、この実施の形態では、上端面507Hと傾斜面との間に互いに平行をなす短寸の非傾斜面507Fa、507Bbが設けられている。

【0085】

前レンズ507aおよび後レンズ507bの左右端部にはフック片520a、520bが形成されており、上フレーム504d内に設けられたリブ（図示略）に上方から係止され、レンズ溝512a、512b内に保持されるようになっている。

【0086】

図7に示すように、このように構成された前レンズ507aおよび後レンズ507bは、上フレーム504dの上面開口から前後のレンズ溝512a、512b内に上方から差し込まれる。そして、上端面507Hがレンズ溝512a、512bの上面開口とほぼ同高さ位置に位置するまで差し込まれ、フック片520a、520bがリブ（図示略）に係止された状態において、下端面507Lはレンズ溝512a、512bの下面開口よりもやや上方位置に位置し、レンズ溝512a、512b内下部に、導光板505が差し込まれる凹溝部が形成されるようになっている。

【0087】

実際には、上フレーム504dを左フレーム504aおよび右フレーム504bの上端間に連結したときに、前導光板505aおよび後導光板505bがレンズ溝512a、512b内下部に差し込まれる。このように、前導光板505aおよび後導光板505bがレンズ溝512a、512b内下部に差し込まれることで、前導光板505aおよび後導光板505bの上端面505Hと、前レンズ507aおよび後レンズ507bの下端面507Lとは、レンズ溝512a、512b内にて所定の隙間を隔てて対峙する。このように前導光板505aおよび後導光板505bがレンズ溝512a、512b内下部に嵌合されることで、上端面505Hと下端面507Lとの前後方向の位置ずれが防止される。

【0088】

また、特に図7（c）に示すように、凸部518により下端面507Lが湾曲面にて形

10

20

30

40

50

成されていることで、下端面507Lと上端面505Hとの間に空間部が形成されるが、レンズ溝512a、512bを構成する上フレーム504dの非透光性壁面によりこの空間部が密封されることで、下端面507Lから出射される光が周囲に漏出することなく上端面505Hに入射される。なお、この実施の形態で示す例に限らず、同じ効果を得るために、例えば、上端面507Hや上端面505Hが、凹面となるように形成されていたり、ローレット形状に加工されていてもよい。

【0089】

図8に示すように、このように構成された表示装置500は、演出表示装置9の前面側に組み付けられる(図2参照)。前面側に組み付けられた状態において、フレーム枠体504により演出表示装置9の表示領域の周囲が囲まれるとともに、前後一对の導光板507により演出表示装置9の表示領域が全て覆われる。

10

【0090】

また、後導光板505bは、演出表示装置9の表示領域に対して所定の隙間(例えば、約20mm)を隔てて前面側に配置され、前導光板505aは、後導光板505bに対して所定の隙間(例えば、約15mm)を隔てて前面側に配置される。なお、この隙間幅は種々に変更可能である。また、前導光板505aと後導光板505bとを互いに当接させた状態で配置してもよい。

【0091】

また、演出表示装置9と表示装置500とは別個に構成され、互いに着脱可能に組み付けられて一体化できるようになっていることで、演出表示装置9と表示装置500とを一体化した状態で遊技機1に組み付けたり取り外したりすることができるため、作業性が向上するばかりか、遊技機1への組み付け時に演出表示装置9と表示装置500との相対位置にずれなどが生じることがない。

20

【0092】

また、演出表示装置9と前後の導光板507および表示用LED62a、62bの交換作業等を互いに分離した状態で別個に行うことができるため、交換作業が容易になる。さらに表示装置500は、導光板505、LED基板514、集光レンズ507などがフレーム枠体504を介して一体化されていることで、演出表示装置9から分離しても各部材の相対位置関係が変わることがないため、作業性が向上するとともに、交換による取り外しにより各部材の相対位置関係が変化して発光表示に悪影響が及ぶことがない。

30

【0093】

次に、図9および図10に示すように、表示装置500は、集光レンズ507、LED基板514、導光板505がフレーム枠体504に一体に組み付けられた状態において、前導光板505aの上辺に沿って前レンズ507aが配設され、前レンズ507aの上方位置に複数の表示用LED62aが長手方向に並設されるとともに、後導光板505bの上辺に沿って後レンズ507bが配設され、後レンズ507bの上方位置に複数の表示用LED62bが長手方向に並設される。つまり、導光板505と表示用LED62a、62bとの間に集光レンズ507が配設される。

【0094】

具体的には、集光レンズ507は、下端面507Lが導光板505の上端面505Hに対向し、上端面507Hが各表示用LED62a、62bの発光面62cに対向する。また、各表示用LED62a、62bは、各凸部518に対応する個々の上端面507Hおよび下端面507Lの左右方向の略中央位置に配置される。

40

【0095】

そして、上端面507Hの前後幅寸法L2と発光面62cの前後幅寸法L4とはほぼ同寸であり(L2=L4)、発光面62cと上端面507Hとの前後方向のずれはないことで、発光面62cからの出射光は前後方向に拡散されることなく上端面507Hに入射される。また、上端面505Hの前後幅寸法L3は下端面507Lの最下位部付近の前後幅寸法L1とほぼ同寸であり(L3=L1)、上端面505Hと下端面507Lとの前後方向のずれはないことで、下端面507Lからの出射光は前後方向に拡散されることなく上

50

端面 5 0 5 H に入射される。

【0 0 9 6】

また、下端面 5 0 7 L の最下位部と上端面 5 0 5 H との間および上端面 5 0 7 H と表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b の発光面 6 2 c との間には、所定の隙間（例えば、約 1 ~ 3 mm 程度）が設けられる。これにより、遊技機の輸送や使用の際に生じる振動により集光レンズ 5 0 7 や導光板 5 0 5 に傷が付くことが防止されている。

【0 0 9 7】

次に、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの出射光の導光状態について説明する。

【0 0 9 8】

各表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b から出射された出射光は、集光レンズ 5 0 7 の上端面 5 0 7 H 内に入射される。ここで、上端面 5 0 7 H の前後幅寸法 L 2 と発光面 6 2 c の前後幅寸法 L 4 とはほぼ同寸であるため（ $L 2 \approx L 4$ ）、各表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの出射光は、前後方向に拡散せずにはほぼ上端面 5 0 7 H 内に入射される。また、上端面 5 0 7 H の左右幅は発光面 6 2 c の左右幅よりも長寸であるため、左右方向に拡散される光もほぼ上端面 5 0 7 H 内に入射される。

【0 0 9 9】

上端面 5 0 7 H から集光レンズ 5 0 7 内に入射された入射光は、下方の導光板 5 0 5 に向けて誘導される。L E D の光は指向性が高いが、レンズ面をなすように湾曲状に形成された上端面 5 0 7 H を通して入射されることで、入射光は左右方向に放射状に拡散される。そして、同じように湾曲状のレンズ面として形成された下端面 5 0 7 L を通過する際に、鉛直下方に向けて屈折して出射されるようになっている（図 1 0 参照）。

【0 1 0 0】

これにより、指向性が高い表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの出射光を、集光レンズ 5 0 7 によりある程度左右方向に放射状に拡散させて発光領域を広げることが可能となるとともに、下端面 5 0 7 L における左右方向の異なる位置から出射される光は鉛直下方に導光されて放射状に拡がることはないので、各表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b に対応する鉛直下方領域のみを部分的に発光させることが可能となる。

【0 1 0 1】

また、上端面 5 0 7 H から集光レンズ 5 0 7 内に入射された入射光は、下方の導光板 5 0 5 に向けて誘導されながら、前後（板厚）方向に全反射を繰り返して、該前後方向の略中央位置に向けて集光され（図 9 参照）、最終的に上端面 5 0 7 H よりも前後幅が短い下端面 5 0 7 L から出射される。

【0 1 0 2】

このように、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの光を前後幅（板厚）方向に拡散させることなく集光して導光板 5 0 5 の上端面 5 0 5 H に導くことができるため、光の減衰が抑制される。特に、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b の発光面 6 2 c の前後幅寸法 L 4 が、上端面 5 0 5 H の前後幅寸法 L 3 よりも大きい場合（ $L 4 > L 3$ ）であっても、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの光を前後幅（板厚）方向に拡散させることなく導光板 5 0 5 の上端面 5 0 5 H に導くことができるため、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの光が周囲に拡散されることが防止される。

【0 1 0 3】

また、特に図示しないが、例えば表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b が前後幅方向に複数配置される場合でも、上端面 5 0 7 H の前後幅寸法 L 2 を表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b に応じて拡げ、これにより出射光を周囲に拡散させずに上端面 5 0 7 H に入射させることができる。よって、導光板 5 0 5 の前後幅寸法 L 3 （板厚）よりも表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b の発光領域の前後幅寸法が大きい場合でも、表示用 L E D 6 2 a , 6 2 b からの出射光を誘導しながら板厚方向に集光して導光板 5 0 5 内に入射させることができる。

【0 1 0 4】

下端面 5 0 7 L から出射された光は、導光板 5 0 5 の上端面 5 0 5 H に入射され、前後面により全反射を繰り返しながら下方に誘導されていく。そして、反射部 5 1 0 a ~ 5 1

10

20

30

40

50

0 c、5 1 1 に到達したときに、凹部により形成された反射面にて入射光が前面側に向けて反射されることで、遊技者からは、それぞれの反射部 5 1 0 a～5 1 0 c、5 1 1 に対応する箇所が反射光により発光されることで、所定の文字やキャラクタ等の表示情報が表示されるようになる。

【0 1 0 5】

図 1 1 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 1 1 は、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、ROM 5 4 および RAM 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 5 6 のほか RAM 5 5 が内蔵されていればよく、ROM 5 4 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 5 7 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 5 3 が内蔵されている。

10

【0 1 0 6】

また、RAM 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ 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、RAM 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）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、RAM 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

20

30

【0 1 0 7】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において CPU 5 6 が ROM 5 4 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 5 6 0（または CPU 5 6）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 5 6 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 3 1 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。

【0 1 0 8】

乱数回路 5 3 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）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。

40

【0 1 0 9】

乱数回路 5 3 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。

【0 1 1 0】

50

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53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53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53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。

【0111】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39a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。

【0112】

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

【0113】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を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。

【0114】

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

【0115】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、前導光板505aに対応する表示用LED62a、後導光板505bに対応する表示用LED62b、および遊技盤に設けられている装飾LED25、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0116】

図12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12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。

【0117】

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

10

20

30

40

50

示制御を行わせる。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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。

【0121】

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12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11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。

【0122】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、演出羽根役物79a、79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

【0123】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0124】

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やランプ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。

【0125】

ランプドライバ基板35において、LEDやランプを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLED／ランプドライバ352に入力される。LED／ランプドライバ352は、LEDやランプを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25などに電

10

20

30

40

50

流を供給する。また、前導光板 505a に対応する表示用 LED 62a や、後導光板 505b に対応する表示用 LED 62b などに電流を供給する。

【0126】

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

10

【0127】

次に、遊技機の動作について説明する。図 13 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0128】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ／タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（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。

20

【0129】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10～S15）を実行する。

30

【0130】

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、CPU 56 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。

【0131】

40

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56 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。

50

【0132】

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

10

【0133】

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）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図22参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

20

【0134】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

30

【0135】

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

40

【0136】

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

【0137】

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

50

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。

【0138】

初期化処理では、CPU 56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、RAM 55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、ROM 54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）。 10

【0139】

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。

【0140】

また、CPU 56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。 20

【0141】

また、CPU 56は、乱数回路53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）。CPU 56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53にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0142】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。 30

【0143】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当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 40 50

たこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0144】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される(ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。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、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

10

【0145】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図14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)。

20

【0146】

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。

【0147】

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)。

30

【0148】

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。

【0149】

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。なお、ステップS27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

40

【0150】

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)。

50

【0151】

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）。

【0152】

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。

10

【0153】

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）。

【0154】

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）。

20

【0155】

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。

30

【0156】

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。

【0157】

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

【0158】

40

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。

【0159】

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

50

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。

【0160】

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

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当り遊技終了後71回目の変動表示の際に高確率／低ベース状態とするときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、このように高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けるように構成する場合には、突然確変大当りによる大当り遊技を終了した後、71回転目の変動表示を終了するまで全ての変動表示において高確率／低ベース状態に制御された状態となるので、確変状態を終了するまでの全ての變動表示においてスーパーリーチとなる割合が高くなってしまふ。従って、高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けるように構成する場合には、高確率／低ベース状態であるときにスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにしてもよい。また、例えば、遊技状態（例えば、高確率フラグや高ベースフラグがセットされているか否か）を見るのではなく、大当り遊技後の變動表示の回数をカウントし、71回目の変動表示となったときにのみ、スーパーリーチとなる割合を高めるようにしてもよい。そのように構成すれば、高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けた場合に、突然確変大当りによる大当り遊技を終了した後、確変状態を終了するまでの毎回の變動表示においてスーパーリーチの出現率が連続して高くなってしまふ状態を防止することがで

10

20

30

40

50

きる。

【0164】

図15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15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15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1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

10

【0165】

また、図15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15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15に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

20

30

【0166】

なお、この実施の形態では、図15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。

40

50

【0167】

図16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15R確変大当り、10R確変大当り、2R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)

【0168】

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。

【0169】

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

【0170】

なお、この実施の形態では、後述するように、15R確変大当り、10R確変大当り、2R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とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、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。

【0171】

図14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

10

20

30

40

50

乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム2、ランダム3）または初期値用乱数（ランダム5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0172】

図17（A）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図17（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図17（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図17（A）に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

【0173】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態であるある場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない（低ベース状態である）状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。なお、後述するように、この実施の形態では、大当たりとなると、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行されるとともに高ベース状態に移行される。そして、大当たり終了後、変動表示を71回終了するまで確変状態が継続する。ただし、高ベース状態は、大当たり終了後、変動表示を70回終了したときに終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を71回終了するまで継続される。従って、この実施の形態では、大当たり終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されていない（低ベース状態である）確変状態となる場合がある。

20

30

【0174】

図17（B）、（C）は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）には、図17（B）に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）には、図17（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図17（B）、（C）に記載されている数値が小当たり判定値である。

40

【0175】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図17（C）に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、

50

遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0176】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路53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17（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15R確変大当り、10R確変大当り、2R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17（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17（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図17（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。

10

【0177】

なお、この実施の形態では、図17（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。

20

【0178】

図17（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17（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17（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。

30

【0179】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当りの種別を「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R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17（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8個の判定値が割り当てられている（40分の8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2個の判定値が割り当てられている（40分の2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。

40

【0180】

なお、この実施の形態では、図17（D）、（E）に示すように、所定量の遊技価値を

50

付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの確変大当り「15R確変大当り」、10ラウンドの確変大当り「10R確変大当り」および2ラウンドの確変大当り「2R確変大当り」とに決定する場合があると同時に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

10

20

【0181】

この実施の形態では、図17（D）、（E）に示すように、大当たり種別として、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンド、10ラウンドおよび2ラウンドの3種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当りや、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」および「突然確変大当り」の4種類である場合を示しているが、4種類にかぎらず、例えば、5種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が4種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類のみ設けられていてもよい。

30

【0182】

「15R確変大当り」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

40

【0183】

「10R確変大当り」とは、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

【0184】

「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態

50

の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169, S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167, S140参照）。

【0185】

なお、「2R確変大当たり」は、後述する「突然確変大当たり」と同様に大入賞口の開放回数が2回（2ラウンド）のみ許容される大当たりであるが、「突然確変大当たり」と異なり、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長い（この実施の形態では2.9秒）。従って、後述する「突然確変大当たり」の場合には、大当たり遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することは殆ど期待できないのであるが、「2R確変大当たり」となった場合には、大入賞口の開放回数は少ないものの大当たり遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することを期待することができる。

【0186】

また、「突然確変大当たり」とは、「15R確変大当たり」や「10R確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いものに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169, S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167, S140参照）。

【0187】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、この実施の形態で示すように大当たり種別が全て確変大当たり（この実施の形態では、15R確変大当たり、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たり）であるように構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、この実施の形態のように大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当たりと小当たりの場合とで同じにすること）が好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当たり遊技終了後71回目の変動表示を実行するときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、小当たりおよび高ベース状態を伴わない突然確変大当たりを設けるように構成する場合には、71回目の変動表示においてスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにし、突然確変大当たり後の高確率状態において低確率／低ベース状態のときと同じ選択割合／選択方法で変動パターンを選択するように構成すればよい。そのように構成すれば、大当たり終了後71回目の変動表示でスーパーリーチの出現率が永久的に高くなってしまいう状態を防止することができる。

【0188】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」、「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。CPU 56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。

【0189】

図18（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。

【0190】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2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。

【0191】

例えば、大当り種別が「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合に用いられる図18（A）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「15R確変大当り」である場合に用いられる図18（B）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3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。

【0192】

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。

【0193】

なお、図18（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R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。

【0194】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、10R／2R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0195】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、15R確変大当りや10R確変大当り、2R確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0196】

10

20

30

40

50

また、図18(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18(D)に示すように、小当りとするため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。

【0197】

図19(A)～(D)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dを示す説明図である。このうち、図19(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19(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19(C)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/高ベース状態(大当り終了後、70回目の変動表示を終了するまでの状態)である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。また、図19(D)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/低ベース状態(大当り終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの状態)である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0198】

図19(C)、(D)に示すように、この実施の形態では、確変状態である場合であっても、大当り終了後、最後の71回目の変動表示が行われる場合には、それ以前の70回目の変動表示が行われる場合までと比較して、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択される割合が高い。そのようにすることによって、この実施の形態では、確変状態が終了する最後の変動表示では高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにすることによって、確変状態終了時における遊技者の大当りに対する期待感を高めている。なお、最後の71回目の変動表示だけにかぎらず、例えば、確変状態が終了する所定回数前(例えば、5回前)の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるなど、複数回の変動表示にわたって高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにしてもよい。

【0199】

なお、この実施の形態では、大当り終了後、高確率状態については71回目の変動表示が終了するまで継続するようにし、高ベース状態については70回目の変動表示が終了するまで継続するようにすることによって、確変状態最後の71回目の変動表示においては高確率/低ベース状態に制御されている場合を示しているが、高ベース状態についても71回目の変動表示が終了するまで継続するようにし、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率/高ベース状態に制御されているようにしてもよい。ただし、このように制御すると、この実施の形態では、後述するように、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択しているのであるが(ステップS95、S96、S100、S101参照)、確変状態最後の71回目の変動表示でも高確率/高ベース状態のままであることから、このようにフラグの状態を確認してはずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択することができなくなる。そこで、このように、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率/高ベース状態に制御する場合には、後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値を確認し、カウンタの値が残り1回となっていれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ2以上であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択す

るようにしてもよい。

【0200】

また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合、例えば、大当たり終了時に後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタに75回をセットするようにし（例えば、高確率回数カウンタおよび高ベース回数カウンタの両方に75をセットして、75回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が継続するようにしてもよく、高確率回数カウンタに75をセットし、高ベース回数カウンタに70をセットして、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御する場合には、この実施の形態で示したものと同様の制御に従い、高確率フラグや高ベースフラグを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95、S96、S100、S101参照）。）、変動表示の開始時に、高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値が残り所定数（例えば5）以内となっているか否か（確変状態の残り回数が所定回数以内となっているか否か）を確認し、所定数（例えば5）以内となっていれば、図19（D）に示すスーパーリーチの割合を高めたはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ所定数（例えば5）より多ければ、図19（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示からスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合の制御方法は、この実施の形態に示したものにすぎらず、例えば、高確率回数カウンタには、この実施の形態と同様に71をセットし、逆に高ベース回数カウンタに66をセットすることによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにし、高確率回数カウンタの値が残り5以内となっているか否かを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい。また、大当たり後の変動回数を高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタのカウント値にもとづいて判断するのではなく、他のカウンタを用いて判断するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタを設けるようにし、そのカウンタのカウント値が所定範囲（例えば、71～75または66～71。）であるか否かを確認することによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までの間であるか否かを判定し、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（なお、確変状態が終了する最終回の変動表示1回のみスーパーリーチの選択割合を高めるように構成する場合にも同様に構成してもよく、例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタの値が例えば71となった場合にははずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するように構成してもよい）。また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示が終了するまでを高確率／低ベース状態に制御するように構成する場合には、この実施の形態と同様に、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95、S96、S100、S101参照）。

【0201】

なお、図19に示す例では、遊技状態が高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B～135Dを用いる場合を示しているが、高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図19（C）に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよ

い。

【0202】

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10
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。

【0203】

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120
保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第1保留記憶数0～2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合（例えば3以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。30

【0204】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。40

【0205】

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。

【0206】

なお、図19（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。50

【0207】

また、図19(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1~79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19(A)、(B)に示す例では1~79)が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン(変動パターン)のことである。

10

【0208】

なお、この実施の形態では、図18に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図19(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ことの合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が高ベース状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

20

30

【0209】

図20(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A~137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

40

【0210】

なお、図20(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

50

ーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図20（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20（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。

10

【0211】

図21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。

【0212】

図22および図23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22および図23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15に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（H）」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX（H）を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0213】

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

30

【0214】

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。

40

【0215】

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

【0216】

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

50

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。

【0217】

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。

【0218】

コマンドA001, A002（H）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド（A001（H））が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（A002（H））が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0219】

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

【0220】

コマンドA301（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了指定コマンド（A301（H））は、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302（H）は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0221】

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

10

20

30

40

50

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

【0222】

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

10

【0223】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0224】

(1) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

20

【0225】

(2) 保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0226】

(3) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

30

【0227】

(4) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数または第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

40

【0228】

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

【0229】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図31参照)において、遊技制御用マ

50

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

10

【0230】

図24は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図24に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0231】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「15R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「10R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「2R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「05(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄6指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

20

30

【0232】

図25および図26は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図25および図26に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0233】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は

40

50

、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02 (H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03 (H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04 (H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05 (H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06 (H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07 (H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0234】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図19 (A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図18 (A)～(D)や図19 (C)、(D)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

なお、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態や高確率／低ベース状態）である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そ

のため、後述する入賞時演出の処理のステップS 2 3 2の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS 2 2 6の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0 2 3 8】

また、例えば、始動入賞時に、「1 0 R確変大当たり」または「2 R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～7 4となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～7 4となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 0（H）」を設定した変動カテゴリ2 1コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が7 5～1 4 9となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 1（H）」を設定した変動カテゴリ2 2コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 5 0～2 5 1となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 2（H）」を設定した変動カテゴリ2 3コマンドを送信する。

10

【0 2 3 9】

また、例えば、始動入賞時に、「1 5 R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～3 8となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～3 8となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 3（H）」を設定した変動カテゴリ2 4コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が3 9～7 9となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 4（H）」を設定した変動カテゴリ2 5コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が8 0～2 5 1となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 5（H）」を設定した変動カテゴリ2 6コマンドを送信する。

20

【0 2 4 0】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～1 0 0となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～1 0 0となる場合（すなわち、特殊CA 4－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 6（H）」を設定した変動カテゴリ2 7コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 0 1～2 5 1場合（すなわち、特殊CA 4－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 7（H）」を設定した変動カテゴリ2 8コマンドを送信する。

30

【0 2 4 1】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 5 6は、EXTデータに「1 8（H）」を設定した変動カテゴリ2 9コマンドを送信する。

40

【0 2 4 2】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7およびスーパーCA 3－3の変動パターン種別については、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のであるから（図1 8、図1 9参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7またはスーパーCA 3－3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して、所

50

定予告演出として、後述する保留予告演出が実行される。なお、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図25および図26に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0243】

なお、「所定予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、所定予告演出として、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したタイミングで直ちに実行される予告演出（後述する保留予告演出）が実行される（ただし、後述するように、新たな始動入賞が発生しても保留予告演出が制限され、保留記憶が消化され保留表示がシフトされるタイミングで保留予告演出が実行される場合もある）。

【0244】

なお、所定予告演出として、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される予告演出（例えば、複数回の変動表示にわたってチャンス目を停止表示させたり表示画面をフラッシュさせるような態様（「図柄変動時の変動形態の変化」ともいう）や、複数回の変動表示にわたって背景画面がせめぎあうような態様でモード変更されるか否かを煽る態様（「モード移行」ともいう）、複数回の変動表示にわたってカウントダウンしていくような態様（「カウントダウン」ともいう）の連続予告演出）を実行可能に構成してもよい。ただし、この場合、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の1回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の変動表示において予告演出を実行してもよい。ただし、「カウントダウン」の態様の連続予告演出に関しては、カウントダウンが1回のみであったり間欠的であったりすると演出が不自然となってしまうので、複数の変動表示にわたって連続して行うことが望ましい。

【0245】

なお、この実施の形態では、高ベース状態であるときに第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合や、大当たり遊技中に第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップS1215A、S1216A参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図24に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図25および図26に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する保留予告演出を実行する。

【0246】

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22および図23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。

【0247】

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。

【0248】

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

10

【0249】

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。

20

【0250】

図22および図23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。

【0251】

30

図27および図28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。

40

【0252】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0253】

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数

50

）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0254】

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、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

10

【0255】

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。

20

【0256】

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

【0257】

30

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図39参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【0258】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞

50

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。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。

【0259】

大入賞口開放中処理(ステップS306)：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS307に対応した値(この例では7)に更新する。

10

【0260】

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

20

【0261】

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

30

【0262】

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

【0263】

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。

40

【0264】

図29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29(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29(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。

【0265】

まず、図29(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

50

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、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。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。

【0266】

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S1212A）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S1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路53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30（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214A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。

10

20

【0267】

図30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30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。

30

【0268】

なお、この実施の形態では、大当り判定用乱数などの乱数値を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶する場合を示しているが、保留記憶として記憶する所定の情報は乱数値にかぎられない。例えば、大当り判定用乱数などにもとづいて大当りや小当りとするか否かをあらかじめ決定しておき、その決定結果を保留記憶として第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファに記憶してもよい。

【0269】

次いで、CPU56は、遊技状態が高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1215A）。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。高ベース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S1216A）。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S1220Aに移行する。

40

【0270】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217A）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218A）とともに、変動カテゴリコマンドを

50

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S1219A）。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220A）。

【0271】

なお、ステップS1218A、S1219Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0272】

また、この実施の形態では、ステップS1218A～S1220Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生してステップS1217Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

10

【0273】

ただし、ステップS1215AまたはステップS1216AでYと判定したことによりステップS1217A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S1220Aにおいて、第1保留記憶数加算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（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS1217A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（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

20

【0274】

また、この実施の形態では、ステップS1215A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、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS1217A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S1216A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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態でない場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当たり遊技状態である場合にのみステップS1217Aに移行しないようにし、小当たり遊技状態である場合にはステップS1217A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。

30

【0275】

また、この実施の形態において、大当たり遊技状態（特定遊技状態）とは、大当たりを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、15ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当たりを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS305参照）から大当たり終了処理（ステップS307参照）までの処理が実行されている状態である。

【0276】

次に、図30（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S1211B）。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。

40

【0277】

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S1212B）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S1213B）。次いで、CPU5

50

6は、乱数回路53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30（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214B）。なお、ステップS1214B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。

10

【0278】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1217B）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218B）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219B）。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220B）。

【0279】

なお、ステップS1218B、S1219Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

20

【0280】

また、この実施の形態では、ステップS1218B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0281】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1215Aと同様の処理を行い、高ベース状態であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、低ベース状態である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

30

【0282】

また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1216Aと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。

40

【0283】

図31は、ステップS1217A、S1217B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S1214A、S1214Bで抽出した大当り判定用乱数（ランダムR）と図17（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

50

にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する保留予告演出を実行する。

【0284】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態とを含む。）であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図17（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0285】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図17（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図17（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図17（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

【0286】

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

【0287】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当たりや

、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。) 場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0288】

そして、CPU56は、ステップS225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する(ステップS226)。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図25および図26に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

10

【0289】

例えば、CPU56は、遊技状態が高確率/高ベース状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるかな否かを判定し、閾値219以下である場合(すなわち、1~219である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値219以下でない場合(すなわち、220~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09(H)」を設定すると判定する(図25参照)。

20

【0290】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が高確率/低ベース状態であると判定した場合には閾値79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるかな否かを判定し、閾値79以下である場合(すなわち、1~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0A(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0B(H)」を設定すると判定する(図25参照)。

【0291】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるかな否かを判定し、閾値79以下である場合(すなわち、1~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値89以下である場合(すなわち、80~89である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値99以下である場合(すなわち、90~99である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値169以下である場合(すなわち、100~169である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値199以下である場合(すなわち、170~199である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値214以下である場合(すなわち、200~214である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値229以下である場合(すなわち、215~229である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06(H)」を設定すると判定する(図25参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07(H)」を設定すると判定する(図25参照)。

30

40

【0292】

50

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図26参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0296】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図17（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図17（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0297】

次いで、CPU56は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS230）。この場合、「15R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「15R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「01（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「10R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「10R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「02（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「2R確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「2R確変大当たり」となることを示すEXTデータ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当たり」となること

10

20

30

40

50

を示すEXTデータ「04(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【0298】

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

【0299】

例えば、CPU56は、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合(すなわち、1~74である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10(H)」を設定すると判定する(図26参照)。また、閾値149以下である場合(すなわち、75~149である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定する(図26参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定する(図26参照)。

10

【0300】

また、例えば、CPU56は、「15R確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合(すなわち、1~38である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13(H)」を設定すると判定する(図26参照)。また、閾値79以下である場合(すなわち、39~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する(図26参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する(図26参照)。

20

【0301】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合(すなわち、1~100である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16(H)」を設定すると判定する(図26参照)。また、閾値100以下でない場合(すなわち、101~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17(H)」を設定すると判定する(図26参照)。

30

【0302】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0303】

なお、ステップS226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル(図18、図19参照)を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

40

【0304】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図25および図26に示すような「00(H)」~「0B(H)」、「10(H)」~「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0305】

50

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

10

【0306】

図32および図33は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

20

【0307】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップS52）。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

30

【0308】

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

【0309】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図31に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

40

【0310】

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

50

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コ

10

20

30

40

50

マンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

10

【0317】

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。

【0318】

20

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図17参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0319】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図17（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図17（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図17（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

40

【0320】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決

50

定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では71回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

【0321】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図17（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図17（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポイントが示すデータを確認し、特別図柄ポイントが示すデータが「第1」である場合には、図17（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポイントが示すデータが「第2」である場合には、図17（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

10

【0322】

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

【0323】

20

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポイントが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、図17（D）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポイントが「第2」を示している場合には、図17（E）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0324】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図17（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

30

【0325】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当たり種別が「15R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「10R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「2R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「04」が設定される。

40

【0326】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合

50

には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「2 R 確変大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「10 R 確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15 R 確変大当たり」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0327】

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

10

【0328】

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）。

【0329】

図34は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A~132C（図18（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。

20

【0330】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当たり用変動パターン種別判定テーブル132D（図18（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。

30

【0331】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15 R 確変大当たり」、「10 R 確変大当たり」、「2 R 確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。また、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では70回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

【0332】

40

高ベースフラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS96）。高確率フラグもセットされていなければ（ステップS96のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、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S97）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS97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19（A）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。

【0333】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS97のY）には、CPU56は、変動

50

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19(B)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。

【0334】

高確率フラグがセットされている場合(ステップS96のY)には、すなわち、遊技状態が高確率/低ベース状態であれば、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135D(図19(D)参照)を選択する(ステップS100)。そして、ステップS102に移行する。

【0335】

高ベースフラグがセットされている場合(ステップS95のY)には、すなわち、遊技状態が高確率/高ベース状態であれば(この実施の形態では、低確率/高ベース状態に制御されることはない)、高ベースフラグがセットされていれば高確率/高ベース状態である)、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19(C)参照)を選択する(ステップS101)。そして、ステップS102に移行する。

【0336】

この実施の形態では、ステップS95~S101の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図19(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、遊技状態が高確率/高ベース状態である場合には、図19(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21参照)。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率/高ベース状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率/高ベース状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図19(C)参照)と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図19(B)参照)とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0337】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合(例えば、0であるか、0または1である場合)には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A(図19(A)参照)を選択するようにしてもよい。

【0338】

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

【0339】

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20参照)、はずれ変動パターン判定テーブル138A(図21参照)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。

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図19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19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。

【0343】

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保留予告演出を行うように構成することが好ましい。

【0344】

図35は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果6指定のいずれかの演出制御コマンド（図22参照）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S118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制

御を行う（ステップS111，S112）。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「10R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S113，S114）。なお、「10R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「2R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S115，S116）。なお、「2R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、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」および「2R確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、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）。

10

【0345】

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

20

【0346】

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

【0347】

図36は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

30

【0348】

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

40

【0349】

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

50

【0350】

図37は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率フラグ、および高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当りの種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R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。

10

【0351】

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S134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「15R確変大当り」の場合には15回。「10R確変大当り」の場合には10回。「2R確変大当り」または「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。この場合、突然確変大当りの場合と2R確変大当りの場合とでは、ラウンド回数として同じ2回がセットされるものの、異なるラウンド時間が設定される。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、2R確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。なお、15R確変大当りや10R確変大当りの場合にも、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

20

【0352】

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

30

【0353】

次いで、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。高ベースフラグがセットされている場合には（すなわち、高確率／高ベース状態である場合には）、高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を－1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS143）、高ベースフラグをリセットする（ステップS144）。そして、ステップS145に移行する。なお、高ベースフラグがセットされていなかった場合には、そのままステップS145に移行する。

40

【0354】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS145）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H）

50

を送信する（ステップS146）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS147）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS149）。

【0355】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS145のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS150）。

【0356】

図38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、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））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（コマンドA302（H））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。

【0357】

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。

【0358】

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、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態に移行させる（ステップS166）。また、CPU56は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば71回）をセットする（ステップS167）。また、CPU56は、高ベースフラグをセットして遊技状態を高ベース状態に移行させる（ステップS168）。また、CPU56は、高ベース状態における変動表示回数をカウントするための高ベース回数カウンタに所定回数（例えば70回）をセットする（ステップS169）。

【0359】

なお、ステップS166～S169の処理が実行されることによって、大当り遊技終了後に高確率／高ベース状態に移行され、変動表示を70回終了するまで高確率／高ベース状態が維持される。そして、大当り終了後に70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間は高確率／低ベース状態に移行され、71回目の変動表示を終了すると遊技状態が通常状態に戻る。

【0360】

なお、この実施の形態では、ステップS168でセットした高ベースフラグは、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たりとなったときに、高ベース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S168でセットした高ベースフラグは、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。なお、普通図柄の変動表示結果を当たりとする確率を高めた普図確変状態にも制御可能に構成する場合には、高ベースフラグは、普通図柄の変動表示結果を当たりと

10

20

30

40

50

するか否かを判定するためにも用いられる。

【0361】

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S170）。

【0362】

図39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表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0363】

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

【0364】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0365】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図40は、演出制御基板80に搭載されている

演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

10

【0366】

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）。

【0367】

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。

【0368】

20

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

【0369】

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

【0370】

図41は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【0371】

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22および図23参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

40

【0372】

図42～図45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。

【0373】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファ

50

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

【0 3 7 4】

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

【0 3 7 5】

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

【0 3 7 6】

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

【0 3 7 7】

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

【0 3 7 8】

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

【0 3 7 9】

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S 6 2 5）、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S 6 2 6）。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S 6 2 7）、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S 6 2 8）。 30

【0 3 8 0】

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S 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1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S 6 3 2）。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。

【0 3 8 1】

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S 6 3 3）、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う（ステップS 6 3 4）。 40

【0 3 8 2】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））であれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 6）。

【0 3 8 3】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1 50

）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS652）。

【0384】

図46は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図46に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（格納領域1～8）が確保されている。この実施の形態では、図29の第1始動口スイッチ通過処理のステップS1218A～S1220Aおよび第2始動口スイッチ通過処理のステップS1218B～S1220Bで示したように、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドがセットで送信される。そのため、図46に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

10

【0385】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図46に示すように、各格納領域1～8に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図46では、格納領域1～5までコマンドが格納されている例が示されている）。

20

【0386】

なお、図46に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する演出図柄変動開始処理のステップS6515で順次削除される。この場合、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先実行するので、まず、第2保留記憶を格納している格納領域5（第2保留記憶数加算指定コマンド（C100（H））が格納されている）の記憶内容が削除される。次いで、新たに第2保留記憶が発生しなければ、第1保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図46に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域1に格納されている各コマンドが削除され、格納領域2に格納されている各コマンドが格納領域1にシフトされ、格納領域3に格納されている各コマンドが格納領域2にシフトされ、格納領域4に格納されている各コマンドが格納領域3にシフトされる。

30

【0387】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時に受信したコマンドと、第2始動入賞口14への始動入賞時に受信したコマンドとを共通の始動入賞時コマンド格納領域に格納して管理する場合を示しているが、この実施の形態では第2特別図柄の変動表示が優先実行されるように構成され入賞順を管理する必要はないことから、第1始動入賞口13への始動入賞時に受信したコマンドを格納する第1始動入賞時コマンド格納領域と、第2始動入賞口14への始動入賞時に受信したコマンドを格納する第2始動入賞時コマンド格納領域とを別々に設けるように構成してもよい。

40

【0388】

また、図46に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域2については、コマンド受信を正常に行えず、変動カテゴリコマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図46に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域2において、

50

本来、変動カテゴリコマンドが格納されるべき2つ目の記憶領域の内容が「0000 (H)」のままとなっている状態が示されている。

【0389】

また、この実施の形態では、後述するように、図46に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）にもとづいて、保留予告演出処理（1）（ステップS800B参照）や保留予告演出処理（2）（ステップS660C、S662C参照）において保留予告演出の設定が行われるのであるが、始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）の取りこぼしや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、保留予告演出が制限される。なお、以下、保留予告演出が制限される始動入賞時のコマンドの取りこぼしや不整合が発生した保留記憶を消化するまでの期間を保留予告制限期間ともいう。

10

【0390】

なお、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドの取りこぼしや不整合が発生した保留記憶や、保留予告制限期間内に始動入賞した保留記憶に関しては、保留予告演出の実行を完全に禁止する場合を示しているが、この実施の形態で示した場合にかぎられない。例えば、保留予告制限期間内に始動入賞した保留記憶に関して、保留予告演出が制限される始動入賞時のコマンドの取りこぼしや不整合が発生した保留記憶を消化し保留予告制限期間が解除されたときに、その保留記憶に対応する保留表示の表示態様を変更して遡及的に保留予告演出を開始するようにしてもよい。

20

【0391】

また、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合にも、直ちに保留予告演出を開始しないようにし（この場合、後述するように、その後の保留記憶の消化時（保留表示のシフト時）に遡及的に保留予告演出が開始されうる）、保留予告演出が制限される。図46に示す例では、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信したときに、所定演出の実行中、可動物予告演出の実行中、スーパーリーチ演出の実行中、第2保留記憶の存在、または第2特別図柄の変動表示中などの理由により、保留予告演出の判定を延期し保留予告演出を直ちに開始しないようにした場合には、その保留記憶に対応する格納領域（図46に示す例では、格納領域4）の判定延期情報の値が保留予告演出の判定を延期したことを示す「1」に設定される。

30

【0392】

なお、この実施の形態において、「保留予告演出を制限する」とは、保留予告制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、全く保留予告演出の設定を行わず保留予告演出を実行しない概念と、保留予告演出の開始タイミングを遅らせる概念との両方を含む。さらに、「保留予告演出を制限する」という概念には、既に現在表示中である保留表示に対応する保留記憶に対して、遡及的に保留予告演出を実行することを禁止したり、保留予告演出の開始タイミングを遅らせたりすることも含まれる。

40

【0393】

また、この実施の形態では、図46に示すように、始動入賞時コマンド格納領域に新たにコマンドが格納されると、その新たにコマンドが格納された格納領域の未判定情報が「1」に設定される。未判定情報とは、後述する保留予告演出処理（1）（ステップS800B参照）や保留表示復帰処理（ステップS8114参照）において、まだ未処理であることを示す情報である。未判定情報は、新たにコマンドを受信したときに「1」に設定され、その後、保留予告演出処理（1）（ステップS800B参照）でそのコマンドが処理され、または保留表示復帰処理（ステップS8114参照）でそのコマンドが処理されると、「0」にクリアされる。なお、この実施の形態では、未判定情報は、図柄指定コマンドの取りこぼしがなければ、ステップS652で図柄指定コマンドを格納するときに「1

50

」に設定される。

【0394】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理（図31参照）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

10

【0395】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS654）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや保留記憶数加算指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始

20

【0396】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS656A）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）が格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第1保留記憶数加算指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS656B）。

30

【0397】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS658A）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）が格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第2保留記憶数加算指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。また、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS658B）。

40

50

【0398】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップS660A）。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示を1つ消去し、その消去した第1保留記憶以降の残りの第1保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留記憶数表示を更新する（ステップS660B）。例えば、第1保留記憶表示部9aの1つ目～3つ目の第1保留表示が点灯表示されていた場合に、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には1つ目の第1保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた第1保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第1保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、保留予告演出処理（2）を実行する（ステップS660C）。

10

【0399】

この実施の形態では、保留予告演出が実行される場合に、新たな始動入賞が発生して始動入賞時のコマンドを受信したタイミングで、新たに表示する保留表示を通常態様とは異なる態様で表示して直ちに保留予告演出を開始する場合と、保留予告演出の判定が延期された後に、保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングで、その判定が延期された保留表示の表示態様を通常態様とは異なる態様に変更して遡及的に保留予告演出を開始する場合とがある。この実施の形態では、新たな始動入賞が発生するタイミングで保留予告演出の決定および開始を行う処理を保留予告演出（1）（ステップS800B参照）といい、保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングで保留予告演出の決定および開始を行う処理を保留予告演出（2）（ステップS660C、S662C参照）という。

20

【0400】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップS662A）。また、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を1つ消去し、その消去した第2保留記憶以降の残りの第2保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶表示部9aにおける第2保留記憶数表示を更新する（ステップS662B）。例えば、第2保留記憶表示部9bの1つ目～3つ目の第1保留表示が点灯表示されていた場合に、第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には（この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されるので、1つでも第2保留記憶があれば第2保留記憶数減算指定コマンドを受信することになる）、1つ目の第2保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた第2保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第2保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。次いで、演出制御用CPU101は、保留予告演出処理（2）を実行する（ステップS662C）。

30

【0401】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS663）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップS664）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、10秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数および第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数をクリアする（ステップS665）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、第1保留記憶数および第2保留記憶数がともに0となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する第1保留記憶数および第2保留記憶数をリセットする。ステップS665の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ100で第1保留記憶数や第2保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った第1保留記憶数や第2保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶

40

50

を途切れさせることによって第1保留記憶数および第2保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。

【0402】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS666）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、遊技状態が高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをリセットする（ステップS668）。

【0403】

また、受信した演出制御コマンドが高確率／高ベース状態背景指定コマンドであれば（ステップS669）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS670）。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットするとともに高ベース状態フラグをセットする（ステップS671）。

【0404】

また、受信した演出制御コマンドが高確率／低ベース状態背景指定コマンドであれば（ステップS672）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、橙色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS673）。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットする（ステップS674）とともに、高ベース状態フラグをリセットする（ステップS675）。

【0405】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS678）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS679）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップS680）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当たり遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0406】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS681）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS682）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップS683）。

【0407】

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S684）。そして、ステップS611に移行する。

【0408】

図47は、図40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、まず、所定演出の決定および実行を行う所定演出処理を実行する（ステップS800A）。

【0409】

なお、「所定演出」とは、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御される可能性を報知する演出である。ステップS800Aの所定演出処理では、演出制御用CPU101は、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した普通図柄の変動開始や変動表示結果を示すコマンドにもとづいて、普通図柄の変動表示結果が当たり（可変入賞球装置15が開放状態となる）となるか否かを判定し、その判定結

10

20

30

40

50

果にもとづいて所定演出の有無を決定したり所定演出を実行する制御を行う。この実施の形態では、具体的には、所定演出実行エリア 9 F において普通図柄の変動表示に対応してルーレットを回転させるような態様の演出を実行し、可変入賞球装置 15 が開放状態となる場合には所定演出実行エリア 9 F に「○」の表示結果を停止表示し、可変入賞球装置 15 が開放状態とならない場合には所定演出実行エリア 9 F に「×」の表示結果を停止表示するような態様の演出を行う。なお、この実施の形態では、所定演出は、可変入賞球装置 15 が開放状態となるか否かを予告するものであり予告演出の 1 つである。

【0410】

なお、所定演出を実行することにより、可変入賞球装置 15 が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御される可能性を報知だけでなく、リーチ演出が実行されるか否かや大当たりとなる可能性を報知するようにしてもよい。この場合、例えば、所定演出の表示結果として「○」や「×」に代えて「チャンス」や「激熱」の表示結果を停止表示することによって、リーチとなる可能性（さらにはスーパーリーチとなる可能性）や大当たりとなる可能性を報知しもよい。また、例えば、「小」の表示結果を停止表示することによって小当たりとなる可能性を報知するように構成してもよい。

【0411】

また、演出制御用 CPU 101 は、保留予告演出処理（1）を実行する（ステップ S 800B）。

【0412】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 800～S 807 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0413】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 800）：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 S 801）に対応した値に変更する。

【0414】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 801）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 802）に対応した値に更新する。

【0415】

演出図柄変動中処理（ステップ S 802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 803）に対応した値に更新する。

【0416】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップ S 804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 800）に対応した値に更新する。

【0417】

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ラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0418】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0419】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0420】

大当り終了演出処理（ステップS807）：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。

【0421】

図48および図49は、保留予告演出処理（1）（ステップS800B）を示すフローチャートである。保留予告演出処理（1）（始動入賞が発生したタイミングで保留予告演出の決定および実行を行う処理）において、演出制御用CPU101は、まず、後述する保留表示を非表示状態とする非表示制御の実行中であることを示す保留非表示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S6000）。

【0422】

なお、この実施の形態では、後述するように、可動物予告演出の実行中である場合やスーパーリーチ演出の実行中である場合に非表示制御が実行される。従って、ステップS6000の処理が実行されることによって、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行中である場合には、保留予告演出の判定を延期し保留予告演出を直ちに開始しないようにし、保留予告演出が制限される（なお、この場合、後述する保留表示復帰処理が実行されることによって、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の終了時に、非表示制御中に発生した始動入賞の分だけ保留表示を増加させた状態で保留表示を表示した状態に復帰する）。

【0423】

保留非表示中フラグがセットされていれば（すなわち、保留表示が非表示状態であれば）、そのまま処理を終了する。保留非表示中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、図46に示す始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域があるか否かを確認する（ステップS6001）。未判定情報が「1」となっている格納領域がなければ（ステップS6001のY）、そのまま処理を終了する。

【0424】

未判定情報が「1」となっている格納領域があれば（ステップS6001のN）、演出制御用CPU101は、その未判定情報が「1」となっている格納領域に格納されているコマンドを処理対象とするとともに、保留予告制限期間であることを示す保留予告設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。保留予告設定制限フラグがセットされていれば、ステップS6018に移行する。

【0425】

保留予告設定制限フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、現在の処理対象の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップS6003）。

【0426】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータがそれぞれ「C4(H)」、「C6(H)」、および「C0(H)」（または「C1(H)」）であるコマンドが格納されている筈である（図23参照）。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【0427】

10

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の順番に受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータが「C4(H)」、「C6(H)」、および「C0(H)」（または「C1(H)」）の順番に格納されている筈である。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「C4(H)」よりも前に「C6(H)」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【0428】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6017に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用CPU101は、現在の処理対象の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6004）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400(H)）が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されている筈である（図24および図25参照）。それにもかかわらず、大当たりや突然確変大当たり、小当たりに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図26参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾があると判断できる。

20

30

【0429】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6017に移行する。

【0430】

ステップS6002～S6004の処理が実行されることによって、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、始動入賞時のコマンドを受信できなかった場合や不整合が生じている状態である場合には、保留予告演出が制限される（この実施の形態では、保留予告演出の実行が禁止される）。

【0431】

なお、この実施の形態では、ステップS6003～S6004の判定処理のうちのいずれか1つでもNと判定した場合に、ステップS6017に移行して保留予告制限期間に移行する場合を示しているが、このような場合にかぎられない。例えば、ステップS6003～S6004の全ての判定処理においてNと判定されたことを条件に、ステップS6017に移行して保留予告制限期間に移行するようにしてもよい。

40

【0432】

また、プログラム上必ずしもステップS6003～S6004の2つの判定処理を全て設けるように構成する必要はなく、ステップS6003～S6004のうちのいずれか1つの判定処理のみを設けるようにプログラムを構成してもよい。

【0433】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には

50

、演出制御用CPU101は、所定演出の実行中であるか否かを確認する（ステップS6005）。なお、所定演出の実行中であるか否かは、例えば、ステップS800Aの所定演出処理において所定演出を実行する場合に所定演出実行中フラグをセットするようにしておき、ステップS6005において所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。所定演出の実行中である場合には、ステップS6021に移行する。

【0434】

所定演出の実行中でない場合には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数の値（ステップS658B、S662A参照）が0となっているか否かを確認する（ステップS6006）。第2保留記憶数が0でなければ（すなわち、第2保留記憶がある場合には）、ステップS6021に移行する。

10

【0435】

第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第2保留記憶がなければ）、演出制御用CPU101は、第2特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップS6007）。なお、第2特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第2図柄変動指定コマンド受信フラグ（ステップS628参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示中であれば、ステップS6021に移行する。

【0436】

ステップS6005～S6007の処理が実行されることによって、この実施の形態では、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合には、保留予告演出の判定を延期し保留予告演出を直ちに開始しないようにし、保留予告演出が制限される。

20

【0437】

なお、例えば、遊技状態が低ベース状態である場合には、第1保留記憶に対してのみステップS6008以降の処理を実行して第1保留記憶を予告対象とする先読み予告演出（本例では、保留予告演出）を実行可能としたり、逆に遊技状態が高ベース状態である場合には、第2保留記憶に対してのみステップS6008以降の処理を実行して第2保留記憶を予告対象とする先読み予告演出（本例では、保留予告演出）を実行可能としたりしてもよい。

30

【0438】

第2特別図柄の変動表示中でもなければ、演出制御用CPU101は、現在の処理対象の変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出の実行有無および演出態様を決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS6008）。

【0439】

図50は、保留予告演出の実行有無および演出態様を決定するための保留予告決定テーブルの具体例を示す説明図である。図50に示すように、保留予告決定テーブルには、保留予告演出なし、保留予告演出（青）、保留予告演出（赤）、および保留予告演出（虹）に対して、それぞれ判定値が割り振られている。保留予告演出（青）は、予告対象の保留表示を青色の丸形表示で表示する態様の保留予告演出である。また、保留予告演出（赤）は、予告対象の保留表示を赤色の丸形表示で表示する態様の保留予告演出である。また、保留予告演出（虹）は、予告対象の保留表示を虹色の丸形表示で表示する態様の保留予告演出である。なお、この実施の形態では、通常の表示態様（保留予告演出を行わない場合の表示態様）で保留表示を表示する場合、その保留表示を緑色の丸形表示で表示するものとする。

40

【0440】

また、図50に示すように、保留予告決定テーブルには、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドC600（H）を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパーCA2-7の変動

50

パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドC 6 0 7（H）を受信している場合）、および変動カテゴリコマンドでスーパーC A 3－3の変動パターン種別となることを特定した場合（具体的には、コマンドC 6 1 2（H）またはコマンドC 6 1 5（H）を受信している場合）にのみ判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ保留予告演出が実行されうる。

【0 4 4 1】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、非リーチはずれ、スーパーリーチはずれ、およびスーパーリーチ大当たり以外の変動カテゴリとなる場合も保留予告演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、変動カテゴリコマンドにもとづいて大当たりとなるか否かのみを特定し、その特定結果に従って保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

10

【0 4 4 2】

また、図5 0この実施の形態では、保留予告演出（赤）および保留予告演出（虹）については、スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が赤色もしくは虹色の丸形表示で表示される態様で保留予告演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることが確定することになる。

【0 4 4 3】

また、この実施の形態では、図5 0に示すように、保留予告演出（虹）の大当たりに対する期待度（信頼度）が最も高く、その次に保留予告演出（赤）の大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、保留予告演出（青）の大当たりに対する期待度（信頼度）が最も低くなるように判定値が割り振られている。

20

【0 4 4 4】

また、図5 0に示すように、この実施の形態では、1回の乱数を用いた抽選処理によって、保留予告演出の有無を決定するとともに保留予告演出の態様も一括して決定する場合を示しているが、保留予告演出の有無と保留予告演出の態様とを別々の乱数を用いた抽選処理によって2段階に決定するようにしてもよい。すなわち、まず、1つの乱数を用いた抽選処理によって保留予告演出の有無のみを決定するようにし、保留予告演出を実行すると決定した場合にさらに別の乱数を用いた抽選処理によって保留予告演出の態様を決定するように構成してもよい。

30

【0 4 4 5】

なお、ステップS 6 0 0 8では、演出制御用C P U 1 0 1は、大当たり遊技中であるか否かも確認するようにし、大当たり遊技中であれば、強制的に保留予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり表示処理～大当たり終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）となっているか否かを確認することによって判定できる。なお、大当たり遊技中であっても保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0 4 4 6】

いずれかの態様で保留予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS 6 0 0 9のY）、演出制御用C P U 1 0 1は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS 6 0 1 0）。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用C P U 1 0 1は、決定した保留予告演出の態様で、第1保留記憶表示部9 aにおいて第1保留表示を1つ増加させる（ステップS 6 0 1 1）。具体的には、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 6 0 0 8の決定結果に応じて、第1保留記憶表示部9 aにおいて、第1保留表示として青色、赤色または虹色の丸形表示を1つ増加させて、保留予告演出を開始する。なお、ステップS 6 0 1 1が実行されて保留予告演出が開始されると、変動表示が開始され第1保留表示が1つずつ消化されるに従って、予告対象の第1保留表示の表示位置が1つずつシフトされていき、最終的に予告対象の第1保留表示が消化されて第1保留記

40

50

憶表示部 9 a から消去されることにより、保留予告演出が終了することになる（ステップ S 6 6 0 B 参照）。

【0447】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドでない場合（すなわち、第 2 保留記憶数加算指定コマンドである場合）には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定した保留予告演出の態様で、第 2 保留記憶表示部 9 b において第 2 保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 2）。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 8 の決定結果に応じて、第 2 保留記憶表示部 9 b において、第 2 保留表示として青色、赤色または虹色の丸形表示を 1 つ増加させて、保留予告演出を開始する。なお、ステップ S 6 0 1 2 が実行されて保留予告演出が開始されると、変動表示が開始され第 2 保留表示が 1 つずつ消化されるに従って、予告対象の第 2 保留表示の表示位置が 1 つずつシフトされていき、最終的に予告対象の第 2 保留表示が消化されて第 2 保留記憶表示部 9 b から消去されることにより、保留予告演出が終了することになる（ステップ S 6 6 2 B 参照）。

10

【0448】

保留予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップ S 6 0 0 9 の N）には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップ S 6 0 1 3）。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、通常の態様で、第 1 保留記憶表示部 9 a において第 1 保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 4）。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a において、第 1 保留表示として緑色の丸形表示を 1 つ増加させる。

20

【0449】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドでない場合（すなわち、第 2 保留記憶数加算指定コマンドである場合）には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、通常の態様で、第 2 保留記憶表示部 9 b において第 2 保留表示を 1 つ増加させる（ステップ S 6 0 1 5）。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 保留記憶表示部 9 b において、第 2 保留表示として緑色の丸形表示を 1 つ増加させる。

【0450】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域中の現在の処理対象のコマンドの格納領域の未判定情報をクリアし、未判定情報の値を 0 にする（ステップ S 6 0 1 6）。

30

【0451】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 1 に戻り、始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域がまだ存在するか否かを確認する。そして、未判定情報が「1」となっている全ての格納領域に格納されているコマンドについて処理を終了するまで、ステップ S 6 0 0 2 以降の処理を繰り返し実行する。

【0452】

具体的には、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 に同時に遊技球が始動入賞した場合には、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に対する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第 1 保留記憶数加算指定コマンドのコマンドセットと、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に対する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第 2 保留記憶数加算指定コマンドのコマンドセットとの合計 6 つのコマンドが 1 タイマ割込内に送信される場合があり、この場合には、1 タイマ割込内に始動入賞時コマンド格納領域に 2 セットの始動入賞時のコマンドが格納され、それぞれ未判定情報が「1」にセットされていることになる。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち領域番号が小さいものから順に未判定情報を確認していき、未判定情報が「1」となっている 1 つ目の格納領域に格納されているコマンドを処理対象としてステップ S 6 0 0 2 以降の処理を実行し、処理を完了すると未判定情報を「0」にクリアする。次いで、ステップ S 6 0 0 1 に戻ると、その次の格納領域の未判定情報も「1

40

50

」となっていることから、その未判定情報が「1」となっている2つ目の格納領域に格納されているコマンドを処理対象としてステップS6002以降の処理を実行し、処理を完了すると未判定情報を「0」にクリアする。すなわち、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14に同時に遊技球が始動入賞した場合には、ステップS800Bの保留予告演出処理(1)において、1タイマ割込内に2セットの始動入賞時のコマンドについて保留予告演出の有無や態様を決定する処理が行われることになる。

【0453】

ステップS6017では、演出制御用CPU101は、保留予告設定制限フラグをセットし(ステップS6017)、保留予告制限期間を開始する。

【0454】

次いで、演出制御用CPU101は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する(ステップS6018)。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第1保留記憶表示部9aにおいて第1保留表示を1つ増加させる(ステップS6019)。具体的には、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、第1保留表示として緑色の丸形表示を1つ増加させる。

【0455】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合(すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合)には、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第2保留記憶表示部9bにおいて第2保留表示を1つ増加させる(ステップS6020)。具体的には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて、第2保留表示として緑色の丸形表示を1つ増加させる。

【0456】

なお、保留記憶数加算指定コマンドを取りこぼしたり正常に受信できなかった場合には、ステップS6019、S6020の処理をスキップして誤った保留表示を増加させないようにすることが望ましい。なお、保留記憶数加算指定コマンドを取りこぼしたり正常に受信できなかった場合に、デフォルトで第1保留表示を増加させたり第2保留表示を増加させたりするようにしてもよい。

【0457】

また、ステップS6019、S6020で通常の態様で保留表示を1増加した後も、演出制御用CPU101は、ステップS6001に戻り、始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域がまだ存在するか否かを確認する。そして、未判定情報が「1」となっている全ての格納領域に格納されているコマンドについて処理を終了するまで、ステップS6002以降の処理を繰り返し実行する。

【0458】

ステップS6021では、演出制御用CPU101は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する(ステップS6021)。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第1保留記憶表示部9aにおいて第1保留表示を1つ増加させる(ステップS6022)。具体的には、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、第1保留表示として緑色の丸形表示を1つ増加させる。

【0459】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合(すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合)には、演出制御用CPU101は、通常の態様で、第2保留記憶表示部9bにおいて第2保留表示を1つ増加させる(ステップS6023)。具体的には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて、第2保留表示として緑色の丸形表示を1つ増加させる。

【0460】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の現在の処理対象

10

20

30

40

50

のコマンドの格納領域の判定延期情報の値を1にセットする（ステップS6024）。なお、この場合、ステップS6024で判定延期情報がセットされたことにもとづいて、保留記憶を消化する（保留表示をシフトする）タイミングで、後述する保留予告演出処理（2）において判定が延期された保留記憶に対する保留予告演出の判定が行われ、遡及的に保留予告演出が開始される場合がある。

【0461】

また、ステップ6026で判定延期情報をセットした後も、演出制御用CPU101は、ステップS6001に戻り、始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域がまだ存在するか否かを確認する。そして、未判定情報が「1」となっている全ての格納領域に格納されているコマンドについて処理を終了するまで、ステップS6002以降の処理を繰り返し実行する。

10

【0462】

図51は、保留予告演出処理（2）（ステップS660C、S662C）を示すフローチャートである。保留予告演出処理（2）（保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングで保留予告演出の決定および実行を行う処理）において、演出制御用CPU101は、まず、保留予告設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6501）。保留予告設定制限フラグがセットされていないならば（すなわち、保留予告制限期間中でなければ）、ステップS6506に移行する。

【0463】

保留予告設定制限フラグがセットされていれば（すなわち、保留予告制限期間中であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（ステップS6502）。そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップS6503）。

20

【0464】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータがそれぞれ「C4（H）」、「C6（H）」、および「C0（H）」（または「C1（H）」）であるコマンドが格納されている筈である（図23参照）。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生した格納状態の格納領域がまだ残っており、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

30

【0465】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の順番に受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータが「C4（H）」、「C6（H）」、および「C0（H）」（または「C1（H）」）の順番に格納されている筈である。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「C4（H）」よりも前に「C6（H）」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

40

【0466】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用CPU101は、そのまま処理を終了する。全ての格納領域1～8において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受

50

信した格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6504）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400（H））が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されている筈である（図24および図25参照）。それにもかかわらず、大当りや突然確変大当り、小当りに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図26参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

10

【0467】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、そのまま処理を終了する。全ての格納領域1～8において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、保留予告設定制限フラグをリセットする（ステップS6505）。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、保留予告制限期間の開始の契機となったコマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、保留予告設定制限フラグをリ

20

【0468】

次いで、演出制御用CPU101は、図46に示す始動入賞時コマンド格納領域に判定延期情報が「1」となっている格納領域があるか否かを確認する（ステップS6506）。判定延期情報が「1」となっている格納領域がなければ（ステップS6506のY）、そのまま処理を終了する。

【0469】

判定延期情報が「1」となっている格納領域があれば（ステップS6506のN）、演出制御用CPU101は、その判定延期情報が「1」となっている格納領域に格納されているコマンドを処理対象とするとともに、所定演出の実行中であるか否かを確認する（ステップS6507）。なお、所定演出の実行中であるか否かは、例えば、ステップS800Aの所定演出処理において所定演出を実行する場合に所定演出実行中フラグをセットするようにしておき、ステップS6507において所定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。所定演出の実行中である場合には、そのまま処理を終了する。

30

【0470】

所定演出の実行中でない場合には、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数の値（ステップS658B、S662A参照）が0となっているか否かを確認する（ステップS6508）。第2保留記憶数が0でなければ（すなわち、第2保留記憶がある場合には）、そのまま処理を終了する。

40

【0471】

第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第2保留記憶がなければ）、演出制御用CPU101は、第2特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップS6509）。なお、第2特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第2図柄変動指定コマンド受信フラグ（ステップS628参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示中であれば、そのまま処理を終了する。

【0472】

ステップS6507～S6509の処理が実行されることによって、この実施の形態では、保留予告演出の判定を延期した後に保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングであっても、依然として所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、

50

第2特別図柄の変動表示中である場合には、さらに保留予告演出の判定を延期し、保留予告演出が制限される。なお、この実施の形態では、保留予告演出処理(2)が実行されるのは、演出図柄の変動表示の開始時に保留記憶を消化(保留表示をシフト)するタイミングであるので、可動物予告演出やスーパーリーチ演出が実行されている場合はないので、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行中であるか否かを判定して保留予告演出を制限する処理を行う必要はない。

【0473】

第2特別図柄の変動表示中でもなければ、演出制御用CPU101は、現在の処理対象の変動カテゴリコマンド(すなわち、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている判定延期情報が設定されていた変動カテゴリコマンド)にもとづいて、保留予告演出の実行有無および演出態様を決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出の実行有無と演出態様とを決定する(ステップS6510)。なお、ステップS6510の保留予告演出の決定処理の具体的な処理内容は、保留予告演出処理(1)のステップS6008の処理と同様である。

【0474】

いずれかの態様で保留予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS6511のY)、演出制御用CPU101は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンド(すなわち、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている判定延期情報が設定されていた保留記憶数加算指定コマンド)が第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する(ステップS6512)。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部9aにおいて、その処理対象のコマンドに対応する第1保留表示の表示態様を、通常の表示態様から、決定した保留予告演出の態様に変更する(ステップS6513)。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS6510の決定結果に応じて、第1保留記憶表示部9aにおいて、処理対象のコマンドに対応する第1保留表示を、緑色の丸形表示から青色、赤色または虹色の丸形表示に変更し、遡及的に保留予告演出を開始する。

【0475】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合(すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合)には、演出制御用CPU101は、演出制御用CPU101は、第2保留記憶表示部9bにおいて、その処理対象のコマンドに対応する第2保留表示の表示態様を、通常の表示態様から、決定した保留予告演出の態様に変更する(ステップS6514)。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS6510の決定結果に応じて、第2保留記憶表示部9bにおいて、処理対象のコマンドに対応する第2保留表示を、緑色の丸形表示から青色、赤色または虹色の丸形表示に変更し、遡及的に保留予告演出を開始する。

【0476】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち、今回開始される演出図柄の変動表示に対応したコマンドを格納している格納領域の始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド))を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS6515)。具体的には、演出図柄の変動開始時に第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合(ステップS660Cで保留予告演出(2)を実行する場合)には、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドを記憶する1つ目の格納領域のこれらのコマンドを削除し、以降の始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域の内容をシフトする。また、演出図柄の変動開始時に第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合(ステップS662Cで保留予告演出(2)を実行する場合)には、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドを記憶する1つ目の格納領域のこれらのコマンドを削除し、以降の始動入賞時コマンド格納領域の各

格納領域の内容をシフトする。

【0477】

一方、保留予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップS6511のN）には、そのままステップS6516に移行する。

【0478】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の現在の処理対象のコマンドの格納領域の判定延期情報をクリアし、判定延期情報の値を0にする（ステップS6516）。

【0479】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS6506に戻り、始動入賞時コマンド格納領域に判定延期情報が「1」となっている格納領域がまだ存在するか否かを確認する。そして、判定延期情報が「1」となっている全ての格納領域に格納されているコマンドについて処理を終了するまで、ステップS6507降の処理を繰り返し実行する。

10

【0480】

なお、この実施の形態では、保留予告演出を制限したときに、保留予告演出の決定自体も保留記憶の消化（保留表示のシフト）時まで遅らせる場合を示しているが（ステップS6510参照）、始動入賞時に保留予告演出の有無や態様の決定の処理までは実行するようにしておき、その保留予告演出の実行のみを保留記憶の消化（保留表示のシフト）時まで遅らせるように構成してもよい。

【0481】

20

なお、上記のように保留予告演出の実行のみを遅らせるように構成する場合、保留予告演出の制限中に大当りが発生してしまった場合には、既に決定済みの保留予告演出の有無や態様の決定結果についてはキャンセルし、保留予告演出を実行しないようにすることが望ましい。

【0482】

図52は、図40に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図52に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

30

【0483】

図53は、図47に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8001）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8002）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで疑似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、疑似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や

40

50

「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0484】

図54は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図54に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R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2指定コマンド、表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くし、「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

【0485】

また、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5指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0486】

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。

【0487】

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

【0488】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出(保留予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出。)を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する(ステップS8003)。

【0489】

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S8004)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップS8005)。

【0490】

図55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

10

20

30

40

50

れているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0491】

10

図 55 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。なお、演出制御用 CPU 101 は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ S 8004 において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0492】

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。

20

【0493】

また、演出制御用 CPU 101 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 27）の制御を実行する（ステップ S 8006）。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、VDP 109 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 35 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 27 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0494】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

【0495】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ S 8007）。

【0496】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 802）に対応した値にする（ステップ S 8008）。

40

【0497】

図 56 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 802）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 CPU 101 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8101）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8103）、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 S 8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 8105）。

50

また、この実施の形態では、ステップ S 8 1 0 5 の処理が実行されることによって、可動物予告演出を実行する際に、モータ 8 6 を駆動させることによって可動部材 7 8 を可動させたり、演出羽根役物予告演出を実行する際に、モータ 8 7 を駆動させることによって演出羽根役物 7 9 a, 7 9 b を可動させる演出が行われる。また、この実施の形態では、後述するように、スーパーリーチ演出が実行される際にも、モータ 8 6 を駆動させることによって可動部材 7 8 が可動される。

【0498】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、可動物予告演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 6）。なお、可動物予告演出の開始タイミングとなっているか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。可動物予告演出の開始タイミングとなっていれば、ステップ S 8 1 0 8 に移行する。

10

【0499】

可動物予告演出の開始タイミングでなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 7）。なお、スーパーリーチ演出の開始タイミングとなっているか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出の開始タイミングでもなければ、ステップ S 8 1 1 1 に移行する。

【0500】

可動物予告演出の開始タイミングまたはスーパーリーチ演出の開始タイミングとなっている場合には（ステップ S 8 1 0 6 の Y またはステップ S 8 1 0 7 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a における現在の第 1 保留表示の表示状態および第 2 保留記憶表示部 9 b における現在の第 2 保留表示の表示状態を記憶する（ステップ S 8 1 0 8）。この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留表示および第 2 保留表示の表示状態を RAM に設けられた保留表示状態記憶領域に記憶する。次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、保留表示を非表示状態とする非表示制御の実行中であることを示す保留非表示中フラグをセットする（ステップ S 8 1 0 9）。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a における第 1 保留表示および第 2 保留記憶表示部 9 b における第 2 保留表示を全て消去し、保留表示を非表示状態として非表示制御を開始する（ステップ S 8 1 1 0）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、後導光板 5 0 5 b を表示用 LED 6 2 b で照射して後導光板 5 0 5 b の絵柄を発光表示する制御を開始する（ステップ S 8 1 1 0 A）。具体的には、後導光板 5 0 5 b の端面から表示用 LED 6 2 b からの光を入射することにより、後導光板 5 0 5 b の反射部 5 1 1 で光を前面側に反射させ、一群の花が現れるような態様の演出を開始する（図 6 1（2）、（3）、図 6 2（4）、（5）参照）。

20

30

【0501】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、可動物予告演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 1）。なお、可動物予告演出の終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。可動物予告演出の終了タイミングとなっていれば、ステップ S 8 1 1 3 に移行する。

【0502】

40

可動物予告演出の終了タイミングでなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチ演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8 1 1 2）。なお、スーパーリーチ演出の終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出の終了タイミングでもなければ、ステップ S 8 1 1 5 に移行する。

【0503】

可動物予告演出の終了タイミングまたはスーパーリーチ演出の終了タイミングとなっている場合には（ステップ S 8 1 1 1 の Y またはステップ S 8 1 1 2 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、保留非表示中フラグをリセットする（ステップ S 8 1 1 3）。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 保留記憶表示部 9 a における第 1 保留表示および第 2 保留

50

記憶表示部 9 b における第 2 保留表示を表示状態に復帰する保留表示復帰処理を実行して、非表示制御を終了する（ステップ S 8 1 1 4）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、後導光板 5 0 5 b を表示用 LED 6 2 b で照射する制御を終了し、後導光板 5 0 5 b の絵柄を発光表示する制御を終了する（ステップ S 8 1 1 4 A）。具体的には、後導光板 5 0 5 b の端面からの表示用 LED 6 2 b の光の入射を停止し、一群の花が現れるような態様の演出を終了する（図 6 1（4）、図 6 2（6）参照）。

【0504】

なお、この実施の形態では、ステップ S 8 1 1 0 A、S 8 1 1 4 A の処理を実行することによって、可動物予告演出やスーパーリーチ演出を開始してから終了するまで導光板演出を継続して実行する場合を示しているが、そのように導光板演出を継続して実行するのではなく、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行中の特定のタイミングで導光板演出を実行するように構成してもよい。

10

【0505】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 1 5）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 1 6）。

【0506】

図 5 7 は、保留表示復帰処理（ステップ S 8 1 1 4）を示すフローチャートである。保留表示復帰処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、図 4 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域があるか否かを確認する（ステップ S 7 0 0 0）。未判定情報が「1」となっているものがなければ（すなわち、非表示制御中に新たな始動入賞が発生しなかった場合には）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、そのままステップ S 8 1 0 8 で記憶した保留表示の表示状態に、第 1 保留記憶表示部 9 a における第 1 保留表示および第 2 保留記憶表示部 9 b における第 2 保留表示を復帰する（ステップ S 7 0 1 1）。

20

【0507】

未判定情報が「1」となっているものがあれば（すなわち、非表示制御中に新たな始動入賞が発生していた場合には）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、新たな始動入賞の発生により受信した全ての始動入賞時のコマンドについて処理を終了したか否かを確認する（ステップ S 7 0 0 1）。全ての始動入賞時のコマンドについて処理を終了していれば、処理を終了する。

30

【0508】

未処理の始動入賞時のコマンドがあれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、その未判定情報が「1」となっている格納領域に格納されているコマンドを処理対象とするとともに、保留予告設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 7 0 0 2）。保留予告設定制限フラグがセットされていれば、ステップ S 7 0 0 6 に移行する。

【0509】

保留予告設定制限フラグがセットされていなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、現在の処理対象の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップ S 7 0 0 3）。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 0 0 3 において、保留予告演出処理（1）のステップ S 6 0 0 3 と同様の処理を実行することにより、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを判定できる。

40

【0510】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 0 0 5 に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、現在の処理対象の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップ S 7 0 0 4）。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 0 0 4 において、保留予告演出処理（1）のステップ S 6 0 0 4 と同様の処理を実行すること

50

により、現在の処理対象の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを判定できる。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS7006に移行する。

【0511】

始動入賞時のコマンドを順番通りに受信していないと判定した場合（ステップS7003のN）、または現在の処理対象の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判定した場合（ステップS7004のN）には、演出制御用CPU101は、保留予告設定制限フラグをセットする（ステップS7005）。

【0512】

ステップS7006では、演出制御用CPU101は、処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS7006）。処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS8108で記憶した保留表示の表示状態にもとづいて、通常の態様で第1保留表示を1つ増加させた状態で、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を復帰する（ステップS7007）。

10

【0513】

処理対象の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでない場合（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドである場合）には、演出制御用CPU101は、ステップS8108で記憶した保留表示の表示状態にもとづいて、通常の態様で第2保留表示を1つ増加させた状態で、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を復帰する（ステップS7008）。

20

【0514】

ただし、ステップS7007、S7008の処理を実行する場合、始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域が複数存在する場合には、未判定情報が「1」となっている格納領域のうち最後に処理を行う格納領域のコマンドについてステップS7007、S7008を実行するタイミングで第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を復帰するようにする。例えば、非表示制御中に新たな始動入賞が2つ発生していた場合には、1つ目の未判定のコマンドについてステップS7007、S7008の処理を行う際には、ステップS8108で記憶した保留表示の表示状態を保留表示を1つ増加させた状態に記憶内容を更新するのみにし、2つ目の未判定のコマンドについてステップS7007、S7008の処理を行う際に、さらに保留表示を1つ増加させた状態で（すなわち、ステップS8108で記憶した保留表示の表示状態から保留表示を2つ増加させた状態で）、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示を復帰するようにする。

30

【0515】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の現在の処理対象のコマンドの格納領域の未判定情報をクリアし、未判定情報の値を0にする（ステップS7009）。

40

【0516】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の現在の処理対象のコマンドの格納領域の判定延期情報の値を1にセットする（ステップS7010）。なお、この場合、ステップS7010で判定延期情報がセットされたことにもとづいて、保留記憶を消化する（保留表示をシフトする）タイミングで、保留予告演出処理（2）において判定が延期された保留記憶に対する保留予告演出の判定が行われ、遡及的に保留予告演出が開始される場合がある。

【0517】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS7001に戻り、始動入賞時コマンド格納領域に未判定情報が「1」となっている格納領域がまだ存在するか否かを確認する。

50

そして、未判定情報が「1」となっている全ての格納領域に格納されているコマンドについて処理を終了するまで、ステップS7002以降の処理を繰り返し実行する。

【0518】

図58は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

10

【0519】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8302）。ステップS8302の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

20

【0520】

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

30

【0521】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスデータ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、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a、79b）の制御を実行する（ステップS8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

40

【0522】

なお、この実施の形態では、記載を省略しているが、大当たりが発生した場合には、演出制御用CPU101は、前導光板505aを表示用LED62aで照射して前導光板505aの絵柄を発光表示する制御も行う。具体的には、前導光板505aの端面から表示用LED62aからの光を入射することにより、前導光板505aの反射部510a～510cで光を前面側に反射させることにより、「大当たり」の文字の絵柄を発光表示するような態様の演出が実行される。

【0523】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8

50

303のN)、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする(ステップS8311)。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい(例えば、図52のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい)。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当たり終了の際に大当たり終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用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S8312)。

10

【0524】

図59は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理(ステップS804)を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS1901)。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは(ステップS1901のN)、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップS1902)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(演出表示装置9、スピーカ27、LED25、28等)の制御を実行する(ステップS1903)。例えば、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

20

【0525】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップS1904)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップS1905)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ(表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップS1906)。

30

【0526】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは(ステップS1901のY)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし(ステップS1907)、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する(ステップS1908)。そして、プロセスタイマをスタートさせ(ステップS1909)、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップS805)に対応した値に設定する(ステップS1910)。

【0527】

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

40

【0528】

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

【0529】

50

図60は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS880）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS881）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップS805参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

【0530】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS881のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。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、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS883）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

10

【0531】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS884のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS884のY）、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S885）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS886）。

20

【0532】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS881のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS888）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。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S889）。

30

【0533】

次に、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例について説明する。図61～図63は、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図61は、可動物予告演出の実行中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す。また、図62は、スーパーリーチ演出の実行中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す。また、図63は、第2保留記憶があること、または第2特別図柄の変動表示中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を示す。なお、図61～図63において、（1）（2）（3）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【0534】

40

まず、図61を参照して、可動物予告演出の実行中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を説明する。図61に示す例では、第1保留記憶が3つ溜まっている状態から第1保留記憶を1つ消化して第1特別図柄の変動表示を開始するとともに、図61（1）に示すように、演出図柄の変動表示を開始したものとする。従って、図61（1）に示すように、第1保留記憶表示部9aにおいて第1保留表示が1つ消去されて第1保留表示を2つ表示した状態となる。また、図61に示す例では、演出図柄の変動開始時に可動物予告演出を実行することに決定されたものとする。

【0535】

次いで、可動物予告演出の開始タイミングとなると、図61（2）に示すように、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保

50

留表示が全て消去され、非表示制御が開始される（ステップS 8 1 0 6のY，S 8 1 1 0参照）。また、図6 1（2）に示すように、後導光板5 0 5 bの端面から表示用LED 6 2 bからの光を入射することにより、後導光板5 0 5 bの反射部5 1 1で光を前面側に反射させ、一群の花が現れるような態様の演出が開始される（ステップS 8 1 1 0 A参照）。そして、図6 1（3）に示すように、可動物予告演出において可動物部材7 8が可動される制御が行われる（ステップS 8 1 0 5参照）。

【0 5 3 6】

ここで、可動物予告演出が実行され、非表示制御が行われているときに、新たに第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生し、新たな始動入賞時のコマンドの送信が行われたものとする。この場合、可動物予告演出が実行され、非表示制御が行われていることにもとづいて、保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される（ステップS 6 0 0 0参照）。

10

【0 5 3 7】

次いで、可動物予告演出の終了タイミングとなると（ステップS 8 1 1 0のY参照）、図6 1（4）に示すように、非表示制御中に新たに発生した始動入賞に対応する第1保留表示を1つ増加させた状態で（本例では、第1保留表示が2つである状態から1つ増加して第1保留表示が3つである状態で）、第1保留記憶表示部9 aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9 bにおける第2保留表示が復帰される（ステップS 7 0 0 7参照）。また、図6 1（4）に示すように、後導光板5 0 5 bの端面からの表示用LED 6 2 bの光の入射が停止され、一群の花が現れるような態様の演出が終了される（ステップS 8 1 1 4 A参照）。

20

【0 5 3 8】

そして、変動時間が終了すると、図6 1（5）に示すように、演出図柄の停止図柄を導出表示し、演出図柄の変動表示を終了する。

【0 5 3 9】

次いで、第1保留記憶が3つ溜まっている状態から第1保留記憶を1つ消化して第1特別図柄の変動表示を開始するとともに、図6 1（6）に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。従って、図6 1（6）に示すように、第1保留記憶表示部9 aにおいて第1保留表示が1つ消去されて第1保留表示を2つ表示した状態となる。また、第1保留記憶が1つ消化されて第1保留表示がシフトされたタイミングで、保留予告演出の判定が延期された第1保留記憶について保留予告演出の判定が行われる（ステップS 6 5 1 0参照）。本例では、保留予告演出を実行することに決定され、図6 1（6）に示すように、保留予告演出の判定が延期された第1保留記憶に対応する第1保留表示の表示態様が、通常の表示態様から、決定した保留予告演出の態様に変更され、遡及的に保留予告演出が開始される（ステップS 6 5 1 3参照）。

30

【0 5 4 0】

次に、図6 2を参照して、スーパーリーチ演出の実行中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を説明する。図6 2に示す例では、第1保留記憶が3つ溜まっている状態から第1保留記憶を1つ消化して第1特別図柄の変動表示を開始するとともに、図6 2（1）に示すように、演出図柄の変動表示を開始したものとする。従って、図6 2（1）に示すように、第1保留記憶表示部9 aにおいて第1保留表示が1つ消去されて第1保留表示を2つ表示した状態となる。また、図6 2に示す例では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から受信した変動パターンコマンドにおいて、スーパーリーチを含む変動パターンが指定されていたものとする。

40

【0 5 4 1】

次いで、図6 2（2）に示すように、まず左の演出図柄が停止表示し、次に右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄（本例では、「7」）が停止表示されて、図6 2（3）に示すように、ノーマルリーチが発生する。

【0 5 4 2】

次いで、スーパーリーチ演出の開始タイミングとなると、図6 2（4）に示すように、

50

第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示が全て消去され、非表示制御が開始される（ステップS8107のY、S8110参照）。また、図62（4）に示すように、後導光板505bの端面から表示用LED62bからの光を入射することにより、後導光板505bの反射部511で光を前面側に反射させ、一群の花が現れるような態様の演出が開始される（ステップS8110A参照）。そして、スーパーリーチ演出が実行される。なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出において、図62（5）に示すように、可動部材78が可動される制御も行われる（ステップS8105参照）。

【0543】

ここで、スーパーリーチ演出が実行され、非表示制御が行われているときに、新たに第1始動入賞口13への始動入賞が発生し、新たな始動入賞時のコマンドの送信が行われたものとする。この場合、スーパーリーチ演出が実行され、非表示制御が行われていることにもとづいて、保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される（ステップS6000参照）。

【0544】

次いで、スーパーリーチ演出の終了タイミングとなると（ステップS8111のY参照）、図62（6）に示すように、非表示制御中に新たに発生した始動入賞に対応する第1保留表示を1つ増加させた状態で（本例では、第1保留表示が2つである状態から1つ増加して第1保留表示が3つである状態で）、第1保留記憶表示部9aにおける第1保留表示および第2保留記憶表示部9bにおける第2保留表示が復帰される（ステップS7007参照）。また、図62（6）に示すように、後導光板505bの端面からの表示用LED62bの光の入射が停止され、一群の花が現れるような態様の演出が終了される（ステップS8114A参照）。

【0545】

そして、変動時間が終了すると、図62（7）に示すように、演出図柄の停止図柄を導出表示し、演出図柄の変動表示を終了する。

【0546】

次いで、第1保留記憶が3つ溜まっている状態から第1保留記憶を1つ消化して第1特別図柄の変動表示を開始するとともに、図62（8）に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。従って、図62（8）に示すように、第1保留記憶表示部9aにおいて第1保留表示が1つ消去されて第1保留表示を2つ表示した状態となる。また、第1保留記憶が1つ消化されて第1保留表示がシフトされたタイミングで、保留予告演出の判定が延期された第1保留記憶について保留予告演出の判定が行われる（ステップS6510参照）。本例では、保留予告演出を実行することに決定され、図62（8）に示すように、保留予告演出の判定が延期された第1保留記憶に対応する第1保留表示の表示態様が、通常の表示態様から、決定した保留予告演出の態様に変更され、遡及的に保留予告演出が開始される（ステップS6513参照）。

【0547】

なお、図61および図62に示す例では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行する場合に、可動部材78を可動させる演出と導光板演出との両方を実行する場合を示しているが、例えば、（1）可動部材78を可動させる演出と導光板演出との両方を実行する演出と、（2）可動部材78を可動させる演出のみを実行する演出と、（3）導光板演出のみ実行する演出とのいずれかを選択して実行するように構成してもよい。そして、（1）～（3）のいずれの演出を選択して実行する場合であっても、保留記憶表示部を非表示状態として保留予告演出を制限するようにしてもよい。また、この場合、（1）～（3）のいずれの演出が実行されるかに応じて、保留予告演出の制限度合いを異ならせてもよい。例えば、（1）～（3）のいずれの演出が実行されるかに応じて、保留表示の大きさや保留表示の濃淡を異ならせることにより、保留予告演出の制限度合いを異ならせるようにしてもよい。

【0548】

次に、図 6 3 を参照して、第 2 保留記憶があること、または第 2 特別図柄の変動表示中であることを理由として、保留予告演出が制限される場合の演出態様の具体例を説明する。図 6 3 に示す例では、第 1 保留記憶が 2 つ溜まっている状態から第 1 保留記憶を 1 つ消化して第 1 特別図柄の変動表示を開始するとともに、図 6 3 (1) に示すように、演出図柄の変動表示を開始したものとする。従って、図 6 3 (1) に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a において第 1 保留表示が 1 つ消去されて第 1 保留表示を 1 つ表示した状態となる。

【0549】

次いで、新たに第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生し、新たな始動入賞時のコマンドの送信が行われたものとする。そして、図 6 3 (2) に示すように、第 2 保留記憶表示部 9 b において第 2 保留表示が 1 つ増加されて第 2 保留表示を 1 つ表示した状態となる。なお、本例では、新たに発生した第 2 保留記憶に対して保留予告演出を実行しないことに決定し、図 6 3 (2) に示すように、通常の表示態様で第 2 保留表示を 1 つ表示した状態になったものとする。

10

【0550】

次いで、新たに第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生し、新たな始動入賞時のコマンドの送信が行われたものとする。そして、図 6 3 (3) に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a において第 1 保留表示が 1 つ増加されて第 1 保留表示を 2 つ表示した状態となる。この場合、第 2 保留記憶があることにもとづいて、保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される (ステップ S 6 0 0 6 参照)。

20

【0551】

そして、変動時間が終了すると、図 6 3 (4) に示すように、演出図柄の停止図柄を導出表示し、演出図柄の変動表示を終了する。

【0552】

次いで、第 2 保留記憶が 1 つあることにもとづいて、第 2 保留記憶が優先消化され、第 2 特別図柄の変動表示を開始するとともに、図 6 3 (5) に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。従って、図 6 3 (5) に示すように、第 2 保留記憶表示部 9 b において第 2 保留表示が 1 つ消去されて第 2 保留表示がない状態となる。また、第 2 保留記憶が 1 つ消化されて第 2 保留表示がシフトされたタイミングでが保留予告演出処理 (2) が実行されるのであるが (ステップ S 6 6 2 C 参照)、第 2 特別図柄の変動表示中であることにもとづいて、さらに保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される (ステップ S 6 5 0 9 参照)。

30

【0553】

次いで、新たに第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生し、新たな始動入賞時のコマンドの送信が行われたものとする。そして、図 6 3 (6) に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a において第 1 保留表示が 1 つ増加されて第 1 保留表示を 3 つ表示した状態となる。この場合、第 2 特別図柄の変動表示中であることにもとづいて、保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される (ステップ S 6 0 0 7 参照)。

【0554】

そして、変動時間が終了すると、図 6 3 (7) に示すように、演出図柄の停止図柄を導出表示し、演出図柄の変動表示を終了する。

40

【0555】

次いで、第 1 保留記憶が 3 つ溜まっている状態から第 1 保留記憶を 1 つ消化して第 1 特別図柄の変動表示を開始するとともに、図 6 3 (8) に示すように、演出図柄の変動表示を開始する。従って、図 6 3 (8) に示すように、第 1 保留記憶表示部 9 a において第 1 保留表示が 1 つ消去されて第 1 保留表示を 2 つ表示した状態となる。また、第 1 保留記憶が 1 つ消化されて第 1 保留表示がシフトされたタイミングで、保留予告演出の判定が延期された第 1 保留記憶について保留予告演出の判定が行われる (ステップ S 6 5 1 0 参照)。本例では、図 6 3 (3) で発生した 1 つ目の第 1 保留記憶については保留予告演出を実行しないことに決定され、図 6 3 (6) で発生した 2 つ目の第 1 保留記憶については保留

50

予告演出を実行することに決定され、図63(8)に示すように、保留予告演出の判定が延期された2つ目の第1保留記憶に対応する第1保留表示の表示態様が、通常の表示態様から、決定した保留予告演出の態様に変更され、遡及的に保留予告演出が開始される(ステップS6513参照)。

【0556】

また、この実施の形態では、所定演出実行エリア9Fにおいて普通図柄の変動表示に対応してルーレットを回転させるような態様の所定演出が実行される。図64は、所定演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【0557】

図64(A)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動(可変表示)が停止している状態から、演出図柄の変動が開始される(図64(B)参照)。そのときに、演出表示装置9の表示画面に表示されているキャラクタAの画像9Aが動くような表示制御(予兆演出)が実行される。

【0558】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像(例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像)9Bを表示する制御(開始演出)が実行される(図64(C)参照)。そして、報知用演出が開始される。

【0559】

この実施の形態では、所定演出中の報知用演出は、所定演出実行エリア9Fにおいて図柄が変動するような演出(ルーレットが回転するような態様の演出)である(図64(D)参照)。その後、所定演出実行エリア9Fにおいて、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像9Cが停止表示される(図64(E)参照)。次いで、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像9Dが表示される(図64(F)参照)。その後、演出表示装置9に、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態(開放状態)に制御されることを明示する画像9Eが表示(結果報知演出)される(図64(F)参照)。

【0560】

そして、この実施の形態では、図64に示す態様で所定演出が実行されているときに新たな始動入賞が発生した場合にも、保留予告演出の判定が延期され、保留予告演出が制限される(ステップS6005参照)。

【0561】

なお、図64に示すような態様で所定演出において可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する場合、例えば、所定演出において報知結果「○」を表示する前に可変入賞球装置15を短時間(例えば、0.5秒間)開放するような演出を行い、可変入賞球装置15を短時間開放した後に図64(E)～(G)に示すような態様で報知結果「○」を表示してから、可変入賞球装置15を長時間(本例では、図28に示すように5.8秒×1回や1.8秒×3回)開放するようにしてもよい。また、例えば、報知結果「○」の表示と同時に可変入賞球装置15を短時間開放してから、可変入賞球装置15を長時間開放するようにしてもよい。そのようにすれば、可変入賞球装置15を長時間開放する直前に、示唆的に可変入賞球装置15を短時間開放するので、可変入賞球装置15の開放タイミングを遊技者に明確に認識させることができる。

【0562】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、開始条件が成立する前に(本例では、始動入賞時に)、所定の情報(本例では、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数)にもとづいて演出図柄の可変表示の表示結果が特定表示結果(大当たり図柄)となるか否かを先読み判定する。そして、その先読み判定結果にもとづいて、保留予告演出を実行する。この場合、演出図柄の変動表示中に報知演出のうちの特定報知演出(本例では、所定演出、可動物予告演出)が実行されているときに新たな始動入賞が発生した場合には、先読み判定結果にかかわらず、特定報知演出が終了するまで当該始動入賞に対して保留予告演出の実行を制限する。そのため、特定報知演出に対する注目度を維持しつつ保留予

10

20

30

40

50

告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0563】

なお、この実施の形態では、「報知演出」とは、所定演出や、可動物予告演出などの予告演出に相当する。また、「特定報知演出」とは、所定演出や、予告演出のうちの特に可動物予告演出に相当する。

【0564】

また、この実施の形態によれば、演出図柄の変動表示中にリーチ演出のうちの特定リーチ演出（本例では、スーパーリーチ演出）が実行されているときに新たな始動入賞が発生した場合には、先読み判定結果にかかわらず、特定リーチ演出が終了するまで当該始動入賞に対して保留予告演出の実行を制限する。そのため、特定リーチ演出に対する注目度を維持しつつ保留予告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0565】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、特定報知演出や特定リーチ演出が実行されている期間に新たに始動入賞が発生した場合に関して保留予告演出を制限する場合（すなわち、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、特定報知演出や特定リーチ演出が実行される前と後の期間については、保留予告演出を実行可能である場合）を示しているが、保留予告演出を制限する期間は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、特定報知演出や特定リーチ演出を伴う演出図柄の変動表示が実行される全ての期間で一律に保留予告演出を制限する（制限された保留記憶について保留予告演出を全く行わなくても、次の変動表示以降で保留予告演出を実行するものでもよい）ように構成してもよい。また、例えば、特定報知演出や特定リーチ演出に先立って特定報知演出や特定リーチ演出を示唆する示唆演出（例えば、表示画面を黒色の画面に暗転（ブラックアウト）させる演出や、スーパーリーチへの発展を煽る演出）が実行される場合に、示唆演出が実行された時点から保留予告演出を制限するように構成してもよい。

20

【0566】

また、この実施の形態によれば、保留予告演出を特定のタイミングで（本例では、始動入賞が発生したとき）実行し、特定のタイミングにおいて第2保留記憶が記憶されている場合には、保留予告演出の実行を制限する。そのため、特定遊技状態（本例では、大当り遊技状態）の可能性をストックした状態で遊技が実行されることを防止し、射幸性が必要以上に高くなることを防止することができる。すなわち、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されるのであるから、第2保留記憶が記憶されている状態で第1保留記憶について保留予告演出を実行してしまうと、実行が後回しにされる第1保留記憶に大当たりとなる可能性があることを認識されてしまう。すると、大当たりとなる可能性がある第1保留記憶をストックした状態で、第2特別図柄の変動表示により遊技が実行されて連続した大当たりを狙うことが可能となってしまう、射幸性が必要以上に高くなる可能性がある。そこで、この実施の形態では、第2保留記憶が記憶されている状態では保留予告演出を制限することによって、射幸性が必要以上に高くなることを防止している。

30

【0567】

なお、この実施の形態では、特定のタイミングとして、始動入賞が発生したタイミングで保留予告演出の判定および実行を行う場合（ただし、保留予告演出の制限後には、保留記憶の消化（保留表示のシフト）のタイミングで保留予告演出の判定および実行を行っている）を示しているが、特定のタイミングは、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、始動入賞のタイミングで保留予告演出の判定や実行を行うのではなく、保留記憶の消化（保留表示のシフト）のタイミングで特定のタイミングとなったものとして、保留予告演出の判定および実行を行うようにしてもよい。また、例えば、始動入賞発生後に所定時間（例えば、10秒）経過したタイミングで特定のタイミングとなったものとして、保留予告演出の判定および実行を行うようにしてもよい。

40

【0568】

50

また、この実施の形態では、保留予告演出を制限した後、保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングで、第2保留記憶がなく第2特別図柄の変動表示中でもなければ、判定を延期した第1保留記憶について保留予告演出の判定および実行を行う場合を示しているが、第2保留記憶が記憶されていることや第2特別図柄の変動表示中であることを理由として保留予告演出を制限した場合には、その後、その第1保留記憶について保留予告演出を全く実行しないように構成してもよい。

【0569】

また、この実施の形態によれば、第1保留記憶表示部9aや第2保留記憶表示部9bにおいて通常の表示態様（本例では、緑色の丸形表示）とは異なる保留予告演出用の表示態様（本例では、青色や赤色、虹色の丸形表示）で保留表示を表示することにより保留予告演出を特定のタイミングで実行する。また、所定の非表示条件（本例では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行）が成立したことにもとづいて第1保留記憶表示部9aや第2保留記憶表示部9bにおいて保留表示を非表示状態とする非表示制御を実行し、所定の非表示条件の成立が解除されたことにもとづいて第1保留記憶表示部9aや第2保留記憶表示部9bにおいて保留表示を表示状態とする表示制御を実行する。また、特定のタイミングにおいて非表示制御が実行されている場合には、保留予告演出の実行を制限し、保留予告演出の実行が制限された後に、非表示制御を終了し表示制御を実行するときには、通常の表示態様で保留表示を表示する。そのため、非表示制御から表示制御に移行したときに保留予告演出が既に実行されているような事態を防止し、遊技に対する興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【0570】

なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様を通常の表示態様とは異ならせることによって保留予告演出を実行する場合を示したが、保留予告演出の態様は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、第1保留記憶表示部9aや第2保留記憶表示部9bにおいて、保留表示の上にキャラクタなどを表示するなどの態様で保留予告演出を実行するものであってもよい。また、例えば、始動入賞に応じてスピーカ27から特定の効果音を出力したり、ファンなどを回転させることにより遊技機の所定箇所（例えば、操作手段（例えば、操作ボタンや、操縦桿形状の操作手段の付近）から風をおこしたり、遊技機に設けられた操作手段を振動させたりすることによって保留予告演出を実行してもよい。

【0571】

また、この実施の形態では、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bにおいて保留表示を消去することによって非表示制御を実行する場合を示しているが、非表示制御の態様は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bに表示される保留表示を、遊技機に設けられた可動部材を可動させて隠蔽することによって、非表示制御を実行してもよい。

【0572】

また、この実施の形態では、演出表示装置9（液晶表示装置）の表示画面上に設けられた第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bに表示する保留表示を非表示状態とする場合を示したが、液晶表示画面上の保留表示にかぎらず、液晶表示画面以外の領域に設けられた保留記憶表示器（例えば、第1特別図柄保留記憶表示器18aや第2特別図柄保留記憶表示器18b）をカバーなどの可動部材で隠すことによって、非表示制御を実行してもよい。

【0573】

また、この実施の形態では、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、非表示制御が実行されている期間に新たに始動入賞が発生した場合に関して保留予告演出を制限する場合（すなわち、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、非表示制御が実行される前と後の期間については、保留予告演出を実行可能である場合）を示しているが、保留予告演出を制限する期間は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、特定報知演出や特定リーチ演出により非表示制御を智なる演出図柄の変動表示が実行さ

れる全ての期間で一律に保留予告演出を制限する（制限された保留記憶について保留予告演出を全く行わなくても、次の変動表示以降で保留予告演出を実行するものでもよい）ように構成してもよい。また、例えば、非表示制御に先立って非表示制御を示唆する示唆演出（例えば、リーチの選択演出や、可動物予告演出が次回実行されることを予告する次回予告演出）が実行される場合に、示唆演出が実行された時点から保留予告演出を制限するように構成してもよい。

【0574】

また、この実施の形態によれば、特定のタイミングにおいて可動部材78が可動されている場合には、保留予告演出の実行を制限する。そのため、可動部材78の可動に対する注目度を維持しつつ保留予告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0575】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、可動部材78が可動されている期間に新たに始動入賞が発生した場合に関して保留予告演出を制限する場合（すなわち、演出図柄の変動表示が実行されている期間のうち、可動部材78が可動される前と後の期間については、保留予告演出を実行可能である場合）を示しているが、保留予告演出を制限する期間は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、可動部材78の可動を伴う演出図柄の変動表示が実行される全ての期間で一律に保留予告演出を制限する（制限された保留記憶について保留予告演出を全く行わなくても、次の変動表示以降で保留予告演出を実行するものでもよい）ように構成してもよい。また、例えば、可動部材78の可動に先立って可動部材78の可動を示唆する示唆演出（例えば、可動部材78の可動を示唆するセリフ予告演出や、可動部材78の可動を伴うスーパーリーチへの発展を煽る演出）が実行される場合に、示唆演出が実行された時点から保留予告演出を制限するように構成してもよい。

20

【0576】

また、この実施の形態によれば、特定のタイミングにおいて所定の制限条件（本例では、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合）が成立している場合には、保留予告演出の実行を制限し、特定のタイミングと異なる実行タイミングで（本例では、保留記憶を消化し保留表示をシフトするとき）保留予告演出を実行する。そのため、最適なタイミングで保留予告演出を実行して保留予告演出に対して注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0577】

なお、この実施の形態では、始動入賞が発生したタイミングで特定のタイミングとなったものとし、この特定のタイミングで保留予告演出を制限した場合には、特定のタイミングと異なる実行タイミングとして保留記憶を消化し保留表示をシフトしたタイミングで保留予告演出を実行する場合、すなわち、保留予告演出を制限した後、特定のタイミングの後の実行タイミングで保留予告演出を実行する場合を示したが、このような場合にかぎらず、例えば、特定のタイミングと異なる実行タイミングとして、特定のタイミングよりも前のタイミングで保留予告演出を実行するように構成してもよい。例えば、既に説明したように、始動入賞発生後に所定時間（例えば、10秒）経過したタイミングで特定のタイミングとなったものとして保留予告演出を実行するように構成する場合、特定のタイミングとなるまでにあらかじめ所定の制限条件が成立するか否かを知ることができる。そのため、あらかじめ所定の制限条件が成立することが分かっている場合には、特定のタイミングとなるよりも前に保留予告演出を実行するように構成してもよい。

40

【0578】

また、この実施の形態では、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合に所定の制限条件が成立したとして、保留予告演出を制限する場合を示しているが、所定の制限条件は、この実施の形態で示したものにかぎられな

50

い。例えば、各種エラー報知が実行されている場合など、変動表示が実行されていない状態（なお、所定演出の実行中でも変動表示が実行されていない場合がある）でも所定の制限条件が成立したものと、保留予告演出を制限するようにしてもよい。

【0579】

また、この実施の形態によれば、第2特別図柄の変動表示は第1特別図柄の変動表示に優先して実行され、第2始動入賞口13は遊技球が通過しやすい第1状態（可変入賞球装置15の開放状態）と遊技球が通過しにくい第2状態（可変入賞球装置15の閉鎖状態）とに制御可能である。そして、特定報知演出として、第2始動入賞口14が第1状態に制御されることを報知する所定演出を実行し、所定演出が実行されていることにもとづいて保留予告演出を制限する。そのため、第1保留記憶に特定遊技状態となる可能性があるものが存在することを認識した状態で遊技が実行されることを未然に防止することができ、射幸性が必要以上に高くなることを防止することができる。

10

【0580】

また、この実施の形態によれば、特定報知演出として、可動部材78を可動させる可動物予告演出を実行する。そのため、可動部材78の可動に対する注目度が低下してしまうことを防止し、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0581】

なお、この実施の形態では、特定報知演出として所定演出や可動物予告演出が実行されている場合に保留予告演出を制限する場合を示したが、特定報知演出は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、特定報知演出として、演出図柄の変動表示中に再抽選演出が実行されている場合や、激熱予告演出（例えば、群予告演出や背景予告演出）が実行されている場合、煽り予告演出（例えば、擬似連が継続するか否かや、スーパーリーチに発展するか否か、チャンス目に発展するか否かを煽る演出）が実行される場合に、保留予告演出を制限するように構成してもよい。

20

【0582】

また、この実施の形態によれば、特定リーチ演出として、可動部材78の可動を伴うスーパーリーチ演出を実行する。そのため、可動部材78の可動に対する注目度が低下してしまうことを防止し、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0583】

また、この実施の形態によれば、始動入賞が発生したことにもとづいて、演出図柄の変動表示の表示結果が特定表示結果となるか否かの先読み判定を実行し、先読み判定が実行されるときに特定報知演出や特定リーチ演出が実行されている場合や、第2保留記憶が記憶されている場合、非表示制御が実行されている場合、可動部材78が可動されている場合には、当該特定報知演出や特定リーチ演出が終了した後や、第2保留記憶が記憶されていない状態となった後、当該非表示制御が終了した後、可動部材78の可動が終了した後に特定条件（本例では、保留記憶を消化し保留表示をシフトすること）が成立したことにもとづいて保留予告演出を実行する。そのため、保留予告演出の実行タイミングを遅らせることにより、特定報知演出や特定リーチ演出に対する注目度を維持しつつ保留予告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【0584】

なお、この実施の形態では、保留予告演出が制限された後、特定条件として、保留記憶を消化し保留表示をシフトするタイミングとなったことにもとづいて、判定が延期された保留記憶について保留予告演出の判定および実行を行う場合を示しているが、特定条件は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、第2保留記憶がなくなった場合や、図柄確定指定コマンドを受信して演出図柄の停止図柄が確定したこと、変動パターンコマンドを受信して次の変動表示が開始されたことにもとづいて、特定条件が成立したとして、判定が延期された保留記憶について保留予告演出の判定および実行を行うように構成してもよい。また、例えば、特定報知演出や特定リーチ演出を終了したタイミングで直ちに保留予告演出の判定および実行を行うように構成してもよく、特定報知演出や特定リーチ演出を終了した後、所定時間（例えば、10秒）経過したタイミングで保留予告演出

40

50

の判定および実行を行うように構成してもよい。

【0585】

また、この実施の形態によれば、第1保留記憶の数が減少するときに保留予告演出を実行可能である。そのため、保留予告演出が実行されるタイミングを把握でき、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0586】

また、この実施の形態によれば、リーチ演出のうちの特定リーチ演出（本例では、スーパーリーチ演出）が実行されているときに所定の非表示条件が成立したとして非表示制御を実行する。そのため、特定リーチ演出に注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0587】

また、この実施の形態によれば、可動部材78を可動させる可動物予告演出が実行されているときに所定の非表示条件が成立したとして非表示制御を実行する。そのため、可動部材78を可動させる可動物予告演出に注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0588】

なお、この実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出が実行されていることにもとづいて所定の非表示条件が成立しているとして非表示制御を実行する場合を示しているが、所定の非表示条件は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、所定演出が実行されていることにもとづいて所定の非表示条件が成立しているとして非表示制御を実行するように構成してもよい。

20

【0589】

また、この実施の形態によれば、可動部材78は、遊技機が備える演出表示装置9（画像表示装置）の近辺に設けられ、可動部材78を演出表示装置9（画像表示装置）の前面に重複する態様で可動させる。そのため、演出表示装置9（画像表示装置）の前面に重複する態様で可動する可動部材78に注目させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0590】

なお、この実施の形態では、可動部材78が演出表示装置9（画像表示装置）の近辺に設けられ、可動部材78が可動することによって、演出表示装置9（画像表示装置）の前面に可動部材78が重複する（表示画面に被さって見えにくくする）場合を示しているが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、可動部材は、演出表示装置9（画像表示装置）とは異なる箇所に設けられ、可動部材が可動しても、演出表示装置9（画像表示装置）の前面に可動部材が重複せず、表示画面の視認状態に何ら影響しないものであってもよい。また、例えば、可動部材は、遊技枠側に設けられていてもよい。

30

【0591】

また、この実施の形態によれば、可動部材78が可動されていることにもとづいて、所定の制限条件が成立しているとして保留予告演出の実行を制限する。そのため、可動部材78が可動されているときを避けて、最適なタイミングで保留予告演出を実行することができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

40

【0592】

また、この実施の形態によれば、所定演出が実行されていることにもとづいて、所定の制限条件が成立しているとして保留予告演出の実行を制限する。そのため、所定演出が実行されているときを避けて、最適なタイミングで保留予告演出を実行することができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0593】

また、この実施の形態において、保留予告演出の実行を禁止することにより保留予告演出の実行を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、保留記憶の消化（保留表示のシフト）時に実行する保留予告演出（2）（ステップS660C、S662C参照）を設けないようにし、遡及的に保留予告演出が実行される場合がないように構成すればよ

50

い。そのように構成すれば、保留予告演出の実行を完全に禁止することにより、特定報知演出や特定リーチ演出に対する注目度を維持しつつ、射幸性が必要以上に高くなることを防止しつつ、および可動部材の可動に対する注目度を維持しつつ保留予告演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0594】

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、始動入賞の発生時に、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別を判定し、第1保留記憶または第2保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（本例では、保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信し、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別の判定結果を示す判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）を送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、少なくとも保留記憶情報または判定結果情報のうちのいずれかを正常に受信することができなかつた場合に、保留予告演出の実行を制限する。そのため、先読み判定の判定結果にもとづかずに誤って保留予告演出を実行してしまうことを防止することができ、保留予告演出の信頼性の低下を防止することができる。

10

【0595】

なお、この実施の形態では、先読み判定結果にもとづき所定予告演出として保留予告演出を実行する場合を示したが、例えば、保留予告演出以外の連続予告演出（「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」、「カウントダウン」の態様の連続予告演出）を実行可能に構成してもよい。そして、そのような連続予告演出を実行可能に構成した場合に、この実施の形態と同様の処理に従って、保留記憶情報または判定結果情報のうちのいずれかを正常に受信することができなかつた場合に、連続予告演出の実行を制限するように構成してもよい。

20

【0596】

また、この実施の形態によれば、一の保留記憶にもとづいて送信された判定結果情報（本例では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を正常に受信することができなかつた場合に、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまで保留予告演出の実行を制限する。そのため、保留予告演出の整合がとれなくなつて、保留予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

30

【0597】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が発生してから、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化されるまでの間、保留予告演出の実行を制限する場合を示したが、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶に対してのみ保留予告演出の実行を制限するようにし、それ以降に発生した保留記憶に対しては、始動入賞時のコマンドを正常に受信できていれば、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化される前であっても、保留予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。そのように構成する場合、例えば、保留予告演出処理（1）のステップS6002の保留予告設定制限フラグを確認する処理や、保留表示復帰処理のステップS7002の保留予告設定制限フラグを確認する処理、保留予告演出処理（2）のステップS6501～S6505の処理は不要となる。

40

【0598】

また、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた場合に、保留予告演出の決定自体を行わないように構成する場合を示しているが、保留予告演出の決定自体は行うようにし、その実行を制限するようにしてもよい。例えば、保留予告演出処理（1）においてステップS6003～S6004の判定処理でコマンドの取りこぼしや不整合を検出した場合にはステップS6017の処理を実行して保留予告設定制限フラグをセットする一方、ステップS6003～S6004の判定結果や保留予告設定制限フラグの有無にかかわらず、ステップS6008の保留予告演出の決定の処理は必ず実行するようにしてもよい。そして、保留予告設定制限フラグがセットされていれば、S6008の決定

50

結果にかかわらず通常の態様で保留表示を表示するようにして保留予告演出を実行しないように制限してもよい。

【0599】

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、判定結果情報として、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別の判定結果を特定可能な図柄指定コマンドと、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となるか否かを特定可能な変動カテゴリコマンドとを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドで特定される判定結果と、受信した変動カテゴリコマンドで特定される判定結果とが矛盾する場合も、保留予告演出の実行を制限する。そのため、保留予告演出の整合がとれなくなると、保留予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

10

【0600】

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、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかつた場合も、保留予告演出の実行を制限する。そのため、保留予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

【0601】

また、この実施の形態では、大当たりが発生したときに、その大当たり遊技が終了した後に必ず確変状態（高確率状態）に制御され、大当たり遊技終了後に所定回数（本例では、71回）の変動表示を終了したことにもとづいて、確変状態（高確率状態）を終了する遊技機に適用する場合を示したが、この実施の形態で示した構成を適用可能な遊技機は、このような遊技機にかぎられない。例えば、大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される確変大当たり以外に、高ベース状態（時短状態）のみに制御される通常大当たりが設けられた遊技機に、この実施の形態で示した保留予告演出の設定および実行を行うための構成や、保留予告演出の設定および実行を制限するための構成を適用してもよい。この場合、例えば、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態に制御するとともに、次の大当たりが発生するまで確変状態を継続するようにしてもよい。また、通常大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に高ベース状態（時短状態）に制御するとともに、大当たり遊技終了後に所定回数（例えば、100回）の変動表示を終了したタイミングで高ベース状態（時短状態）を終了するようにしてもよい。また、このような遊技機において突然確変大当たりや小当たりも設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に制御されたか否かを認識しにくくするために、高ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するとともに高ベース状態も維持するようにし、低ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するのみで、高ベース状態には制御しない（低ベース状態を維持する）ようにすることが望ましい。

20

30

【0602】

実施の形態2.

第1の実施の形態では、新たな始動入賞が発生したときに先読み判定の処理（ステップS1217A、S1217B参照）自体は実行するようにし、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合に、保留予告演出の判定を延期して保留予告演出を制限する場合を示したが、先読み判定の処理自体を延期して保留予告演出を制限するように構成してもよい。以下、先読み判定の処理自体を延期して保留予告演出を制限する第2の実施の形態について説明する。

40

【0603】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

50

【0604】

図65は、第2の実施の形態における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65(A)に示すように、この実施の形態では、第1始動口スイッチ通過処理において、第1の実施の形態で示したステップS1217Aの入賞時演出処理は行わず、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で先読み判定の処理は行わない。また、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドに代えて、演出制御用CPU101は、ステップS1214Aで抽出したランダムR（大当り判定用乱数）の値を設定した大当り判定用乱数コマンドを送信する制御を行う（ステップS1218a）とともに、ステップS1214Aで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値を設定した変動パターン種別判定用乱数コマンドを送信する制御を行う（ステップS1219a）。なお、ステップS1211A～S1216A、S1220Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

10

【0605】

また、図65(B)に示すように、この実施の形態では、第2始動口スイッチ通過処理において、第1の実施の形態で示したステップS1217Bの入賞時演出処理は行わず、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で先読み判定の処理は行わない。また、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドに代えて、演出制御用CPU101は、ステップS1214Bで抽出したランダムR（大当り判定用乱数）の値を設定した大当り判定用乱数コマンドを送信する制御を行う（ステップS1218b）とともに、ステップS1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値を設定した変動パターン種別判定用乱数コマンドを送信する制御を行う（ステップS1219b）。なお、ステップS1211B～S1214B、S1220Bの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

20

【0606】

図66は、第2の実施の形態における保留予告演出処理（1）（ステップS800B）を示すフローチャートである。保留予告演出処理（1）において、ステップS6000～S6002の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0607】

次いで、ステップS6002で保留予告設定制限フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、現在の処理対象の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップS6003a）。なお、ステップS6003aにおける基本的な判定方法は、第1の実施の形態で示したステップS6003と同様であるが、ステップS6003aでは、演出制御用CPU101は、第1の実施の形態で示した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドに代えて、大当り判定用乱数コマンド、変動パターン種別判定用乱数コマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドを順番通りに全て受信したか否かを判定する。

30

【0608】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの送受信は行われないので、第1の実施の形態で示したステップS6004の判定処理は行われ

40

【0609】

次いで、ステップS6005～S6007の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0610】

次いで、第2特別図柄の変動表示中でもなければ（ステップS6007のN）、演出制御用CPU101は、大当り判定用乱数コマンドで特定される大当り判定用乱数の値、および変動パターン種別判定用乱数コマンドで特定される変動パターン種別判定用乱数の値にもとづいて、入賞時演出処理を実行し、先読み判定の処理を行う（ステップS6008a）。なお、ステップS6008aの入賞時演出処理の基本的な処理内容は、第1の実施

50

の形態で示したステップS 1 2 1 7 A, S 1 2 1 7 Bの処理と同様である。

【0 6 1 1】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 0 0 8 aの判定結果（具体的には、変動カテゴリが非リーチや、スーパーリーチはずれ、スーパーリーチ大当たりとなるか否かの判定結果）にもとづいて、保留予告演出の実行有無および演出態様を決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS 6 0 0 8 b）。

【0 6 1 2】

従って、この実施の形態では、ステップS 6 0 0 0の処理が実行されることによって、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行中であり非表示制御中である場合には、先読み判定の処理自体を延期して保留予告演出を直ちに開始しないようにし、保留予告演出が制限される。

10

【0 6 1 3】

また、この実施の形態では、ステップS 6 0 0 5～S 6 0 0 7の処理が実行されることによって、新たな始動入賞が発生して始動入賞時にコマンドを受信しても、所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合には、先読み判定の処理自体を延期して保留予告演出を直ちに開始しないようにし、保留予告演出が制限される。

【0 6 1 4】

なお、ステップS 6 0 0 9以降の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

20

【0 6 1 5】

図6 7は、第2の実施の形態における保留予告演出処理（2）（ステップS 6 6 0 C, S 6 6 2 C）を示すフローチャートである。保留予告演出処理（2）において、ステップS 6 5 0 1～S 6 5 0 2の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 6 1 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップS 6 5 0 3 a）。なお、ステップS 6 5 0 3 aにおける基本的な判定方法は、第1の実施の形態で示したステップS 6 5 0 3と同様であるが、ステップS 6 5 0 3 aでは、演出制御用CPU 1 0 1は、第1の実施の形態で示した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドに代えて、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、大当たり判定用乱数コマンド、変動パターン種別判定用乱数コマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）の3つのコマンドが順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを判定する。

30

【0 6 1 7】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの送受信は行われないので、第1の実施の形態で示したステップS 6 5 0 4の判定処理は行われ

40

【0 6 1 8】

次いで、ステップS 6 5 0 5～S 6 5 0 9の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 6 1 9】

次いで、第2特別図柄の変動表示中でもなければ（ステップS 6 5 0 9のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり判定用乱数コマンドで特定される大当たり判定用乱数の値、および変動パターン種別判定用乱数コマンドで特定される変動パターン種別判定用乱数の値にもとづいて、入賞時演出処理を実行し、先読み判定の処理を行う（ステップS 6 5 1 0 a）。なお、ステップS 6 5 1 0 aの入賞時演出処理の基本的な処理内容は、第1の実施

50

の形態で示したステップ S 1 2 1 7 A, S 1 2 1 7 B の処理と同様である。

【0620】

そして、演出制御用 CPU 101 は、ステップ S 6 5 1 0 a の判定結果（具体的には、変動カテゴリが非リーチや、スーパーリーチはずれ、スーパーリーチ大当たりとなるか否かの判定結果）にもとづいて、保留予告演出の実行有無および演出態様を決定するための乱数を用いた抽選処理を行い、保留予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップ S 6 5 1 0 b）。

【0621】

なお、ステップ S 6 5 1 1 以降の処理は、第 1 の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

10

【0622】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、始動入賞が発生したことにもとづいて、報知演出やリーチ演出が実行されているか否かを判定し、特定報知演出（本例では、所定演出、可動物予告演出）や特定リーチ演出（本例では、スーパーリーチ演出）が実行されていると判定された場合や、第 2 保留記憶が記憶されている場合、非表示制御が実行されている場合、可動物部材 78 が可動されているには、当該特定報知演出や特定リーチ演出が終了した後や、第 2 保留記憶が記憶されていない状態となった後、当該非表示制御が終了した後、可動物部材 78 の可動が終了したに特定条件（本例では、保留記憶を消化し保留表示をシフトすること）が成立したことにもとづいて、演出図柄の変動表示の表示結果が特定表示結果となるか否かの先読み判定を実行する。そのため、先読み判定の判定タイミ

20

【0623】

実施の形態 3.

第 1 の実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出において、演出表示装置 9（画像表示装置）の外部から演出表示装置 9 の表示画面の前面に重複する態様で可動物部材 78 を可動させる場合を示したが、可動物予告演出やスーパーリーチ演出で可動物部材は、このようなものにかぎらず、可動しても演出表示装置 9 の表示画面の前面に重複しないものであってもよい。例えば、可動物予告演出やスーパーリーチ演出において、遊技機の遊技枠側に設けられた可動物部材を可動させるようなものであってもよい。以下、可動物予告演出やスーパーリーチ演出において、遊技機の遊技枠側に設けられた可動物部材を可動させる第 3 の実施の形態について説明する。

30

【0624】

なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0625】

図 6 8 は、第 3 の実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。また、図 6 9 は、図 6 8 に示すパチンコ遊技機 1 において、ガラス扉枠を開放した状態を示す斜視図である。図 6 8 および図 6 9 に示すように、この実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技枠の上方左右に回転式の可動 LED ユニット 200 L, 200 R が設けられている。この実施の形態では、可動 LED ユニット 200 L, 200 R は、回転する態様で可動することにより、第 1 状態から第 2 状態に変化可能である。

40

【0626】

図 7 0 は、可動 LED ユニット 200 L, 200 R の可動態様を説明するための説明図である。このうち、図 7 0 (A) は、図 6 8 の A-A 面で切断して見た場合の可動 LED ユニット 200 L, 200 R の第 1 状態における A-A 断面図を示している。また、図 7 0 (B) は、図 6 8 の A-A 面で切断して見た場合の可動 LED ユニット 200 L, 200 R の第 2 状態における A-A 断面図を示している。また、図 7 0 (C) は、可動 LED

50

ユニット200L, 200Rを斜め上方から見た斜視図を示しており、図70(D)は、可動LEDユニット200L, 200Rを正面から見た正面図を示している。

【0627】

図70に示すように、可動LEDユニット200L, 200Rは、ガラス扉枠102の上部左右側に左右方向を向く回転軸201を中心として周りに回転可能に設けられ、球体の略半分を、中心を通過する回転軸201の近傍において該回転軸201に対し平行に切欠くことにより形成された円形の第1発光面202Aと、回転軸201を基準として第1発光面202Aの反対側に該回転軸201に対し交差する方向に切欠くことにより形成された円形の第2発光面202Bとを備えている。

【0628】

より詳しくは、第2発光面202Bは、第1発光面202Aよりも面積が小さく、かつ、第1発光面202Aが背面を向いたときに、内側やや下方を向くように形成されている。第1発光面202Aは、透光性を有する平坦なレンズ部材(図示略)にて構成され、本体内部に設けられた複数の第1LED203aの光を拡散して外方に出射するようになっている。一方、第2発光面202Bは非透光性板からなり、複数(本実施例では5個)の透孔204が形成されており、各透孔204には本体内部に設けられた複数の第2LED203bが臨むように配設され、スポットライトとして機能するようになっている。

【0629】

このように半球状に構成された可動LEDユニット200L, 200Rは、ガラス扉枠102の前面102a上部左右側それぞれに形成された半球状の凹部102b内に、回転軸201を中心として回転可能に収容されている。左右側に突出した回転軸201の一方はLED用モータ205に連結されており、該LED用モータ205により回転軸201が軸心周りに回転されることで、平坦な第1発光面202Aが前面側を向く第1状態(図70(A)参照)と、第2発光面202Bが前面側を向く第2状態(図70(B)参照)とに変化(回転)可能とされている。

【0630】

第1状態において、可動LEDユニット200L, 200Rの本体部は凹部102b内に収容され、第1発光面202Aが前方を向くとともに第2発光面202Bが前面102bを向くことで、第1発光面202Aが前面102aに対しほぼ面一をなすように配設される。つまり、よって、前面102aに対し可動LEDユニット200L, 200Rの本体部が突出することはない。

【0631】

一方、第2状態において、可動LEDユニット200L, 200Rの本体部は凹部102bから逸脱し、第2発光面202Bが前方を向くとともに第1発光面202Aが後方を向くことで、第2発光面202Bを有する球面の前端部が前面102aに対し所定突出長さ分L1突出するように設けられる。

【0632】

また、第2状態において、左右の可動LEDユニット200L, 200Rの第2発光面202Bは、それぞれ内側やや下方を向くことで、これら左右の可動LEDユニット200L, 200Rの下方中央に位置する上皿3の上面3aにおけるプッシュボタン250周辺領域を局所的に照らしたり、上下に往復回転させたりすることができるようになっている。

【0633】

この実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ予告演出が実行される場合に、第1の実施の形態で示した可動部材78に代えて、左右の可動LEDユニット200L, 200Rを回転する態様で可動させ、図70(A)に示す第1状態から図1(B)に示す第2状態に変化する制御が行われる。

【0634】

なお、この実施の形態では、打球供給皿(上皿)3に設けられたプッシュボタン250も可動可能に構成されており、一種の可動部材として機能する。図71は、プッシュボタ

10

20

30

40

50

ン 2 5 0 の可動態様を説明するための説明図である。このうち、図 7 1 (A) は、プッシュボタン 2 5 0 の初期位置を示しており、図 7 1 (B) は、プッシュボタン 1 2 0 の第 1 位置を示しており、図 7 1 (C) は、プッシュボタン 2 5 0 の第 2 位置を示している。

【0 6 3 5】

図 7 1 に示すように、プッシュボタン 2 5 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を検出できるように構成されているとともに、プッシュボタン 2 5 0 の設置位置における上皿 3 の本体内部には、プッシュボタン 2 5 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するボタンスイッチ (図示略) が設けられている。

【0 6 3 6】

また、プッシュボタン 2 5 0 は、その天面である操作面 2 5 0 b が、該プッシュボタン 2 5 0 の設置面である上面 3 a に対し所定高さ突出するように設けられている。

10

【0 6 3 7】

プッシュボタン 2 5 0 は、特に図示しないが、上皿 3 の本体内部に設けられたベース体と、該ベース体に対し上下移動可能に設けられた有底筒状の移動体と、から構成されており、移動体に形成された操作面 2 5 0 b が押圧されることで操作がボタンスイッチ 2 5 0 a により検出されるようになっている。つまり、操作面 2 5 0 b が上面 3 a に対し僅かに突出した初期位置 (図 7 1 (A) 参照) と、操作面 2 5 0 b が初期位置よりも下方の押圧位置 (図示略) と、の間で移動可能に設けられており、常時、図示しないバネの付勢力により初期位置に維持されるようになっている。

20

【0 6 3 8】

また、プッシュボタン 2 5 0 は、図示しないボタン用モータおよび駆動力伝達機構 (図示略) により移動体が昇降されるようになっている。具体的には、操作面 2 5 0 b が上面 3 a に対し僅かに突出した初期位置 (図 7 1 (A) 参照) と、操作面 2 5 0 b が上面 3 a に対し大きく突出した第 2 位置 (図 7 1 (C) 参照) との間で昇降可能に設けられている。また、初期位置から第 2 位置まで間の任意の箇所 で昇降動作を停止させることができるとともに、その押圧位置 (図示略) において押圧操作をボタンスイッチにより検出できる機構を備えている。

【0 6 3 9】

また、本例では、初期位置から第 2 位置まで移動する間に、初期位置と第 2 位置との略中間位置である第 1 位置 (図 7 1 (B) 参照) を通過するようになっており、例えば、プッシュボタン 2 5 0 が初期位置、第 1 位置、第 2 位置のいずれにあるときに操作したかによって演出内容が異なるようにしてもよい。

30

【0 6 4 0】

なお、これら第 1 位置や第 2 位置は、初期位置よりも下方に位置する押圧位置とは異なり、初期位置を基準として押圧操作方向 (下方) と反対方向 (上方) に位置する可動位置であるとともに初期位置と同じように押圧操作が可能な操作位置である。すなわち、初期位置は初期操作位置であり、第 1 位置は第 1 操作位置、第 2 位置は第 2 操作位置である。

【0 6 4 1】

上皿 3 の上面 3 a に対するプッシュボタン 2 5 0 の操作面 2 5 0 a の突出高さは、初期位置よりも第 1 位置における突出高さ $L10$ の方が高く、また、第 1 位置よりも第 2 位置における突出高さ $L11$ の方が高い ($L10 < L11$)。なお、第 1 位置は初期位置と第 2 位置との略中間位置に設定されているが、初期位置寄りまたは第 2 位置寄りであってもよい。

40

【0 6 4 2】

そして、可動物予告演出やスーパーリーチ予告演出が実行される場合に、プッシュボタン 1 2 0 を可動させるようにし、例えば、プッシュボタン 2 5 0 が初期位置、第 1 位置、第 2 位置のいずれにあるときに操作したかによって演出内容が異なるようにしてもよい。

【0 6 4 3】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可動部材 (本例では、可動 LED ユニット 2 0 0 L、2 0 0 R、プッシュボタン 1 2 0) は、遊技機の遊技枠に設けられてい

50

る。そのため、遊技機の遊技枠に設けられた可動部材に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0644】

なお、遊技枠に設けられる可動部材として、遊技者に付与される遊技価値の内容（例えば、ボーナスの付与）が表示される表示部を備えた可動部材を設けるように構成してもよい。そのような構成によれば、可動部材に表示される遊技価値の内容に注目させることができ、遊技に対する興趣をさらに向上させることができる。

【0645】

実施の形態4.

第1の実施の形態では、新たな始動入賞が発生したときに保留予告演出を制限した後、保留記憶を消化（保留表示をシフト）するタイミングでも、依然として所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合には、さらに保留予告演出を制限する場合を示したが、保留予告演出の制限回数に上限を設けるようにし、依然として所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合であっても、保留予告演出の制限回数が上限回数に達していれば、保留予告演出の判定および実行を行うようにしてもよい。以下、保留予告演出の制限回数に上限を設けた第4の実施の形態について説明する。

10

【0646】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

20

【0647】

図72は、第4の実施の形態における保留予告演出処理（1）（ステップS800B）を示すフローチャートである。なお、保留予告演出処理（1）において、ステップS6000～S6026の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0648】

次いで、ステップS6024で判定延期情報をセットすると、演出制御用CPU101は、保留予告演出の判定を延期して保留予告演出を制限した回数をカウントするための判定延期回数カウンタの値を1加算する（ステップS6024A）。

【0649】

30

図73および図74は、第4の実施の形態における保留予告演出処理（2）（ステップS660C、S662C）を示すフローチャートである。なお、保留予告演出処理（2）において、ステップS6501～S6509の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0650】

次いで、所定演出の実行中である場合（ステップS6507のY）、第2保留記憶数が0でない場合（ステップS6508のN）、または第2特別図柄の変動表示中である場合（ステップS6509のY）には、演出制御用CPU101は、判定延期回数カウンタの値を1加算する（ステップS6509A）。そして、演出制御用CPU101は、加算後の判定延期回数カウンタの値が3以上であるか否かを確認する（ステップS6509B）。加算後の判定延期回数カウンタの値が3以上でなければ、そのまま処理を終了する。また、加算後の判定延期回数カウンタの値が3以上となっていれば、ステップS6510に移行し、依然として所定演出の実行中である場合や、第2保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動表示中である場合であっても、保留予告演出の判定および実行を行う処理に移行する。

40

【0651】

なお、ステップS6510～S6516の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0652】

次いで、ステップS6516で判定延期情報をクリアすると、演出制御用CPU101

50

は、判定延期回数カウンタの値をクリアする（ステップS 6 5 1 6 A）。

【0 6 5 3】

なお、この実施の形態において、演出制御用CPU 1 0 1は、保留表示ごとに別々に判定延期回数カウンタを設けるようにし、保留表示ごとに別々に判定延期回数カウンタをカウントアップして保留予告演出の制限回数を管理するようにすることが望ましい。

【0 6 5 4】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、特定のタイミングにおいて所定条件が成立し保留予告演出の実行を制限した場合に、特定のタイミングと異なる実行タイミングにおいて所定条件が成立している場合には、さらに保留予告演出の実行を制限し、特定のタイミングにおいて所定条件が成立し保留予告演出の実行を制限した場合であっても、所定条件が成立した回数が所定回数（本例では、3回）となった場合には、所定条件の成立にかかわらず保留予告演出を実行する。そのため、保留予告演出が実行されることなく、保留記憶が消化されてしまう事態を低減することができる。

10

【0 6 5 5】

なお、上記の各実施の形態では、後導光板5 0 5 bを用いた発光制御を行うことにより、可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行する。そのため、導光板を用いた演出を取り入れることにより可動物予告演出やスーパーリーチ演出の演出効果を高めることができる。

【0 6 5 6】

なお、導光板を用いた可動物予告演出やスーパーリーチ演出の演出態様は、上記の各実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、上記の各実施の形態では、後導光板5 0 5 bのみを用いて可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行する場合を示したが、前導光板5 0 5 aについても可動物予告演出やスーパーリーチ演出の反射部を形成し、前導光板5 0 5 aおよび後導光板5 0 5 bの両方を用いて可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、例えば、可動物予告演出やスーパーリーチ演出として、前導光板5 0 5 aを用いた演出と、後導光板5 0 5 bを用いた演出との2種類の演出を実行可能に構成してもよい。さらに、この場合、例えば、前導光板5 0 5 aと後導光板5 0 5 bとの両方を用いた予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、前導光板5 0 5 aと後導光板5 0 5 bとを交互に発光制御する態様の演出を実行してもよいし、前導光板5 0 5 aと後導光板5 0 5 bとを同時に発光制御する態様の演出を実行してもよい。

20

30

【0 6 5 7】

また、1つの導光板のみを用いて可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行する場合であっても、複数種類の可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、1つの導光板に複数の表示用LED（例えば、導光板の上段照射用のLEDや、中段照射用のLED、下段照射用のLED）を設けるようにし、照射させる表示用LEDを切り替えることによって、導光板の異なる部位の反射部で光を反射させることによって、複数種類の可動物予告演出やスーパーリーチ演出を実行可能に構成してもよい。

【0 6 5 8】

また、上記の各実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出の実行時に後導光板5 0 5 bを用いた発光制御を行って導光板演出を実行する場合を示したが、このような態様にかぎらず、例えば、所定演出の実行時に後導光板5 0 5 bを用いた発光制御を行って導光板演出を実行するようにしてもよい。

40

【0 6 5 9】

また、上記の各実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出において導光板演出を実行する場合を示したが、可動物予告演出やスーパーリーチ演出において実行する場合にかぎらず、導光板演出を単独の演出として実行するようにしてもよいし、可動物予告演出やスーパーリーチ演出以外の予告演出や他の演出として実行するようにしてもよい。また、例えば、導光板演出を所定予告演出（先読み予告演出）として実行するように構

50

成してもよい。

【0660】

また、例えば、上記のように導光板演出を所定予告演出（先読み予告演出）として実行する場合であっても、上記の各実施の形態で示した構成を適用し、演出図柄の変動表示中に報知演出のうちの特定報知演出（所定演出や可動物予告演出）や特定リーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されているときに新たな始動入賞が発生した場合には、先読み判定結果にかかわらず、特定報知演出や特定リーチ演出が終了するまで当該始動入賞に対して所定予告演出としての導光板演出の実行を制限するように構成すればよい。そのように構成しても、特定報知演出や特定リーチ演出に対する注目度を維持しつつ特定報知演出の実行頻度の低下を防止して、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0661】

また、上記の各実施の形態では、導光板が演出表示装置9の表示画面に重なる位置に固定的に設けられている場合を示したが、導光板を演出表示装置9の前で回転動作させたり上下動作させたりするなど可動可能に構成してもよい。また、導光板を可動可能に構成する場合、例えば、恰もシャッターのような可動態様で、導光板を所定の退避位置（演出表示装置9の表示画面と重ならない位置。ただし、一部重なってもよい。）から所定の可動位置（演出表示装置9の表示画面の前面に重なる位置）に動作させて発光制御するようにしてもよい。

【0662】

また、上記の各実施の形態では、導光板に光を入射させる表示用LED62a, 62bの発光色については特に言及しなかったが、複数種類の発光色（例えば、青色や緑色、赤色）の表示用LEDを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、導光板の発光制御を行う際の発光色によって大当りに対する期待度を変化させたりしてもよい（例えば、赤色の発光色のとき最も期待度が高く、緑色の発光色の場合に次に期待度が高く、青色の発光色の場合に最も期待度が低い）。また、例えば、発光色と発光制御により導光板に浮かび上がる絵柄との組み合わせによって大当りに対する期待度を示唆したりしてもよい。

20

【0663】

また、上記の各実施の形態において、導光板演出を実行するときに、導光板に表示される絵柄と、導光板越しに見える演出表示装置9の液晶画像とが重なって1つの画像に見えるような演出を実行するようにしてもよい。また、本例のように導光板が複数設けられている場合（前導光板505aと後導光板505b）には、前導光板505aに表示される絵柄と後導光板505bに表示される絵柄とが重なって（さらに液晶画像も重なってもよい）1つの画像に見えるような演出を実行するようにしてもよい。

30

【0664】

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

40

50

てから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておくなければならないデータ量を削減することができる。

【０６６５】

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

10

【０６６６】

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

【０６６７】

また、上記の各実施の形態では、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１２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、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

20

30

【０６６８】

また、上記の各実施の形態で示した所定予告演出として連続予告演出や保留予告演出を実行する構成は、パチンコ遊技機にかぎらず、様々な形態の遊技機に適用することができる。例えば、上記の各実施の形態で示した連続予告演出や保留予告演出を実行する構成を封入循環式のパチンコ機に適用するようにしてもよい。封入循環式のパチンコ機は、そのパチンコ機で用いられる所定数（例えば、５０個）の遊技玉が封入領域内（例えば、パチンコ機内）に封入されており、このパチンコ機に設けられた遊技領域に遊技球を発射させ、遊技領域を経由した遊技球を回収部（例えば、各入賞口、アウト口、ファール玉戻り口）を介して回収し、回収した遊技玉を再び遊技領域に発射させるために封入領域内において循環させる。また、そのような封入循環式のパチンコ機では、各入賞口への入賞があった場合に、賞球に代えて、カードユニットに挿入されたカードに賞球数に相当するポイントなどを加算する処理が行われる。そのような封入循環式のパチンコ機において、上記の各実施の形態の構成を適用し、封入循環式のパチンコ機の演出表示装置で演出図柄の変動表示を行う際に、保留予告演出を実行するように構成し、上記の各実施の形態と同様の処理を実行することによって、所定演出の実行中である場合や、可動物予告演出の実行中である場合、スーパーリーチ演出の実行中である場合、第２保留記憶がある場合、第２特別

40

50

図柄の変動表示中である場合には、直ちに保留予告演出を開始しないようにし、保留予告演出を制限するように構成してもよい。

【産業上の利用可能性】

【0669】

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、第1始動領域と第2始動領域とを複数の遊技媒体の各々が同時に通過することが可能であり、第1始動領域と第2始動領域とのうちの少なくともいずれかを遊技媒体が通過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の可変表示を行い表示結果を導出表示し、表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に好適に適用される。

10

【符号の説明】

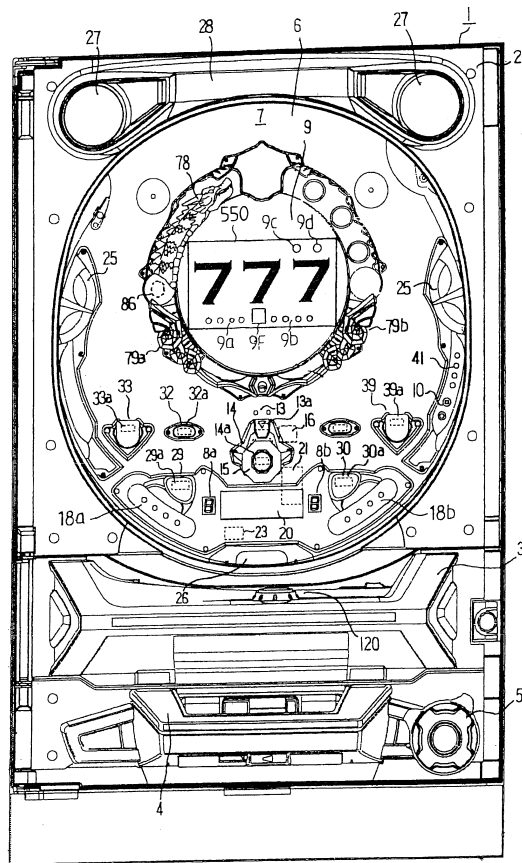
【0670】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 a 第1保留記憶表示部
- 9 b 第2保留記憶表示部
- 9 F 所定演出実行エリア
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 6 2 a 表示用 L E D
- 6 2 b 表示用 L E D
- 7 8 可動部材
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U
- 1 0 9 V D P
- 5 0 5 a 前導光板
- 5 0 5 b 後導光板

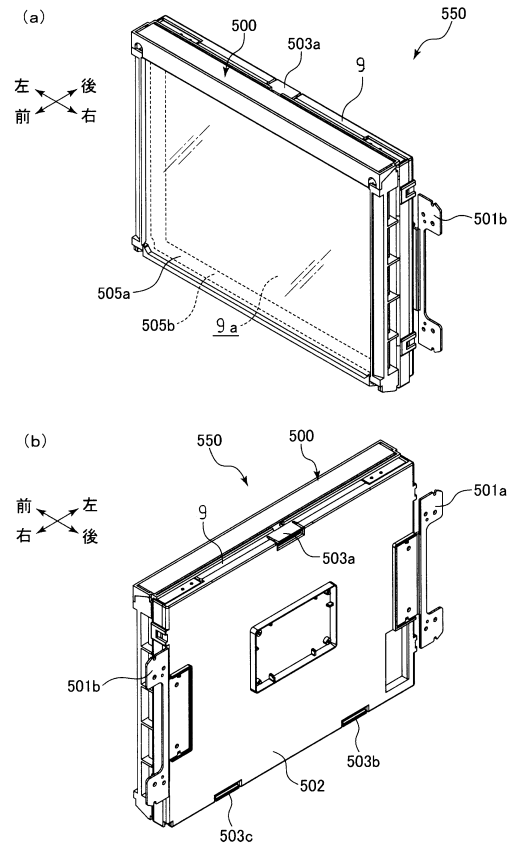
20

30

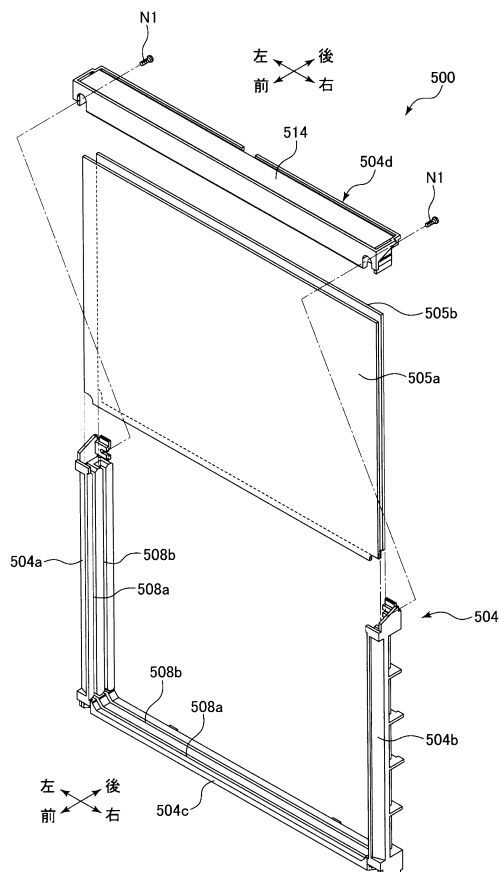
【図 1】



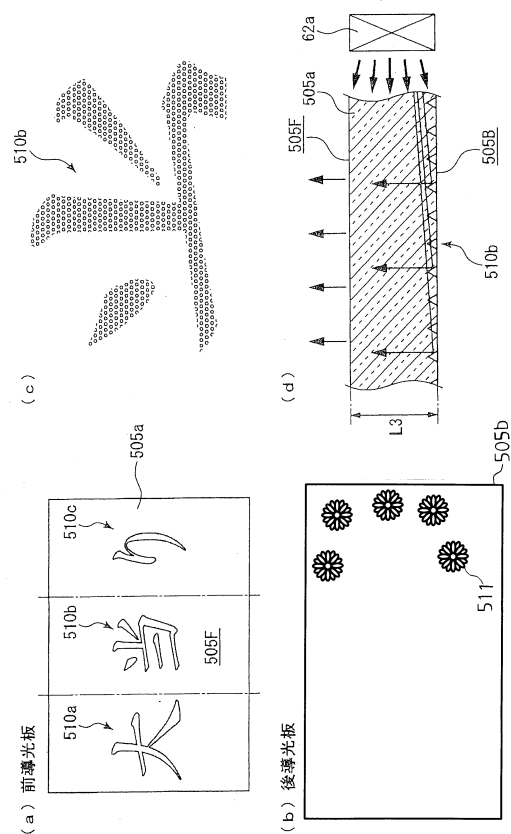
【図 2】



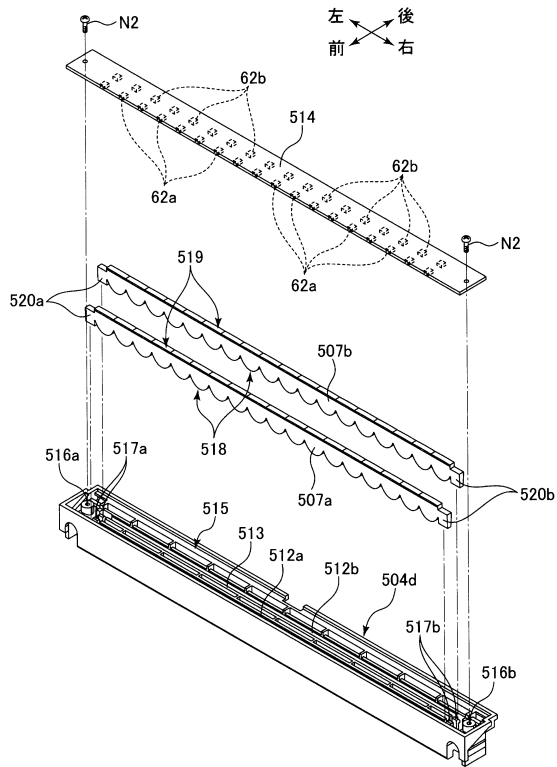
【図 3】



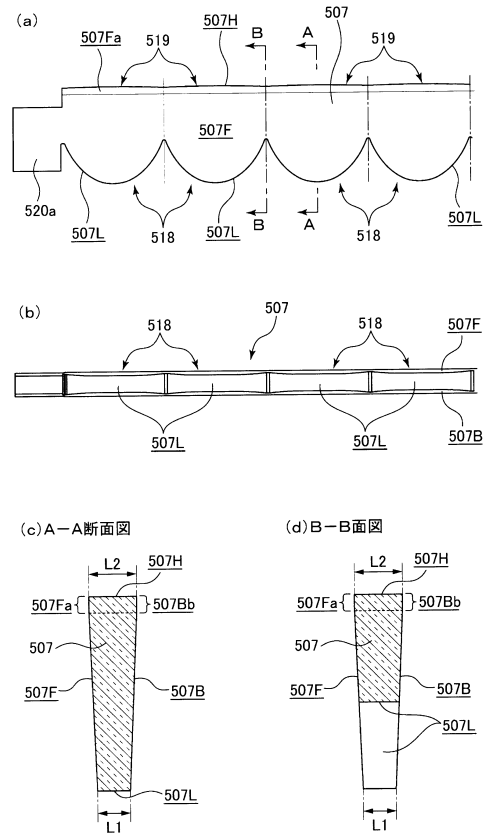
【図 4】



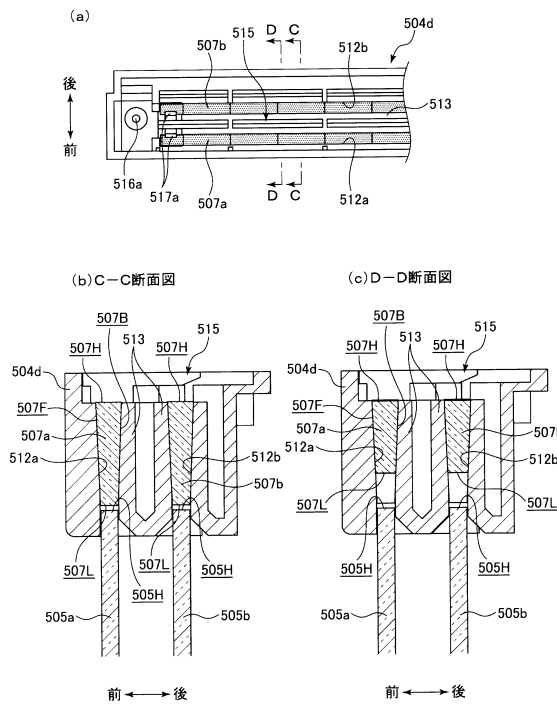
【図 5】



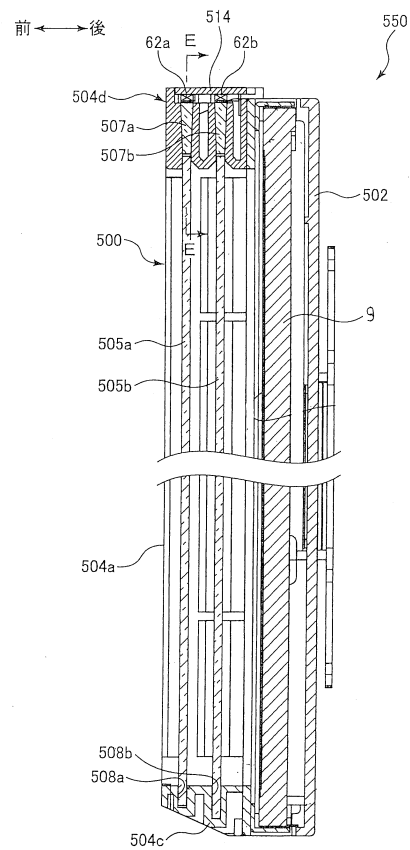
【図 6】



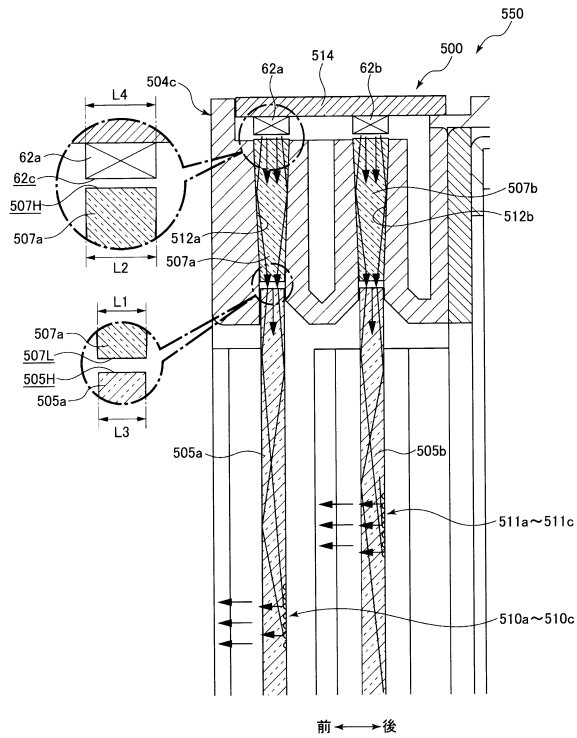
【図 7】



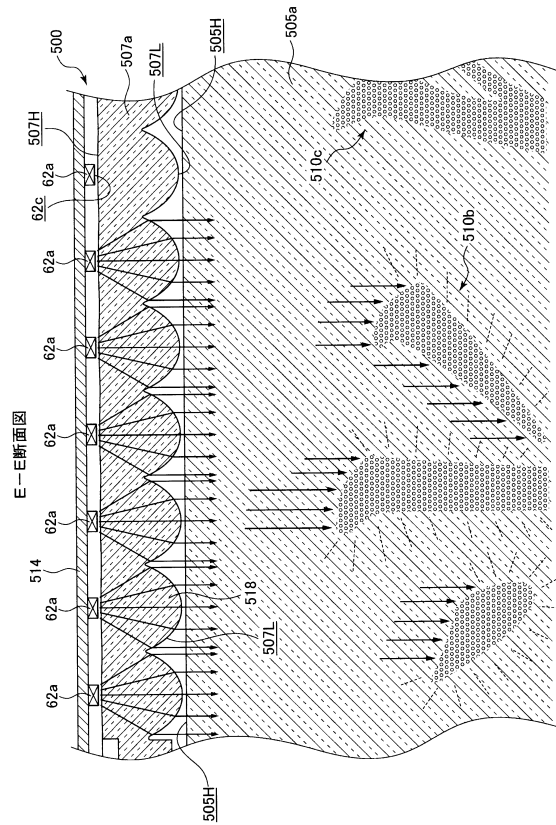
【図 8】



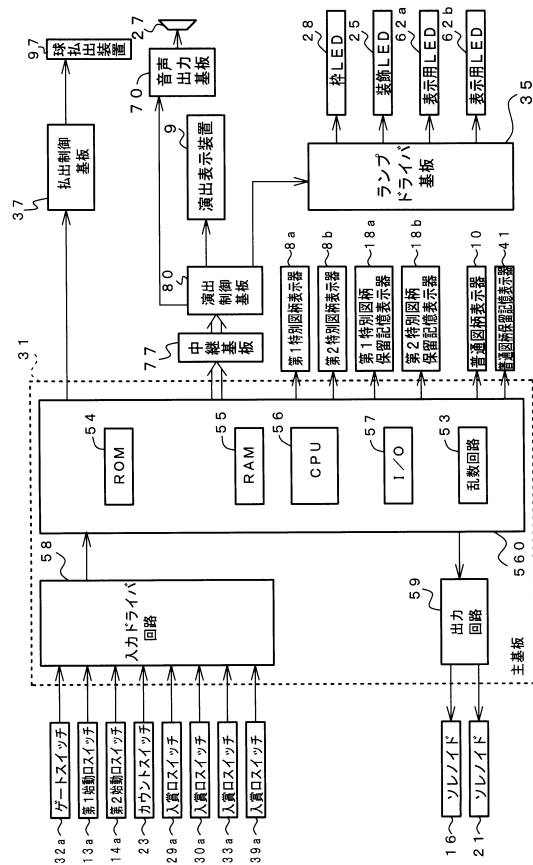
【図 9】



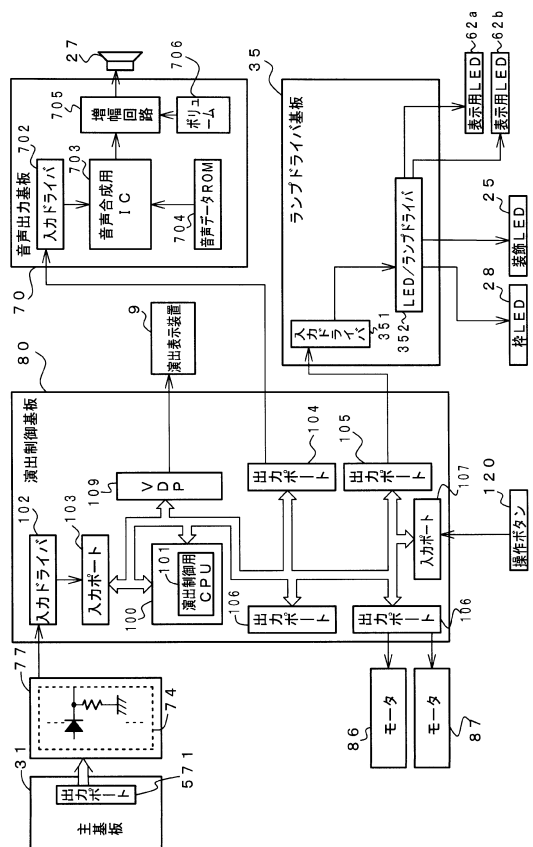
【図 10】



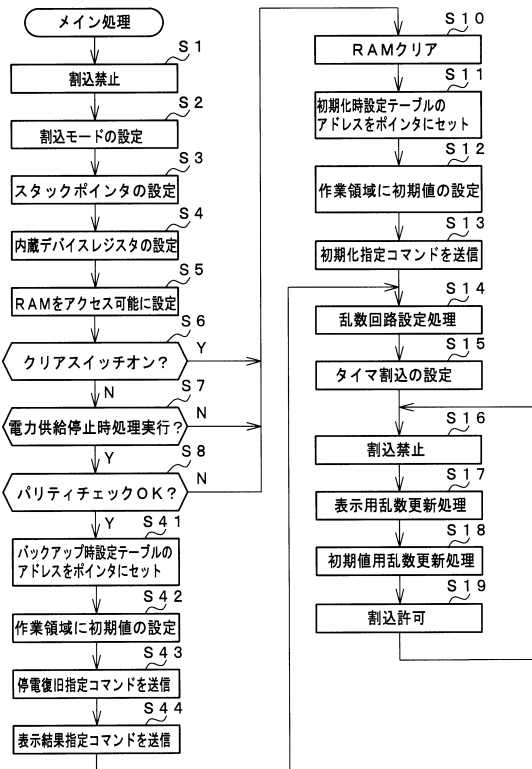
【図 1 1】



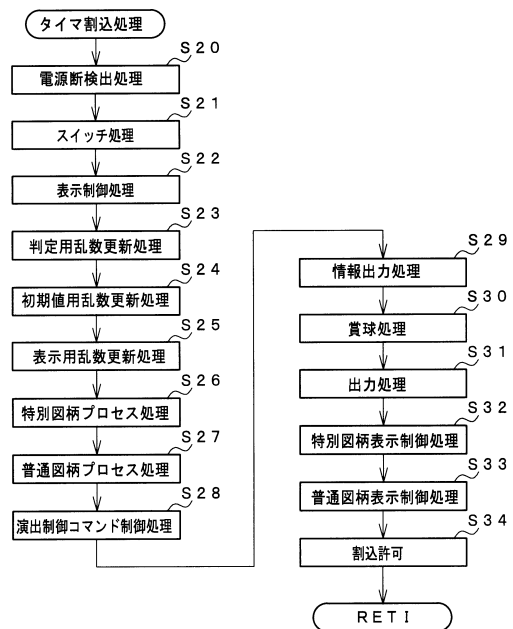
【图 1 2】



【図 1 3】



【図 14】



【図 15】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特選変動時間(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	清り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、清り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	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(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
大当り	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
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ当たり
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA当たり
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで当たり
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	清り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、清り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1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	清り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に清り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 1 6】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム 4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	ランダム 4 初期値判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 17】

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)

大当り種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~19	10~29	30~31	32~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)			
15R確変大当り	10R確変大当り	2R確変大当り	突然確変大当り
0~26	27~36	37	38~39

(E)

【図 18】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
10R2R確変大当り	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

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
15R確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 19】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

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
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

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
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (高確率/高ベース用)

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

(D)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (高確率/低ベース用)

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

【図 20】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

【図 21】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
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 2 2】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (X X=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (1 5 R 確変大当り指定)	1 5 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (1 0 R 確変大当り指定)	1 0 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (2 R 確変大当り指定)	2 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	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
A 0	0 2	小当り／突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X で示す回数目の大入賞口開放中指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X で示す回数目の大入賞口開放後指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り／突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 2 3】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	高確率／高ベース状態背景指定	遊技状態が高確率／高ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 2	高確率／低ベース状態背景指定	遊技状態が高確率／低ベース状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 2 4】

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

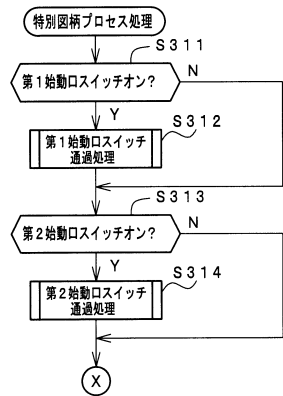
【図 2 5】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0 ~ 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0 ~ 1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0 ~ 1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0 ~ 2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5 ~ 2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に高確率／高ベース状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 2 1 9 (非リーチ CA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 1 0	始動入賞時に高確率／高ベース状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 A	変動カテゴリ 1 1	始動入賞時に高確率／低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 B	変動カテゴリ 1 2	始動入賞時に高確率／低ベース状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定

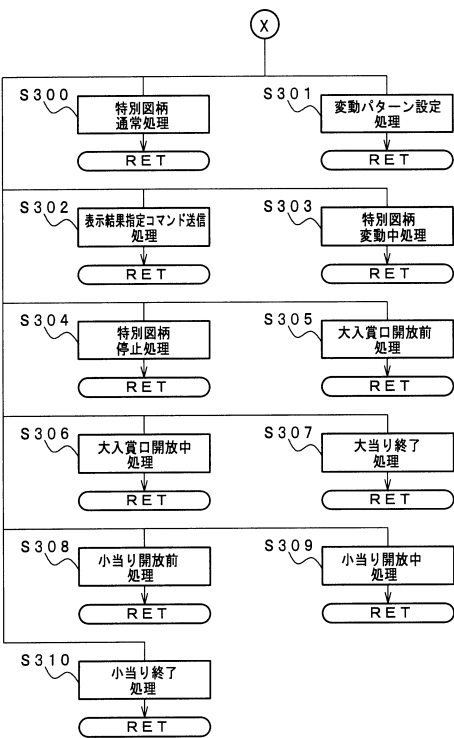
【図 2 6】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に 1 0 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に 1 0 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に 1 0 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定

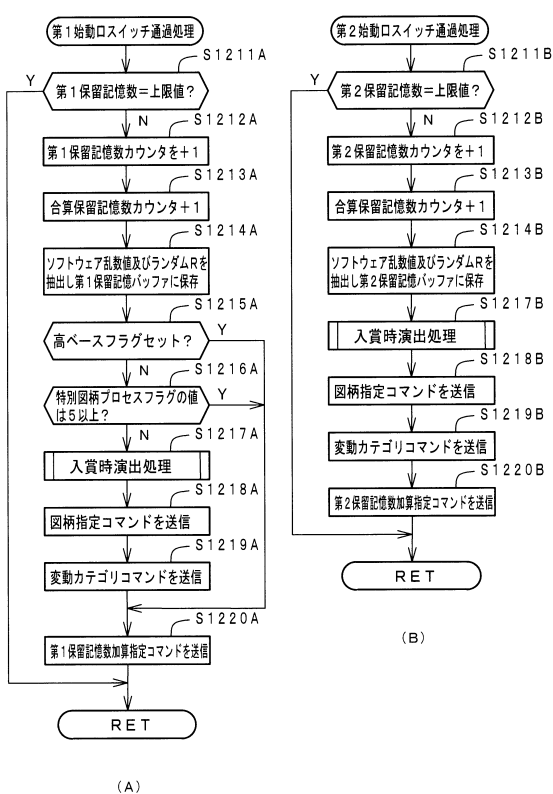
【図 27】



【図 28】



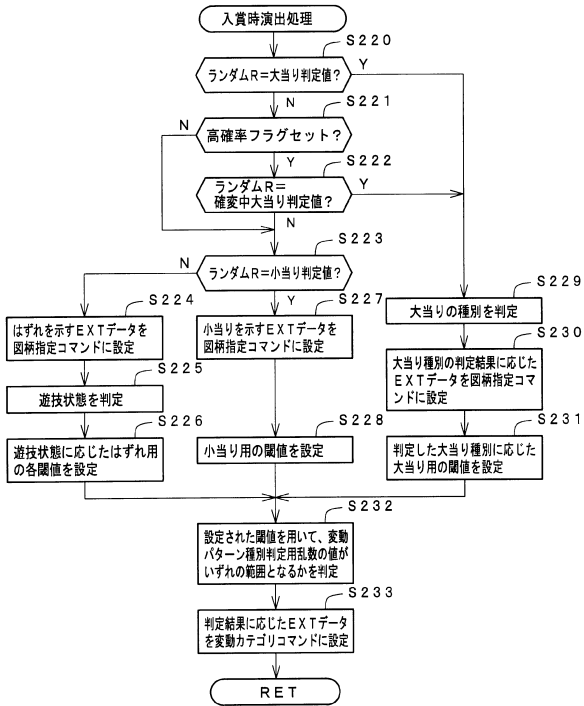
【図 29】



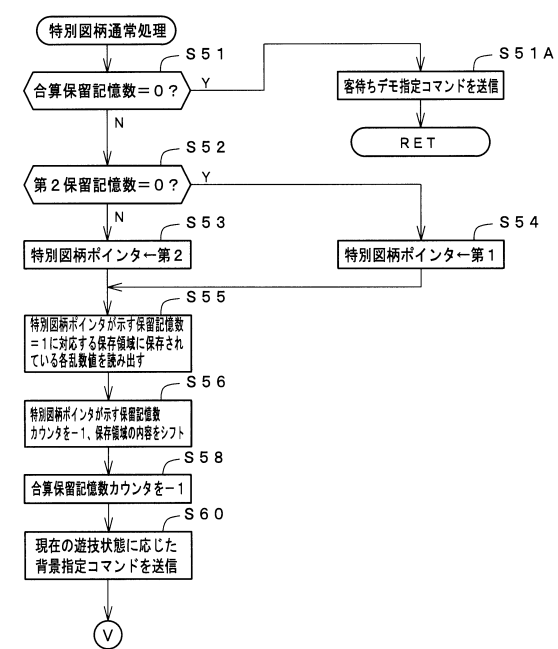
【図 30】

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

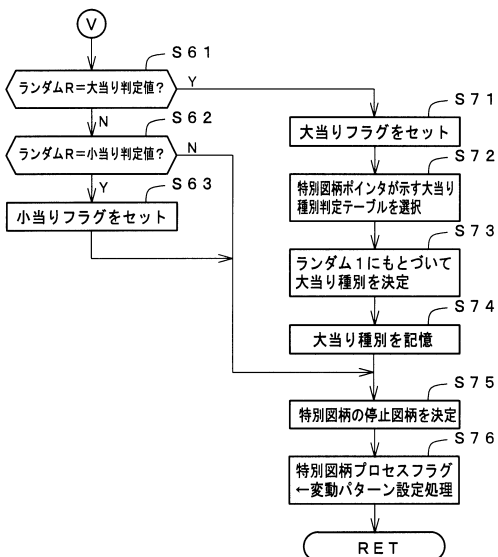
【図 3 1】



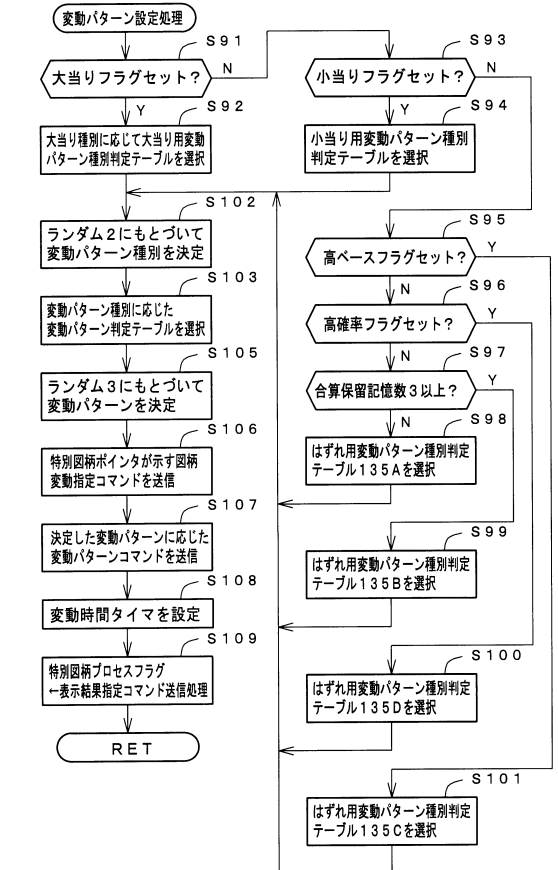
【図 3 2】



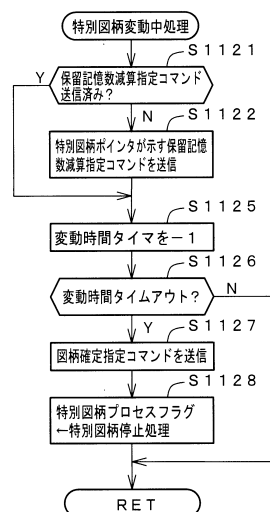
【図 3 3】



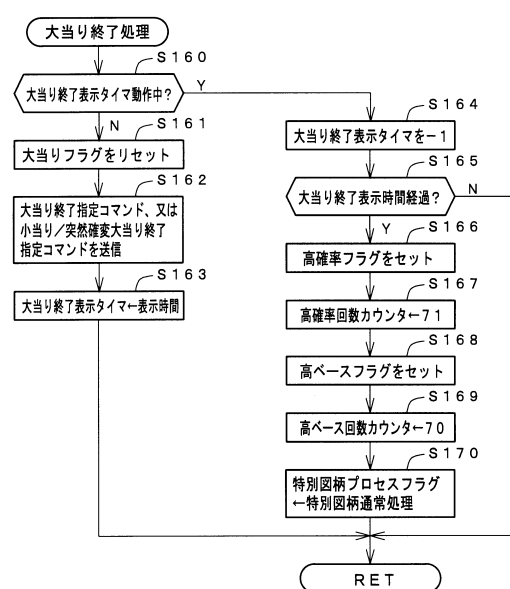
【図 3 4】



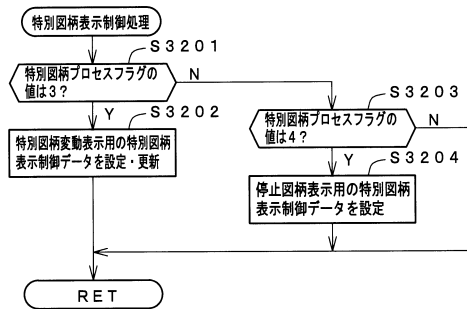
【図 3 6】



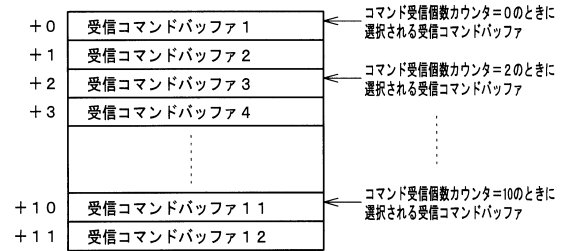
【図 38】



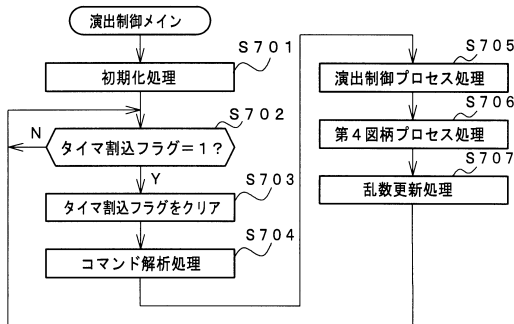
【図 39】



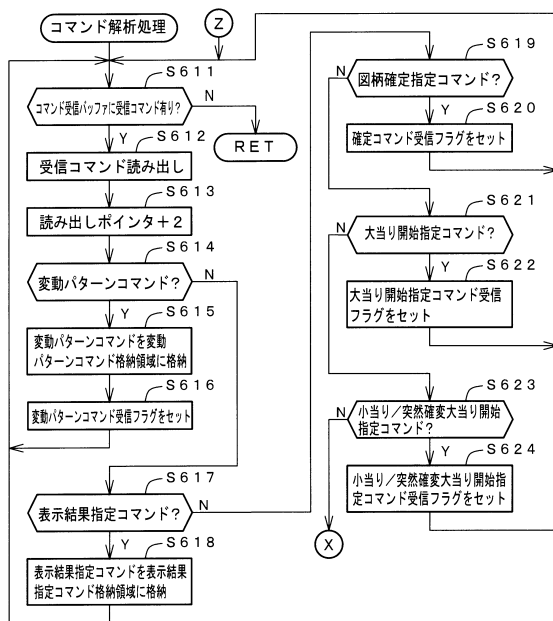
【図 41】



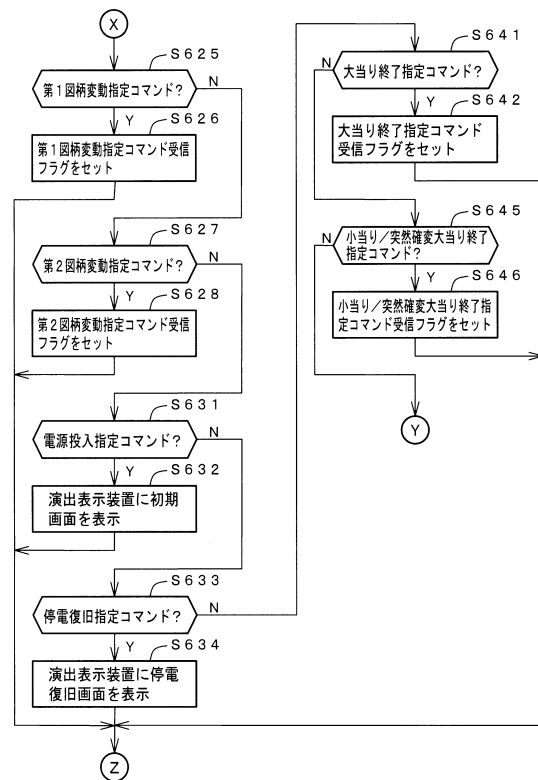
【図 40】



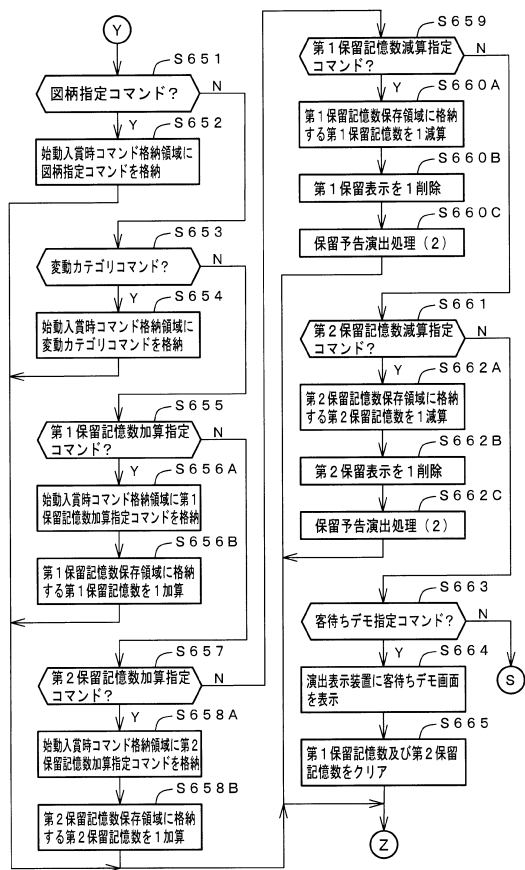
【図 42】



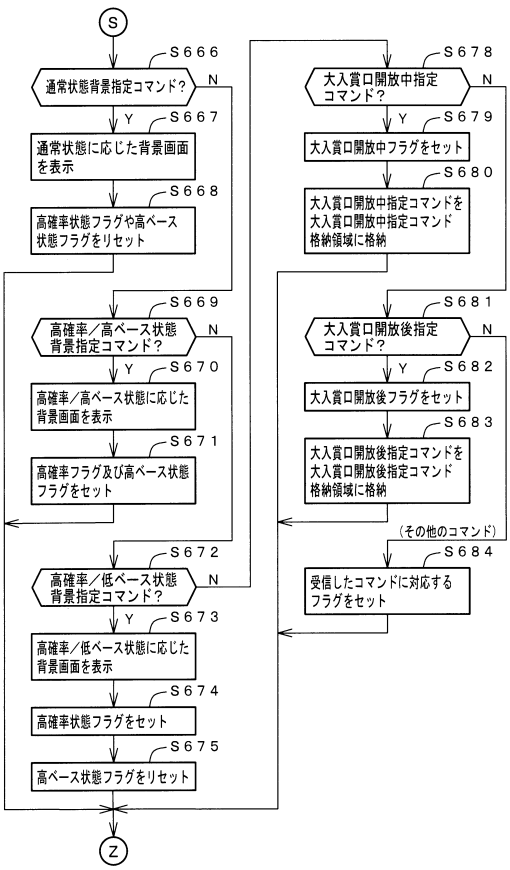
【図 43】



【図 4 4】



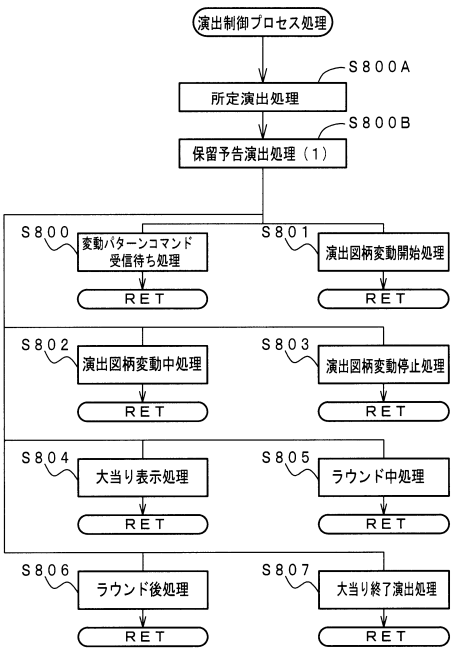
【図 4 5】



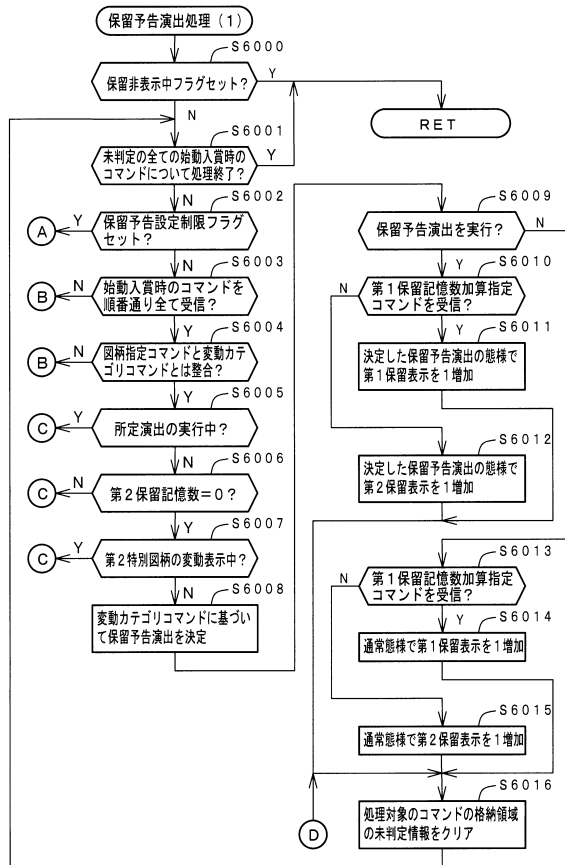
【図 4 6】

始動入賞時コマンド格納領域	図柄指定コマンド		変動カテゴリコマンド		保留記憶数加算指定コマンド		未判定情報		判定遅延情報	
	図柄指定コマンド	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	変動カテゴリコマンド	保留記憶数加算指定コマンド	保留記憶数加算指定コマンド	未判定情報	未判定情報	判定遅延情報	判定遅延情報
格納領域1	C400 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C000 (H)	0	0	0	0
格納領域2	C400 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C000 (H)	0	0	0	0
格納領域3	C400 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C000 (H)	0	0	0	0
格納領域4	C402 (H)	C402 (H)	C612 (H)	C612 (H)	C000 (H)	C000 (H)	0	1	0	0
格納領域5	C400 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C100 (H)	1	0	0	0
格納領域6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0	0	0
格納領域7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0	0	0
格納領域8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0	0	0

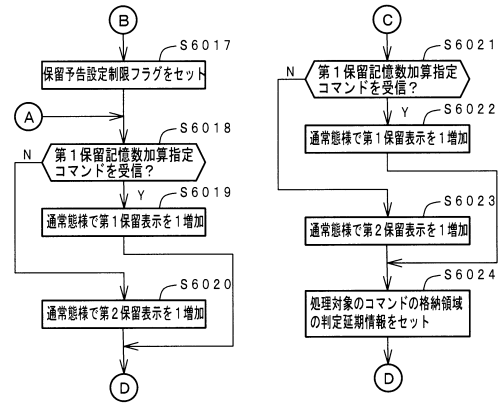
【図 4 7】



【図 48】



【図 49】

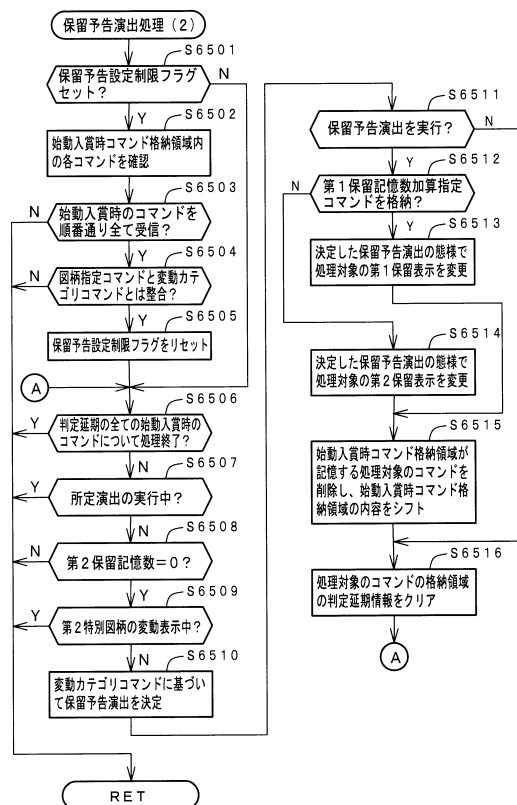


【図 50】

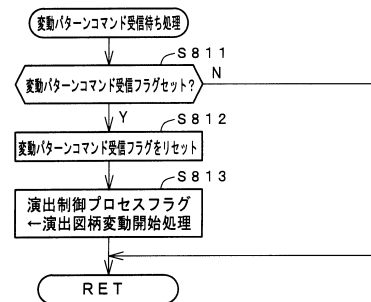
保留予告決定テーブル

変動カテゴリ	保留予告演出なし	保留予告演出(青)	保留予告演出(赤)	保留予告演出(虹)
非リーチはずれ	1~919	920~937	---	---
スーパーリーチはずれ	1~280	281~499	500~718	719~937
スーパーリーチ大当り	1~18	19~247	248~476	477~937

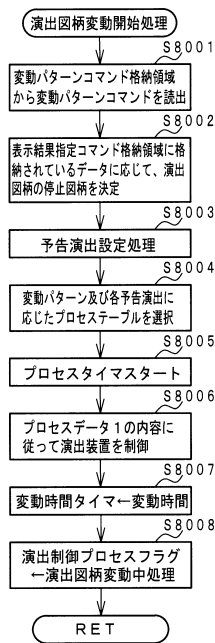
【図 51】



【図 52】



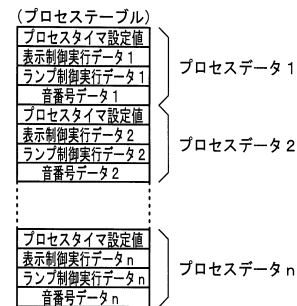
【図 5 3】



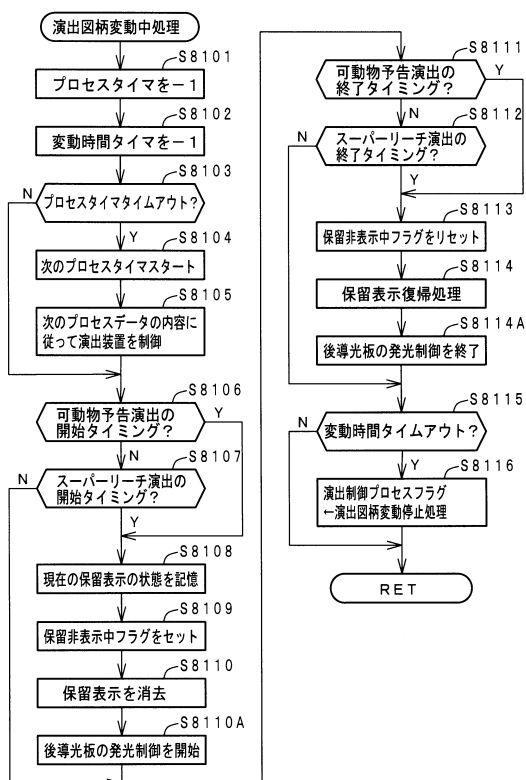
【図 5 4】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R、10R、2R)	大当り図柄	左中右の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

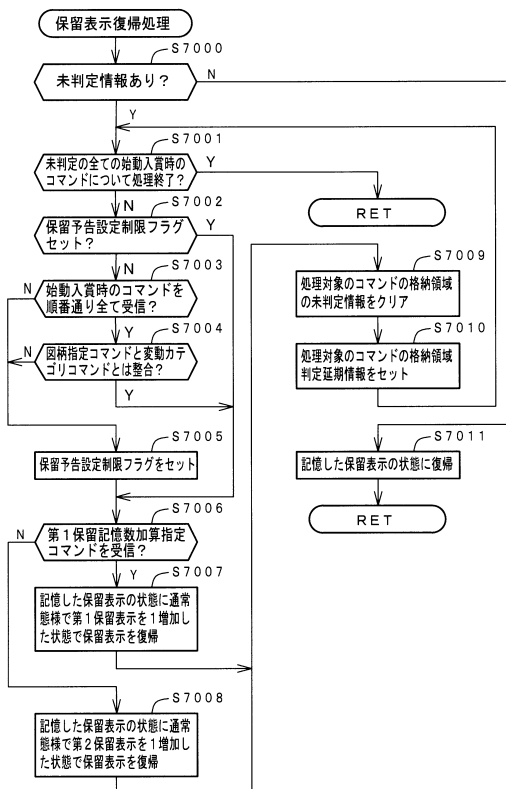
【図 5 5】



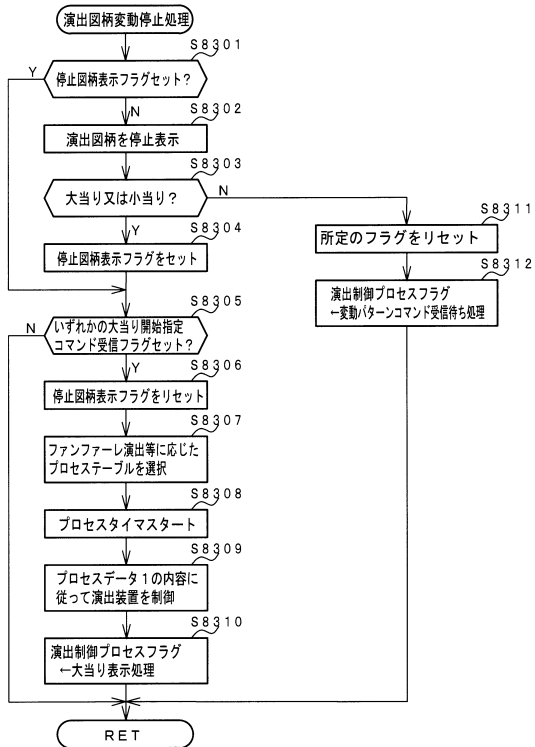
【図 5 6】



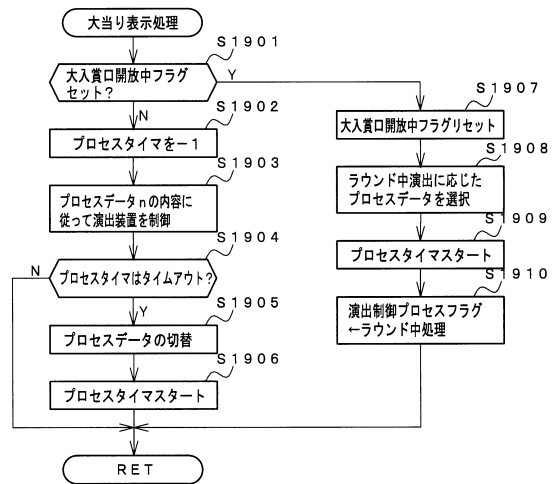
【図 5 7】



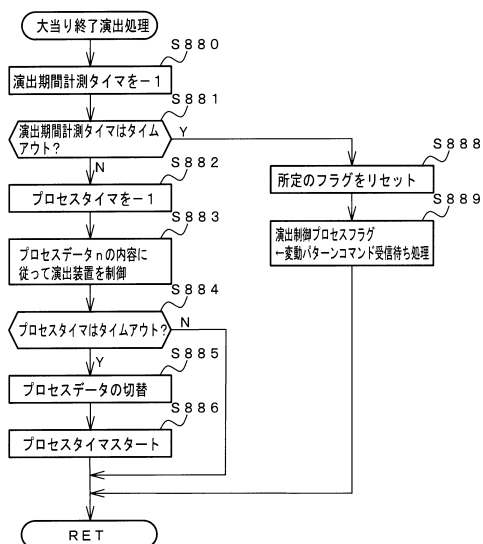
【図 58】



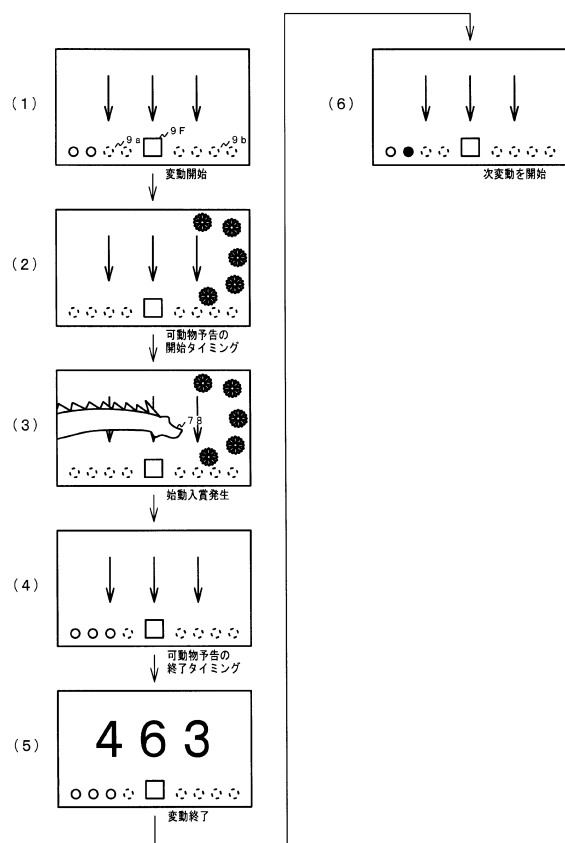
【図 59】



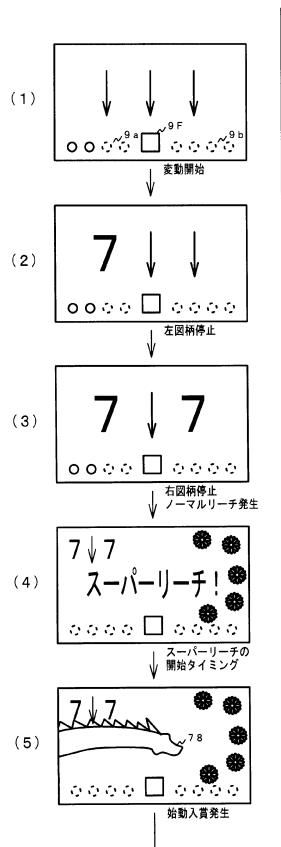
【図 60】



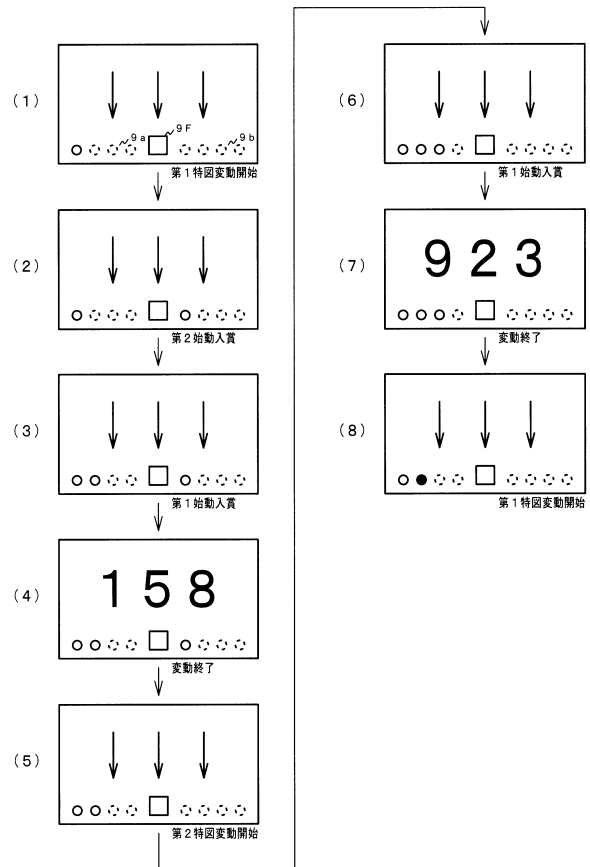
【図 61】



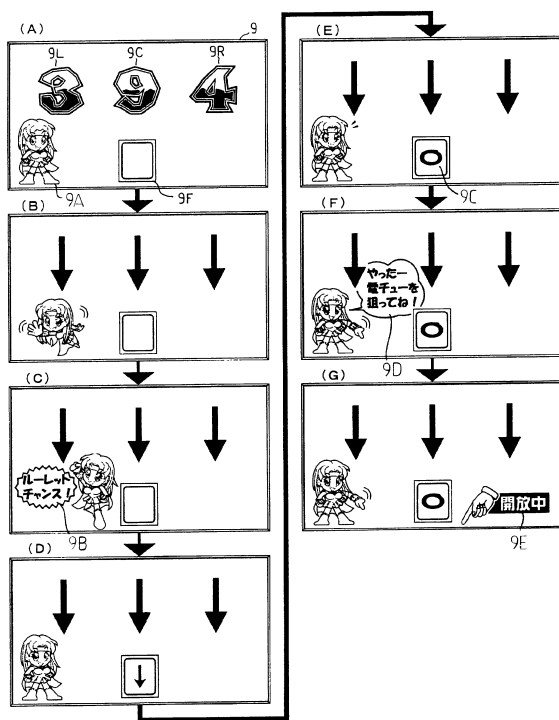
【図 6 2】



【図 6 3】

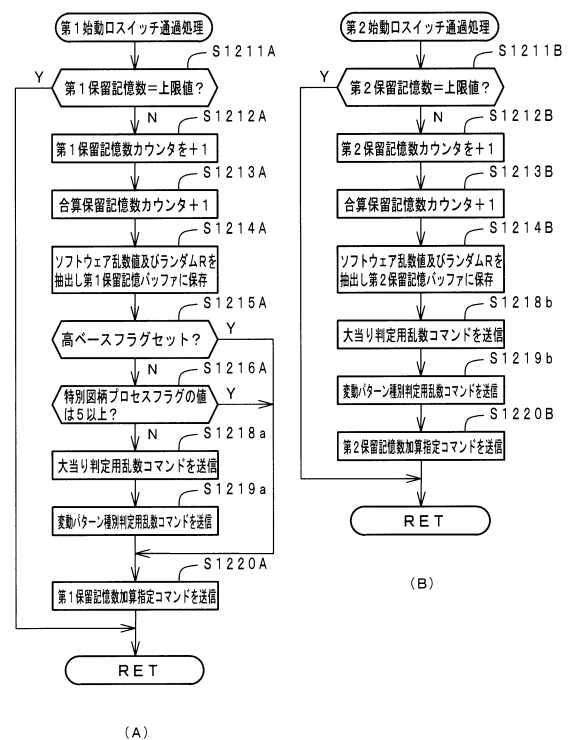


【図 6 4】

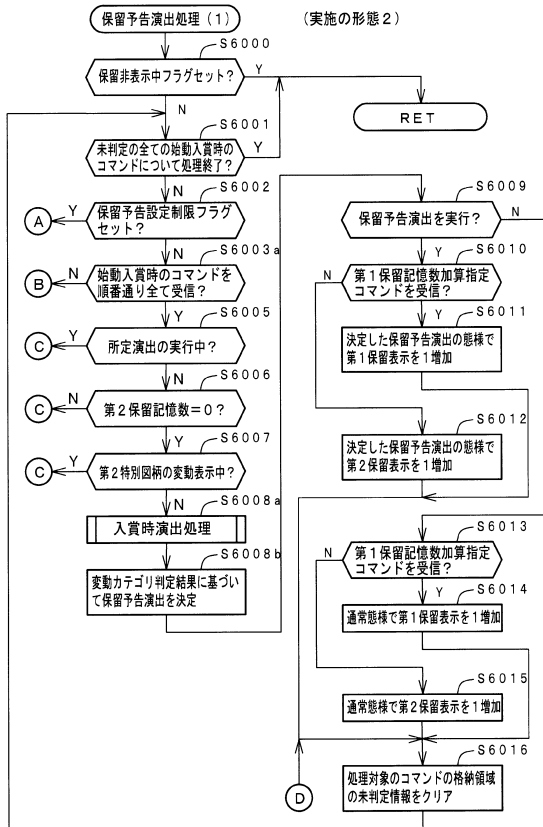


【図 6 5】

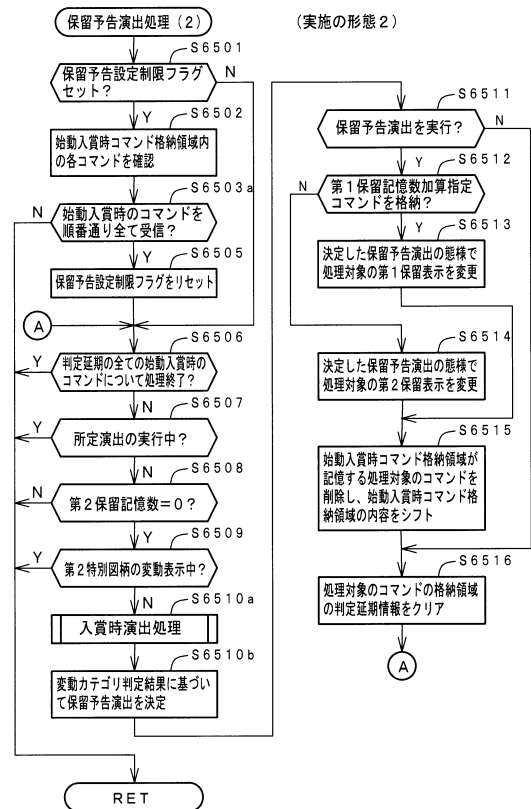
(実施の形態 2)



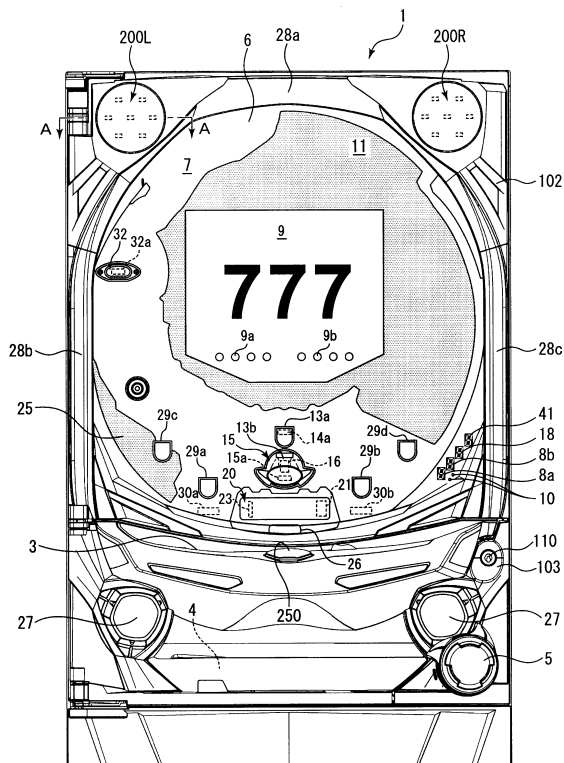
【図 66】



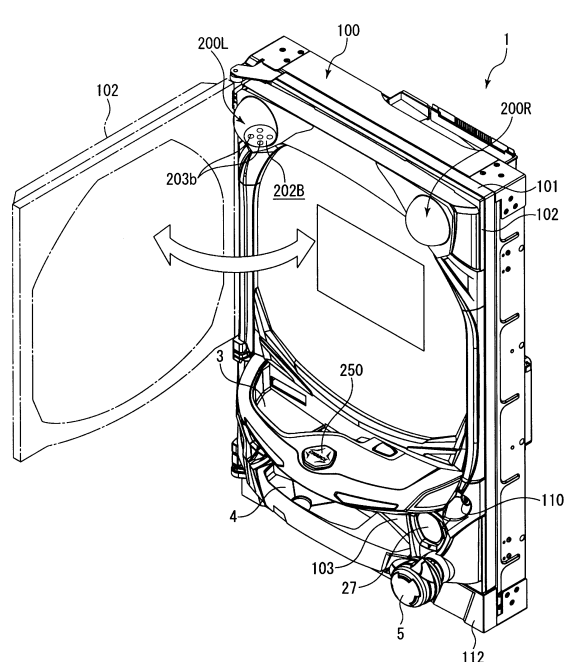
【図 67】



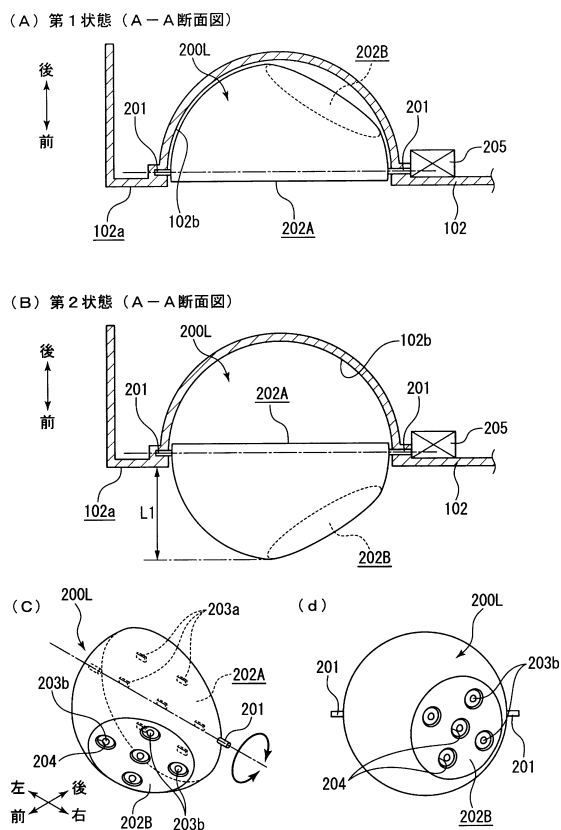
【図 68】



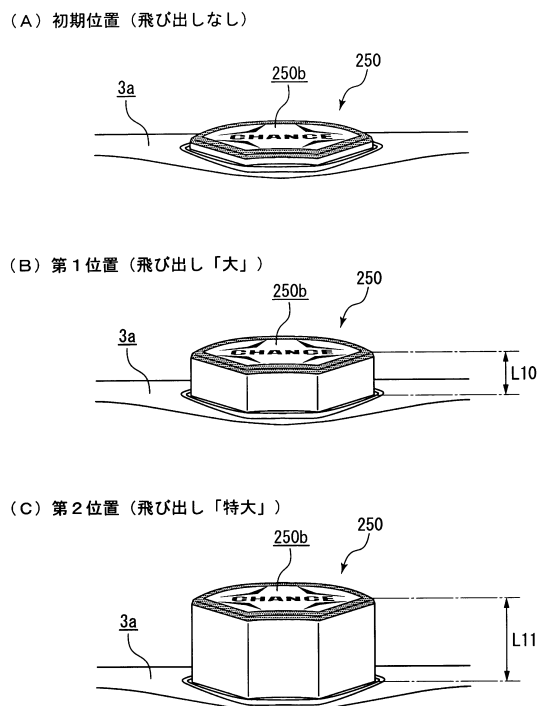
【図 69】



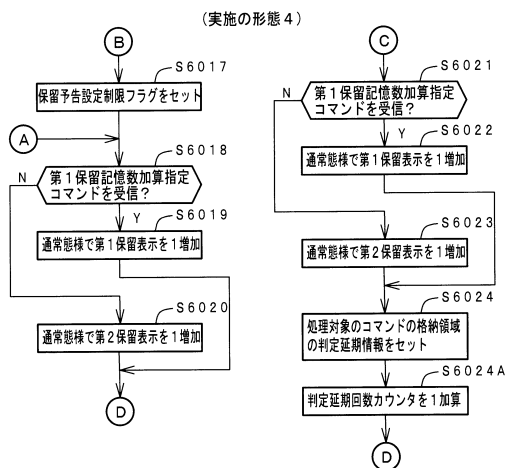
【図 7 0】



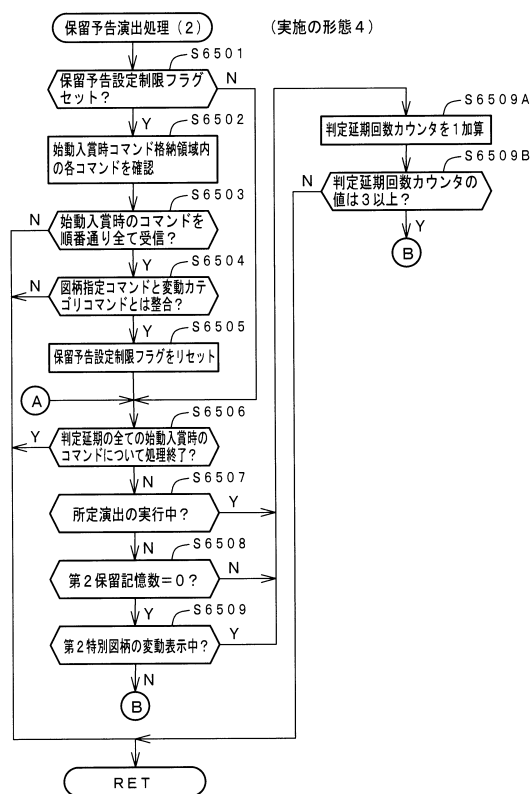
【図 7 1】



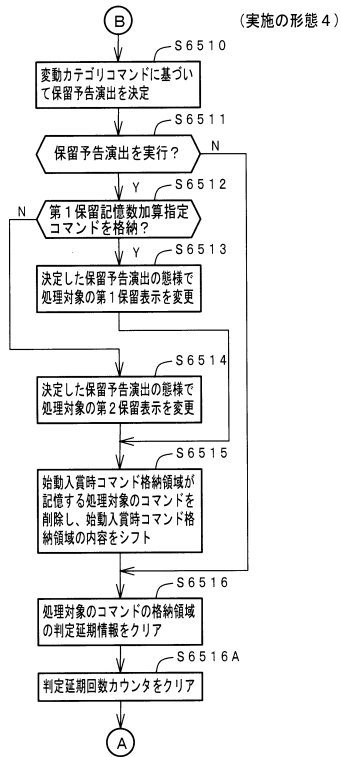
【图 7 2】



【图 7-3】



【図 7 4】



フロントページの続き

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 奥 直也

審判官 ▲高▼橋 祐介

- (56)参考文献 特開2011-115329 (JP, A)
特開2012-250125 (JP, A)
特開2012-16390 (JP, A)
特開2012-231953 (JP, A)
特開2011-110257 (JP, A)
特開2012-19893 (JP, A)
特開2011-156148 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02