

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5466921号
(P5466921)

(45) 発行日 平成26年4月9日(2014.4.9)

(24) 登録日 平成26年1月31日(2014.1.31)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

請求項の数 1 (全 104 頁)

(21) 出願番号 特願2009-255579 (P2009-255579)
 (22) 出願日 平成21年11月6日 (2009.11.6)
 (65) 公開番号 特開2011-98119 (P2011-98119A)
 (43) 公開日 平成23年5月19日 (2011.5.19)
 審査請求日 平成23年9月1日 (2011.9.1)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 满
 (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
 (72) 発明者 藤田 翁人
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 審査官 辻野 安人

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】

複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数実行する第1特定遊技状態と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第1特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放回数、または、前記可変入賞装置の開放時間の少なくとも一方が異なる第2特定遊技状態と、があり、

前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかと、を識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、

前記可変入賞装置制御手段は、

前記第1特定遊技状態および前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数に達するまでの前記ラウンド遊技において第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する共通制御手段と、

10

20

前記第1特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が前記所定回数に達した後の残りの前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第1制御手段と、

前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が前記所定回数に達してから前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を特定回数開放し、その後の前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第2制御手段と、を含み、

前記特定遊技状態中、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記所定回数実行した後、前記可変入賞装置制御手段により前記第2開放パターンで前記可変入賞装置が開放される間または開放された後の少なくともいずれかで特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記共通制御手段が前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する前記ラウンド遊技の前記所定回数を複数種類の中から決定する所定回数決定手段と、をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第1制御手段が前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放している間または開放した後の少なくともいずれかで、その後の前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで開放されない旨を報知する第1特定演出を実行する第1特定演出実行手段と、

前記第2制御手段が前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放している間または開放した後の少なくともいずれかで、その後の前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで開放される旨を報知する第2特定演出を実行する第2特定演出実行手段と、を含む

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

特定遊技状態において、遊技領域に設けられた特別可変入賞球装置を開放させるラウンドが複数回実行されるように構成された遊技機も提案されている。このような遊技機において、ラウンド数が同じでも、特別可変入賞球装置を開放させる態様が複数ある遊技機も提案されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-124941号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

10

20

30

40

50

特許文献1に記載の遊技機は、特別可変入賞球装置を開放させる態様を複数設けて遊技者が特別可変入賞球装置の態様に関心を持つようにしたものであるが、いずれの態様でも遊技者が得られる遊技価値には変わりがなく、また、遊技者にとっての有利の程度は変わらないため、遊技が単調になるおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、特別可変入賞球装置を開放させる態様を複数設けた遊技機において、遊技の興奮を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置20）が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数（例えば、16回）実行する第1特定遊技状態（例えば16R非確変A大当たり、16R非確変B大当たり、16R非確変C大当たりの大当たり遊技状態）と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第1特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放回数（1ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてもよい）、または、前記可変入賞装置の開放時間（開放状態になっている期間）の少なくとも一方が異なる第2特定遊技状態（例えば16R確変B大当たり、16R確変C大当たり、16R確変D大当たりの大当たり遊技状態）と、があり、前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS305、S306を実行する部分）と、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかと、を識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61の処理を実行する部分）と、該事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS801、S802、S803の処理を実行する部分）と、を備え、前記可変入賞装置制御手段は、前記第1特定遊技状態および前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数（例えば3回、8回、11回）に達するまでの前記ラウンド遊技において第1開放パターン（例えば1ラウンド30秒間大入賞口を開放させる開放態様）で前記可変入賞装置を開放する共通制御手段と、前記第1特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が前記所定回数に達した後の残りの（例えば13回、8回、5回）の前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターン（例えば1ラウンド0.5秒間大入賞口を開放させる開放態様）で前記可変入賞装置を開放する第1制御手段と、前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が前記所定回数に達してから前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を特定回数開放し、その後の前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第2制御手段と、を含み、前記特定遊技状態中、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記所定回数実行した後、前記可変入賞装置制御手段により前記第2開放パターンで前記可変入賞装置が開放される間または開放された後の少なくともいずれかで特定演出（例えば大当たり中演出）を実行する特定演出実行手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1934、S1939の処理を実行する部分）と、前記共通制御手段が前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する前記ラウンド遊技の前記所定回数を複数種類の中から決定する所定回数決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560における

10

20

30

40

50

ステップ S 7 2 , S 7 3 を実行する部分) と、をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記第 1 制御手段が前記第 2 開放パターンで前記可変入賞装置を開放している間または開放した後の少なくともいずれかで、その後の前記ラウンド遊技において前記第 1 開放パターンで開放されない旨を報知する第 1 特定演出 (例えば、図 7 0 (A - 4) 、 (A - 5) または (B - 4) 、 (B - 5) に示すように、大当たり遊技状態が終了することを報知する大当たり中演出) を実行する第 1 特定演出実行手段と、前記第 2 制御手段が前記第 2 開放パターンで前記可変入賞装置を開放している間または開放した後の少なくともいずれかで、その後の前記ラウンド遊技において前記第 1 開放パターンで開放される旨を報知する第 2 特定演出 (例えば図 7 0 (C) 、 (D) に示すように、大当たり遊技状態が継続することを報知する大当たり中演出) を実行する第 2 特定演出実行手段と、を含むことを特徴とする。

10

このような構成によれば、特定遊技状態におけるラウンド遊技の回数が同じでも、得られる遊技価値が異なるので遊技にメリハリができ遊技の興趣が向上する。また、特定演出によりいずれの特定遊技状態であるかを示唆できるので、遊技者が特定演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【 0 0 0 8 】

前記開始タイミング選択手段により、前記第 1 特定遊技状態における前記開始タイミングが選択された後に、該開始タイミングがいずれになるかを示唆する開始タイミング示唆演出 (例えば、大当たり図柄やスーパーーリーチによる演出。または、他の演出であってもよい) を複数種類から選択する開始タイミング示唆演出選択手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における S 8 2 6 、 S 8 2 7 の処理を実行する部分) と、該開始タイミング示唆演出選択手段の選択結果にもとづいて、前記開始タイミング示唆演出を実行する開始タイミング示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における S 8 0 2 ~ S 8 0 6 の処理を実行する部分) と、をさらに備え、前記開始タイミング示唆演出選択手段は、前記開始タイミング選択手段による選択結果に応じて、異なる割合で前記開始タイミング示唆演出の種類を選択する (例えば、図 5 2 (B) に示すような大当たり種別に応じて大当たり図柄への判定値の割り振りが異なる大当たり図柄決定テーブルを用いて大当たり図柄を決定し、図 5 3 (B) 、 (C) に示すような大当たり種別に応じてスーパーーリーチパターンへの判定値の割り振りが異なるスーパーーリーチパターン決定テーブルを用いてスーパーーリーチパターンを決定する) ように構成されてもよい。

20

このような構成によれば、開始タイミング示唆演出により第 2 開放パターンで可変入賞装置が開放される開始タイミングを示唆できるので、遊技者が所定ラウンド示唆演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

30

【 0 0 0 9 】

前記開始タイミング示唆演出は、前記可変表示部に表示される前記特定表示結果による演出 (例えば、大当たり図柄による演出) であって、前記開始タイミング示唆演出選択手段は、前記開始タイミング選択手段による選択結果に応じて、前記特定表示結果の種類を選択する (例えば、図 5 2 (B) に示すような大当たり種別に応じて大当たり図柄への判定値の割り振りが異なる大当たり図柄決定テーブルを用いて大当たり図柄を決定する) ように構成されてもよい。

このような構成によれば、特定表示結果の種類により第 2 開放パターンで可変入賞装置が開放される開始タイミングを示唆できるので、遊技者が特定表示結果に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

40

【 0 0 1 0 】

前記特定演出実行手段は、前記開始タイミング選択手段による選択結果に応じて、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とを異なる割合で実行する (例えば、図 1 0 (A) 、 (B) に示した、大当たり種別判定テーブルの設定では、「 1 6 R 非確変 A 大当たり」、「 1 6 R 非確変 B 大当たり」、「 1 6 R 非確変 C 大当たり」に決定される割合が全て均等に 7 / 5 0 (1 : 1 : 1) であり、「 1 6 R 確変 B 大当たり」、「 1 6 R 確変 C 大当たり」、「 1 6 R 確変 D 大当たり」に決定される割合がそれぞれに 3 / 5 0 、 9 / 5 0 、 3 / 5 0 (1 : 3 : 1) であり、このような設定により、大入賞口の開放時間が短くなったラウンドに応じて、

50

大当たり中演出において大当たり遊技状態が継続する旨が報知される割合を異ならせる) ように構成されてもよい。

このような構成によれば、所定のラウンド遊技がいずれであるかにより、いずれの特定遊技状態となるかを示唆できるので、遊技者が特定演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【0011】

前記事前決定手段により前記特定遊技状態の種類が決定された後に、複数種類の所定演出(例えば、大当たり図柄やスーパーリーチによる演出)のうち、いずれの所定演出を実行するかを決定する所定演出決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS826、S827の処理を実行する部分)をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記所定演出決定手段の決定によって実行される前記所定演出の種類に応じて、前記第1特定演出と前記第2特定演出とを異なる割合で実行する(例えば、図52(B)に示すような大当たり種別に応じて大当たり図柄への判定値の割り振りが異なる大当たり図柄決定テーブルを用いて大当たり図柄を決定し、図53(B)、(C)に示すような大当たり種別に応じてスーパーリーチパターンへの判定値の割り振りが異なるスーパーリーチパターン決定テーブルを用いてスーパーリーチパターンを決定する)ように構成されてもよい。

このような構成によれば、所定演出の種類によりいずれの特定遊技状態となるかを示唆できるので、遊技者が所定演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【0012】

前記所定演出は、前記可変表示部に表示される前記特定表示結果による演出(例えば、大当たり図柄による演出)であって、前記特定演出実行手段は、前記可変表示部に表示される前記特定表示結果の種類に応じて、前記第1特定演出と前記第2特定演出とを異なる割合で実行する(例えば、図52(B)に示すような大当たり種別に応じて大当たり図柄への判定値の割り振りが異なる大当たり図柄決定テーブルを用いて大当たり図柄を決定する)ように構成されてもよい。

このような構成によれば、特定表示結果の種類によりいずれの特定遊技状態となるかを示唆できるので、遊技者が特定表示結果に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】打球供給皿の部分を拡大して示す斜視図である。

【図3】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4】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5】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6】4ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図8】各乱数を示す説明図である。

【図9】大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルを示す説明図である。

【図10】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】各大当たり種別の大当たり遊技状態における開放態様を示す図である。

【図12】各大当たり種別の大当たり遊技状態における開放態様を示す図である。

【図13】各大当たり種別の大当たり遊技状態における開放態様を示す図である。

【図14】各大当たり種別の大当たり遊技状態における開放態様を示す図である。

【図15】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16】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17】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。

【図18】当たり用変動パターン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判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図20】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図21】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】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図23】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図24】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25】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26】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。
- 【図27】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。
- 【図28】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図29】入賞時判定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図30】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図31】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図32】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図33】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34】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図35】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図36】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図37】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図38】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図39】大当たり終了処理を示すフローチャートである。 20
- 【図40】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図41】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図42】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図43】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図44】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図45】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図46】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図47】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
- 【図48】飾り図柄の可変表示中に予告演出が実行される例を示す説明図である。 30
- 【図49】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図50】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51】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図52】停止図柄決定処理を示すフローチャートなどである。
- 【図53】演出制御変動パターン決定処理を示すフローチャートなどである。
- 【図54】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図55】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
- 【図56】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図57】予告演出決定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図58】予告決定テーブルを示す説明図である。
- 【図59】予告決定テーブルを示す説明図である。
- 【図60】予告タイプ選択テーブルを示す説明図である。
- 【図61】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図62】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図63】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図64】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図65】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図66】ラウンド後処理を示すフローチャートなどである。
- 【図67】大当たり中演出決定処理を示すフローチャートなどである。 50

【図68】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。

【図69】演出動作の具体例を示す図である。

【図70】演出動作の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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の数字や記号(AやCなど)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の数字や記号(AやCなど)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の数字や記号(AやCなど)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の数字や記号(AやCなど)を可変表示するように構成されている。

【0018】

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、種類が異なっていてもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00~99の数字(または、2桁の記号)を可変表示するように構成されていてもよい。

【0019】

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。

【0020】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a, 8bが設けられているが、遊技機は、1つの特別図柄表示器のみを備えていてもよい。

【0021】

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

10

20

30

40

50

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、大当た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。

【 0 0 2 2 】

この実施の形態では、特別図柄の停止図柄(表示結果)として、「0」～「9」、及び、「A」、「C」の 11 種類がある。「0」～「9」、及び、「A」、「C」の特別図柄のうち、「1」が 16 R 非確変 A 大当たり図柄に、「2」が 16 R 非確変 B 大当たり図柄に、「3」が 16 R 非確変 C 大当たり図柄に、「4」が 16 R 確変 A 大当たり図柄に、「5」が 16 R 確変 B 大当たり図柄に、「6」が 16 R 確変 C 大当たり図柄に、「7」が 16 R 確変 D 大当たり図柄に、「8」が 16 R 確変 E 大当たり図柄に、「9」が 16 R 確変 F 大当たり図柄に、「A」が 2 R 確変大当たり図柄に対応する(図 10 参照)。また、「C」が小当たり図柄に、「0」がはずれ図柄に対応する。なお、“R”は、ラウンドを示す。よって、たとえば、16 R とは、ラウンド数が 16 であることを示す。

【 0 0 2 3 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に 16 R 大当たり(16 R 非確変 A ~ 16 R 非確変大当たり、または、16 R 確変 A ~ 16 R 確変 F 大当たり)の図柄(「1」～「9」のいずれか)が停止表示された場合には、特別可変入賞球装置 20 における開閉板が、所定期間(たとえば、0.5 秒間や 30 秒間)または所定個数(たとえば、10 個)の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって(ラウンド中のインターバルを含む)、特別可変入賞球装置 20 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる動作を所定回数(例えは 1 回～13 回)行なうラウンドが開始される。すなわち、16 R 大当たりの図柄が停止表示された場合、大当たり状態(16 R 大当たり遊技状態)のラウンド数は 16 であるが、大当たり図柄の種類に応じて、1 ラウンドにおける開閉板の開放回数が異なる。なお、特別可変入賞球装置 20 を開放状態とする期間にインターバルを含まないようにしてよい。

【 0 0 2 4 】

第 1 特別図柄表示器 8 a に 2 R 確変大当たりの図柄(「A」)が停止表示された場合には、ラウンド数が 2 である大当たり遊技状態(2 R 大当たり遊技状態)に移行する。また、2 R 大当たりの図柄が停止表示された場合、大当たり状態では、ラウンド数は 2 である。また、大当たり状態において、各ラウンドの開閉板の開放時間は、16 R 大当たりの図柄が停止表示された場合よりも短い期間(たとえば、0.5 秒間)になる。

【 0 0 2 5 】

2 R 大当たり遊技後に、遊技状態は、確変状態に移行する。2 R 大当たり遊技の時間は短いので、遊技者は、突然に確変状態となったかのように見せることができる。以下、2 R 大当たりのことを、「突然確変大当たり」または「突確大当たり」ということがある。

【 0 0 2 6 】

また、確変大当たり(突然確変大当たりを除く。)になった場合には、遊技状態を確変状態(高確率状態)に移行させるとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる(すなわち、特別図柄表示器 8 a, 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる)よう制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。なお、確変状態に移行した後、次の非確変大当たり(大当たり遊技後に確変状態にはしない大当たり:通常大当たりともいう)が発生するまで確変状態が維持される。突然確変大当たりになった場合には、遊技状態を確変状態(高確率状態)に移行させるが、高ベース状態には移行せず、遊技状態は低ベース状態になる。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行させる。高ベース状態である場合には、例えは、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態である

10

20

30

40

50

時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0027】

例えば、高ベース状態では可変入賞球装置15が開状態である時間を延長するとともに開放回数を増やす（開放延長状態ともいう）が、開放延長状態にするのではなく、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。可変入賞球装置15は、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）になると、所定回数、所定時間だけ開状態になるが、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が開状態になる頻度が高まる。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）になる。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。10

【0028】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りになる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりになる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態に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）になる。20

【0029】

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

【0030】

さらに、上記の全ての状態（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。30

【0031】

また、通常大当たりは、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当たりである。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および飾り図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、100回）終了するまで時短状態が維持される。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する。40

【0032】

なお、遊技状態が高ベース状態であるときに突然確変大当たりが発生した場合には、高ベース状態を維持するようにしてもよい。

【0033】

また、この実施の形態では、大当たりの他に小当たりがある。小当たりになったときには、小当たり遊技状態に移行する。小当たり遊技は、突然確変大当たり遊技の場合と同様に大入賞口を開放する。ラウンド数は2であり、大入賞口の開放時間は短い（例えば、0.5秒）。す50

なわち、突然確変大当たり遊技と小当たり遊技とは、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、遊技者は、短期間の大入賞口の開放が行われたときに、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【0034】

なお、小当たりの発生にもとづく小当たり遊技が終了したときに、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。

【0035】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9では、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した装飾用（演出用）の演出図柄（飾り図柄）の可変表示が行われる。よって、演出表示装置9は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置9の表示画面には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの飾り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8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置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。10

【0036】

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）になる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置9に変動表示される図柄の表示結果が大当たり図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。20

【0037】

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飾り図柄の変動表示が使用されるが、演出表示装置9で行われる演出は、飾り図柄の変動表示に限られず、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、サッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当たりであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。30

【0038】

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。

【0039】

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4050

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）ように構成されてもよい。

10

【0040】

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。

【0041】

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。

20

【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。

30

【0043】

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の表示画面における下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようすれば、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。

40

【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）の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における飾り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における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示される

50

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

【 0 0 4 6 】

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飾り図柄の変動表示が制御される。よって、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飾り図柄の変動表示とは、同期して実行される。同期するとは、変更開始タイミングおよび変動終了タイミングが略同じであることを意味する。

10

【 0 0 4 7 】

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（大当たり図柄）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（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 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、入賞領域であ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。

【 0 0 4 8 】

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。

20

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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になる。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確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 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。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、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

【 0 0 5 1 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウトロ 26 がある。また、遊技領

40

50

域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 2 】

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を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および飾り図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。10

【 0 0 5 3 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および飾り図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。20

【 0 0 5 4 】

また、打球供給皿 3 を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン 1 5 0 が設けられている。図 2 に示すように、操作ボタン 1 5 0 には、遊技者が押圧操作することが可能な押圧操作部 1 5 1 が設けられている。なお、操作ボタン 1 5 0 には、押圧操作部 1 5 1 だけでなく、遊技者による回転操作が可能な回転操作部 1 5 2 も設けられている。遊技者は、回転操作部 1 5 2 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。30

【 0 0 5 5 】

操作手段は、遊技者が、遊技者から見て前後左右というようなあらかじめ定められた複数の方向（4 方向）のうちから選択した方向へ押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチ（ジョグボタン）よりなる円形の押圧操作部を含むような十字キーのようなものであってもよい。その場合には、遊技者は、押圧操作部に対する前後左右 4 方向のうち 1 つの方向を選択的に押圧することによって、所定の操作を行なうことが可能である。また、操作手段は、十字キーとボタンの組み合わせ、複数の押しボタンを備えたものであってもよい。さらに、操作手段は、レバー式のコントローラのようなものであってもよい。

【 0 0 5 6 】

また、回転を用いる場合に、所定回数回転されたらゲームが進行するようにしたり、操作ボタン 1 5 0 の押下回数が所定回になり、かつ、所定回数回転されたら所定の操作がなされたことにしたりしてもよい。40

【 0 0 5 7 】

図 3 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 3 は、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する R O M 5 4 、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5 、プログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R50

A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくとも C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I / O ポート部 5 7 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

【 0 0 5 8 】

また、R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータは、遊技の進行状態を示すデータに相当する。なお、この実施の形態では、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

【 0 0 5 9 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において C P U 5 6 が R O M 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 C P U 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、C P U 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 0 6 0 】

乱数回路 5 0 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 0 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する乱数発生機能を有する。そして、読み出される数値データが乱数値として使用される。

【 0 0 6 1 】

乱数回路 5 0 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 0 6 2 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 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、R O M 5 4 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 5 6 0 の I D ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の各製品ごとに異なる数値で付与された I D 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 5 0 3 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 5 0 3 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。

【 0 0 6 3 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 3 a、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 9 a, 3 0 a, 3 3 a, 3 9 a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従

10

20

30

40

50

って駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。

【0064】

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

【0065】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を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。

10

【0066】

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

【0067】

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、遊技盤に設けられている装飾 LED 25、および枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行う。

20

【0068】

図 4 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 4 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 を設げずに、演出制御に関して演出制御基板 80 のみを設けてもよい。

【0069】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および飾り図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

30

【0070】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共に動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

40

【0071】

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

50

R O M から画像データを読み出す。そして、V D P 1 0 9 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。

【 0 0 7 2 】

演出制御コマンドおよび演出制御I N T信号は、演出制御基板8 0において、まず、入力ドライバ1 0 2に入力する。入力ドライバ1 0 2は、中継基板7 7から入力された信号を演出制御基板8 0の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板8 0の内部から中継基板7 7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单方向性回路である。

【 0 0 7 3 】

中継基板7 7には、主基板3 1から入力された信号を演出制御基板8 0に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板8 0から中継基板7 7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单方向性回路7 4が搭載されている。单方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図4には、ダイオードが例示されている。また、单方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、单方向性回路である出力ポート5 7 1を介して主基板3 1から演出制御コマンドおよび演出制御I N T信号が出力されるので、中継基板7 7から主基板3 1の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板7 7からの信号は主基板3 1の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0側）に入り込まない。なお、出力ポート5 7 1は、図3に示されたI / Oポート部5 7の一部である。また、出力ポート5 7 1の外側（中継基板7 7側）に、さらに、单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。

10

20

【 0 0 7 4 】

また、演出制御用C P U 1 0 1は、入力ポート1 0 7を介して、遊技者による操作ボタン1 5 0に対する押圧操作に応じた操作信号（押下信号）および回転操作に応じた操作信号（回転量を示す回転信号）を操作ボタン1 5 0から入力する。

【 0 0 7 5 】

さらに、演出制御用C P U 1 0 1は、出力ポート1 0 5を介してランプドライバ基板3 5に対してL E Dを駆動する信号を出力する。また、演出制御用C P U 1 0 1は、出力ポート1 0 4を介して音声出力基板7 0に対して音番号データを出力する。

【 0 0 7 6 】

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

30

【 0 0 7 7 】

音声出力基板7 0において、音番号データは、入力ドライバ7 0 2を介して音声合成用I C 7 0 3に入力される。音声合成用I C 7 0 3は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し增幅回路7 0 5に出力する。增幅回路7 0 5は、音声合成用I C 7 0 3の出力レベルを、ボリューム7 0 6で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ2 7に出力する。音声データR O M 7 0 4には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）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。

40

【 0 0 7 8 】

次に、遊技機の動作について説明する。図5は、主基板3 1における遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0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5 6 0（具体的には、C P U 5 6）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S 1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 7 9 】

50

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周回路）であるCTC（カウンタ/タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（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。

【0080】

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

10

【0081】

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

20

【0082】

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

30

【0083】

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

40

【0084】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。そして、ステップS14に移行する。

【0085】

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。

【0086】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。 10

【0087】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当た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。

【0088】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知する画面表示、すなわち初期化報知を行う。 20

【0089】

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

【0090】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。 30

【0091】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンの種別を決定するための乱数や変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定され 40

る。

【0092】

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飾り図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0093】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図6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）。

【0094】

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。

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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）。

【0099】

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

【0100】

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

10

20

30

40

50

ウントスイッチ 2 3 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 S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の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 3 7 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 9 7 を駆動する。

【0101】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 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 S 3 1：出力処理）。

10

【0102】

また、C P U 5 6 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 S 3 2）。

【0103】

さらに、C P U 5 6 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 S 3 3）。C P U 5 6 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、C P U 5 6 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 S 2 2 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 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

20

【0104】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

【0105】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3（ステップ S 2 9 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

30

【0106】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはいずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り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飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り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。

40

【0107】

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

【0108】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリー

50

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に、飾り図柄が揃って停止表示される。

【0109】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「7」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、飾り図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に飾り図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「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に小当たり図柄である「7」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

【0110】

図7は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図7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」であり飾り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」であり飾り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7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。「擬似連」は、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回行う変動パターンである。

【0111】

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、飾り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になる飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

【0112】

また、図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル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7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、突然確変大当たりまたは小当たりになる場合に使用される変動パターンである。また、図7に示すように、突然確変大当たりまたは小当た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、突然確変大当たりまたは小当た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。

【0113】

なお、この実施の形態では、図7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

10

20

30

40

50

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。

【0114】

図8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)：大当たりの種類(後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり)を決定する(大当たり種別判定用)

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

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

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

(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)

【0115】

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。どのように、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。

【0116】

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可変表示演出の有無でグループ化してもよい。

【0117】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当たりである場合には、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カA3-3とに種別分けされている。また、通常大当たりである場合には、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カA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当たりである場合には、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

10

20

30

40

50

C A 4 - 1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 に種別分けされている。また、はすれである場合には、リーチも可変表示演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 1 と、リーチを伴わないが可変表示演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 2 と、リーチも可変表示演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ C A 2 - 3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 2 - 6 と、スーパー リーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 2 - 7 とに種別分けされている。
10

【 0 1 1 8 】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、(1)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム 2、ランダム 3)または初期値用乱数(ランダム 5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。
20

【 0 1 1 9 】

図 9 (A) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図 9 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 9 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 9 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。
30

【 0 1 2 0 】

図 9 (B), (C) は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第 1 特別図柄用)と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第 2 特別図柄用)とがある。小当り判定テーブル(第 1 特別図柄用)には、図 9 (B) に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル(第 2 特別図柄用)には、図 9 (C) に記載されている各数値が設定されている。また、図 9 (B), (C) に記載されている数値が小当り判定値である。
40

【 0 1 2 1 】

なお、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当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りを設けないようにしてよい。この場合、図 9 (C) に示す第 2 特別図柄用の小当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、遊技状態が時短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。遊技状態が高ベース状態であるときにも小当りが発生するようにし、高ベース状態になるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が高ベース状態であるにも関わらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第 2 特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が高ベース状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることが
50

でき、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0122】

C P U 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム R ）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 9 (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（通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 9 (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にすることに決定する。なお、図 9 (A) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図 9 (B) , (C) に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。10

【0123】

なお、この実施の形態では、図 9 (B) , (C) に示すように、小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いる場合には 3 0 0 分の 1 の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄）を用いる場合には 3 0 0 0 分の 1 の割合で小当たりと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当たり」に決定される割合が高い。20

【0124】

図 1 0 は、R O M 5 4 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 1 0 に示す大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1 ）にもとづいて、大当たりの種別を「1 6 R 非確変 A 大当たり」、「1 6 R 非確変 B 大当たり」、「1 6 R 非確変 C 大当たり」、「1 6 R 確変 A 大当たり」、「1 6 R 確変 B 大当たり」、「1 6 R 確変 C 大当たり」、「1 6 R 確変 D 大当たり」、「1 6 R 確変 E 大当たり」、「1 6 R 確変 F 大当たり」、「2 R 確変大当たり」（突然確変大当たり）、のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。30

【0125】

図 1 0 (A) には、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用大当たり種別判定テーブル）が示されている。

【0126】

また、図 1 0 (B) には、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用大当たり種別判定テーブル）が示されている。40

【0127】

この実施の形態では、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いる場合にのみ「突然確変大当たり」に振り分けられることがあり、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いる場合には「突然確変大当たり」に振り分けられることはないが（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ、「突然確変大当たり」と決定される場合がある）、第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合にも、「突然確変大当たり」に振り分けられることがあるようにしてよい。

【0128】

なお、この実施の形態では所定の乱数を用いて大当たりの種別を決定するが、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当たりの種別50

が決まるようにしてもよい。一例として、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）大当たり図柄を決定する場合の大当たり図柄判定テーブル（第1特別図柄用）と、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり図柄を決定する場合の大当たり図柄判定テーブル（第2特別図柄用）とを設け、低確率時の第1特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルには、停止図柄「1」～「9」とび「A」（停止図柄のうち、小当たり図柄およびはずれ図柄以外）のそれに対応する判定値を設定する。また、第2特別図柄用の大当たり図柄判定テーブルには、停止図柄「1」～「9」（停止図柄のうち、突然確変大当たり図柄、小当たり図柄およびはずれ図柄以外）のそれに対応する判定値を設定する。CPU56は、所定の乱数と大当たり図柄判定テーブルとを用いて、大当たり図柄を決定する。そして、大当たり種別を、決定された大当たり図柄に応じた種別にする。10

【0129】

なお、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当たりの種別を決定する場合に、ある図柄（1つでもよいし複数でもよい）については、そのときの遊技状態に応じて、大当たり遊技の終了後に時短状態に移行させる場合があったり、時短状態に移行させない場合があったりしてもよい。

【0130】

図11～図14は、大当たり遊技状態における1ラウンドの大入賞口の開放回数および開放時間を示す説明図である。図11に示すように、「2R確変大当たり」（突然確変大当たり）にもとづく大当たり遊技では、ラウンド数は2であり、各ラウンドにおける大入賞口の開放時間は0.5秒である（図12（A））。大当たり遊技状態において、開放状態となった大入賞口に遊技球が入賞することで所定個数の賞球が払い出されることとなるが、2R確変大当たりは、大入賞口の開放時間が短いため、実質的には賞球（出玉）が得られない大当たりである。「16R確変A大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、各ラウンドにおける大入賞口の開放時間は30秒である（図12（B））。

20

【0131】

「16R非確変A大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～11ラウンドにおける開放時間は30秒であり、12～16ラウンドにおける開放時間は0.5秒である。「16R非確変B大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～8ラウンドにおける開放時間は30秒であり、9～16ラウンドにおける開放時間は0.5秒である。「16R非確変C大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～3ラウンドにおける開放時間は30秒であり、4～16ラウンドにおける開放時間は0.5秒である。

30

【0132】

「16R確変B大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～11ラウンド、及び、13～16ラウンドにおける開放時間は30秒である。12ラウンドにおいては、0.5秒で5回開放した後、25秒で1回開放する（計6回開放）。図12（C）、（D）に示すように、16R確変B大当たりにもとづく大当たり遊技状態における大入賞口の開放態様は、12ラウンドの途中まで16R非確変A大当たりと同様になる。その後、16R非確変A大当たりである場合は大当たり遊技状態が終了するが、16R確変B大当たりである場合は大当たり遊技状態が継続する。即ち、遊技者は、大入賞口の開放態様によっては、16R非確変A大当たり、16R確変B大当たりのいずれであるか（確変大当たりであるか否か）を判別することができないようになっている。

40

【0133】

この実施の形態では、16R非確変A大当たりにおける12～16ラウンド、及び、16R確変B大当たりにおける12ラウンドの0.5秒で開放する期間のように、大入賞口の短時間開放する期間において、大当たり遊技状態が継続するか否かを煽る演出として大当たり中演出（特定演出）が実行される。そして、大当たり中演出においては、大当たり遊技状態が終了する場合（16R非確変大当たりの場合）には、大当たり遊技状態が終了する旨を報知し（

50

第1特定演出)、大当たり遊技状態が継続する場合(16R確変大当たりの場合)には、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する(第2特定演出)。

【0134】

「16R確変C大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～8ラウンド、及び、10～16ラウンドにおける開放時間は30秒である。9ラウンドにおいては、0.5秒で8回開放した後、22秒で1回開放する(計9回開放)。図13(A)、(B)に示すように、16R確変C大当たりにもとづく大当たり遊技状態における大入賞口の開放様態は、9ラウンドの途中まで16R非確変B大当たりと同様になる。その後、16R非確変B大当たりである場合は大当たり遊技状態が終了するが、16R確変C大当たりである場合は大当たり遊技状態が継続する。即ち、遊技者は、大入賞口の開放様態によっては、16R非確変B大当たり、16R確変C大当たりのいずれであるか(確変大当たりであるか否か)を判別することができないようになっている。16R非確変B大当たりにおける9～16ラウンド、及び、16R確変C大当たりにおける9ラウンドの0.5秒で開放する期間に、大当たり中演出が実行され、16R非確変B大当たりであれば大当たり遊技状態が終了する旨が報知され、16R確変C大当たりであれば大当たり遊技状態が継続する旨が報知される。10

【0135】

「16R確変D大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～3ラウンド、及び5～16ラウンドにおける開放時間は30秒である。4ラウンドにおいては、0.5秒で13回開放した後、17秒で1回開放する(計14回開放)。図13(C)、(D)に示すように、16R確変D大当たりにもとづく大当たり遊技状態における大入賞口の開放様態は、4ラウンドの途中まで16R非確変C大当たりと同様になる。その後、16R非確変C大当たりである場合は大当たり遊技状態が終了するが、16R確変D大当たりである場合は大当たり遊技状態が継続する。即ち、遊技者は、大入賞口の開放様態によっては、16R非確変C大当たり、16R確変D大当たりのいずれであるか(確変大当たりであるか否か)を判別することができないようになっている。16R非確変C大当たりにおける4～16ラウンド、及び、16R確変D大当たりにおける4ラウンドの0.5秒で開放する期間に、大当たり中演出が実行され、16R非確変C大当たりであれば大当たり遊技状態が終了する旨が報知され、16R確変D大当たりであれば大当たり遊技状態が継続する旨が報知される。20

【0136】

また、「16R確変E大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～8ラウンド、及び、12～16ラウンドにおける開放時間は30秒であり、9～11ラウンドにおける開放時間は0.5秒である。「16R確変F大当たり」にもとづく大当たり遊技状態は、ラウンド数は16であり、1～8ラウンド、及び、16ラウンドにおける開放時間は30秒であり、9～15ラウンドにおける開放時間は0.5秒である。図14(A)、(B)に示すように、16R確変E大当たりと16R確変F大当たりでは、ともに9ラウンドから大当たり中演出が開始されるが、16R確変E大当たりの方が早い段階で大当たり遊技状態が継続する旨が報知される。30

【0137】

図15(A)～(C)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。40

【0138】

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

【0139】

例えば、大当たり種別が「通常大当たり」である場合に用いられる図15(A)に示す大当50

り用変動パターン種別判定テーブル 132A と、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図 15 (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。

【0140】

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。10

【0141】

なお、図 15 (A), (B) に示すように、この実施の形態では、通常大当りまたは確変大当りである場合には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) の値が 150 ~ 251 であれば、少なくともスーパーイーチ (スーパーイーチ A、スーパーイーチ B) を伴う変動表示が実行される。

【0142】

また、スーパーイ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、通常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、スーパーイーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーイ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。20

【0143】

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、可变表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」になる場合には、通常大当りまたは確変大当りの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。30

【0144】

図 15 (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、可变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 15 (D) に示すように、小当りとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 CA4-1 が決定される場合が示されている。

【0145】

図 16 (A) ~ (C) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C を示す説明図である。図 16 (A) には、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 が示されている。また、図 16 (B) には、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 が示されている。また、図 16 (C) には、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 135C が示されている。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 135A ~ 135C は、可变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4050

ある。

【0146】

なお、図16に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、異なるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B, 135Cが用いられるが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、図16(C)に示す例では、1つの確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが用いられるが、確変/時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

10

【0147】

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種類のテーブルが用いられるが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、図16に示された例に限られない。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。一例として、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。また、合算保留記憶数のそれぞれの値に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルが設けられていてもよい。

20

【0148】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じて、複数のはずれ変動パターン種別判定テーブルが用いられるが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じ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。

【0149】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合には、図16(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが用いられ、合算保留記憶数が0~2(3以下)である場合には、図16(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aが用いられる。図16に示すように、合算保留記憶数が3以上である場合には、合算保留記憶数が0~2である場合に比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)になる割合が小さい。また、合算保留記憶数が3以上である場合には、図16(B)に示すように、非リーチCA2-2の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチPA1-2が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるに従つて平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いる場合、すなわち、第1特別図柄の変動の開始時には、第1保留記憶数に応じて、複数のうちからはずれ変動パターン種別判定テーブルを選択し、第2特別図柄の変動の開始時には、第2保留記憶数に応じて、複数のうちからはずれ変動パターン種別判定テーブルを選択するにも、保留記憶数が多いほど、変動時間が短い変動パターンが選択されやすいように、はずれ変動パターン種別判定テーブルを構成する。

30

【0150】

図17は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。図17に示すように、合算保留記憶数に関わらず、スーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値(230~251)が割り当てられている(図16も参照)。よって、変動パターン種別を決定するときに(始動入賞時等)、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値にもとづいて、スーパーリーチになるか否かを容易に判定することができる。すなわち、その始動入賞に対応した可変表示の開始条件が成立する以前に、特定の可変表示パターンになるか否か判定する場合に、変動パターン種別判定用乱数の値が共通の判定値の範囲に含まれるか否か判定するだけで、変動パターン種別を判定することができる。

40

50

【0151】

なお、「特定の可変表示パターン」は、スーパーリーチを伴う変動パターンに限られず、少なくとも大当たりに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当た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のことである。また、「大当たりに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の可変表示パターンによる可変表示（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た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たり期待度は、（大当た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）／（大当たりと決定されている場合およびはずれ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。

10

【0152】

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。

【0153】

また、図16（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、合算保留記憶数に関わらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの可変表示演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行される。すなわち、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）において、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）が記憶する数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）に関わらず、共通の判定値（図16（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられる。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可変表示演出も伴わず、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。

20

【0154】

なお、この実施の形態では、いずれの遊技状態でも、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルが用いられるが、確変状態、時短状態、通常状態に応じて、異なる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。

30

【0155】

図18（A）、（B）は、ROM54に記憶されている当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当た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。

40

【0156】

各当た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のいずれかにすることに決定されると、当たり変動パターン判定テーブル137Aが選択される。変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにすることに決定されると、当たり変動パターン判定テーブル137Bが選択される。各当たり変動パターン判定テーブル137A～137Bには、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、飾り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）が設定されている。

50

【0157】

なお、図18(A)に示す当り変動パターン判定テーブル137Aでは、変動パターン種別が、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、スーパーーリーチを伴う(スーパー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。また、図18(B)に示す当り変動パターン判定テーブル137Bでは、変動パターン種別が、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。なお、図18(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可変表示演出の有無によって変動パターン種別を分けてよい。その場合には、例えば、特殊CA4-1が、可変表示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が、可変表示演出を伴う特殊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

【0158】

図19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。20

【0159】

図20および図21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20および図21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飾り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7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において飾り図柄の可変表示を開始するよう制御する。30

【0160】

コマンド8C01(H)～8C0C(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)～8C0C(H)の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C0C(H)を表示結果指定コマンドという。40

【0161】

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。

【0162】

コマンド8F00(H)は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図50

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、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0163】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。10

【0164】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時判定処理(図29参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に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かを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドの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、入賞時判定結果指定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一致する場合には変動パターン種別を認識できるとともに、表示結果が大当たりになるか否かも認識できる。20

【0165】

なお、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドは、第1保留記憶数または第2保留記憶数が1増加したことも示す。すなわち、入賞時判定結果指定コマンドは、保留数増加指定コマンドと兼用されている。ただし、保留数増加指定コマンドを、入賞時判定結果指定コマンドと別個に送信するようにしてもよい。その場合には、入賞時判定結果指定コマンドは、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意味しない。その場合には、送信するコマンドを減らすことができ、処理負担を軽減することができる。

【0166】

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。30

【0167】

コマンドA001～A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当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。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび突確大当たり/小当たり開始指定コマンドがある。

【0168】

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。40

【0169】

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

【0170】

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とともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、50

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とともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド（大当たり終了2指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。コマンドA303（H）は、小当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（突確大当たり／小当たり終了指定コマンド：エンディング3指定コマンド）である。

【0171】

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終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0172】

コマンドB000（H）は、遊技状態が確変状態および高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確率高ベース指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、確変状態および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（高確率低ベース指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、通常状態および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（低確率高ベース指定コマンド）である。コマンドB003（H）は、通常状態および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（低確率低ベース指定コマンド）である。なお、B000（H）～B003（H）の演出制御コマンドを、背景指定コマンドということがある。

【0173】

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。

【0174】

図22および図23は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図22および図23に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果になるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、EXTデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

【0175】

入賞時判定処理において、大当たりまたは小当たりになると判定された場合には、大当たりの種類に応じた入賞時判定結果指定コマンド、または小当たりになると判定されたことに応じたに応じた入賞時判定結果指定コマンド（図22に示す入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果11指定コマンド、図23に示す入賞時判定結果31指定コマンド～入賞時判定結果40指定コマンドのいずれか）が送信される。

【0176】

また、第1始動入賞口13への始動入賞時に、遊技状態が通常状態で、はずれになると判定した場合、入賞時判定処理において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79であ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である場合には、CPU56は、EXTデータに「0C（H）」を設定した入賞時判定結果12指定コマンドを送信する。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、合算保留記憶数に関わらず、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（擬似連演出を伴うことがないはずれ変動パターンの集まり）が共通に割り当てられているのであるから（図16参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果12指定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になることを認識することができる。

【0177】

また、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89である場合には、

10

20

30

40

50

EXTデータに「0D(H)」を設定した入賞時判定結果13指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が90~99である場合には、EXTデータに「0E(H)」を設定した入賞時判定結果14指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が100~169である場合には、EXTデータに「0F(H)」を設定した入賞時判定結果15指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が170~199である場合には、EXTデータに「10(H)」を設定した入賞時判定結果16指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が200~214である場合には、EXTデータに「11(H)」を設定した入賞時判定結果17指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が215~229である場合には、EXTデータに「12(H)」を設定した入賞時判定結果18指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が230~251である場合には、EXTデータに「13(H)」を設定した入賞時判定結果19指定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、入賞時判定結果19指定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。
10

【0178】

また、第1始動入賞口13への始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態（確変状態／時短状態）で、はずれになると判定した場合には、CPU56は、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である場合（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「14(H)」を設定した入賞時判定結果20指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が220~251である場合（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「15(H)」を設定した入賞時判定結果21指定コマンドを送信する。
20

【0179】

なお、遊技状態が確変状態や時短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、遊技状態に関わらず、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。
30

【0180】

例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時には、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞時の場合と同様の判定処理によって、入賞時判定結果31指定コマンド～入賞時判定結果50指定コマンドのいずれかのコマンドを送信する。なお、第2始動入賞口14への始動入賞時に関して、突然確変大当たりになると判定した場合の入賞時判定結果指定コマンドはない。

【0181】

以下、入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果21指定コマンドを第1入賞時判定結果指定コマンドといい、入賞時判定結果31指定コマンド～入賞時判定結果50指定コマンドを第2入賞時判定結果指定コマンドということがある。
40

【0182】

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で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CA2-1およびスーパーCA2-7の変動パターン種別については、合算保留記憶数に関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16参照）、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。この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1およびスーパーCA2-7の変動パターン種別（非リーチCA
50

2 - 2 および非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別を含めてもよい。) になると入賞時判定された変動表示に対して予告演出が実行される。また、この実施の形態では、変動パターン種別を特定不能であることに相当する入賞時判定結果指定コマンド(具体的には、保留数が変わると変動パターン種別が変わってしまうことになる判定値範囲に対応する入賞時判定結果指定コマンド:入賞時判定結果 1 3 指定コマンド~入賞時判定結果 1 8 指定コマンド、および入賞時判定結果 4 2 指定コマンド~入賞時判定結果 4 7 指定コマンド)が送信されるが、変動パターン種別を特定不能であることを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合には、C P U 5 6 は、入賞時判定処理において、合算保留記憶数に応じて、変動パターン種別が非リーチになるのか、ノーマルリーチになるのかを判定する。また、C P U 5 6 は、予告演出の対象になる変動パターン種別になると判定したときにのみ入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。
10

【0183】

また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時と第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時とで共通の M O D E データが「9 5 (H)」である入賞時判定結果指定コマンドを送信するが、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時と第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時とで入賞時判定結果指定コマンドの M O D E データを異ならせてよい。例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時には、M O D E データが「9 5 (H)」である入賞時結果指定コマンドを送信し、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時には、M O D E データが「9 6 (H)」である入賞時結果指定コマンドを送信する。その場合に、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時であるか第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時であるかに関わらず、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果になるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、共通の E X T データを含む入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。
20

【0184】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1)は、主基板 3 1 に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 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 2 0 ~ 図 2 3 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 7 0 に対して音番号データを出力したりする。
30

【0185】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の可変表示が開始される度に、飾り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 1 0 0 に送信する。
40

【0186】

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 M O D E (コマンドの分類)を表し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類)を表す。M O D E データの先頭ビット(ビット 7)は必ず「1」に設定され、E X T 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。

【0187】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御 I N T 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 I N T 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 I N T 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によっ
50

て1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0188】

図24および図25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がオンしていない場合には、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。

【0189】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

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

10

20

30

40

50

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

【0195】

10

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

【0196】

20

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

【0197】

30

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

【0198】

40

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

【0199】

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

【0200】

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

50

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。

【0201】

図26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。図27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。

【0202】

図26を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211A）。第1保留記憶数が上限値に達している場合には、処理を終了する。

【0203】

第1保留記憶数が上限値に達していない場合には、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図28参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214A）。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、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。

【0204】

図28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28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。

【0205】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップS217A）。そして、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS218A）。

【0206】

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。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 7 】

なお、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（2ラウンド、15ラウンドまたは16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）から大当たり終了処理（ステップS307）までの処理が実行されている状態である。

【 0 2 0 8 】

次に、図27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であるか否か）を確認する（ステップS211B）。第2保留記憶数が上限値に達している場合には、処理を終了する。

10

【 0 2 0 9 】

第2保留記憶数が上限値に達していない場合には、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213B）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図28参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS214B）。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。また、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。また、大当たり判定用乱数および大当たり種別判定用乱数以外の乱数について、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納される乱数の種類を、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納される乱数の種類と異なってもよい。例えば、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったときには、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）を第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納しない。そのように制御する場合には、第2保留記憶バッファとして要求されるメモリ領域が削減される。

20

【 0 2 1 0 】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する（ステップS217B）。そして、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS218B）。

30

【 0 2 1 1 】

図29は、ステップS217A、S217Bの入賞時判定処理を示すフローチャートである。

40

【 0 2 1 2 】

この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、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も、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、図29に示す入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ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かを確認する。すなわち、飾り図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を判定し、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当たりや

50

スーパーリーチになることを予告する予告演出を実行する。

【0213】

入賞時判定処理では、CPU56は、まず、ステップS214A, S214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図9（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。ステップS220で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いことを確認した場合には、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされている場合には、ステップS214A, S214Bの処理で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図9（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（図31におけるステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。10

【0214】

大当たり判定用乱数（ランダムR）がいずれかの大当たり判定値と一致する場合には、CPU56は、ステップS214A, S214Bで抽出し保留記憶バッファに保存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S224）。ステップS224では、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図26に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217A）を実行している場合）には、図10（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて大当たり種別が「2R確変大当たり」（突然確変大当たり）、「16R非確変A大当たり」、「16R非確変B大当たり」、「16R非確変C大当たり」、「16R確変A大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「16R確変D大当たり」、「16R確変E大当たり」、または「16R確変F大当たり」のいずれになるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図27に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217B）を実行している場合）には、図10（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて大当たり種別が「16R非確変A大当たり」、「16R非確変B大当たり」、「16R非確変C大当たり」、「16R確変A大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「16R確変D大当たり」、「16R確変E大当たり」、または「16R確変F大当たり」のいずれになるかを判定する。そして、ステップS230に移行する。2030

【0215】

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い場合には、CPU56は、ステップS214A, S214Bの処理で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図9（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S225）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図26に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217A）を実行している場合）には、図9（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（図27に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217B）を実行している場合）には、図9（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。なお、図9（B）、（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）における判定値と小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）とにおいて、共通する判定値が含まれているので（54000～54022）、CPU56は、ステップS225の4050

処理で、ランダム R の値が共通する判定値のいずれかに一致するか否か判定し、その後、第 1 始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップ S 217A）を実行している場合には、ランダム R の値が共通でない判定値（54023～54217）に一致するか否か判定するようにしてもよい。そして、ステップ S 230 に移行する。

【0216】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が小当たり判定値に一致しない場合には、CPU56 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップ S 226）。この実施の形態では、CPU56 は、ステップ S 226において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップ S 226 で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ S 226 で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当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。すなわち、始動入賞時にステップ S 226 の処理で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（図 31 におけるステップ S 61 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【0217】

そして、CPU56 は、ステップ S 226 の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップ S 227）。CPU56 は、閾値より大きいか否かを判定することによって、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にとなるかを判定し、図 22～図 23 に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定する EXT データの値を決定する（ステップ S 228）。

【0218】

例えば、CPU56 は、遊技状態が確変状態または時短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、ステップ S 228 の処理で、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 219 以下であるか否か判定し、閾値 219 以下である場合（すなわち、1～219 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「14（H）」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「33（H）」を設定すると判定する（図 22、図 23 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）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「15（H）」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「34（H）」を設定すると判定する（図 22、図 23 参照）。

【0219】

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、ステップ S 228 の処理で、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値 79 以下であるか否かを判定し、閾値 79 以下である場合（すなわち、1～79 である場合）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「0C（H）」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「2B（H）」を設定すると判定する（図 22、図 23 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）には第 1 始動入賞口 13 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「0D（H）」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「2C（H）」を設定すると判定する（図 22、図 23 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）には第 1 始動入賞口 13 に

10

20

30

40

50

始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 0 E (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 2 D (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。また、閾値 1 6 9 以下である場合（すなわち、 1 0 0 ~ 1 6 9 である場合）には第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 0 F (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 2 E (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。また、閾値 1 9 9 以下である場合（すなわち、 1 7 0 ~ 1 9 9 である場合）には第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 1 0 (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 2 F (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。また、閾値 2 1 4 以下である場合（すなわち、 2 0 0 ~ 2 1 4 である場合）には第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 1 1 (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 3 0 (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。また、閾値 2 2 9 以下である場合（すなわち、 2 1 5 ~ 2 2 9 である場合）には第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 1 2 (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 3 1 (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。また、閾値 2 2 9 以下でない場合（すなわち、 2 3 0 ~ 2 5 1 である場合）には第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 1 3 (H) 」を設定すると判定し、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして「 3 2 (H) 」を設定すると判定する（図 2 2 , 図 2 3 参照）。

【 0 2 2 0 】

なお、始動入賞時にステップ S 2 2 6 の処理で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。従って、始動入賞時にステップ S 2 2 6 の処理で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当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。よって、ステップ S 2 2 6 の処理で判定される遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（図 3 1 におけるステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【 0 2 2 1 】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 4 , S 2 2 5 , S 2 2 8 の判定結果に応じた EXT データを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ S 2 3 0 ）。ステップ S 2 3 0 では、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、ステップ S 2 2 4 , S 2 2 5 , S 2 2 8 の判定結果とに応じて、図 2 2 および図 2 3 に示す「 0 1 (H) 」～「 1 5 (H) 」、「 2 1 (H) 」～「 3 4 (H) 」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドの EXT データに設定する処理を行う。

【 0 2 2 2 】

図 3 0 および図 3 1 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0 ）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ S 5 1 ）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップ S 5 1 A ）、処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

10

20

30

40

50

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU56 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ S52）。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU56 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU66 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S54）。

【0224】

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。言い換えると、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。10

【0225】

次いで、CPU56 は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM55 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S55）。具体的には、CPU56 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM55 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM55 の乱数バッファ領域に格納する。20

【0226】

そして、CPU56 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S56）。具体的には、CPU56 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。30

【0227】

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

【0228】

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。40

【0229】

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。

【0230】

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50

「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。

【0231】

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S214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに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9参照）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。

10

【0232】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりに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9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（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、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、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9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致する、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。

20

【0233】

30

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

【0234】

ステップS61で、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いことを確認した場合には、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（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9（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。ランダムRの値が小当たり判定値に一致しない場合には、すなわち、はずれである場合には、ステップS75に移行する。ステップS62の処理では、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（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、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（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。

40

【0235】

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

50

当たりであることを示す小当りフラグをセットし(ステップS63)、ステップS75に移行する。

【0236】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する(ステップS72)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図10(A)に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図10(B)に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブルを選択する。

10

【0237】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した種別(「2R確変大当り」(突然確変大当り)、「16R非確変A大当り」、「16R非確変B大当り」、「16R非確変C大当り」、「16R確変A大当り」、「16R確変B大当り」、「16R確変C大当り」、「16R確変D大当り」、「16R確変E大当り」、「16R確変F大当り」)を大当りの種別に決定する(ステップS73)。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図10(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、突然確変大当りは選択されない。

20

【0238】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当り種別が、「16R非確変A大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、「16R非確変B大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、「16R非確変C大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、「16R確変A大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定され、「16R確変B大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「05」が設定され、「16R確変C大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「06」が設定され、「16R確変D大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「07」が設定され、「16R確変E大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「08」が設定され、「16R確変F大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「09」が設定され、「2R確変大当り」(突然確変大当り)である場合には大当り種別を示すデータとして「0A」が設定される。

30

【0239】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はづれ図柄である「0」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄である「1」~「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「16R非確変A大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R非確変B大当り」に決定した場合には「2」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R非確変C大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変A大当り」に決定した場合には「4」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変B大当り」に決定した場合には「5」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変C大当り」に決定した場合には「6」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変D大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変E大当り」に決定した場合には「8」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変F大当り」に決定した場合には「9」を特別図柄

40

50

の停止図柄に決定し、「2R確変大当たり」に決定した場合には「A」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、小当たり図柄である「C」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0240】

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限られない。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

【0241】

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）。

【0242】

図32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15（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

【0243】

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15（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。

【0244】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当たり、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、時短回数を消化したタイミングや、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされている場合には（ステップS95のY）、CPU56は、ステップS99に移行する。30

【0245】

時短フラグがセットされていない場合には、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば、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16（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS102に移行する。40

【0246】

合算保留記憶数が3以上である場合には、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、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図16（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

【0247】

時短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、はずれ用変動パターン種別

10

20

30

40

50

判定テーブル 135C（図16（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

【0248】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、図16（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図16（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、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19参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、時短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16（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16（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。

10

【0249】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95で時短フラグがセットされていると判定したときに、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16（A）参照）を選択するようにしてもよい。

20

【0250】

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

【0251】

30

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18参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図19参照）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。

40

【0252】

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）。

【0253】

50

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）。

【0254】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S99、S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図16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16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。10

【0255】

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。20

【0256】

図33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たりの種類、小当たり、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果12指定のいずれかの演出制御コマンド（図20参照）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S112に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当たりの種別に応じた表示結果指定コマンドを送信する（ステップS111）。ステップS111では、CPU56は、大当たり種別が16R非確変A大当たりであるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行い、16R非確変B大当たりであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行い、16R非確変C大当たりであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変A大当たりであるときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変B大当たりであるときには、表示結果6指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変C大当たりであるときには、表示結果7指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変D大当たりであるときには、表示結果8指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変E大当たりであるときには、表示結果9指定コマンドを送信する制御を行い、16R確変F大当たりであるときには、表示結果10指定コマンドを送信する制御を行い、2R確変大当たりであるときには、表示結果11指定コマンドを送信する制御を行う。なお、大当たり種別は、特別図柄通常処理のステップS74で大当たり種別バッファに設定されたデータが「01」～「0A」のいずれであるかを確認することによって判定できる。3040

【0257】

ステップS112では、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。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、表示結果12指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113）。小当たりフラグもセットされていないときは、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S114）。

【0258】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の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S115）。ステ50

ツップ S 119 では、C P U 5 6 は、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、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、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。

【 0 2 5 9 】

また、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップ S 303）に対応した値に更新する（ステップ S 116）。

【 0 2 6 0 】

図 34 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、C P U 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 126）、特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S 127）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 128）。そして、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S 304）に対応した値に更新する（ステップ S 129）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

10

20

【 0 2 6 1 】

図 35 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ S 304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 5 6 は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 133）。大当たりフラグがセットされている場合には、C P U 5 6 は、セットされている場合には、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップ S 134）、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 135）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始 1 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始 2 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には突確大当たり / 小当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりのいずれであるかは、R A M 5 5 に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【 0 2 6 2 】

また、大入賞口制御タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 136）。また、ラウンド数計数用カウンタにラウンド数をセットする（ステップ S 137）。また、ラウンド中開放数カウンタに 0 をセットする（ステップ S 138）。すなわち、ラウンド中開放数カウンタの内容をクリアする。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 305）に対応した値に更新する（ステップ S 139）。

40

【 0 2 6 3 】

大当たりフラグがセットされていない場合には、C P U 5 6 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 140）。セットされている場合には、ステップ S 147 に移行する。確変フラグがセットされていない場合には、C P U 5 6 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 141）。セットされていない場合には、ステップ S 147 に移行する時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を - 1 する（ステップ S 142）。そして、C P U 5 6 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 になった場合には（ステップ S 144）、時短フラグをリセットする

50

(ステップS145)。また、CPU56は、低確率低ベース指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS146)。

【0264】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS147)。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に突確大当たり/小当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS148)。また、大入賞口制御タイマに小当たり表示時間(小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS149)。また、ラウンド数計数用カウンタにラウンド数である2をセットする(ステップS150)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開始前処理(ステップS308)に対応した値に更新する(ステップS151)。
10

【0265】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS300)に対応した値に更新する(ステップS152)。

【0266】

図36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)を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する(ステップS401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し(ステップS402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、ステップS411に移行する。
20

【0267】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口(特別可変入賞球装置20)を開放する制御を行う(ステップS403)。そして、ラウンド中開放数カウンタの値が0であるか否か確認する(ステップS404)。ラウンド中開放数カウンタの値が0である場合には、現時点がラウンドの開放前であることを意味している。このとき、ラウンド数計数用カウンタの値が複数回開放ラウンド判定値と合致するか否かを判定する(ステップS405A)。大当たり種別が16R確変B大当たり、16R確変C大当たり、16R確変D大当たりである場合、複数回大入賞口が開放するラウンド(複数回開放ラウンド)がある。ステップS405Aの処理では、次のラウンドがその複数回開放ラウンドであるか否かを判定している。具体的には、大当たり種別バッファにより特定される大当たり種別が16R確変B大当たりである場合には、次のラウンドが12ラウンドであるか(ラウンド数計数用カウンタの値が5であるか)否かを判定し、大当たり種別が16R確変C大当たりである場合には、次のラウンドが9ラウンドであるか(ラウンド数計数用カウンタの値が8であるか)否かを判定し、大当たり種別が16R確変D大当たりである場合には、次のラウンドが4ラウンドであるか(ラウンド数計数用カウンタの値が13であるか)否かを判定する。
30

【0268】

ラウンド数計数用カウンタの値が複数回開放ラウンド判定値と合致する場合、大当たり種別に応じた数(開放回数)をラウンド中開放数カウンタにセットする(ステップS405B)。ステップS405Bでは、大当たり種別が16R確変B大当たりである場合には6がセットされ、大当たり種別が16R確変C大当たりである場合には9がセットされ、大当たり種別が16R確変D大当たりである場合には14がセットされる(図11参照)。
40

【0269】

また、ラウンド数計数用カウンタの値が複数回開放ラウンド判定値と合致しない場合、ラウンド中開放数カウンタに1をセットする(ステップS405C)。

【0270】

ステップS405BまたはS405Cの処理の後、ラウンド数計数用カウンタの値を-1する(ステップS406)。そして、CPU56は、大入賞口の開放中(ラウンド中)におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A1XX)
50

(H) 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S407)。なお、CPU56は、現在のラウンド数を、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするためのラウンド数計数用カウンタの値を確認することにより認識する。

【0271】

ラウンド中開放数カウンタの値が0でない場合には、現時点がラウンドの開始前ではなく、ラウンド中における複数回の大入賞口の開放の間の閉鎖期間が終了したときであることを意味しているので、ステップS405A～S407の処理を実行しない。

【0272】

次いで、CPU56は、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間(大入賞口開放時間)に応じた値を設定する(ステップS408)。大入賞口開放時間は、大当たり種別やラウンド数(ラウンド数計数用カウンタの値)、ラウンド中開放数カウンタの値に応じて0.5秒、30秒あるいは25秒、22秒、17秒がセットされる。10

【0273】

具体的には、16R確変A大当たりのすべてのラウンドや、16R非確変A大当たりにおける1～11ラウンド、16R非確変B大当たりにおける1～8ラウンド、16R非確変C大当たりにおける1～3ラウンド、16R確変B大当たりにおける12ラウンド以外、16R確変C大当たりにおける9ラウンド以外、16R確変D大当たりにおける4ラウンド以外、16R確変E大当たりにおける1～8、12～16ラウンド、16R確変F大当たりにおける1～8、16ラウンドにおいては、大入賞口開放時間に30秒がセットされる。

【0274】

また、2R確変大当たりのすべてのラウンドや、16R非確変A大当たりにおける12～16ラウンド、16R非確変B大当たりにおける9～16ラウンド、16R非確変C大当たりにおける4～16ラウンド、16R確変B大当たりにおける12ラウンド中の5回目までの開放、16R確変C大当たりにおける9ラウンドの8回目までの開放、16R確変D大当たりにおける4ラウンドの13回目までの開放、16R確変E大当たりにおける9～11ラウンド、16R確変F大当たりにおける9～15ラウンドにおいては、大入賞口開放時間に0.5秒がセットされる。20

【0275】

また、16R確変B大当たりにおける12ラウンド中の6回目の開放(最後の開放)においては、大入賞口開放時間に25秒がセットされる。16R確変C大当たりにおける9ラウンドの9回目の開放(最後の開放)においては、大入賞口開放時間に22秒がセットされる。16R確変D大当たりにおける4ラウンドの14回目の開放(最後の開放)においては、大入賞口開放時間に17秒がセットされる(図11参照)。30

【0276】

そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理(ステップS306)に応じた値に更新する(ステップS409)。

【0277】

ステップS411では、CPU56は、ラウンド中の閉鎖(複数回開放ラウンドにおける、1回目の開放と2回目の開放の間や、2回目の開放と3回目の開放の間など)であるか否か確認する。なお、ラウンド中の閉鎖でない場合は、ラウンド間のインターバル期間であるときである。ラウンド中の閉鎖である場合には、CPU56は、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し(ステップS412)、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する(ステップS413)。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数(例えば10)になっているか否か確認する(ステップS414)。入賞個数カウンタの値が所定数にならなければ、処理を終了する。入賞個数カウンタの値が所定数になった場合には、ステップS450(図38参照)に移行する。なお、入賞個数カウンタの値が所定数になった場合に、大入賞口タイマに1をセットした後、ステップS409に移行するようにしてもよい。その場合、大入賞口タイマに1がセットされた場合には、図37および図38に示す大入賞4050

口開放中処理で直ちに大入賞口タイマの値が 0 になり（ステップ S 430 , S 431 参照）、ラウンドを終了させるための処理が実行される。なお、ステップ S 411 の処理では、C P U 56 は、ラウンド中開放数カウンタの値が 0 であるか否かによって、ラウンド中の閉鎖であるか否か判定できるが、大入賞口開放中処理において、ラウンド中開放数カウンタの値を -1 したときにラウンド中開放数カウンタの値が 0 でないときにラウンド中の閉鎖を示すフラグをセットし、ステップ S 411 の処理で、そのフラグにもとづいてラウンド中の閉鎖であるか否か判定してもよい。その場合には、大入賞口開放中処理に移行するときに（例えば、ステップ S 403 の処理で）、そのフラグをリセットする。

【0278】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、ステップ S 450 に移行する。 10

【0279】

図 37 および図 38 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップ S 306）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、C P U 56 は、大入賞口制御タイマの値を -1 する（ステップ S 430）。

【0280】

そして、C P U 56 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否か確認する（ステップ S 431）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは、カウントスイッチ 23 がオンしたか否か確認し（ステップ S 432）、カウントスイッチ 23 がオンしていないければ、処理を終了する。カウントスイッチ 23 がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を +1 する（ステップ S 433）。そして、C P U 56 は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば 10）になっているか否か確認する（ステップ S 434）。入賞個数カウンタの値が所定数にならなければ、処理を終了する。なお、S 431 と S 432 の判定順は逆でもよい。 20

【0281】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、C P U 56 は、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップ S 435）。そして、ステップ S 450 に移行する。

【0282】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には（ステップ S 431）、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップ S 441）。そして、ラウンド中開放数カウンタの値を -1 する（ステップ S 442）。ラウンド中開放数カウンタの値が 0 になったときには（ステップ S 443）、ラウンドにおける全ての回の大入賞口の開放が終了したことになり、ステップ S 450 に移行する。 30

【0283】

ラウンド中開放数カウンタの値が 0 になっていない場合には、1 ラウンドにおける大入賞口の複数回の開放間の閉鎖時間に相当する値を大入賞口制御タイマに設定する（ステップ S 444）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 305）に応じた値に更新する（ステップ S 445）。

【0284】

ステップ S 450 では、C P U 56 は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0 にする）。また、ラウンド中開放数カウンタの値を 0 にしておく（ステップ S 450B）。次いで、C P U 56 は、ラウンド数計数用カウンタの値を確認する（ステップ S 451）。ラウンド数計数用カウンタの値が 0 でない場合には、C P U 56 は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A2XX(H)）を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 452）。 40

【0285】

そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップ S 453）、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 305）に応じた値に更新する（ステ 50

ツップ S 4 5 4)。インターバル期間は、例えば 5 秒である。突然確変大当りの場合や、16 R 大当りにおける大入賞口の開放時間が 0 . 5 秒であるラウンド間では、これより短い期間（例えば 0 . 5 秒）になる。

【 0 2 8 6 】

ラウンド数計数用カウンタの値が 0 である場合には、C P U 5 6 は、大当り種別を示すデータが突然確変大当りを示すデータであるときに、突確大当り / 小当り終了指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 4 5 5 , S 4 5 9 ）。そして、ステップ S 4 6 0 に移行する。C P U 5 6 は、大当り種別を示すデータが突然確変大当りを示すデータでない場合に、大当り種別が通常大当りであるときには、大当り終了指定 1 コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 4 5 6 , S 4 5 7 ）。そして、ステップ S 4 6 0 に移行する。大当り種別が通常大当りでないときには、大当り終了 2 指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 4 5 8 ）。そして、ステップ S 4 6 0 に移行する。10

【 0 2 8 7 】

ステップ S 4 6 0 では、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 3 0 7 ）に応じた値に更新する。

【 0 2 8 8 】

図 3 9 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ S 3 0 7 ）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、C P U 5 6 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ S 1 6 0 ）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 1 6 4 に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップ S 1 6 1 ）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 6 2 ）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には突確大当り / 小当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ S 1 6 3 ）、処理を終了する。20

【 0 2 8 9 】

ステップ S 1 6 4 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、C P U 5 6 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ S 1 6 5 ）。経過していない場合には処理を終了する。30

【 0 2 9 0 】

大当り終了表示時間を経過している場合には、C P U 5 6 は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 1 6 6 ）。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 の処理で大当り種別バッファに設定されたデータが「 0 4 」～「 0 A 」のいずれかであるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、C P U 5 6 は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば、1 0 0 ）をセットする（ステップ S 1 6 7 ）。そして、ステップ S 1 7 1 に移行する。40

【 0 2 9 1 】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、C P U 5 6 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップ S 1 6 8 ）。そして、ステップ S 1 7 1 に移行する。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 7 1 では、C P U 5 6 は、大当り種別バッファに設定されたデータにもとづいて、大当りの種別が突然確変大当りであるか否かを確認する。大当りの種別が突然確50

変大当りであるない場合（16R確変大当りである場合）には、時短フラグをセットする（ステップS172）。突然確変大当りである場合には、時短フラグをリセットする（ステップS173）。このような制御によって、突然確変大当りにもとづく大当り遊技が終了したときに時短状態に移行させる制御は実行されない。

【0293】

なお、この実施の形態では、時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するために用いられる。この場合、具体的には、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされている場合には、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、時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。また、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）において、時短フラグがセットされている場合には、時短フラグがセットされていない場合に比べて、普通図柄の変動表示結果を当りにするか否かの抽選における当り確率（当りに決定する割合）を高くする。10

【0294】

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S174）。ステップS174では、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグおよび時短状態であることを示す時短フラグがセットされている場合には、高確率高ベース指定コマンドを送信する制御を行う。確変フラグがセットされていない場合に、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているときには、低確率高ベース指定コマンドを送信する制御を行う。確変フラグがセットされているが時短フラグがセットされていない場合には、高確率低ベース指定コマンドを送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の変動終了時（図35におけるステップS146参照）または大当り遊技の終了時に背景指定コマンドを送信する制御を行うが、そのような制御に代えて、特別図柄の変動開始時（例えば、特別図柄通常処理において）送信する制御を行ってもよいし、客待ちデモ指定コマンドを送信するとき（例えば、客待ちデモ指定コマンドの送信直前）に送信する制御を行ってもよい。20

【0295】

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S175）。

【0296】

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、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、所定の乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS702）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップS703）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップS702に移行する。なお、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。タイマ割込フラグがセットされいたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS704）、ステップS705～S706の演出制御処理を実行する。40

【0297】

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S705）。

50

50

50

50

50

【 0 2 9 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 6）。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 の表示制御等の演出制御を実行する。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 9 9 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、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（R A M に形成されている。）に保存されている。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 ~ 1 1 の値をとる。コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 2 0 および図 2 1 参照）であるのか解析する。10

【 0 3 0 0 】

図 4 1 ~ 図 4 5 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 5 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 3 0 1 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（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み出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ S 6 1 2 ）。なお、読み出したら読み出ポインタの値を + 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。20

【 0 3 0 2 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5 ）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6 ）。30

【 0 3 0 3 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 8 A ）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 8 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 B ）。

【 0 3 0 4 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0 ）。40

【 0 3 0 5 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始 1 指定コマンドまたは大当たり開始 2 指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 1 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2 ）。

【 0 3 0 6 】

受信した演出制御コマンドが突確大当たり / 小当たり開始指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 3 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、突確大当たり / 小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 ）。50

【0307】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS625)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS627)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。

【0308】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド(初期化指定コマンド)であれば(ステップS631)、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS632)。初期画面には、あらかじめ決められている飾り図柄の初期表示が含まれる。

10

【0309】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば(ステップS633)、あらかじめ決められている停電復旧画面(遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面)を表示する制御を行う(ステップS634)。

【0310】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(ステップS641)、演出制御用CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS642)。受信した演出制御コマンドが大当たり終了2指定コマンドであれば(ステップS643)、演出制御用CPU101は、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS644)。受信した演出制御コマンドが突確大当たり/小当たり終了指定コマンドであれば(ステップS645)、演出制御用CPU101は、突確大当たり/小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S646)。

20

【0311】

受信した演出制御コマンドが第1入賞時判定結果指定コマンド(入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果21指定コマンドのいずれか)であれば(ステップS651)、演出制御用CPU101は、受信した第1入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を第1入賞時判定結果記憶バッファに保存する(ステップS652)。そして、第1入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS653)。また、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S654)。さらに、演出制御用CPU101は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する(ステップS655)。すなわち、表示される画像(例えば、丸印)の数を1増やす。

30

【0312】

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S656)、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数の値を1減算する(ステップS657)。また、演出制御用CPU101は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶数表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する(ステップS658)。すなわち、第1保留記憶数表示部18cに表示されている画像(例えば、丸印)の数を1減らす。具体的には、表示されている画像のうち例えば最左の画像が消去され、他の画像が左側に移動される。

40

【0313】

受信した演出制御コマンドが第2入賞時判定結果指定コマンド(入賞時判定結果31指定コマンド～入賞時判定結果50指定コマンドのいずれか)であれば(ステップS661)、演出制御用CPU101は、受信した第2入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を第2入賞時判定結果記憶バッファに保存する(ステップS662)。そして、第2入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS663)。また、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S664)。さらに、演出制御用CPU101は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶表示部18dにおける第2保

50

留記憶数の表示を更新する（ステップ S 6 6 5）。すなわち、表示される画像（例えば、丸印）の数を 1 増やす。

【 0 3 1 4 】

なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 保留記憶表示部 1 8 d における第 2 保留記憶数の表示の色（例えば、赤色）を、第 1 保留記憶数表示部 1 8 c における第 1 保留記憶数の表示の色（例えば、青色）と異ならせる。

【 0 3 1 5 】

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 S 6 6 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 保留記憶数保存領域に格納されている第 2 保留記憶数の値を 1 減算する（ステップ S 6 6 7）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、更新後の第 2 保留記憶数に従って、第 2 保留記憶数表示部 1 8 d における第 2 保留記憶数の表示を更新する（ステップ S 6 6 8）。すなわち、第 2 保留記憶数表示部 1 8 d に表示されている画像（例えば、丸印）の数を 1 減らす。具体的には、表示されている画像のうち例えば最左の画像が消去され、他の画像が左側に移動される。10

【 0 3 1 6 】

受信した演出制御コマンドが低確率低ベース指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 に表示される背景画面を通常状態で低ベース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 S 6 7 2）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグがセットされている場合には確変状態フラグをリセットし（ステップ S 6 7 3）、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場合には高ベースフラグをリセットする（ステップ S 6 7 4）。20

【 0 3 1 7 】

受信した演出制御コマンドが高確率高ベース指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 に表示される背景画面を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 S 6 7 6）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグをセットし（ステップ S 6 7 7）、高ベースフラグをセットする（ステップ S 6 7 8）。

【 0 3 1 8 】

受信した演出制御コマンドが高確率低ベース指定コマンドであれば（ステップ S 6 8 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 に表示される背景画面を小当たり遊技後の状態における背景画面と同じ背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ S 6 8 2）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグをセットし（ステップ S 6 8 3）、高ベースフラグをリセットする（ステップ S 6 8 4）。30

【 0 3 1 9 】

受信した演出制御コマンドが低確率高ベース指定コマンドであれば（ステップ S 6 8 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 に表示される背景画面を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 S 6 8 6）。なお、ステップ S 6 8 6 の処理では、ステップ S 6 7 6 の処理による背景画像と異なる背景画像を表示するようにしてもよい。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確変状態フラグがセットされている場合には確変状態フラグをリセットし（ステップ S 6 8 7）、高ベースフラグをセットする（ステップ S 6 8 8）。40

【 0 3 2 0 】

また、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 S 6 9 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した大入賞口開放中指定コマンドの 2 バイト目のデータ（E X T データ：ラウンド数を示す）を R A M における開放回数記憶領域に保存する（ステップ S 6 9 2）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 9 3）。

【 0 3 2 1 】

また、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 S 695）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 696）。

【 0 3 2 2 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 699）。そして、ステップ S 611 に移行する。

【 0 3 2 3 】

図 4 6 は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図 4 6 に示すように、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時の入賞時判定結果（入賞時判定結果 1 指定コマンド～入賞時判定結果 2 1 指定コマンドによる。）を保存する第 1 入賞時判定結果記憶バッファと、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時の入賞時判定結果（入賞時判定結果 3 1 指定コマンド～入賞時判定結果 5 0 指定コマンドによる。）を保存する第 2 入賞時判定結果記憶バッファとが用意されている。第 1 入賞時判定結果記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 入賞時判定結果記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第 1 入賞時判定結果記憶バッファおよび第 2 入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドの E X T データが記憶される。なお、第 1 入賞時判定結果記憶バッファおよび第 2 入賞時判定結果記憶バッファは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M に形成されている。10

【 0 3 2 4 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 652 の処理で、入賞時判定結果を図 4 6 に示す第 1 入賞時判定結果記憶バッファに保存し、ステップ S 662 の処理で、入賞時判定結果を図 4 6 に示す第 2 入賞時判定結果記憶バッファに保存する。20

【 0 3 2 5 】

図 4 7 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が用いる乱数を示す説明図である。図 4 7 に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3 、予告演出決定用乱数 S R 2 、予告タイプ選択用乱数 S R 3 、スーパー・リーチパターン決定用乱数 S R 4 、当たり中演出決定用乱数 S R 5 を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。30

【 0 3 2 6 】

第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる停止図柄として、演出表示装置 9 の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される 3 つの飾り図柄のことである。なお、飾り図柄の大当たり図柄の組合せは、第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ～ S R 1 - 3 のうちののいずれか 1 個の乱数によって決定される。40

【 0 3 2 7 】

次に、予告演出の具体例を説明する。図 4 8 は、飾り図柄の可変表示中に予告演出が実行される例を示す説明図である。

【 0 3 2 8 】

図 4 8 に示す例では、図 4 8 (A) に示す状態において、第 1 保留記憶表示部 1 8 c において 3 つの保留記憶（第 1 保留記憶）が表示されていることが例示されている。そして、図 4 8 には、4 番目に発生した保留記憶（図 4 8 (A) では、1 番目に発生した保留記憶に対応する表示は既に消去されている。従って、図 4 8 (A) では、第 1 保留記憶表示部 1 8 c における最右の表示に対応している。）に対応する 4 番目に発生した保留記憶に関する入賞時判定処理で大当たりになる場合の例が示されている。50

【0329】

図48に示す例では、最初に発生した保留記憶（1番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置9の表示画面における左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図48（A）参照）、予告演出のための操作ボタン150の操作を促す画像9dが演出表示装置9の表示画面に表示され（図48（B）参照）、遊技者が操作ボタン150を操作したことに応じて、予告演出のためのキャラクタ画像9aが演出表示装置9の表示画面に表示される（図48（C）参照）。なお、最初に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果ははずれ図柄である（図48（D）参照）。

【0330】

また、2番目に発生した保留記憶（2番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置9の表示画面における左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図48（E）参照）、予告演出のための操作ボタン150の操作を促す画像9dが演出表示装置9の表示画面に表示され（図48（F）参照）、遊技者が操作ボタン150を操作したことに応じて、予告演出のためのキャラクタ画像9aが演出表示装置9の表示画面に表示される（図48（G）参照）。なお、2番目に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果ははずれ図柄である（図48（H）参照）。

【0331】

その後、4番目に発生した保留記憶（4番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置9の表示画面における左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図48（I）参照）、予告演出のための操作ボタン150の操作を促す画像9dが演出表示装置9の表示画面に表示され（図48（J）参照）、遊技者が操作ボタン150を操作したことに応じて、予告演出のためのキャラクタ画像9aが演出表示装置9の表示画面に表示される（図48（K）参照）。なお、4番目に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果は大当たり図柄である（図48（M）参照）。また、図48には、リーチになることも示されている（図48（L）参照）。

【0332】

図49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S706）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。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、飾り図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、1つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0333】

なお、第1特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した飾り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。その場合に、いずれの演出制御プロセス処理により飾り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よい。

【0334】

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

【0335】

飾り図柄変動開始処理（ステップS801）：飾り図柄の変動が開始されるように制御

10

20

30

40

50

する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0336】

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

【0337】

飾り図柄変動停止処理（ステップS803）：飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。10

【0338】

大当たり表示処理（ステップS804）：大当たりである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。また、小当たりである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置9に小当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0339】

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たり終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。20

【0340】

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。

【0341】

大当たり終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。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。30

【0342】

図50は、図49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る場合には、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飾り図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。40

【0343】

図51は、図49に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの予告演出実行中フラグ（受信した第1入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて実行される予告演出である第1予告演出を実行していることを示す第1予告演出実行中フラグと、受信した第2入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて実行される予告演出である第2予告演出を実行していることを示す第2予告演出実行中フラグとのうちのいずれか）がセットされているか否か確認する（ステップS820）。

【0344】

予告演出実行中フラグ（第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ）は、ステップS6023の処理で（図57参照）、予告演出を実行することに決定されたときにセットされる。従って、既に予告演出を実行中である場合（予告演出を実行することに決定されておりが予告演出が開始されていないときも含む。）には、予告演出の決定処理を重ねて実行しないように制御される。

【0345】

いずれの予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、予告演出決定処理を実行する（ステップS821）。そして、ステップS825Bに移行する。

【0346】

また、第1予告演出実行中フラグがセットされている場合には、第2図柄変動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S822）。すなわち、これから開始する飾り図柄の可変表示が第2特別図柄の可変表示に対応するものか否か確認する（ステップS823）。

10

【0347】

第2図柄変動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、第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりであるときには（ステップS823B）、第1予告演出実行中フラグをリセットするとともに、予告演出において使用される操作手段を示す操作手段指定フラグおよび予告種類を示す予告種類指定フラグの内容と変動回数カウンタ（予告演出の対象である可変表示、または予告演出の対象である表示結果が導出表示されることになる可変表示までに実行される可変表示（予告演出の対象である可変表示、または予告演出の対象である表示結果が導出表示されることになる可変表示も含まれる）の回数を示すカウンタ）をリセットする（ステップS823C）。そして、ステップS825Bに移行する。また、第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりでないときには、第1予告演出実行中フラグをリセットするとともに、予告中止フラグをセットする（ステップS824, S825）。

20

【0348】

なお、この実施の形態では、第1予告演出を実行しているときに第2始動入賞が生じて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるときには、第1予告演出を中止する。その後、第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるときに、第1予告演出が再開されるよう³⁰に制御する。そのような制御を行うために、演出制御用CPU101は、ステップS822～S825の処理を実行する。

【0349】

次いで、演出制御用CPU101は入賞時判定結果記憶バッファ（第1入賞時判定結果記憶バッファまたは第2入賞時判定結果記憶バッファ）に記憶されている1つ目の入賞時判定結果（今回実行する変動表示に対応する入賞時判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファ（第1入賞時判定結果記憶バッファまたは第2入賞時判定結果記憶バッファ）の内容をシフトする（ステップS825B）。また、RAMの変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出し、演出制御用CPU101は、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）にもとづいて、飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定するための停止図柄決定処理を実行する（ステップS826）。

30

【0350】

図52（A）は、停止図柄決定処理（ステップS826）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドにもとづいて、表示結果がリーチ演出を伴わないはずであるか否かを判定する（ステップS901）。表示結果がリーチ演出を伴わないはずであれば、非リーチのはずれ図柄を決定する（ステップS902）。ステップS902の処理では、乱数値SR1-1、SR1-2、SR1-3を抽出し、非リーチのはずれ図柄を決定するためテーブルを用いて、非リーチのはずれ図柄を決定する。例えば、乱数値SR1-1に基づいて「左」の図柄表示エリアに停止表示される図柄を決定し、乱数値SR1-2に基

40

50

づいて「右」の図柄表示エリアに停止表示される図柄を決定し、乱数値 S R 1 - 3 に基いて「中」の図柄表示エリアに停止表示される図柄を決定する。このとき、左右の 2 図柄が揃わない飾り図柄の組み合わせ（即ち、非リーチのはずれ図柄）が決定されるようすればよい。なお、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。これは、以下の処理においても同様である。

【0351】

ステップ S 901 で、表示結果がリーチ演出を伴わないと判定された場合、表示結果がリーチ演出を伴うはずであるか否かを判定する（ステップ S 903）。表示結果がリーチ演出を伴わないとすれば、リーチありのはずれ図柄を決定する（ステップ S 904）。ステップ S 904 の処理では、乱数値 S R 1 - 1、S R 1 - 3 を抽出し、リーチありのハズレ図柄を決定するためテーブルを用いて、リーチのはずれ図柄を決定する。例えば、乱数値 S R 1 - 1 に基づいて「左」「右」の図柄表示エリアに停止表示される図柄（「1」～「8」）を決定し、乱数値 S R 1 - 2 に基づいて「中」の図柄表示エリアに停止表示される図柄を決定する。乱数値 S R 1 - 3 に基づいて「左」「右」の図柄表示エリアに停止表示される図柄との差分を決定することにより、「中」の図柄表示エリアに停止表示される図柄を決定するようにしてもよい。10

【0352】

ステップ S 903 で、表示結果がリーチ演出を伴うはずでないと判定された場合、表示結果が突然確変大当たり又は小当たりであるか否かを判定する（ステップ S 905）。表示結果が突然確変大当たり又は小当たりであれば、例えば突然確変大当たり又は小当たりの図柄として「1」「3」「5」の組み合せを決定する（ステップ S 906）。突然確変大当たり又は小当たりの図柄は、予め定められた組み合せであればよく、ステップ S 902 では、突然確変大当たり又は小当たりの図柄は決定されないように制御されればよい。20

【0353】

ステップ S 905 で、表示結果が突然確変大当たり又は小当たりでないと判定された場合、大当たり種別に応じて図 52 (B) に示す大当たり図柄決定テーブルを選択する（ステップ S 907）。そして、乱数値 S R 1 - 1 を抽出し、ステップ S 907 にて選択した大当たり図柄決定テーブルを用いて、大当たり図柄を決定する（ステップ S 908）。大当たり図柄は、「左」「中」「右」の 3 図柄が揃った飾り図柄の組合せである。図 52 (B) に示す大当たり図柄決定テーブルによれば、3 図柄が奇数図柄となるか偶数図柄となるかが決定される。なお、奇数図柄、偶数図柄がいずれとなるかは任意に決定されればよいが、乱数値 S R 1 - 2 などに基づいて、奇数図柄のうちいずれとするか、偶数図柄のうちいずれとするかを決定するようにしてもよい。30

【0354】

図 52 (B) に示す大当たり図柄決定テーブルの設定によれば、1 6 R 確変 A 大当たり > 1 6 R 確変 B 大当たり > 1 6 R 確変 C 大当たり > 1 6 R 確変 D 大当たり > 1 6 R 確変 E 大当たり > 1 6 R 確変 F 大当たり > 1 6 R 非確変 A 大当たり > 1 6 R 非確変 B 大当たり > 1 6 R 非確変 C 大当たりの順で、奇数図柄に決定されやすくなっている。このような設定により、大当たり図柄が奇数図柄となるか偶数図柄となるかによって、いずれの大当たりとなるかを示唆することができる。なお、特定の大当たり種別においては特定の大当たり図柄（例えば「7」「7」「7」など）になりやすくするようにして、大当たり図柄により大当たり種別を示唆するようにしてもよい。40

【0355】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 902、S 904、S 096、S 908 の処理において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。

【0356】

図 51 に戻り、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御変動パターン決定処理を実行する（ステップ S 827）。図 53 (A) は、演出制御変動パターン決定処理（ステップ S 850

27)を示すフローチャートである。この実施の形態では、主基板31の側において、スーパーイーチとしてスーパーイーチAとスーパーイーチBの2パターンに決定可能である。主基板31の側において、これらのスーパーイーチを伴う変動パターンに決定された場合、演出制御基板80の側で、さらに詳細な変動パターンを決定する。演出制御変動パターン決定処理では、演出制御用CPU101は、変動パターンがスーパーイーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する(ステップS911)。スーパーイーチを伴う変動パターンでなければそのまま処理を終える。スーパーイーチを伴う変動パターンであれば、表示結果や大当たり種別に応じて、スーパーイーチAであれば図53(B)に示すスーパーイーチパターン決定テーブルを選択し、スーパーイーチBであれば図53(C)に示すスーパーイーチパターン決定テーブルを選択する(ステップS912)。

10

【0357】

そして、スーパーイーチパターン用乱数値SR4を抽出し、ステップS912にて選択したスーパーイーチパターン決定テーブルを用いてスーパーイーチパターンを決定する(ステップS913)。そして、決定したスーパーイーチパターンを示すデータを所定の格納領域に格納する。

【0358】

この実施の形態では、主基板31の側でスーパーイーチAに決定された場合は、演出制御基板80の側でスーパーA1またはスーパーA2のパターンに決定可能になっている。スーパーA1とスーパーA2とでは、それぞれの演出の内容が識別できるように異なっていればよい。具体的には、背景が異なるもの、キャラクタが異なるもの、出力される音が異なるもの、ランプの表示態様が異なるものなどであればよい。図53(B)に示すスーパーイーチパターン決定テーブルの設定によれば、16R確変A大当たり > 16R確変B大当たり > 16R確変C大当たり > 16R確変D大当たり > 16R確変E大当たり > 16R確変F大当たり > 16R非確変A大当たり > 16R非確変B大当たり > 16R非確変C大当たり > スーパーイーチはずれの順で、スーパーA2よりもスーパーA1に決定されやすくなっている。このような設定により、スーパーイーチがスーパーA1となるかスーパーA2となるかによって、大当たりとなるか否かやいすれの大当たりとなるかを示唆することができる。

20

【0359】

主基板31の側でスーパーイーチBに決定された場合は、演出制御基板80の側でスーパーB1またはスーパーB2のパターンに決定可能になっている。スーパーB1とスーパーB2とでは、それぞれの演出の内容が識別できるように異なっていればよい。具体的には、背景が異なるもの、キャラクタが異なるもの、出力される音が異なるもの、ランプの表示態様が異なるものなどであればよい。図53(C)に示すスーパーイーチパターン決定テーブルの設定によれば、16R確変A大当たり > 16R確変B大当たり > 16R確変C大当たり > 16R確変D大当たり > 16R確変E大当たり > 16R確変F大当たり > 16R非確変A大当たり > 16R非確変B大当たり > 16R非確変C大当たり > スーパーイーチはずれの順で、スーパーB2よりもスーパーB1に決定されやすくなっている。このような設定により、スーパーイーチがスーパーB1となるかスーパーB2となるかによって、大当たりとなるか否かやいすれの大当たりとなるかを示唆することができる。

30

【0360】

図51に戻り、演出制御用CPU101は、変動パターン(ステップS827における決定内容を含む)に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS828)。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S829)。

40

【0361】

図54は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行

50

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、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。

【0362】

図54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。

10

【0363】

図55は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。図55に示すように、演出制御用CPU101は、プロセステーブルにおけるプロセスデータ（演出制御実行データ）に従って演出制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置9やLED等の発光体を制御する処理を繰り返すことによって、1回の飾り図柄の変動中の背景等の演出が実現される。

【0364】

なお、この実施の形態では、飾り図柄の変動に関わる画像データは、プロセステーブルには設定されていない。飾り図柄の変動自体は、演出制御用CPU101によって、プロセステーブルを使用せずに直接制御される。

20

【0365】

演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS830）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0366】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、スーパーリーチを伴う変動パターン以外では、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飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0367】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS831）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（ステップS832）。

40

【0368】

なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU101は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDP109がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。

【0369】

また、演出制御用CPU101は、画像データをVRAMの所定領域に書き込む場合に、実際には、例えば、Vブランク割込にもとづくVブランク割込処理で画像データをVRAMに書き込む制御を行う。従って、演出制御用CPU101は、RAMの所定領域にVRAMに書き込むデータを一時保存し、Vブランク割込処理でRAMの所定領域のデータ

50

をV R A Mに書き込む制御を行う。V ブランク割込は、演出表示装置9に供給される垂直同期信号の周期と同周期でV D P 1 0 9が発生する割込である。例えば、演出表示装置9の画面変更周波数(フレーム周波数)が3 0 H zである場合にはV ブランク割込の発生周期は3 3 . 3 m sであり、フレーム周波数が6 0 H zである場合にはV ブランク割込の発生周期は1 6 . 7 m sである。この例では、V ブランク割込処理でV R A Mにデータを書き込むが、他の処理において、V R A Mにデータを書き込むようにしてもよい。他の処理は、例えば、演出制御用が内蔵するタイマにもとづくタイマ割込や、飾り図柄変動中処理である。なお、他の処理においてV R A Mにデータを書き込む処理を実行する場合には、例えば定期的に、実行周期とV ブランク割込の周期との同期を取るための処理を実行することが好みしい。

10

【0 3 7 0】

また、演出制御用C P U 1 0 1は、いずれかの予告演出実行中フラグ(第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ)がセットされている場合には(ステップS 8 3 3)、演出開始待ちタイマに、変動開始時から予告演出を開始するタイミングまでの時間に相当する値を設定する(ステップS 8 3 4)。その後、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理(ステップS 8 0 2)に対応した値にする(ステップS 8 3 5)。

【0 3 7 1】

図5 6および図5 7は、予告演出決定処理を示すフローチャートである。予告演出決定処理において、演出制御用C P U 1 0 1は、遊技状態が高ベース状態(高ベースフラグがセットされている状態)であるか否か確認する(ステップS 6 0 0 1)。高ベース状態であれば、ステップS 6 0 0 2に移行する。

20

【0 3 7 2】

高ベース状態でない場合には、すなわち低ベース状態である場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、予告中止フラグがセットされているか否か確認する(ステップS 6 0 0 9 A)。予告中止フラグは、第1予告演出を実行しているときに第2始動入賞が生じて第2特別図柄の可変表示(変動)が開始されるときに、第1予告演出を中止するためにセットされる(図5 1におけるステップS 8 2 5参照)。予告中止フラグがセットされていない場合には、ステップS 6 0 1 0に移行する。予告中止フラグがセットされている場合には、第1図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS 6 0 0 9 B)。すなわち、これから開始する飾り図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示に対応するものか否か確認する。第1図柄変動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、ステップS 6 0 1 5に移行する。

30

【0 3 7 3】

ステップS 6 0 1 0では、演出制御用C P U 1 0 1は、第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS 6 0 1 0)。第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、処理を終了する。第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS 6 0 1 1)。そして、演出制御用C P U 1 0 1は、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する(ステップS 6 0 1 3)。

40

【0 3 7 4】

なお、この実施の形態では、ステップS 6 0 1 3の処理で入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出し、以下のステップS 6 0 1 4の処理で判定対象になった変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」になることを条件に予告演出を実行可能にする。そのように構成することによって、予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより予告演出の連続性が損なわれる事態を防止する。なお、判定対象になった変動表示が開始されるまでの各変動表示にリーチが含まれる場合であっても、予告演出を実行可能にしてもよい。その場合には、ステップS 6 0 1 3の処理で、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する必要はなく、

50

最先の入賞時判定結果のみを抽出すればよい。

【0375】

なお、「最先の入賞時判定結果」とは、その入賞時判定結果に対応する保留記憶のうち、最も早く、それにもとづく可変表示が実行されることになる入賞時判定結果のことである。

【0376】

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果のうちに、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」を示す判定結果が1つでもあるか否かを確認する(ステップS6014)。

【0377】

そして、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」を示す判定結果があると判定したことと条件に(ステップS6014)、ステップS6006の処理で、予告演出を実行するか否か決定する。すなわち、この実施の形態では、ステップS6013, S6014の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」になる変動表示が存在する場合に、ステップS6006以降の処理で予告演出に関する決定処理が実行される。

【0378】

具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS6014の処理において、抽出した入賞時判定結果について変動パターン種別が必ず非リーチになることを示す値(具体的には、EXTデータが「0C(H)」:図22参照)、必ずスーパーリーチになることを示す値(具体的には、EXTデータが「13(H)」:図22参照)、または大当たりまたは小当たりになることを示す値(具体的には、EXTデータが「01(H)」~「0B(H)」:図22参照)であるか否かを判定する。なお、判定対象に、EXTデータが「0D(H)」、「0E(H)」を示す値(入賞時判定結果13コマンド、入賞時判定結果14コマンドを受信した場合)を含めてもよい。

【0379】

また、演出制御用CPU101は、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」であると判定した場合には、抽出した各入賞時判定結果にもとづいて、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチが実行されるか否かも判定する(ステップS6014B)。そして、各変動表示においてリーチが実行されないと判定した場合に(すなわち、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」と判定されている場合に)、ステップS6006に移行する。

【0380】

ステップS6015では、演出制御用CPU101は、予告中止フラグをリセットする。そして、第1予告演出実行中フラグをセットする(ステップS6019)。

【0381】

ステップS6019の処理が実行されることによって、中止された第1予告演出が再開される。

【0382】

ステップS6002では、演出制御用CPU101は、第2入賞時判定結果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。第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、処理を終了する。第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS6003)。そして、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する(ステップS6004)。

【0383】

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果のうちに、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」を示

10

20

30

40

50

す判定結果が1つでもあるか否かを確認する(ステップS6005)。

【0384】

そして、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」を示す判定結果があると判定したことを条件に(ステップS6005)、ステップS6006の処理で、予告演出を実行するか否か決定する。すなわち、この実施の形態では、ステップS6004, S6005の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」になる変動表示が存在する場合に、ステップS6006以降の処理で予告演出に関する決定処理が実行される。

【0385】

具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS6005の処理において、抽出した入賞時判定結果について変動パターン種別が必ず非リーチになることを示す値(具体的には、EXTデータが「2B(H)」:図23参照)、必ずスーパーリーチになることを示す値(具体的には、EXTデータが「32(H)」:図23参照)、または大当たりまたは小当たりになることを示す値(具体的には、EXTデータが「21(H)」~「2A(H)」:図23参照)であるか否かを判定する。なお、判定対象に、EXTデータが「2C(H)」、「2D(H)」を示す値(入賞時判定結果42コマンド、入賞時判定結果43コマンドを受信した場合)を含めてもよい。

10

【0386】

また、全ての入賞時判定結果を判定するのではなく、抽出した入賞時判定結果のうち最先の入賞時判定結果について判定を行い、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」になる変動表示である場合に、ステップS6006以降の処理で予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、大当たりに限らず「スーパーリーチ」である場合に、ステップS6006に移行して予告演出の判定を行うようにしてもよい。

20

【0387】

ステップS6006では、演出制御用CPU101は、予告演出決定用乱数の値を抽出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」である入賞時判定結果と、予告演出決定用乱数の値と、保留記憶数とともにとづいて、予告演出を実行するか否かを決定する。

30

【0388】

なお、予告演出決定用乱数の値を抽出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」である入賞時判定結果が複数存在する場合には、そのうちの最先の入賞時判定結果(最も早く可変表示を開始させることになる保留記憶に対応する入賞時判定結果)に対応する保留記憶にもとづく可変表示または表示結果(可変表示の表示結果)を予告演出による予告の対象にする。

【0389】

また、演出制御用CPU101は、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当たり」または「大当たり」であると判定した場合には、抽出した各入賞時判定結果にもとづいて、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチが実行されるか否かも判定する(ステップS6005B)。そして、各変動表示においてリーチが実行されないと判定した場合に(すなわち、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」と判定されている場合に)、ステップS6006に移行し、予告演出を決定するための処理を実行する。すなわち、予告演出の実行中においてリーチ演出が実行されてしまったのでは、予告演出の連續性が損なわれて、予告演出による演出効果を十分に高めることができない可能性がある。そこで、この実施の形態では、判定対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチも実行されないことを条件に予告演出を実行する場合があるように制御する。

40

【0390】

図58および図59は、ステップS6006の処理で使用される予告決定テーブルを示

50

す説明図である。なお、図58および図59には、リーチするか否か不明である場合、すなわち、変動パターン種別を特定不能である場合、具体的には、保留数が変わると変動パターン種別が変わってしまうことになる判定値範囲に対応する入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果13指定コマンド～入賞時判定結果18、入賞時判定結果20指定コマンド、入賞時判定結果21指定コマンド、および入賞時判定結果42指定コマンド～入賞時判定結果47、入賞時判定結果49指定コマンド、入賞時判定結果50指定コマンド指定コマンド）を受信した場合に相当する「ははずれ（リーチあり／なし）」も示されているが、その場合には、予告演出を実行しない。

【0391】

図58および図59に示すように、この実施の形態では、保留記憶数および遊技状態に応じて、異なる予告決定テーブルが用意されている。すなわち、予告決定テーブルとして、保留記憶数=2の場合に使用される予告決定テーブル（図58（A）参照）、保留記憶数=3の場合に使用される予告決定テーブル（図58（B）参照）、保留記憶数=4の場合に使用される予告決定テーブル（図59（A）参照）、および確変・時短時（高ベース時）に使用される予告決定テーブル（図59（B）参照）とがある。

【0392】

各予告決定テーブルには、判定対象になる入賞時判定結果に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）が設定されている。なお、「実行しない」に対応する判定値は、予告決定テーブルに設定されている必要はない。

【0393】

演出制御用CPU101は、ステップS6006の処理で、予告演出決定用乱数の値が判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）のいずれかに一致すると、予告演出を実行することに決定する。

【0394】

なお、遊技状態が高ベース状態であるときには、演出制御用CPU101は、図59（B）に示す確変・時短時（高ベース時）の予告決定テーブルを使用する。また、低ベース状態であるときには、そのときの保留記憶数に応じて、図58（A）に示す予告決定テーブル、図58（B）に示す予告決定テーブル、または図59（A）に示す予告決定テーブルを使用する。

【0395】

各予告決定テーブルにおいて、特徴的なことは、非リーチははずれ（ははずれ（リーチなし））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、スーパーリーチははずれ（ははずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多いことである。また、スーパーリーチははずれ（ははずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、大当たりおよび小当たりに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多いことである。

【0396】

また、小当たりおよび通常大当たり（非確変大当たり）に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、確変大当たりに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多い。

【0397】

この実施の形態では、小当たりにもとづく小当たり遊技におけるラウンド数および大入賞口の開放時間は、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技におけるラウンド数および大入賞口の開放時間と同じであるから、遊技者が、小当たりになったのか突然確変大当たりになったのかを判別することを難しくしている。しかし、小当たりになる場合に比べて突然確変大当たりになる場合には、予告演出が実行されやすいので、予告演出の頻度の違いによって、両者を判別できる可能性が出てくる。

【0398】

さらに、16R確変A大当たり > 16R確変B大当たり > 16R確変C大当たり > 16R確変

10

20

30

40

50

D 大当り > 16 R 確変 E 大当り > 16 R 確変 F 大当り > 16 R 非確変 A 大当り > 16 R 非確変 B 大当り > 16 R 非確変 C 大当り > スーパーリーチはいずれの順で、予告演出が実行される旨に決定されやすくなっている。このような設定により、予告演出が実行されるか否かによって、大当りとなるか否かやいすれの大当りとなるかを示唆することができる。

【0399】

なお、この実施の形態では、判定対象の入賞時判定結果に対応する保留記憶がはずれの保留記憶（非リーチははずれやスーパーリーチははずれに決定されることになる保留記憶）に対応する入賞時判定結果についても予告演出が実行されることがあるが、はずれの場合には、予告演出を実行しないようにしてもよい。特に、非リーチははずれのときには、予告演出を実行しないようにしてもよい。また、小当りのときに予告演出を実行しないようにしてもよい。10

【0400】

演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS6007）、予告タイプ選択用乱数を抽出し、抽出した予告タイプ選択用乱数を用いて、予告演出においていすれの操作手段を用いるのかと、予告種類を選択する（ステップS6008）。

【0401】

なお、この実施の形態では、ステップS6008の処理で選択される操作手段は、図2に示す押圧操作部151（以下、ボタンともいう。）または回転操作部152（以下、回転部ともいう。）であるが、選択される操作手段にジョグダイヤル等が含まれていてよい。20

【0402】

図60は、ステップS6008の処理で使用される予告タイプ選択テーブルを示す説明図である。

【0403】

演出制御用CPU101は、ステップS6008の処理において、複数種類の操作手段のうちのいすれの操作手段を使用するのかと、予告種類とを選択する。換言すれば、操作手段と予告種類の組合せを選択する。

【0404】

図60に示す例では、予告種類として予告種類A、予告種類B、予告種類Cの3種類がある。予告種類Aの演出は、図48に示されたキャラクタ画像9aを用いた演出である。予告種類Bの演出は、図48に示されたキャラクタ画像9aの色または服装の柄を異ならせたキャラクタ画像（形状はキャラクタ画像9aと同じ。）を用いた演出である。予告種類Cの演出は、図48に示されたキャラクタ画像9aの色または服装の柄、および予告種類Bにおけるキャラクタ画像の色または服装の柄とは異なる色または服装の柄を有するキャラクタ画像（形状はキャラクタ画像9aと同じ。）を用いた演出である。30

【0405】

図60に示す予告タイプ選択テーブルにおいて特徴的なことは、16R確変大当りになる場合に、2R確変大当り（突然確変大当り）になる場合に比べて、予告種類Cの予告演出が現れやすくなるように判定値が割り当てられていることである。40

【0406】

以上のように、予告演出態様の種類選択する予告演出種類選択手段は、予告演出が実行される場合には、大当り種別に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる。また、大当り種別に応じて、予告演出態様や予告演出で使用する操作手段の決定割合が異なっている。このような設定により、いすれの予告演出態様の予告演出が実行されるかによって、大当りとなるか否かやいすれの大当りとなるかを示唆することができる。

【0407】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、予告タイプ選択用乱数と予告タイプ選択テーブルとを用いて操作手段と予告種類の組合せを決定するが、操作手段選択用乱数と、各々の操作手段に対応する判定値が設定されたテーブルとを用いて操作手段を50

決定し、予告種類選択用乱数と、各々の予告種類に対応する判定値が設定されたテーブルとを用いて予告種類を決定するようにしてもよい。すなわち、操作手段と予告種類を別個に決定するようにしてもよい。

【0408】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、予告種類をA, B, Cのいずれかに決定するが、より多くの種類から予告種類を選択するようにしてもよい。その場合、まず、予告種別選択用乱数を用いて予告種別を決定し、さらに、予告種類選択用乱数を用いて予告種類を選択するようにしてもよい。例えば、予告種別を予告種別a, b, cのいずれかに決定し、予告種別aに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をa1, a2, a3のいずれかに決定する。また、予告種別bに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をb1, b2, b3のいずれかに決定する。また、予告種別cに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をc1, c2, c3のいずれかに決定する。

10

【0409】

すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出態様の種別を複数種別の中から選択する第1段階演出態様選択手段と、第1段階演出態様選択手段が選択した種別に属する複数種類の予告演出態様の中から予告演出態様を選択する第2段階演出態様選択手段とを含むように構成されていてもよい。そのように構成されている場合には、第1段階演出態様選択手段によって決定される種別の振り分けを変更せずに、第2段階演出態様選択手段によって選択される種類の振り分けを変更するだけで、予告演出態様を選択するための設定を変更することができる。

20

【0410】

演出制御用CPU101は、ステップS6008の処理で選択した操作手段に応じた操作手段選択フラグをセットする(ステップS6021)。演出制御用CPU101は、ステップS6021の処理では、例えば、操作手段としてボタンが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「01」をセットし、操作手段として回転部が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「02」をセットする。

【0411】

また、演出制御用CPU101は、ステップS6008の処理で選択した予告種類に応じた予告種類選択フラグをセットする(ステップS6022)。演出制御用CPU101は、ステップS6022の処理では、例えば、予告種類として予告種類Aが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「01」をセットし、予告種類として予告種類Bが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「02」をセットし、予告種類として予告種類Cが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「03」をセットする。

30

【0412】

そして、予告演出の実行を決定したことを示す予告演出実行中フラグ(予告演出の実行中にもセットされているので、予告演出の実行中であることも示すことになる。)をセットする(ステップS6023)。演出制御用CPU101は、ステップS6023の処理では、低ベース状態では、第1予告演出実行中フラグをセットする。また、高ベース状態では、第2予告演出実行中フラグをセットする。

40

【0413】

さらに、演出制御用CPU101は、予告対象の保留記憶(ステップS6006の処理で判定の対象にした入賞時判定結果に対応する保留記憶)にもとづく特別図柄および飾り図柄の可変表示(変動)が開始されるまでに実行される変動の回数を変動回数カウンタにセットする(ステップS6024)。なお、変動回数カウンタにセットされる変動の回数は、予告対象の保留記憶にもとづく変動も含んだ回数である。

【0414】

図61および図62は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理(ステップ

50

S 8 0 2) を示すフロー チャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセス タイマ、変動時間 タイマ、変動制御 タイマのそれぞれの値を - 1 する (ステップ S 8 4 0 A , S 8 4 0 B , S 8 4 0 C)。また、演出開始待ち タイマが動作中であれば (タイムアウトしていなければ)、演出開始待ち タイマの値を - 1 し (ステップ S 8 4 0 D)、操作有効期間 タイマが動作中であれば (タイムアウトしていなければ)、操作有効期間 タイマの値を - 1 する (ステップ S 8 4 0 E)。

【 0 4 1 5 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセス タイマがタイムアウトしたか否か確認する (ステップ S 8 4 1)。プロセス タイマがタイムアウトしていたら、プロセス データの切替を行う (ステップ S 8 4 2)。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 タイマに設定することによってプロセス タイマをあらためてスタートさせる (ステップ S 8 4 3)。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 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (ステップ S 8 4 4)。

10

【 0 4 1 6 】

また、変動制御 タイマがタイムアウトしている場合には (ステップ S 8 4 5)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、左中右の飾り図柄の次表示画面 (前回の飾り図柄の表示切替時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (ステップ S 8 4 6)。そのようにして、演出制御装置 9 において、飾り図柄の変動制御が実現される。V D P 1 0 9 は、所定領域の画像データと、プロセス テーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畠したデータに基づく信号を演出表示装置 9 に出力する。そのようにして、演出制御装置 9 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および飾り図柄が表示される。また、変動制御 タイマに所定値 (例えば、3 0 m s に相当する値) を再セットする (ステップ S 8 4 7)。

20

【 0 4 1 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、いずれかの予告演出実行中フラグ (第 1 予告演出実行中フラグまたは第 2 予告演出実行中フラグ) がセットされているか否か確認する (ステップ S 8 4 8)。いずれの予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、ステップ S 8 6 6 に移行する。いずれかの予告演出実行中フラグがセットされている場合には、演出開始待ち タイマが既にタイムアウトしているか否か確認する。すなわち、タイムアウトフラグがセットされているか否か確認する (ステップ S 8 4 9)。演出開始待ち タイマが既にタイムアウトしている場合には、ステップ S 8 5 5 に移行する。なお、ステップ S 8 4 9 の処理で、ステップ S 8 5 0 の処理と同様に演出開始待ち タイマがタイムアウトしたか否か確認し、ステップ S 8 4 9 の処理で演出開始待ち タイマがタイムアウトしていないときに、演出開始待ち タイマの値を - 1 する処理 (ステップ S 8 4 0 D 参照) を実行してもよい。

30

【 0 4 1 8 】

演出開始待ち タイマがタイムアウトしていることが未だ確認されていない場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出開始待ち タイマがタイムアウトしたか否か確認する (ステップ S 8 5 0)。演出開始待ち タイマがタイムアウトしたことを見た場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 の表示画面に、選択されている操作手段 (操作手段指定フラグで特定される。) の操作を促す画像 9 d を表示する (ステップ S 8 5 1 : 図 4 8 (B) 等参照)。そして、操作有効期間 タイマをスタートし (ステップ S 8 5 2)、操作有効フラグをセットする (ステップ S 8 5 3)。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 5 2 の処理で、変動期間内で操作手段の操作を有効にする期間に相当する値を操作有効期間 タイマにセットする。また、演出開始待ち タイマがタイムアウトしていることを示すタイムアウトフラグをセットする (ステップ S 8 5 4)。タイムアウトフラグは、例えば、飾り図柄変動停止処理に移行する前にリセットされる。

40

【 0 4 1 9 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作有効フラグがセットされているか否か確認する (ステ

50

ップS 855)。操作有効フラグがセットされていない場合には、ステップS 866に移行する。操作有効フラグがセットされている場合には、入力ポート107(図4参照)を介して操作ボタン150が操作されたか否か確認する(ステップS 860)。操作ボタン150が操作されたことを確認した場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の表示画面において、操作ボタン150の操作を促す画像9dを消去し、選択されている予告種類(予告種類指定フラグで特定される。)に応じたキャラクタ画像を表示する(ステップS 861:図48(C)等参照)。また、操作有効期間タイマを停止するとともに、操作有効フラグをリセットする(ステップS 862)。そして、ステップS 866に移行する。

【0420】

10

なお、演出制御用CPU101は、ステップS 860の処理で、操作手段指定フラグがボタンを示している場合には押圧操作部151が操作されたか否か確認し、操作手段指定フラグが回転部を示している場合には回転操作部152が操作されたか否か確認する。

【0421】

また、演出制御用CPU101は、遊技者による操作がなされない場合には、操作有効期間タイマがタイムアウトしたか否か確認し(ステップS 863)、操作有効期間タイマがタイムアウトした場合には、操作ボタン150の操作を促す画像9dを消去する(ステップS 864)。また、操作有効フラグをリセットする(ステップS 865)。ステップS 864, S 865の処理は、操作有効期間内に遊技者が操作を行わなかった場合に実行される。そして、ステップS 866に移行する。

20

【0422】

ステップS 866では、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、予告演出が実行されていた場合には予告演出に関する画像(例えば、予告演出のためのキャラクタ画像)を演出表示装置9の表示画面から消去し(ステップS 868)、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理(ステップS 803)に応じた値に更新する(ステップS 869)。変動時間タイマがタイムアウトしていないくとも、図柄確定指定コマンドを受信したことを見出す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS 867)、演出制御用CPU101は、ステップS 868, S 869の処理を実行する。

【0423】

30

図63は、図49に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理(ステップS 803)を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS 8301)。また、いずれかの予告演出実行中フラグ(第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ)がセットされている場合には(ステップS 8302)、変動回数カウンタの値を-1する(ステップS 8303)。そして、変動回数カウンタの値が0になったときには、セットされている予告演出実行中フラグ(第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ)をリセットする(ステップS 8304, S 8305)。また、演出制御用CPU101は、操作手段指定フラグおよび予告種類フラグをリセットする。

40

【0424】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりにすることに決定されているか否か確認する(ステップS 8306)。大当たりまたは小当たりにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0425】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS 804)に応じた値に更新する(ステップS 8307)。

50

【 0 4 2 6 】

大当たりにも小当たりにもしないことに決定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 0 8 ）。

【 0 4 2 7 】

図 6 4 は、図 4 9 に示された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 S 8 0 4 ）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 C P U 1 0 1 は、遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を既に実行している場合にはステップ S 8 7 6 に移行する（ステップ S 8 7 1 ）。未だ遊技開始画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行っていない場合には、いずれかの大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始 1 指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、大当たり開始 2 指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または突確大当たり / 小当たり開始指定コマンドを受信したことを示す突確大当たり / 小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 S 8 7 2 ）。いずれかの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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面（大当たり遊技開始画面または小当たり遊技開始画面）を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 8 7 3 ）。また、セットされているフラグ（大当たり開始 1 指定コマンド受信フラグ、大当たり開始 2 指定コマンド受信フラグ、または突確大当たり / 小当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップ S 8 7 4 ）。

【 0 4 2 8 】

ステップ S 8 7 6 では、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中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。なお、この段階での大入賞口開放中指定コマンドは第 1 ラウンドを示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットをリセットし（ステップ S 8 7 7 ）、第 1 ラウンドのラウンド中演出を開始する（ステップ S 8 7 8 ）。この実施の形態では、1 6 R 大当たり（1 6 R 非確変 A ~ 1 6 R 非確変大当たり、または、1 6 R 確変 A ~ 1 6 R 確変 F 大当たり）である場合、第 1 ラウンドから第 3 ラウンドにおいて、味方キャラクタが敵キャラクタと戦う演出（バトル演出）が実行される。このバトル演出では、大当たり種別が 1 6 R 確変 A 大当たりである場合には、味方キャラクタが勝利する演出が実行され、その他の大当たり種別である場合には、味方キャラクタが敗北する演出が実行される。その後、後述する大当たり中演出が実行される。続いて、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップ S 8 0 5 ）に応じた値に更新する（ステップ S 8 7 9 ）。

【 0 4 2 9 】

なお、この実施の形態では、大当たりの場合にも小当たりの場合にも大当たり表示処理が実行されるが、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 1 6 回開放するのに十分な時間）、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。

【 0 4 3 0 】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、突確大当たり / 小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 C P U 1 0 1 は、例えば、突確大当たり / 小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 C P U 1 0 1 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。

【 0 4 3 1 】

図 6 5 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップ S 8 0 5 ）を示すフロー・チャートである。ラウンド中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、大

当り終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了 1 指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了 2 指定コマンド受信フラグ）または突確大当たり / 小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 1）。

【 0 4 3 2 】

大当たり終了指定コマンド受信フラグまたは突確大当たり / 小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（ステップ S 8 0 7）に応じた値に更新する（ステップ S 1 9 0 7）。

【 0 4 3 3 】

大当たり終了指定コマンド受信フラグも突確大当たり / 小当たり終了指定コマンド受信フラグもセットされていないときは、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり遊技中に大当たり中演出を実行することを示す大当たり中演出開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 1 1）。なお、大当たり中演出開始フラグは、大当たり中演出を開始するときに図 6 6 のステップ S 1 9 4 0 にてセットされる。大当たり中演出開始フラグがセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり中演出タイマがタイムアウトしたか否かを判定することにより、大当たり中演出の演出時間が経過したか否かを確認する（ステップ S 1 9 1 2）。大当たり中演出の演出時間は、大当たり中演出を開始するときに図 6 6 のステップ S 1 9 3 9 にてセットされる。大当たり中演出の演出時間が経過していれば、大当たり中演出開始フラグをリセットし（ステップ S 1 9 1 3）、大当たり中演出を終了する（ステップ S 1 9 1 4）。

10

【 0 4 3 4 】

続いて、開放回数記憶領域の保存されているラウンド数を確認することにより、大当たり中演出終了後、大当たり遊技状態が継続するか否かを確認する（ステップ S 1 9 1 5）。具体的には、大当たり中演出終了後に 30 秒の開放がある大当たりであるか、即ち、16 R 確変大当たりであるか否かを判別する。大当たり遊技状態が継続する場合は、開放回数記憶領域の保存されているラウンド数に対応したラウンド数を報知するためのラウンド数報知演出を開始し（ステップ S 1 9 1 6）、ラウンド数報知演出開始フラグをセットする（ステップ S 1 9 1 7）。

20

【 0 4 3 5 】

ステップ S 1 9 1 1 にて大当たり中演出開始フラグがセットされていない場合、ステップ S 1 9 1 2 にて演出時間が経過していない場合、ステップ S 1 9 1 5 にて大当たり遊技状態が継続しないと判別された場合、または、ステップ S 1 9 1 7 の処理の後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したこと示す大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 2）。

30

【 0 4 3 6 】

大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、ラウンド中処理を終える。ステップ S 1 9 0 2 の処理で大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていることを確認した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 1 9 0 3）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり遊技中に大当たり中演出を実行することを示す大当たり中演出開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 0 4）。大当たり中演出開始フラグがセットされていなければ、ラウンド数報知演出開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 9 1 8）。ラウンド数報知演出開始フラグがセットされていなければ、ラウンド中演出に対応する画像を演出表示装置 9 の表示画面から消去するなど、ラウンド中演出を終了させる（ステップ S 1 9 0 5）。ラウンド数報知演出開始フラグがセットされていれば、ラウンド数報知演出をラウンド数報知演出に対応する画像を演出表示装置 9 の表示画面から消去するなど、ラウンド中演出を終了させる（ステップ S 1 9 1 9）。なお、大当たり種別が 16 R 確変 A 大当たりである場合には、ステップ S 1 9 1 6、S 1 9 1 7 の処理が実行されないので、16 R 確変 A 大当たりの 4 ~ 16 ラウンドではステップ S 1 9 0 5 の処理においてラウンド数報知演出を終了させる。なお、大当たり中演出は、複数の

40

50

ラウンド間に亘って実行される場合もあるため、ここでは終了させるか否かを判定しない。そして、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）に応じた値に更新する（ステップS1906）。

【0437】

図66（A）は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップS806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、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コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1931）。大入賞口開放中コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、大当たり中演出の演出内容（大当たり中演出パターン）がすでに決定されていることを示す大当たり中演出決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1932）。大当たり中演出決定フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、大当たり種別が「16R非確変A大当たり」、「16R非確変B大当たり」、「16R非確変C大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「16R確変D大当たり」、「16R確変E大当たり」、「16R確変F大当たり」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS1933）。大当たり種別がこれらのはずれかであれば、大当たり中演出の演出内容（大当たり中演出パターン）を決定するための大当たり中演出決定処理を実行する（ステップS1934）。なお、大当たり遊技状態において、最初にラウンド後処理が実行されたときに、この大当たり中演出決定処理が実行されることとなる。2回目以降のラウンド後処理においては、大当たり中演出決定フラグがセットされることとなり、大当たり中演出決定処理はスキップされる。

10

20

【0438】

図67（A）は、大当たり中演出決定処理（ステップS1933）を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理において、演出制御用CPU101は、大当たり種別に応じて、図67（B）に示す、大当たり中演出パターン決定テーブルを選択する（ステップS921）。そして、乱数値SR5を抽出し、ステップS921にて選択した大当たり中演出決定テーブルを用いて、大当たり中演出の演出内容に対応した大当たり中演出パターンを決定する（ステップS923）。決定した大当たり中演出パターンは、大当たり中演出バッファにセットされる（ステップS923）。そして、演出制御用CPU101は、大当たり中演出パターンが決定されたことを示す大当たり中演出決定フラグをセットし（ステップS924）、大当たり中演出決定処理を終了する。

30

【0439】

この実施の形態では、大当たり中演出パターンとして、ダイナマイトを使用する演出（大当たり中演出パターン）と、爆弾を使用する演出（大当たり中演出パターン）と、が用意されている。さらに、それぞれ、大当たりが継続することが報知される演出パターンと、大当たりが終了することが報知される演出パターンと、が用意される。大当たり種別が16非確変大当たりである場合には、大当たり中演出が終了するときに、大当たりが終了することが報知される演出となる。大当たり種別が16確変大当たりである場合には、大当たり中演出が終了するときに、大当たりが継続することが報知される演出となる。

【0440】

図67（B）に示す、大当たり中演出パターン決定テーブルの設定によれば、16R確変B大当たり > 16R確変C大当たり > 16R確変D大当たり > 16R確変E大当たり > 16R確変F大当たり > 16R非確変A大当たり > 16R非確変B大当たり > 16R非確変C大当たりの順で、大当たり中演出パターンよりも大当たり中演出パターンに決定されやすくなっている。このような設定により、大当たり中演出がいずれになるかによって、いずれの大当たりとなるかを示唆することができる。

40

【0441】

図66（A）に戻り、ステップS1931にて大入賞口開放中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、大入賞口開放中コマンド受信フラグをリセットする（ステップS1935）。そして、大当たり中演出が開始されたことを示す大当たり中演出開始フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1936）

50

。大当たり中演出開始フラグがセットされていなければ、開放回数記憶領域の保存されているラウンド数が、大当たり中演出を開始する所定のラウンド数であるか否かを判定する（ステップS1937）。具体的には、図66（B）のラウンド中演出テーブルに示すように、16R非確変A大当たり、16R確変B大当たりにおける12ラウンドであるか否か、16R非確変B大当たり、16R確変C大当たり、16R確変E大当たり、16R確変F大当たりにおける9ラウンドであるか否か、16R非確変C大当たり、16R確変D大当たりにおける4ラウンドであるか否か、を判定する。

【0442】

所定のラウンド数であれば、演出制御用CPU101は、大当たり中演出バッファにセットされた大当たり中演出パターンと、大当たり種別と、に基づいて、大当たり中演出の演出内容と演出時間を決定し、大当たり中演出を開始する（ステップS1939）。大当たり中演出の演出内容は、図66（B）のラウンド中演出テーブルに示すように、大当たり種別が16R非確変大当たりであれば、大当たりが終了することが報知される大当たり中演出となる。また、大当たり種別が16R確変大当たりであれば、大当たりが継続することが報知される大当たり中演出となる。演出時間は、大当たり種別が16R非確変A大当たりであれば、12～16ラウンドの時間に相当する演出時間（具体的には、0.5秒の開放時間×5+開放間のインターバル-0.1秒=約4.4秒）となり、16R非確変B大当たりであれば、9～16ラウンドの時間（具体的には、0.5秒の開放時間×8+開放間のインターバル-0.1秒=約7.4秒）に相当する演出時間となり、16R非確変C大当たりであれば、4～16ラウンドの時間に相当する演出時間（具体的には、0.5秒の開放時間×13+開放間のインターバル-0.1秒=約12.4秒）となる。また、大当たり種別が16R確変B大当たりであれば、12ラウンドのうち0.5秒で大入賞口が開放する期間に相当する演出時間（16R非確変A大当の12～16ラウンドの時間に相当する時間と同じ時間）となり、16R確変C大当たりであれば、9ラウンドのうち0.5秒で大入賞口が開放する期間に相当する演出時間（16R非確変B大当の9～16ラウンドの時間に相当する時間と同じ時間）となり、16R確変D大当たりであれば、4ラウンドのうち0.5秒で大入賞口が開放する期間に相当する演出時間（16R非確変C大当の4～16ラウンドの時間に相当する時間と同じ時間）となる。また、大当たり種別が16R確変E大当たりであれば、9～11ラウンドの時間に相当する演出時間、16R確変D大当たりであれば、9～15ラウンドの時間に相当する演出時間に決定される。演出時間を決定すると、その時間を計測する大当たり中演出タイマをスタートさせる。なお、大当たり中演出は、この時間よりも短い時間が設定されるようにしてもよい。即ち、0.5秒で大入賞口が開放される期間よりも短い間に大当たり中演出が終了するようにしてもよい。

【0443】

ステップS1939にて大当たり中演出を開始すると、演出制御用CPU101は、大当たり中演出開始フラグをセットする（ステップS1940）。そして、ステップS1944に進む。

【0444】

ステップS1937にて、大当たり中演出を開始する所定のラウンド数でなければ、演出制御用CPU101は、ラウンド数報知演出開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1941）。ラウンド数報知演出開始フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、図66（B）に示すラウンド中演出決定テーブルに対応したラウンド中演出を開始する（ステップS1938）。その後は、ステップS1944に進む。

【0445】

ステップS1938の処理では、具体的には、16R大当たりの1～3ラウンドであれば、バトル演出が実行される。16R確変A大当たりであれば、3ラウンドにおいて味方キャラクタが勝利するバトル演出となる。その他の16R大当たりの場合、3ラウンドにおいて味方キャラクタが敗北するバトル演出となる。このようにすることで、バトル演出により、16R確変A大当たりであることを報知することができる。16R確変A大当たりの場合は

10

20

30

40

50

、1～3ラウンドにおいてステップS1938の処理が実行されバトル演出が開始され、4ラウンド以降はラウンド数報知演出が開始される。

【0446】

また、ステップS1941にてラウンド数報知演出開始フラグがセットされていれば、現在のラウンド数を報知するラウンド数報知演出が開始される（ステップS1942）。その後は、ステップS1944に進む。ラウンド数報知演出においては、バトル演出が終了した後のキャラクタ画像を継続して表示させるようにしてもよい。なお、2R確変や小当たりでは、ラウンド中演出は実行されないが、2R確変や小当たりのときにラウンド中演出を実行するようにしてもよい。

【0447】

ステップS1944では、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS1944）。その後、ラウンド後処理を終了する。

【0448】

図68は、図49に示された演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ）または突確大当たり／小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当たり終了指定コマンド受信フラグまたは突確大当たり／小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、セットされているフラグをリセットし（ステップS882）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）または小当たり終了画面（小当たり遊技または突然確変大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示させるための指示を与える。

【0449】

ステップS885では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS886）。経過していない場合には処理を終了する。大当たり終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU101は、実際には小当たり遊技が実行された場合（具体的には、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果11指定コマンドが格納されている場合）には（ステップS887）、演出表示装置9に表示される背景画面を小当たり遊技後の状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS888）。

【0450】

次いで、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS891）。例えば、演出制御用CPU101は、表示結果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。

【0451】

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

【0452】

なお、大当たり遊技が終了したときに遊技状態が変化することがあるが、遊技状態が変化した場合には、コマンド解析処理において、演出表示装置9における背景画面の表示色が、変化後の遊技状態に応じた表示色に変更される。

【0453】

10

20

30

40

50

また、この実施の形態では、演出表示装置9における背景画面の表示色は、遊技状態が変化したとき、および小当たり遊技が終了したときに変更されるが、演出制御用C P U 1 0 1は、遊技状態が変化しなくても、背景画面の表示色を変更するようにしてもよい。例えば、確変状態で低ベース状態の遊技状態（突確大当たりにもとづく確変状態）において、飾り図柄の変動表示が所定回実行される度に、または小当たりが所定回発生したときに、背景画面の表示色を変更する。そのような制御を行う場合には、遊技者に、背景画面の表示色の変化によって、遊技状態の変化（例えば、突確大当たりにもとづいて確変状態への移行）や大当たりの発生に対する期待感を抱かせることができる。

【0454】

なお、背景画面の態様（例えば、表示色）の変更に関して、この実施の形態における変更の仕方は一例であって、他の変更の仕方を採用してもよい。10

【0455】

例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、大当たり遊技が終了したときに、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）にもとづいて大当たりの種類（小当たりの場合を含む。）を判定し、確変大当たりにもとづく大当たり遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置9における背景画面を高確率高ベース状態に応じた態様（態様A）にする。

【0456】

また、通常大当たりにもとづく大当たり遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置9における背景画面を低確率高ベース状態に応じた態様（態様B）にする。さらに、小当たりまたは突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置9における背景画面を高確率低ベース状態に応じた態様（態様C）にする。ただし、小当たり遊技が終了したときには、実際には、高確率低ベース状態ではないことがある。20

【0457】

次に、大当たり中演出などの、具体的な演出動作について説明する。図69、図70は、大当たり中などの演出動作の具体例を示す図である。

【0458】

可変表示結果が16R大当たりであるときには、図69(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面における左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われ、図69(B)に示すように、リーチ状態となって、リーチ演出が実行された後、図69(C)に示すように、大当たり図柄が停止表示される。図69(B)では、変動パターンに対応して、ノーマルリーチのリーチ演出や、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。スーパーリーチの場合は、図53(A)のステップS913にて決定されたスーパーリーチパターンに対応したリーチ演出が実行される。図69(C)で表示される大当たり図柄は、図52(A)のステップS908にて決定された図柄が停止表示される。ここでは、偶数図柄に決定され、「6」「6」「6」が停止表示されている。図52(B)の大当たり図柄決定テーブルの設定では、大当たり種別が16R確変大当たりである場合には、16R非確変大当たりである場合よりも、奇数図柄に決定されやすくなっている。また、大当たり種別が16R非確変大当たりである中でも、16R確変大当たりである中でも、遊技者に有利な順（大入賞口の開放時間が長い順）に奇数図柄に決定されやすくなっている。従って、図69(C)に示すように、偶数図柄の大当たり図柄となった場合、遊技者にとっては比較的有利でない大当たりである可能性が高いことを報知することとなる。30

【0459】

その後、図69(D)に示すように、大当たりとなったことを示す表示がなされ（図64のステップS873）、図69(E)に示すような1ラウンドである旨の表示の後、1ラウンドのラウンド中演出として、図69(F)に示すようなバトル演出が開始される（図64のステップS878）。このバトル演出は、図69(G)に示すように、3ラウンドまでのラウンド中演出として実行される。ここで、大当たり種別が16R確変A大当たり以外の16R大当たりである場合は、図69(H)に示すように、味方キャラクタ（右側のキャラクタ）が敵キャラクタ（左側のキャラクタ）に負ける演出が実行される。40

【0460】

バトル演出の終了後、大当たり種別が16R非確変B大当たりまたは16R確変C大当たりである場合は、4~8ラウンドにおいては、ラウンド数を報知する演出などが実行される。そして、図69(I)に示すような9ラウンドになると、大当たり中演出が開始される。

【0461】

図67のステップS923にて決定された大当たり中演出パターンが大当たり演出パターンであれば、図70(A-1)、(A-2)、(A-3)に示すように、ダイナマイトの画像が表示されるとともに、ダイナマイトの導火線に火が着く演出が実行される。ここで、大当たり種別が16R非確変B大当たりであれば、図70(A-4)に示すように、導火線の火が消える表示がなされ、図70(A-5)に示すように、大当たりが終了する旨の表示がなされ、大当たり遊技状態が終了する。大当たり種別が16R確変C大当たりであれば、図70(C)に示すように、ダイナマイトが爆発する表示がなされ、図70(D)に示すように、大当たりが継続する表示がなされる。そして、図70(E)、(F)に示すように、その後のラウンド遊技が実行され、16ラウンド終了後、図70(G)に示すように、大当たりが終了する旨の表示がなされ、大当たり遊技状態が終了する。

10

【0462】

また、図67のステップS923にて決定された大当たり中演出パターンが大当たり演出パターンであれば、図70(B-1)、(B-2)、(B-3)に示すように、爆弾の画像が表示されるとともに、爆弾の導火線に火が着く演出が実行される。ここで、大当たり種別が16R非確変B大当たりであれば、図70(B-4)に示すように、導火線の火が消える表示がなされ、図70(B-5)に示すように、大当たりが終了する旨の表示がなされ、大当たり遊技状態が終了する。大当たり種別が16R確変C大当たりであれば、図70(C)に示すように、爆弾が爆発する表示がなされ、図70(D)に示すように、大当たりが継続する表示がなされる。そして、図70(E)、(F)に示すように、その後のラウンド遊技が実行され、16ラウンド終了後、図70(G)に示すように、大当たりが終了する旨の表示がなされ、大当たり遊技状態が終了する。

20

【0463】

なお、大当たり種別が16R非確変B大当たりである場合は、9~16ラウンドに亘って図70(A-1)~(A-5)、(B-1)~(B-5)に示すような大当たり中演出が実行され、大当たり種別が16R確変C大当たりである場合は、9ラウンドの大入賞口が0.5秒開放する期間に、図70(A-1)~(A-3)、(B-1)~(B-3)、(C)、(D)に示すような大当たり中演出が実行される。

30

【0464】

また、大当たり種別が16R確変A大当たりである場合は、図69(J)に示すように、味方キャラクタ(右側のキャラクタ)が敵キャラクタ(左側のキャラクタ)に勝つ演出が実行される。大当たり種別が16R確変A大当たりである場合にのみ、このように味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ演出が実行されるので、バトル演出により、大当たり遊技状態における大入賞口の開放時間が最も長く、遊技者に最も有利な大当たりである16R確変A大当たりであることを報知することができる。

40

【0465】

バトル演出の終了後、4~16ラウンドにおいては、図70(H)(I)に示すような、ラウンド数を報知する演出などが実行される。16R確変A大当たりである場合には、大当たり中演出が実行されない。そして、16ラウンド終了後、図70(G)に示すように、大当たりが終了する旨の表示がなされ、大当たり遊技状態が終了する。

【0466】

以上に説明したように、この実施の形態では、図11~図14に示すように、大当たり遊技状態におけるラウンド数が同じであっても、それぞれの大当たり遊技状態における大入賞口の開放態様が異なっているので、それぞれの大当たり種別において得られる遊技価値が異なり、遊技にメリハリができ遊技の興奮が向上する。特に、16R非確変大当たりであっても、大入賞口の開放時間が0.5秒になるラウンド(出玉が得られないラウンド)が、1

50

6 R 非確変 A 大当りでは 1 2 ラウンド以降、1 6 R 非確変 B 大当りでは 9 ラウンド以降、1 6 R 非確変 C 大当りでは 4 ラウンド以降となっており、同じ 1 6 R 非確変大当りの中でもそれぞれの遊技価値が異なる。また、1 6 R 確変大当りであっても、大入賞口の開放時間が 0 . 5 秒になるラウンド（出玉が得られないラウンド）が、1 6 R 確変 E 大当りでは 9 ~ 1 1 ラウンド、1 6 R 確変 F 大当りでは 9 ~ 1 5 ラウンドとなっており、同じ 1 6 R 確変大当りの中でもそれぞれの遊技価値が異なる。また、図 7 0 (A - 1) ~ (A - 5) 、(B - 1) ~ (B - 5) 、(C) 、(D) に示すように、いずれの大当りであるかを示唆する（大当り遊技状態が継続するか否かを報知する）大当り中演出を実行するので、遊技者が大当り中演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【 0 4 6 7 】

10

また、主基板 3 1 の側で、図 2 9 の入賞時判定処理を実行し、入賞時の判定結果に対応する入賞時判定結果コマンドを送信し、演出制御基板 8 0 の側で、図 5 6 、図 5 7 の予告演出決定処理を実行することで、入賞時判定結果コマンドに基づいて予告演出の実行の有無や予告タイプを決定する。これにより、主基板 3 1 の処理負担を低減することができる。

【 0 4 6 8 】

また、図 6 0 の予告タイプ選択テーブルに示すように、複数の予告演出態様により予告演出が実行できるようになっており、大当り種別に応じて、予告演出態様や予告演出で使用する操作手段の決定割合が異なっている。このような設定により、いずれの予告演出態様の予告演出が実行されるかによって、いずれの大当りとなるかを示唆することができる

20

【 0 4 6 9 】

また、図 5 2 (B) に示す大当り図柄決定テーブルの設定によれば、1 6 R 確変 A 大当り > 1 6 R 確変 B 大当り > 1 6 R 確変 C 大当り > 1 6 R 確変 D 大当り > 1 6 R 確変 E 大当り > 1 6 R 確変 F 大当り > 1 6 R 非確変 A 大当り > 1 6 R 非確変 B 大当り > 1 6 R 非確変 C 大当りの順で、大当り図柄として偶数図柄より奇数図柄に決定されやすくなっている。このような設定により、大当り図柄が奇数図柄となるか偶数図柄となるかによって、いずれの大当りとなるか、即ち、大当り中演出において、大当りが継続する旨が報知されるか（1 6 R 確変大当りとなるか）、大当りが終了する旨が報知されるか（1 6 R 非確変大当りとなるか）を示唆することができる。また、図 5 3 (B) 、(C) に示すスーパーイーチパターン決定テーブルの設定によれば、1 6 R 確変 A 大当り > 1 6 R 確変 B 大当り > 1 6 R 確変 C 大当り > 1 6 R 確変 D 大当り > 1 6 R 確変 E 大当り > 1 6 R 確変 F 大当り > 1 6 R 非確変 A 大当り > 1 6 R 非確変 B 大当り > 1 6 R 非確変 C 大当り > スーパーイーチはいずれの順で、スーパー A 2 、 B 2 よりもスーパー A 1 、 B 1 に決定されやすくなっている。このような設定により、スーパーイーチがスーパー A 1 となるかスーパー A 2 となるかによって、いずれの大当りとなるか、即ち、大当り中演出において、大当りが継続する旨が報知されるか（1 6 R 確変大当りとなるか）、大当りが終了する旨が報知されるか（1 6 R 非確変大当りとなるか）を示唆することができる。このようにすることで、遊技者が所定演出（大当り図柄やスーパーイーチ）に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

30

【 0 4 7 0 】

40

なお、この実施の形態では、所定演出は、大当り図柄やスーパーイーチによる演出であったが、これら以外の所定演出（例えば、予告演出や可変表示演出など）により、大当り中演出において、大当りが継続する旨が報知されるか、大当りが終了する旨が報知されるかを示唆するようにしてもよい。また、上記実施の形態では、主基板 3 1 の側で、リーチ演出の種類をノーマルリーチ、スーパーイーチ A 、スーパーイーチ B のいずれにするかを決定し、スーパーイーチ A に決定された場合、大当り種別に基づいて演出制御基板 8 0 の側でスーパーイーチ A 1 または A 2 に決定し、スーパーイーチ B に決定された場合、大当り種別に基づいて演出制御基板 8 0 の側でスーパーイーチ B 1 または B 2 に決定するように構成した。これに限定されず、リーチの種類を大当り種別に応じて主基板 3 1 の側のみで決定してもよいし、リーチの種類を大当り種別に応じて演出制御基板 8 0 の側のみで決

50

定してもよく、リーチの種類が大当たり種別に応じて決定されれば決定の仕方は任意であつてよい。

【0471】

また、スーパーリーチの種類や大当たり図柄の種類によって、どのラウンド（タイミング）で大当たり中演出が開始されるかを示唆することができ、遊技者が所定演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。さらに、スーパーリーチの種類や大当たり図柄の種類によって、16R確変大当たりの中でも、どの段階で大当たりが継続する旨が報知されるか（どの16R確変大当たりとなるか）を示唆することができ、遊技者が所定演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0472】

なお、どのラウンド（タイミング）で大当たり中演出が開始されるかを示唆する演出（開始タイミング示唆演出）と、16R確変大当たりの中でも、どの段階で大当たりが継続する旨が報知されるか（どの16R確変大当たりとなるか）を示唆する演出（特定回数示唆演出）とは、スーパーリーチの種類や大当たり図柄の種類など、所定演出と共通する演出であったが、開始タイミング示唆演出や特定回数示唆演出を独立して実行するようにしてもよい。

【0473】

例えば、開始タイミング示唆演出は、どのラウンド（タイミング）で大当たり中演出が開始されるかの決定結果に基づいて、演出の内容が決定されればよい。例えば、図52（A）のステップS907、S908の処理や、図53（A）のステップS912、S913の処理のように、大当たり種別がどの16R非確変大当たりであるかによって、異なる割合で演出内容が決定されればよい。所定演出がスーパーリーチの種類や大当たり図柄の種類による演出である場合、開始タイミング示唆演出は、ステップアップ演出や、操作ボタン150を使用するボタン演出であってもよい。ステップアップ演出とする場合はステップ数に応じて、ボタン演出とする場合は操作ボタン150が押されたときに表示される文字やキャラクタの色などに応じて、大当たり中演出が開始されるラウンドが異なるようになっていればよい。また、所定演出が可変表示中に実行される場合は、開始タイミング示唆演出は大当たり中に実行されるようにしてもよい。

【0474】

また、特定回数示唆演出は、16R確変大当たりの中でも、どの段階で大当たりが継続する旨が報知されるか（どの16R確変大当たりとなるか）の決定結果に基づいて、演出の内容が決定されればよい。例えば、図52（A）のステップS907、S908の処理や、図53（A）のステップS912、S913の処理のように、大当たり種別がどの16R確変大当たりであるかによって、異なる割合で演出内容が決定されればよい。所定演出がスーパーリーチの種類や大当たり図柄の種類などによる演出である場合、特定回数示唆演出は、ステップアップ演出や、操作ボタン150を使用するボタン演出であってもよい。ステップアップ演出とする場合はステップ数に応じて、ボタン演出とする場合は操作ボタン150が押されたときに表示される文字やキャラクタの色などに応じて、大当たりが継続する旨が報知されるタイミングが異なるようになっていればよい。また、所定演出が可変表示中に実行される場合は、特定回数示唆演出は大当たり中に実行されるようにしてもよい。

【0475】

なお、開始タイミング示唆演出や特定回数示唆演出の演出内容は任意であり、可変表示中や大当たり遊技状態において実行され、音や画像（文字やキャラクタを含む）やランプなどを用いた各々が識別できる演出であればよい。

【0476】

また、図10（A）、（B）に示した、大当たり種別判定テーブルの設定では、「16R非確変A大当たり」、「16R非確変B大当たり」、「16R非確変C大当たり」に決定される割合が全て均等に7/50（1:1:1）であり、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「16R確変D大当たり」に決定される割合がそれぞれに3/50、9/50、3/50（1:3:1）である。このような設定により、大入賞口の開放時間が短くなつたラウンドに応じて、大当たり中演出において大当たり遊技状態が継続する旨が報知され

10

20

30

40

50

る割合を異ならせることができる。具体的には、大入賞口の開放時間が短くなったラウンドが9ラウンドである場合に、確変大当り（16R確変C大当り）となる割合を高くすることで、大当り中演出において大当り遊技状態が継続する旨が報知される割合を高くすることができる。なお、「16R確変B大当り」、「16R確変C大当り」、「16R確変D大当り」の決定割合を均等にして、「16R非確変A大当り」、「16R非確変B大当り」、「16R非確変C大当り」の決定割合を異ならせることなどにより、大入賞口の開放時間が短くなったラウンドに応じて、大当り中演出において大当り遊技状態が継続する旨が報知される割合を異ならせるようにもよい。即ち、各大当り種別の選択割合を異ならせることで、大入賞口の開放時間が短くなったラウンドに応じて、大当り中演出において大当り遊技状態が継続する旨が報知される割合を任意に異ならせることができる。

10

【0477】

また、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、予告演出決定手段が予告演出を実行することに決定した後、所定の条件（例えば、第1予告演出または第2予告演出が終了すること）が成立するまで始動時判定手段による判定処理の実行を禁止する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS820の処理を実行する部分）ので、予告演出がすでに実行されているにも関わらず別の保留記憶にもとづく予告演出が重複して実行されることによって遊技者に過度の期待感を与えたる遊技者を混乱させてしまったりすることを防止することができる。

【0478】

また、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、保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまでに実行される全ての変動表示について、入賞時判定において「非リーチはずれ」になると判定されていることを条件に、先読み予告（予告演出）を実行する。そのため、変動パターンや変動パターンを選択するためのテーブル（変動パターン種別判定テーブルや変動パターン判定テーブル）などを変更する複雑な処理を行わなくても、先読み予告（予告演出）の実行中にリーチ演出表示が割り込んで先読み予告（予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができる。従って、変動パターンの決定処理を複雑化させることなく、遊技者の大当りに対する期待感を高めることができる。

20

【0479】

また、この実施の形態では、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合には、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する（図56参照）。高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当りになる可能性を認識できないようにすることによって、大当りになると判定された第1特別図柄の可変表示をストックした状態で第2特別図柄の可変表示を連続して実行されることを防止し、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。

30

【0480】

例えば、この実施の形態のように、複数の特別図柄表示器8a, 8bを備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第2特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、その第1特別図柄の変動表示結果が大当りになる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。この実施の形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第2始動入賞口14への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第1特別図柄について大当りになる保留記憶を残したままの状態で、第2始動入賞口14への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行することができる。すなわち、先読み予告が実行されることにより認識できた大当りをストックしたまま遊技を継続することが可能となってしまい、先読み予告が大当りをストックしている状態を示すストック的な演出として作用してしまう。すると、第2特別図柄の変動表示を途切れさせないようにして第2特別図柄についてさらに大当りが発生した場合には、ストック状態としている第1特別図柄につい

40

50

ての大当たりとあわせて連続大当たりになることが確定してしまう。このように、第2特別図柄についての保留記憶を途切れさせないようにすれば、遊技状態が高ベース状態であれば常に大当たりを確保した状態で遊技を継続できてしまうのであるから、遊技者の射幸心を必要以上に煽る事態が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、大当たり遊技状態中や高ベース状態中に第1特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりになる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の射幸心を必要以上に高めることを防止している。

【0481】

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

【0482】

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、飾り図柄の変動パターン種別を、スーパーーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から飾り図柄の変動パターンを決定する。そして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A, 135Bにおいて、スーパーーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2-7）に対して、合算保留記憶数に関わらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、遊技状態が通常状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別テーブル135A, 135Bにおいて、非リーチの変動パターン種別（非リーチCA2-1）に対して、合算保留記憶数に関わらず、共通の判定値（1～79）が割り当てられている。従って、スーパーーリーチになると判定したことにもとづいて先読み予告（予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。また、保留数に応じて異なる割合で実行されるリーチ判定を変動パターン種別の判定とは別に行うことないので、予告演出の発生頻度の信頼性を確保することができる。
20
30

【0483】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、図14に示すように、16R非確変大当たりでは、開放時間が0.5秒になった後、そのまま大当たり遊技状態が終了し、16R非確変大当たりでは、開放時間が0.5秒になった後、開放時間が30秒に戻って大当たり遊技状態が継続するものとして説明したが、16R非確変大当たりであっても、開放時間が30秒に戻って大当たり遊技状態が継続するものがあってもよく、16R確変大当たりであっても、開放時間が30秒に戻らず大当たり遊技状態が終了するものがあってもよい。即ち、大当たり中演出において、大当たりが継続する旨が報知されるか否かは、大当たり種別が確変大当たりであるか否かに対応していたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口の開放態様によっては大当たり種別が判別できない複数種類の大当たりが、本発明を構成できる数設ければよい。
40

【0484】

また、突然確変大当たりを除く大当たりのラウンド数は16ラウンドであったが、16ラウンド以外であってもよく、16ラウンド以外の大当たりに加えて、ラウンド数が異なる（2、16ラウンド以外の）大当たりがあってもよい。

【0485】

また、図12（C）、（D）に示すように、16R確変B大当たりの12ラウンドでは、
50

16 R 非確変 A 大当りと同様に 0.5 秒で 5 回開放した後、2.5 秒で 1 回開放するものとして説明した。即ち、16 R 確変 B 大当りの 12 ラウンドの合計期間を他のラウンドと同様の 30 秒に調整していた。これに限定されず、16 R 確変 B 大当りの 12 ラウンドは 0.5 秒で 5 回開放した後終了し、次のラウンドに移行するようにもよい（次のラウンドからの開放時間は 30 秒）。同様に、16 R 確変 C 大当りの 9 ラウンドは 0.5 秒で 8 回開放した後終了し、次のラウンドに移行するようにもよい（次のラウンドからの開放時間は 30 秒）。16 R 確変 D 大当りの 4 ラウンドは 0.5 秒で 13 回開放した後終了し、次のラウンドに移行するようにもよい（次のラウンドからの開放時間は 30 秒）。また、16 R 確変 B 大当りの 12 ラウンド、16 R 確変 C 大当りの 9 ラウンド、16 R 確変 D 大当りの 4 ラウンドは、大入賞口を閉鎖する期間も含めて 30 秒となっていが、開放している期間が 30 秒になるようにしてもよい。10

【0486】

上記実施の形態では、大当り種別を図 10 (A)、(B) に示した大当り種別判定テーブルを用いて、1 回の処理で決定していたが、確変大当りとするか否か、いずれの大当り種別とするか、大当りのラウンド数などを、複数段階に決定するようにもよい。このようにすることで、各大当りの出現率の細かい調整、大当り種別の追加や削除が容易になる。

【0487】

また、この実施の形態では、予告種類を異ならせる場合に、キャラクタ画像の色または服装の柄を異ならせたが、キャラクタ画像そのものの違いによって予告種類を異ならせたり、キャラクタ画像の大きさの違いによって予告種類を異ならせるようにもよい。さらに、表示されるメッセージの違いによって予告種類を異ならせたり、出力される音声の違いによって予告種類を異ならせたりしてもよい。20

【0488】

また、この実施の形態では、予告演出を実行するか否か決定するときに予告演出の種類や操作手段を決定し、複数回の変動に亘って、決定された予告演出の種類や操作手段を使用するようにしたが、予告演出を実行するか否か決定した後、各々の可変表示を開始するときに、その都度、予告演出の種類や操作手段を決定し、その可変表示において、決定された予告演出の種類や操作手段を使用するようにもよい。

【0489】

また、図 48 に例示された演出を、入賞時判定結果にもとづく演出として実行することに加えて、一般的な予告演出（例えば、識別情報の変動開始時に、表示結果にもとづいて予告演出を実行するか否か決定し、決定結果に応じて実行する演出）として実行するようにもよい。30

【0490】

なお、この実施の形態では、入賞時判定処理において判定対象になった保留記憶（具体的には、数値データとしての乱数の値）にもとづく変動中（可変表示中）にも予告演出が実行されるが、その保留記憶の 1 つ前の保留記憶にもとづく変動まで予告演出が実行され、判定対象になった保留記憶にもとづく変動中には予告演出を実行しないようにしてもよい。40

【0491】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、始動入賞が生じたときに必ず入賞時判定結果指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で高ベース状態であるか否かを判断し（図 56 参照）、高ベース状態である場合には、第 1 入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても第 1 予告演出を行わないように制御し、低ベース状態である場合には、第 2 入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても第 2 予告演出を行わないように制御するが、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の側で、高ベース状態である場合に第 1 入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしたり、低ベース状態である場合に第 2 入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてよい。その場合には、例えば、第 1 始動口スイッチ通過処理（図50

26参照)において、時短フラグがセットされている場合には、ステップS217Aの入賞時判定処理を実行しないようにする。また、第2始動口スイッチ通過処理(図27参照)において、時短フラグがセットされていないことを条件に、ステップS217Bの入賞時判定処理を実行する。

【0492】

なお、この実施の形態では、入賞時判定処理において、閾値を設定し、設定した閾値にもとづいて入賞時判定結果コマンドの種類を決定しているが、変動パターン種別判定用乱数の値と、変動パターン種別に応じた数値範囲が設定されているテーブルの設定値とを比較して入賞時判定結果コマンドの種類を決定してもよい。

【0493】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側で、大当たり遊技中には第1始動入賞にもとづく入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい。その場合、例えば、図26に示された処理で、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であることを条件に(すなわち、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態であれば)、ステップS217Aの処理を実行しない。

10

【0494】

また、大当たり遊技終了後、識別情報の変動が所定回(例えば、92~108回)行われる間、入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい。この実施の形態では、入賞時判定処理が実行されたときの遊技状態と実際に可変表示が開始されるときの遊技状態とが異なることがある。例えば、高ベース状態においてスーパーリーチが実行されると入賞時判定処理で判定されたにも関わらず、実際に可変表示が行われるときにはノーマルリーチが実行されてしまうといった事態が生じうるが、大当たり遊技終了後に識別情報の変動が所定回(例えば、92~108回)行われる間、入賞時判定処理を実行しないように構成する場合には、そのような事態が発生することを防止できる。

20

【0495】

また、入賞時判定処理で、大当たりまたは小当たりになると判定されたときには大当たりの種別を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信し、はずれになると判定されたときには変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲(判定された変動パターン種別に対応)を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信するが、大当たりまたは小当たりになると判定されたときにも、変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲(判定された変動パターン種別に対応)を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

30

【0496】

遊技制御用マイクロコンピュータ560が、大当たりまたは小当たりになると判定されたときにも変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲(判定された変動パターン種別に対応)を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。このようにすることによって、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、大当たり/はずれに関わらずスーパーリーチになることを予告するように構成する場合に、スーパーリーチになるか否か判定することが容易になる。

【0497】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器が設けられているが、1つの特別図柄表示器が設けられている遊技機についても、この実施の形態を適用することができる。ただし、1つの特別図柄表示器が設けられている遊技機では、図9(B),(C)に示されたように、開始される特別図柄の変動に応じて小当たり確率を異ならせるのではなく、例えば、入賞した始動入賞口に応じて小当たり確率を異ならせる(例えば、第1始動口に入賞したことにもとづく小当たり確率を高くする)ようにしてもよい。

40

【0498】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(例えば、図4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

50

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より、音声制御やランプ制御に関する制御を実行し、さらに、受信したコマンドをそのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70 、ランプドライバ基板 35 または音 / ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。
10

【 0499 】

また、音声出力基板 70 、ランプドライバ基板 35 または音 / ランプ基板に搭載されている制御手段が、予告演出決定処理 (図 44 参照) を実行したり停止図柄の決定処理 (図 51 におけるステップ S821 等参照) を実行し、決定結果を特定可能なコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、受信したコマンドにもとづいて、予告演出や図柄の変動表示 (特に、停止図柄の導出表示) を実行するようにしてもよい。

【 0500 】

本発明の遊技機は、遊技媒体 (例えば、遊技球) が始動領域 (例えば、第 1 始動入賞口 13 、第 2 始動入賞口 14) を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立 (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いない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと) にもとづいて複数種類の識別情報 (例えば、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部 (例えば、第 1 特別図柄表示器 8a 、第 2 特別図柄表示器 8b) を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) となったときに可変入賞装置 (例えば、特別可変入賞球装置 20) が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御する遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数 (例えば、16 回) 実行する第 1 特定遊技状態 (例えば 16R 非確変 A 大当たりの大当たり遊技状態) と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第 1 特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放回数 (1 ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数 : 特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてよい) 、または、前記可変入賞装置の開放時間 (開放状態になっている期間) の少なくとも一方が異なる第 2 特定遊技状態 (例えば、16R 確変 B 大当たりの大当たり遊技状態) と、があり、前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S305 , S306 を実行する部分) と、遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データ (例えば、ランダム R やランダム 1) を抽出する抽出手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S214A , S214B の処理を実行する部分) と、該抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数 (例えば、4) を限度に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、可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第 1 特定遊技状態、または、前記第 2 特定遊技状態のいずれに制御するかと、を識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S61 の処理を実行する部分) と、該事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S50

801, S802, S803の処理を実行する部分)と、遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態のいずれに制御されるかと、を判定する始動時判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS217A, S217Bの処理を実行する部分)と、を備え、前記第1特定遊技状態は、前記可変入賞装置制御手段により第1開放パターン(例えば1ラウンド30秒間大入賞口を開放させる開放態様)で前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を所定回数(例えば8回)実行し、前記所定回数に達した後、前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターン(例えば1ラウンド0.5秒間大入賞口を開放させる開放態様)で前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記特別回数に達するまでの特定回数(例えば8回)実行するものであり、前記第2特定遊技状態は、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記所定回数実行し、前記所定回数に達した後のラウンド遊技(例えば9ラウンド)において前記第2開放パターンで前記特定回数前記可変入賞装置を開放し、該ラウンド遊技が終了した後、前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記特別回数に達するまで実行するものであり、前記特定遊技状態中、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで所定のラウンド数までラウンド遊技を実行した後、前記可変入賞装置制御手段により前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放される間又は開放された後の少なくともいずれかで特定演出(例えば大当たり中演出)を実行する特定演出実行手段(例えば演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1934, S1939の処理を実行する部分)をさらに備え、該特定演出実行手段は、前記第1特定遊技状態では、前記特定演出として第1特定演出(例えば、図70(A-4), (A-5)または(B-4), (B-5)に示すように、大当たり遊技状態が終了することを報知する大当たり中演出)を実行し、前記第2特定遊技状態では、前記特定演出として前記第1特定演出とは異なる第2特定演出(例えば図70(C), (D)に示すように、大当たり遊技状態が継続することを報知する大当たり中演出)を実行し、前記始動時判定手段により、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて、前記始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態に制御されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS821, S860, S861の処理を実行する部分)をさらに備えるようにしてよい。

このような構成によれば、特定遊技状態におけるラウンド遊技の回数が同じでも、得られる遊技価値が異なるので遊技にメリハリができ遊技の興趣が向上する。また、特定演出によりいずれの特定遊技状態であるかを示唆できるので、遊技者が特定演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。

【0501】

前記事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して可変表示パターン判定値が割り当てられた判定値テーブル(例えば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A, 135B)と、を用いて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(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S97, S98を実行する部分)をさらに備え、前記始動時判定手段は、前記特定遊技状態に制御されない場合に前記可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かをさらに判定し(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S226～S228の処理を実行する部分)、前記予告演出制御手段は、前記始動時判定手段により前記特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、前記予告演出を実行するための制御をさらに行い(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S6006～S6008の処理を実行する部分)、前記判定値テーブルにおいて、前記特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ(例えば、図16(A),(B)に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーインターチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別(スーパーCA2-7)に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている)、前記特定可変表示パターン以外の前記可変表示パターン判定値は、前記保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられる(例えば、図16(A),(B)に示すように、スーパーインターチ以外の非リーチや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に対して、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている)ようにしてもよい。

10 このような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【0502】

予告演出制御手段は、予告演出を実行するか否か決定する予告演出決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS6006の処理を実行する部分)を含み、予告演出決定手段が予告演出を実行することに決定した後、所定の条件(例えば、第1予告演出または第2予告演出が終了すること)が成立するまで予告演出の実行を禁止する禁止手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS820の処理を実行する部分)をさらに備えるようにしてもよい。

20 このような構成によれば、予告演出がすでに実行されているにも関わらず別の保留記憶にもとづく予告演出が重複して実行されることによって遊技者に過度の期待感を与えたる遊技者を混乱させてしまったりすることを防止することができる。

【産業上の利用可能性】

【0503】

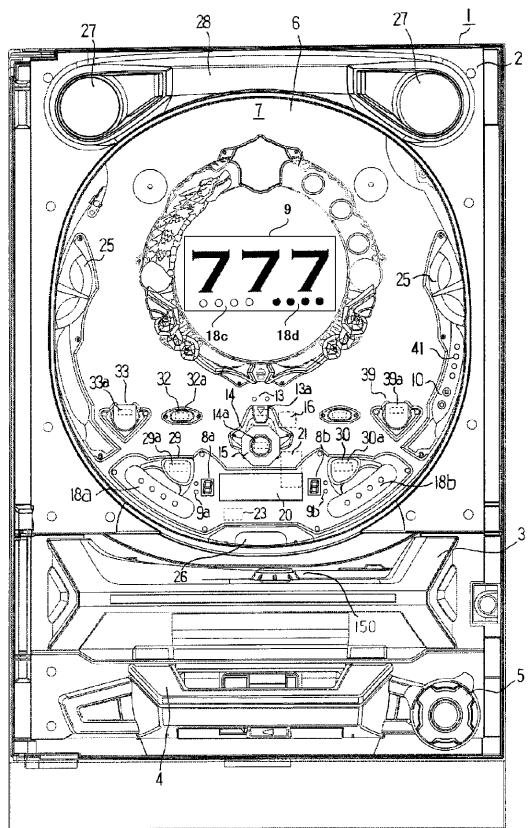
本発明は、始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示部を備えたパチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

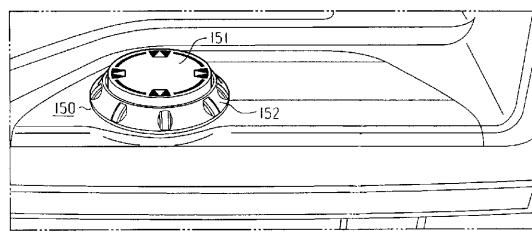
【0504】

1	パチンコ遊技機	30
8 a	第1特別図柄表示器	
8 b	第2特別図柄表示器	
9	演出表示装置	
1 3	第1始動入賞口	
1 4	第2始動入賞口	
2 0	特別可変入賞球装置	
3 1	遊技制御基板(主基板)	
5 6	C P U	
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	40
1 0 1	演出制御用C P U	
1 0 9	V D P	
5 6 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	

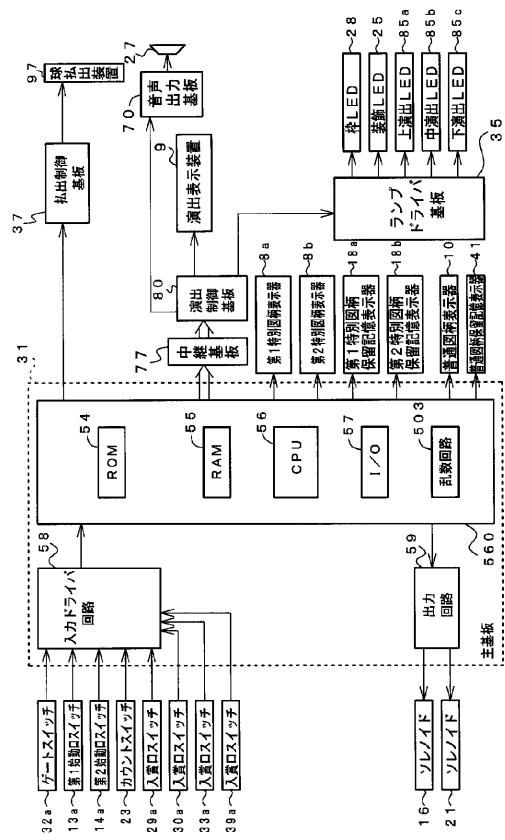
【図1】



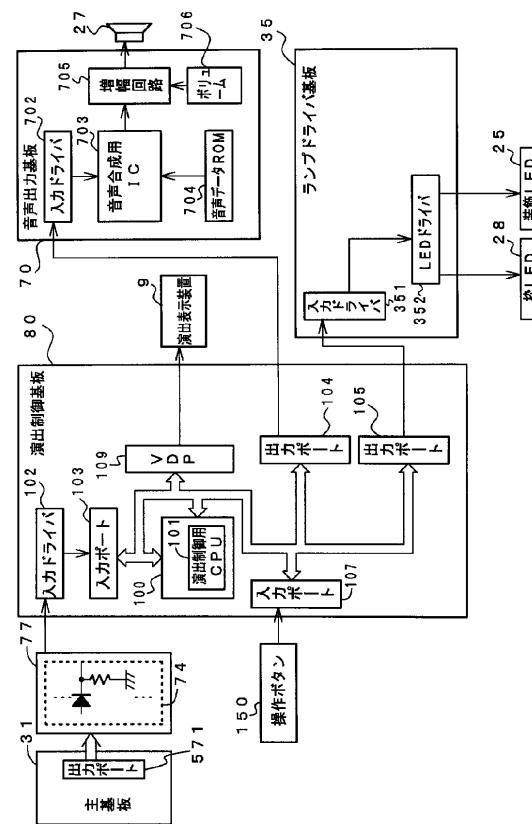
【図2】



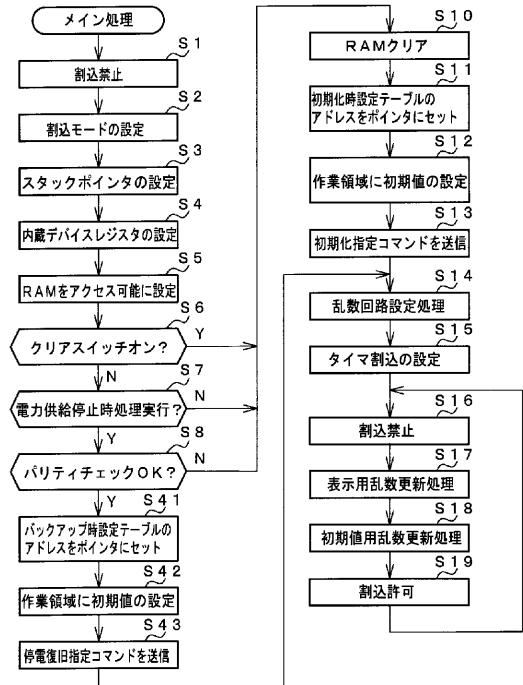
【 図 3 】



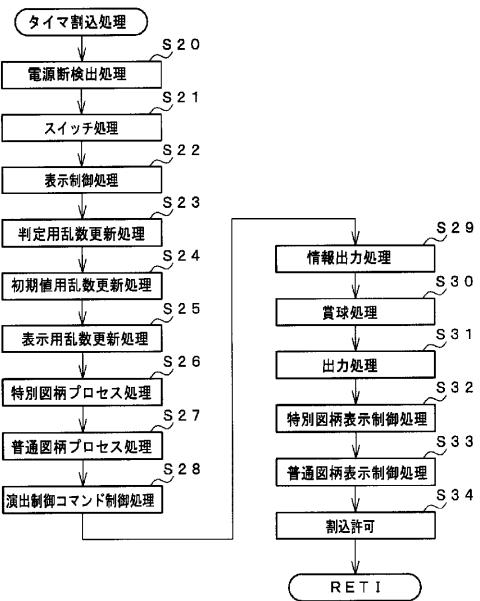
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特徴変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(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ではずれ
	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ではずれ
	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Aではずれ
	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Bではずれ
大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーAリーチではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーBリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(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大当り
	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大当り
	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A大当り
	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B大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーAリーチで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーBリーチで大当り
突然確変大当り/小当たり	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たり
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動で滑り後、滑り演出で突然確変大当り又は小当たり
	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たり
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後、再変動で突然確変大当り又は小当たり
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後、滑り変動で突然確変大当り又は小当たり

【図8】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~49	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通因柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図9】

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特別因柄用)

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特別因柄用)

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)

【図10】

(A)第1始動入賞時

大当り種別	ランダム1	特別図柄
16R非確変A	0~6	1
16R非確変B	7~13	2
16R非確変C	14~20	3
16R確変A	21~24	4
16R確変B	25~27	5
16R確変C	28~36	6
16R確変D	37~39	7
16R確変E	40~43	8
16R確変F	44~47	9
2R確変	48, 49	A

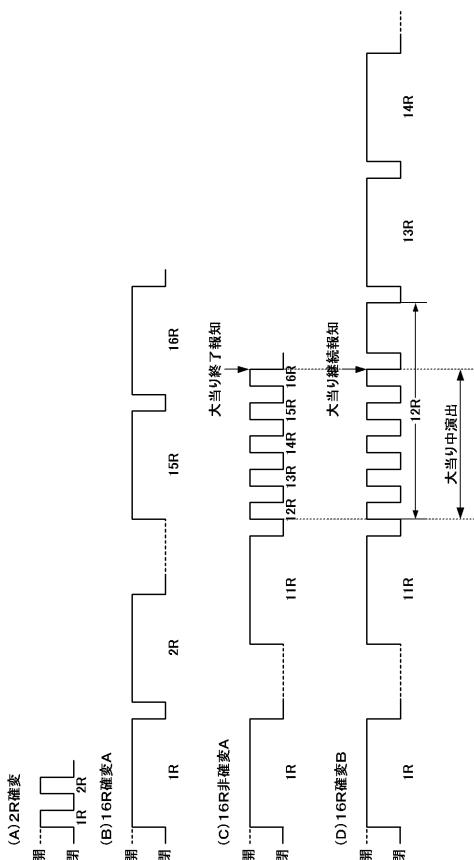
(B)第2始動入賞時

大当り種別	ランダム1	特別図柄
16R非確変A	0~6	1
16R非確変B	7~13	2
16R非確変C	14~20	3
16R確変A	21~24	4
16R確変B	25~27	5
16R確変C	28~36	6
16R確変D	37~39	7
16R確変E	40~44	8
16R確変F	45~49	9
2R確変	-	A

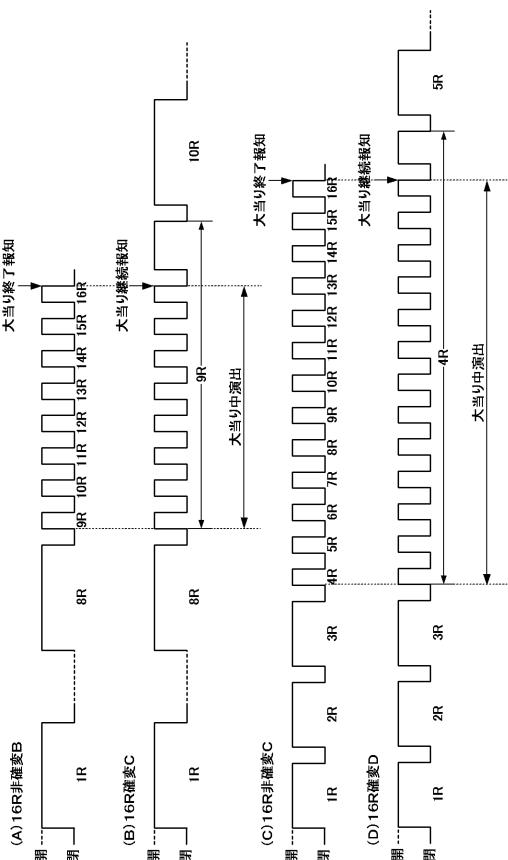
【図11】

大当り種別	開放状態
16R非確変A	30s × 11 → 0.5s × 5
16R非確変B	30s × 8 → 0.5s × 8
16R非確変C	30s × 3 → 0.5s × 13
16R確変A	30s × 16
16R確変B	30s × 11 → 0.5s × 5 + 25s(12R) → 30s × 4
16R確変C	30s × 8 → 0.5s × 8 + 22s(9R) → 30s × 7
16R確変D	30s × 3 → 0.5s × 13 + 17s(4R) → 30s × 12
16R確変E	30s × 8 → 0.5s × 3(9R ~ 11R) → 30s × 5
16R確変F	30s × 8 → 0.5s × 7(9R ~ 15R) → 30s × 1
2R確変	0.5秒 × 2

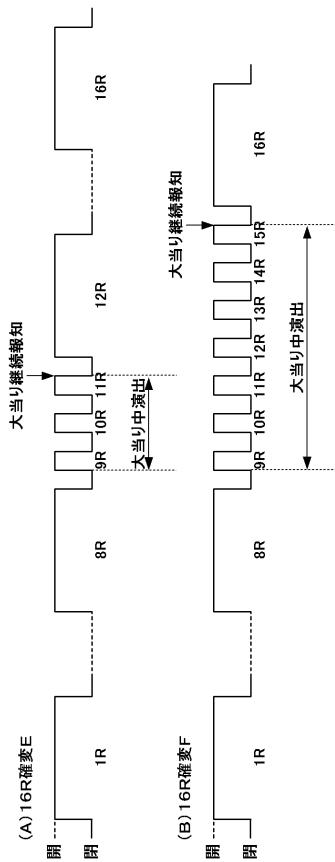
【図12】



【図13】



【図14】



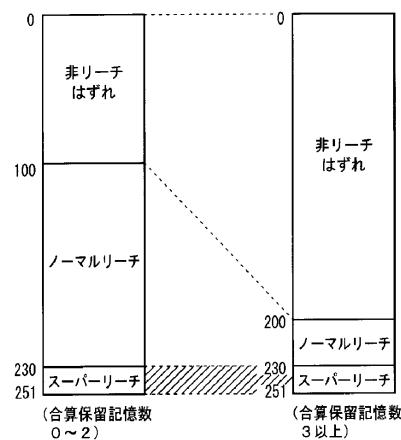
【図15】

(A) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル		132A
大当たり種別	変動パターン種別	
ノーマルCA3-1 ノーマルCA3-2 通常大当り	スーパーCA3-3 75~149 150~251	
(B) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル		132B
大当たり種別	変動パターン種別	
ノーマルCA3-1 ノーマルCA3-2 確変大当り	スーパーCA3-3 38~79 80~251	
(C) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル		132C
大当たり種別	変動パターン種別	
特殊CA4-1 突然確変大当り	特殊CA4-2 1~100 101~251	
(D) 小当たり用変動パターン種別判定テーブル		132D
	変動パターン種別	
特殊CA4-1 小当り	1~251	

【図16】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用:合算保留記憶数0~2) 135A					
変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7	
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251	
(合算保留記憶数0~2の場合)					
(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用:合算保留記憶数3以上) 135B					
変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	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(確変/時短用) 135C					
変動パターン種別					
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7				
1~219	220~251				

【図17】



【図18】

(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19】

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
	501~997	非リーチPA1-3
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-4
	501~997	非リーチPA1-2
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
	561~997	ノーマルPA2-1
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20】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り回柄の変動パターンの指定
8C	01	表示結果1指定	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定	大当りで16R非確変AI-1決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定	大当りで16R非確変BI-1決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定	大当りで16R非確変CI-1決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定	大当りで16R確変AI-1決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定	大当りで16R確変BI-1決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定	大当りで16R確変CI-1決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定	大当りで16R確変D-1決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定	大当りで16R確変E-1決定されていることの指定
8C	0A	表示結果10指定	大当りで16R確変F-1決定されていることの指定
8C	0B	表示結果11指定	大当りで2R確変に決定されていることの指定
8C	0C	表示結果12指定	小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1回柄変動指定	第1特別回柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2回柄変動指定	第2特別回柄の変動を開始することの指定
8F	00	回柄確定指定	回柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	第1始動入賞又は第2始動入賞がはじまること及び始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9F	00	寄待ちデモ指定	寄待ちデモリスト一覧表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りが開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りが開始することの指定
A0	03	突確大当り/小当り開始指定	突確大当り/小当りが開始することの指定
A1	XX	大人賞口開放中指定	XXで示す回数の大人賞口開放中表示指定
A2	XX	大人賞口開放後指定	XXで示す回数の大人賞口開放後表示指定
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りが終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りが終了することの指定
A3	03	突確大当り/小当り終了指定	突確大当り/小当りが終了することの指定

【図21】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	高確率高ベース指定	確変状態及び高ベース状態であるときの表示指定
B0	01	高確率低ベース指定	確変状態及び低ベース状態であるときの表示指定
B0	02	低確率高ベース指定	通常状態及び高ベース状態であるときの表示指定
B0	03	低確率低ベース指定	通常状態及び低ベース状態であるときの表示指定
C2	00	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
C3	00	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

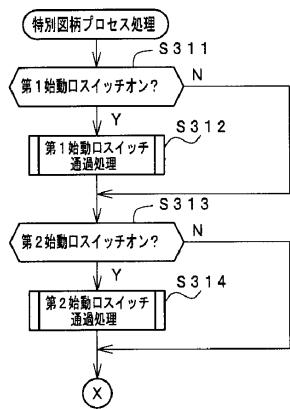
【図22】

MODE	EXT	名称	内容
95	01	入賞時判定結果1指定	第1始動口への入賞時に16R非確変A大当りと判定したことの指定
95	02	入賞時判定結果2指定	第1始動口への入賞時に16R非確変B大当りと判定したことの指定
95	03	入賞時判定結果3指定	第1始動口への入賞時に16R非確変C大当りと判定したことの指定
95	04	入賞時判定結果4指定	第1始動口への入賞時に16R非確変A大当りと判定したことの指定
95	05	入賞時判定結果5指定	第1始動口への入賞時に16R非確変B大当りと判定したことの指定
95	06	入賞時判定結果6指定	第1始動口への入賞時に16R非確変C大当りと判定したことの指定
95	07	入賞時判定結果7指定	第1始動口への入賞時に16R非確変D大当りと判定したことの指定
95	08	入賞時判定結果8指定	第1始動口への入賞時に16R非確変E大当りと判定したことの指定
95	09	入賞時判定結果9指定	第1始動口への入賞時に16R非確変F大当りと判定したことの指定
95	0A	入賞時判定結果10指定	第1始動口への入賞時に16R確変A大当りと判定したことの指定
95	0B	入賞時判定結果11指定	第1始動口への入賞時に16R確変B大当りと判定したことの指定
95	0C	入賞時判定結果12指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が1~79(非リーチCA2-1)になると判定したことの指定
95	0D	入賞時判定結果13指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が80~89になると判定したことの指定
95	0E	入賞時判定結果14指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が90~99になると判定したことの指定
95	0F	入賞時判定結果15指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が100~169になると判定したことの指定
95	10	入賞時判定結果16指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が170~199になると判定したことの指定
95	11	入賞時判定結果17指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が200~214になると判定したことの指定
95	12	入賞時判定結果18指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が215~229になると判定したことの指定
95	13	入賞時判定結果19指定	第1始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が230~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定
95	14	入賞時判定結果20指定	第1始動口への入賞時に確変/時短状態ではすれ、かつ乱数値が1~219(非リーチCA2-3)になると判定したことの指定
95	15	入賞時判定結果21指定	第1始動口への入賞時に確変/時短状態ではすれ、かつ乱数値が220~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定

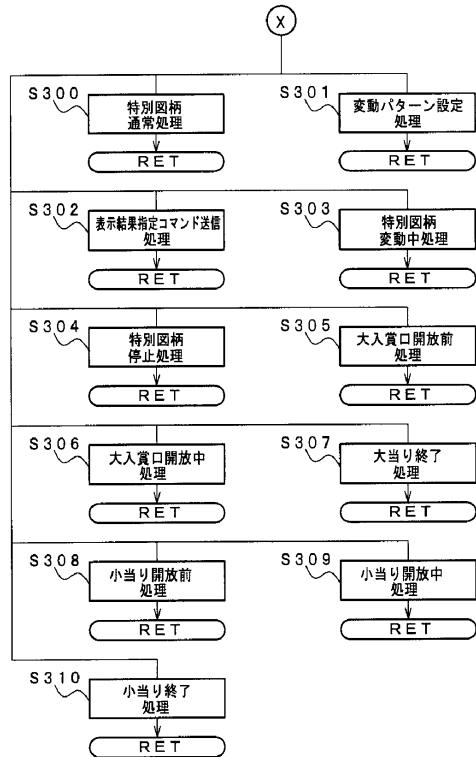
【図23】

MODE	EXT	名称	内容
95	21	入賞時判定結果31指定	第2始動口への入賞時に16R非確変A大当りと判定したことの指定
95	22	入賞時判定結果32指定	第2始動口への入賞時に16R非確変B大当りと判定したことの指定
95	23	入賞時判定結果33指定	第2始動口への入賞時に16R非確変C大当りと判定したことの指定
95	24	入賞時判定結果34指定	第2始動口への入賞時に16R確変A大当りと判定したことの指定
95	25	入賞時判定結果35指定	第2始動口への入賞時に16R確変B大当りと判定したことの指定
95	26	入賞時判定結果36指定	第2始動口への入賞時に16R確変C大当りと判定したことの指定
95	27	入賞時判定結果37指定	第2始動口への入賞時に16R確変D大当りと判定したことの指定
95	28	入賞時判定結果38指定	第2始動口への入賞時に16R確変E大当りと判定したことの指定
95	29	入賞時判定結果39指定	第2始動口への入賞時に16R確変F大当りと判定したことの指定
95	2A	入賞時判定結果40指定	第2始動口への入賞時に小当りと判定したことの指定
95	2B	入賞時判定結果41指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が1~79(非リーチCA2-1)になると判定したことの指定
95	2C	入賞時判定結果42指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が80~89になると判定したことの指定
95	2D	入賞時判定結果43指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が90~99になると判定したことの指定
95	2E	入賞時判定結果44指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が100~169になると判定したことの指定
95	2F	入賞時判定結果45指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が170~199になると判定したことの指定
95	30	入賞時判定結果46指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が200~214になると判定したことの指定
95	31	入賞時判定結果47指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が215~229になると判定したことの指定
95	32	入賞時判定結果48指定	第2始動口への入賞時に通常状態ではすれ、かつ乱数値が230~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定
95	33	入賞時判定結果49指定	第2始動口への入賞時に確変/時短状態ではすれ、かつ乱数値が1~219(非リーチCA2-3)になると判定したことの指定
95	34	入賞時判定結果50指定	第2始動口への入賞時に確変/時短状態ではすれ、かつ乱数値が220~251(スーパーCA2-7)になると判定したことの指定

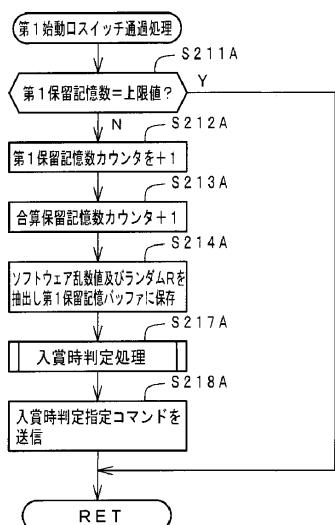
【図24】



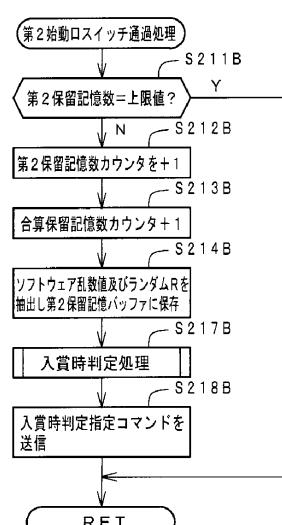
【図25】



【図26】



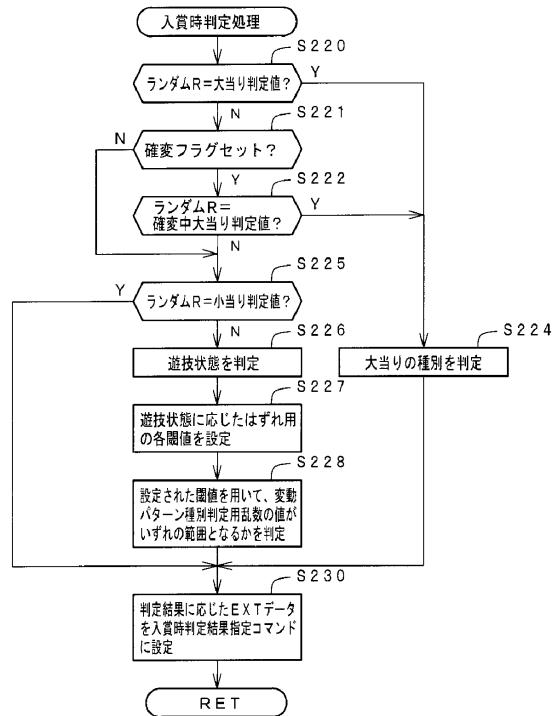
【図27】



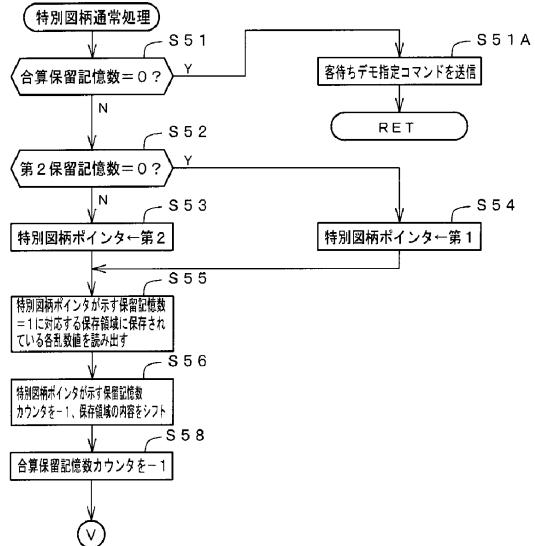
【図28】

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

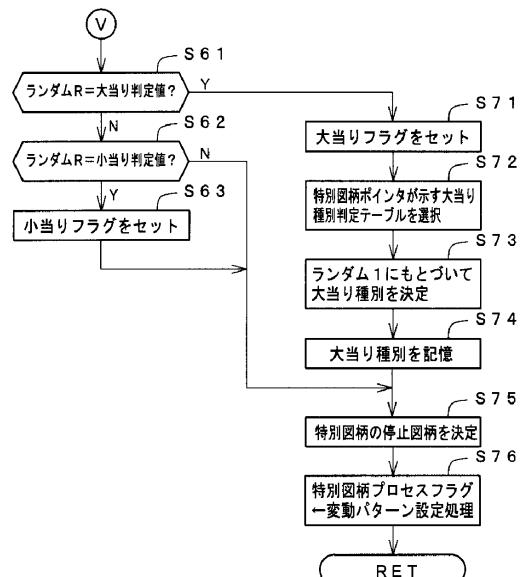
【図29】



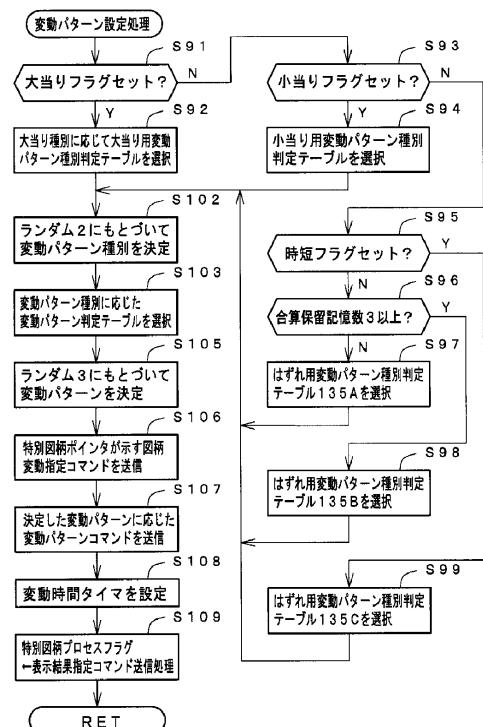
【図30】



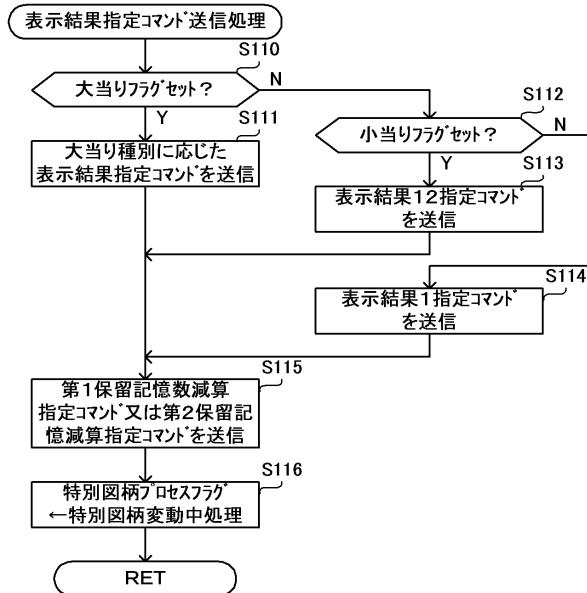
【図31】



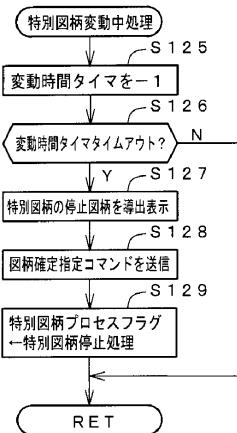
【図32】



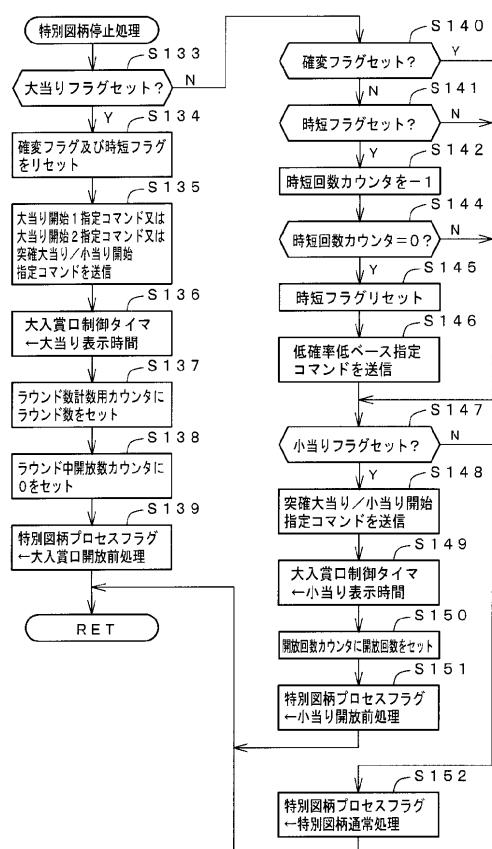
【図33】



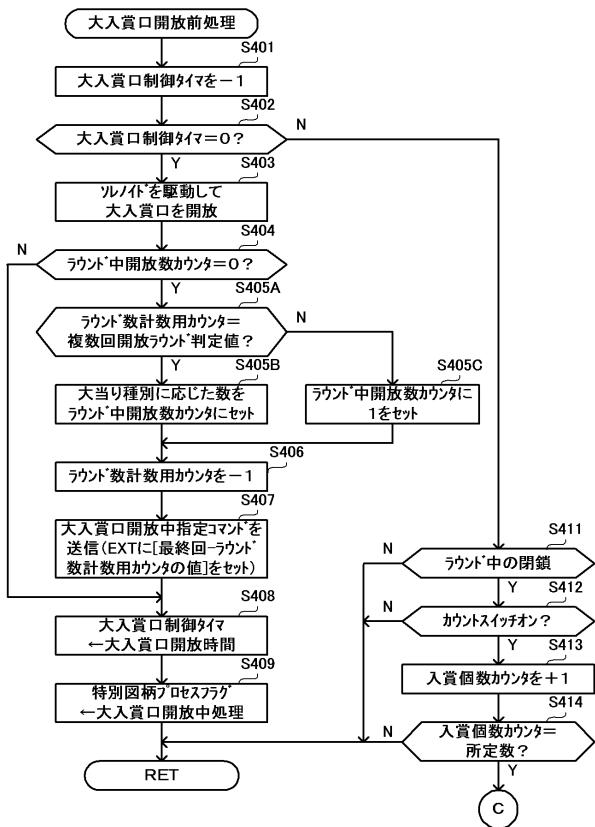
【図34】



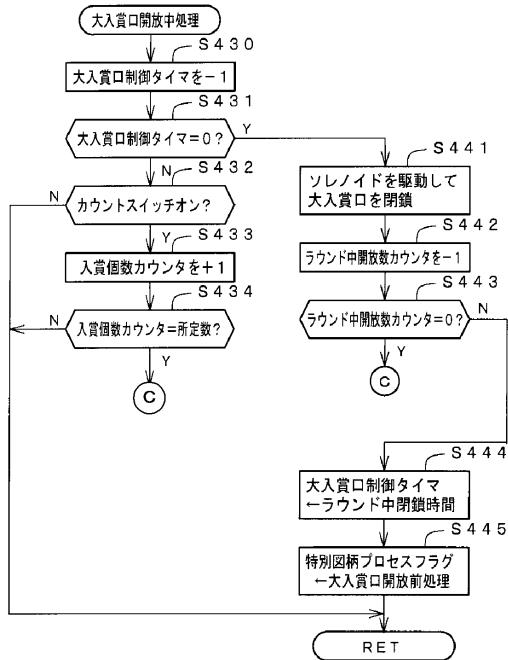
【図35】



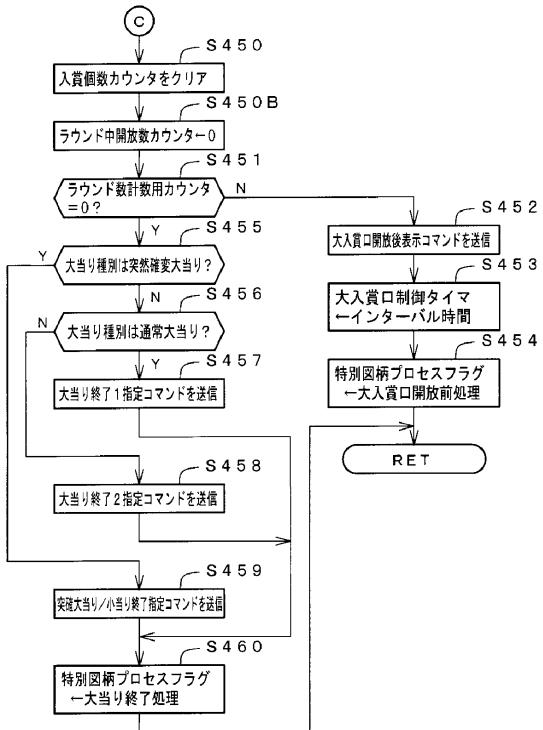
【図36】



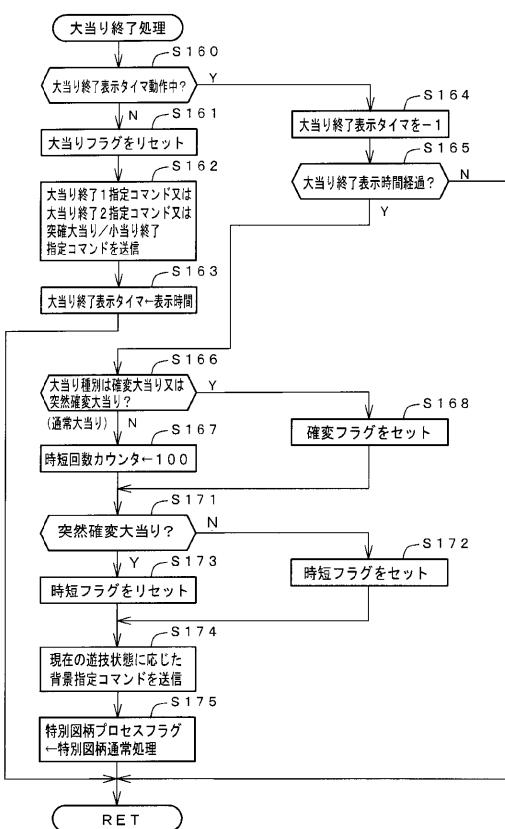
【図37】



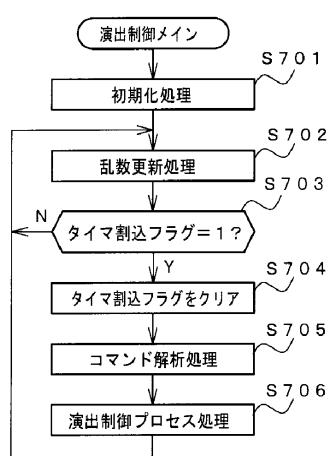
【図38】



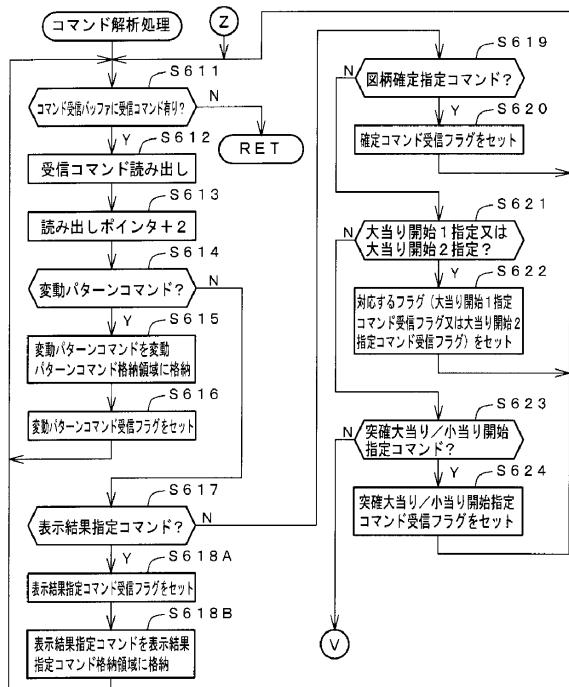
【図39】



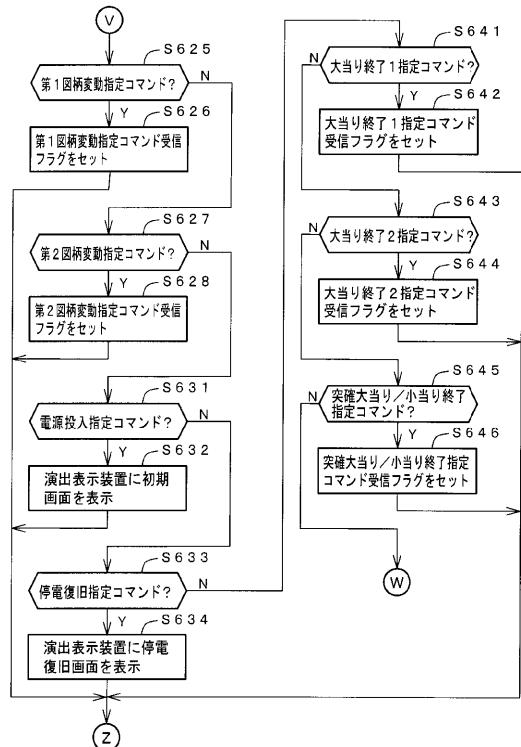
【図40】



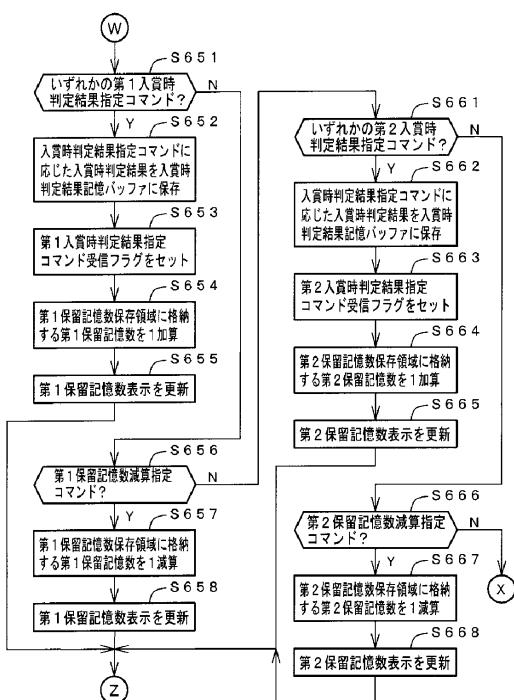
【図41】



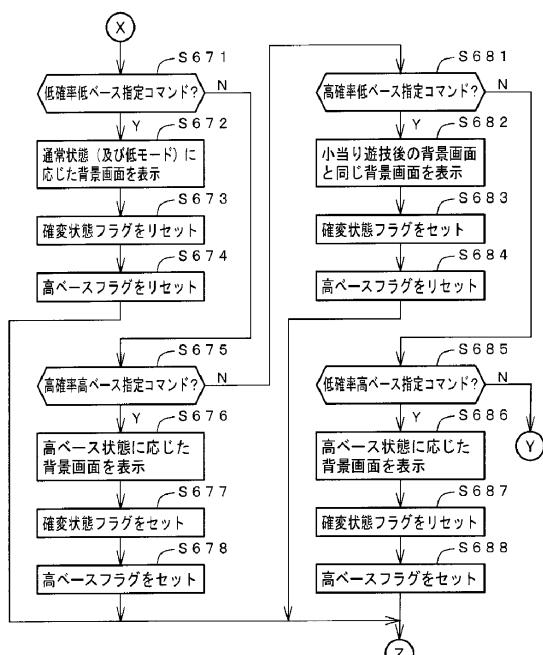
【図42】



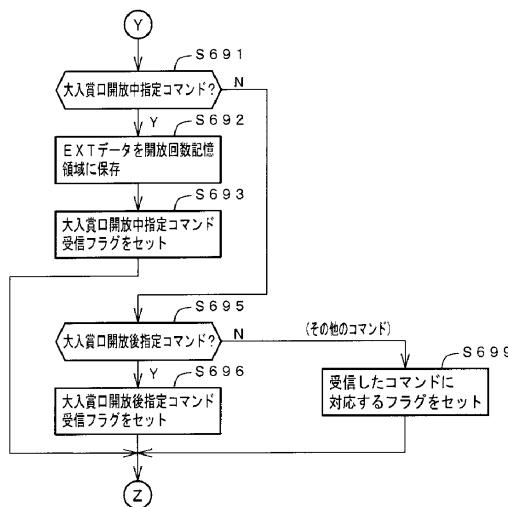
【図43】



【図44】



【図45】



【図46】

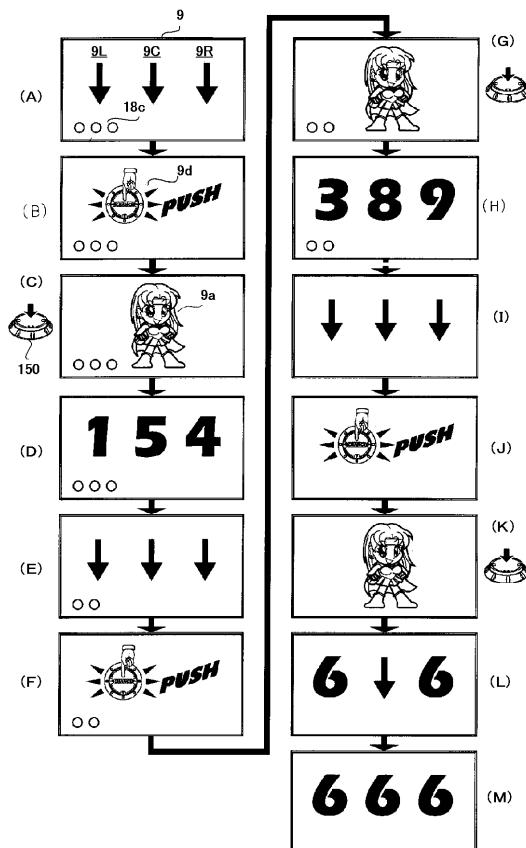
第1入賞時判定結果 記憶バッファ	第1入賞時判定結果#1に応じた保存領域 第1入賞時判定結果#2に応じた保存領域 第1入賞時判定結果#3に応じた保存領域 第1入賞時判定結果#4に応じた保存領域
---------------------	--

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

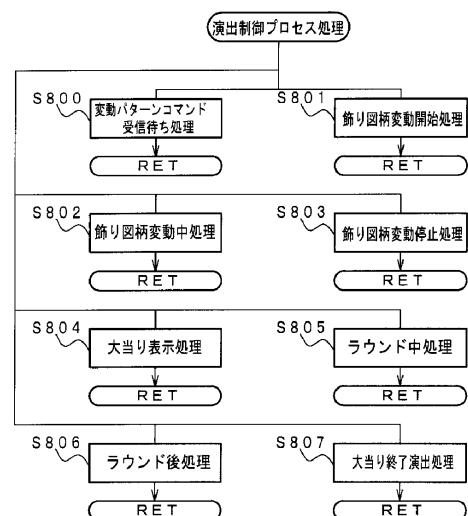
【図47】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	予告演出決定用
SR3	1~30	予告タイプ決定用
SR4	1~100	スーパーリーチパターン決定用
SR5	1~100	大当たり中演出決定用

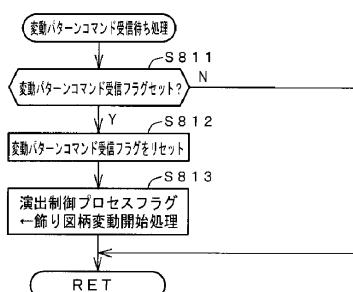
【図48】



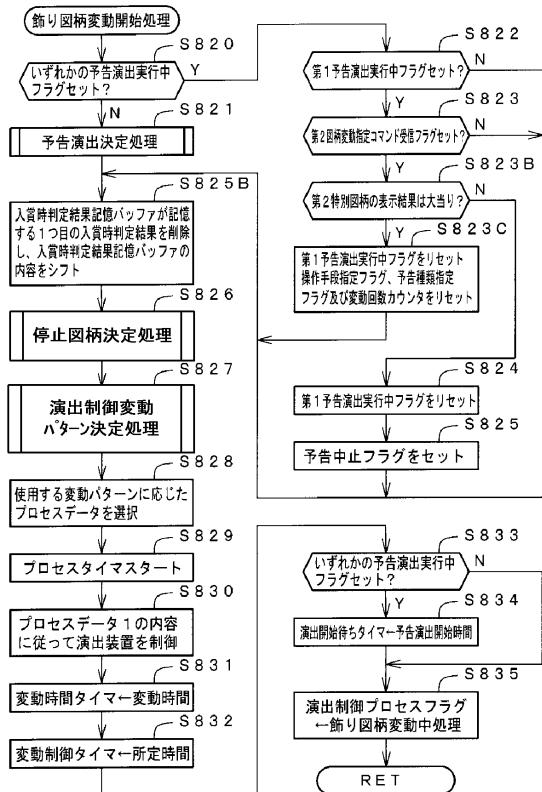
【図49】



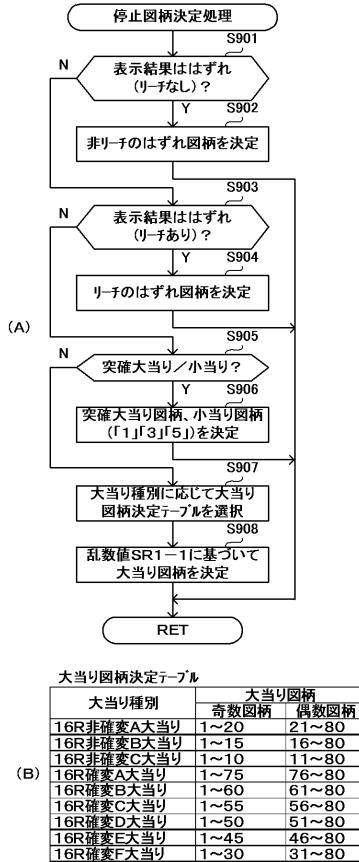
【図50】



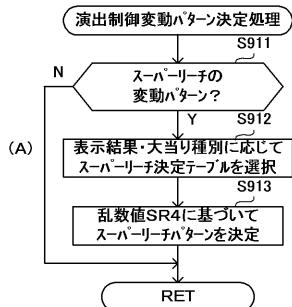
【図51】



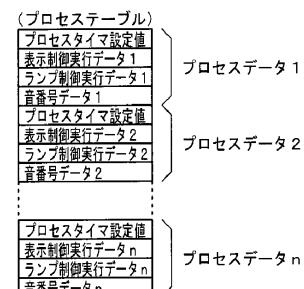
【図52】



【図53】

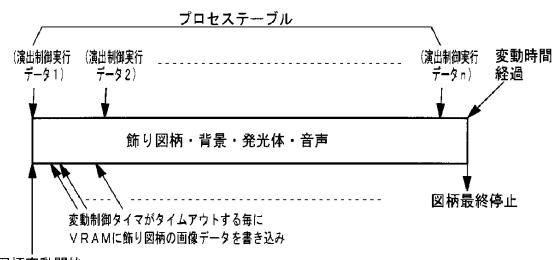


【図54】



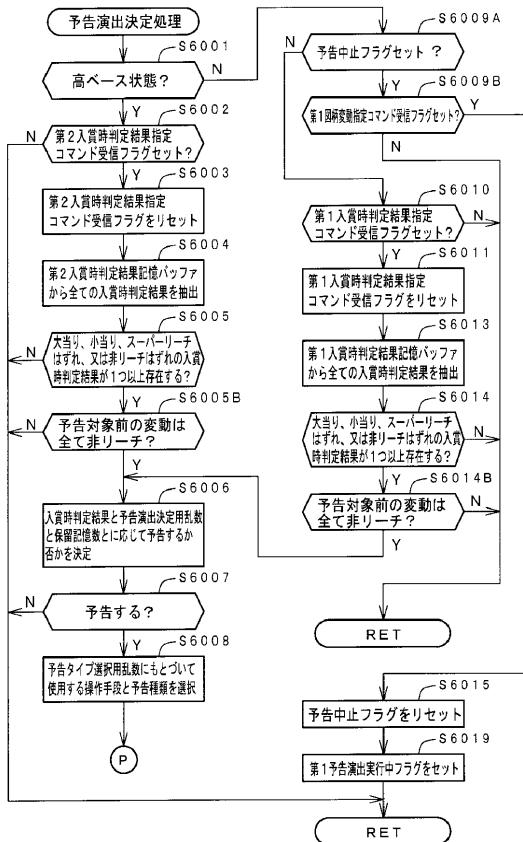
表示結果/大当り種別	スーパー・リーチパターン
スパー-A1	スパー-A2
16R非確変A大当り	1~25
16R非確変B大当り	26~100
16R非確変C大当り	1~20
16R確変A大当り	21~100
16R確変B大当り	1~15
16R確変C大当り	16~100
16R確変D大当り	1~70
16R確変E大当り	71~100
16R確変F大当り	1~60
16R確変G大当り	61~100
16R確変H大当り	1~55
16R確変I大当り	56~100
16R確変J大当り	1~50
16R確変K大当り	51~100
16R確変L大当り	1~45
16R確変M大当り	46~100
16R確変N大当り	1~30
16R確変O大当り	31~100
スパー-リーチはずれ	1~10
スパー-リーチはずれ	11~100

【図55】

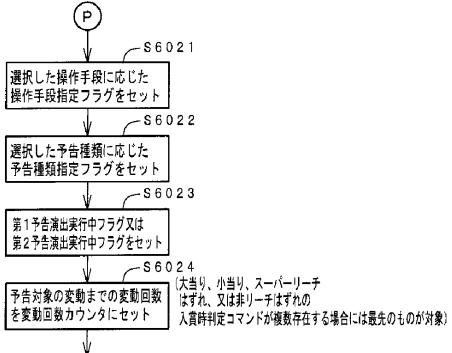


表示結果/大当り種別	スーパー・リーチパターン
スパー-B1	スパー-B2
16R非確変A大当り	1~30
16R非確変B大当り	31~100
16R非確変C大当り	1~20
16R非確変D大当り	21~100
16R非確変E大当り	1~15
16R非確変F大当り	16~100
16R確変A大当り	1~80
16R確変B大当り	81~100
16R確変C大当り	1~70
16R確変D大当り	71~100
16R確変E大当り	1~65
16R確変F大当り	66~100
16R確変G大当り	1~60
16R確変H大当り	61~100
16R確変I大当り	1~55
16R確変J大当り	56~100
16R確変K大当り	1~40
16R確変L大当り	41~100
スパー-リーチはずれ	1~5
スパー-リーチはずれ	6~100

【図56】



【図57】



【図58】

(A) 予告決定テーブル(保留記憶数2)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ(リーチなし)	1~2	3~100
はずれ(リーチあり/なし(擬似連、滑り))	-	1~100
はずれ(スーパーリーチ)	1~10	11~100
小当たり	1~15	16~100
2R確変大当たり	1~25	26~100
16R非確変A大当たり	1~20	21~100
16R非確変B大当たり	1~18	19~100
16R非確変C大当たり	1~16	17~100
16R確変A大当たり	1~55	56~100
16R確変B大当たり	1~50	51~100
16R確変C大当たり	1~45	46~100
16R確変D大当たり	1~40	41~100
16R確変E大当たり	1~35	36~100
16R確変F大当たり	1~30	31~100

【図59】

(A) 予告決定テーブル(保留記憶数4)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ(リーチなし)	1~2	3~100
はずれ(リーチあり/なし(擬似連、滑り))	-	1~100
はずれ(スーパーリーチ)	1~15	16~100
小当たり	1~20	21~100
2R確変大当たり	1~35	36~100
16R非確変A大当たり	1~30	31~100
16R非確変B大当たり	1~28	29~100
16R非確変C大当たり	1~26	27~100
16R確変A大当たり	1~80	81~100
16R確変B大当たり	1~70	71~100
16R確変C大当たり	1~65	66~100
16R確変D大当たり	1~60	61~100
16R確変E大当たり	1~55	56~100
16R確変F大当たり	1~50	51~100

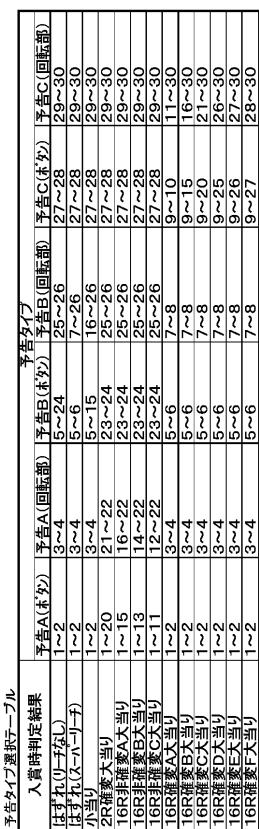
(B) 予告決定テーブル(保留記憶数3)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ(リーチなし)	1~2	3~100
はずれ(リーチあり/なし(擬似連、滑り))	-	1~100
はずれ(スーパーリーチ)	1~12	13~100
小当たり	1~15	16~100
2R確変大当たり	1~30	31~100
16R非確変A大当たり	1~25	26~100
16R非確変B大当たり	1~23	24~100
16R非確変C大当たり	1~21	22~100
16R確変A大当たり	1~70	71~100
16R確変B大当たり	1~60	61~100
16R確変C大当たり	1~55	56~100
16R確変D大当たり	1~50	51~100
16R確変E大当たり	1~45	46~100
16R確変F大当たり	1~40	41~100

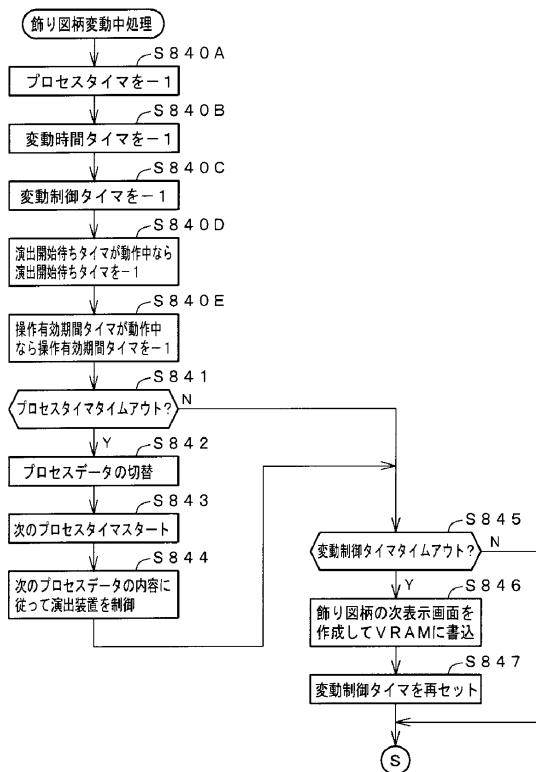
(B) 予告決定テーブル(確変、時短時)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ(リーチなし)	1~2	3~100
はずれ(リーチあり/なし(擬似連、滑り))	-	1~100
はずれ(スーパーリーチ)	1~5	6~100
小当たり	1~10	11~100
2R確変大当たり	1~20	21~100
16R非確変A大当たり	1~15	16~100
16R非確変B大当たり	1~13	14~100
16R非確変C大当たり	1~11	12~100
16R確変A大当たり	1~50	51~100
16R確変B大当たり	1~45	46~100
16R確変C大当たり	1~40	41~100
16R確変D大当たり	1~35	36~100
16R確変E大当たり	1~30	31~100
16R確変F大当たり	1~25	26~100

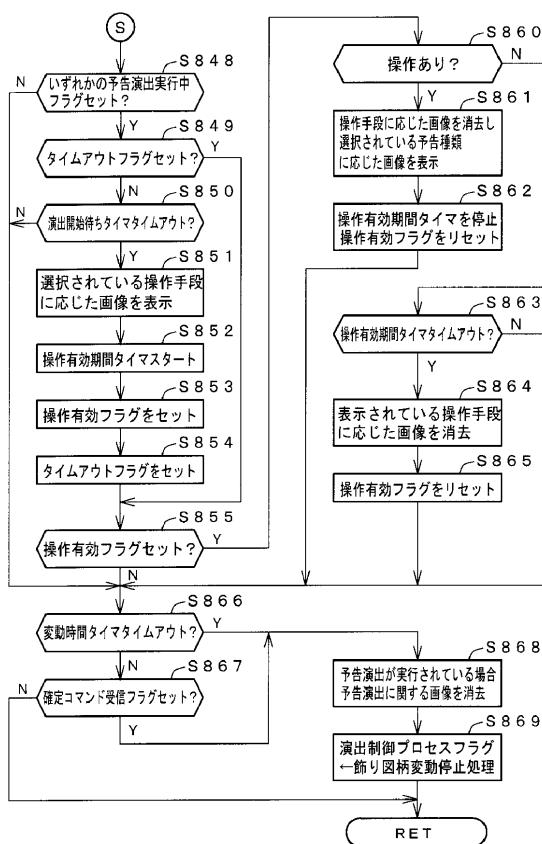
【図 6 0】



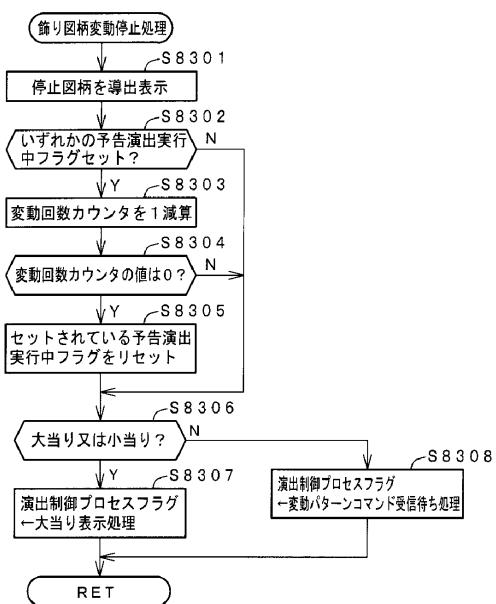
【図 6 1】



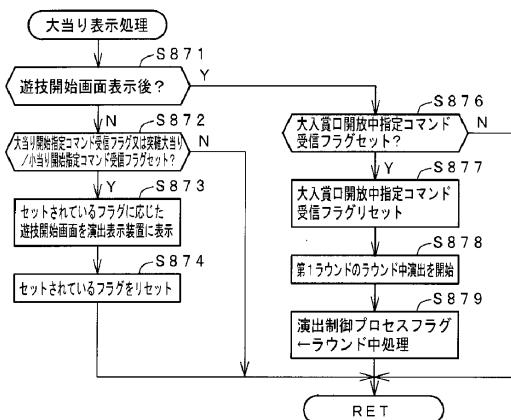
【図 6 2】



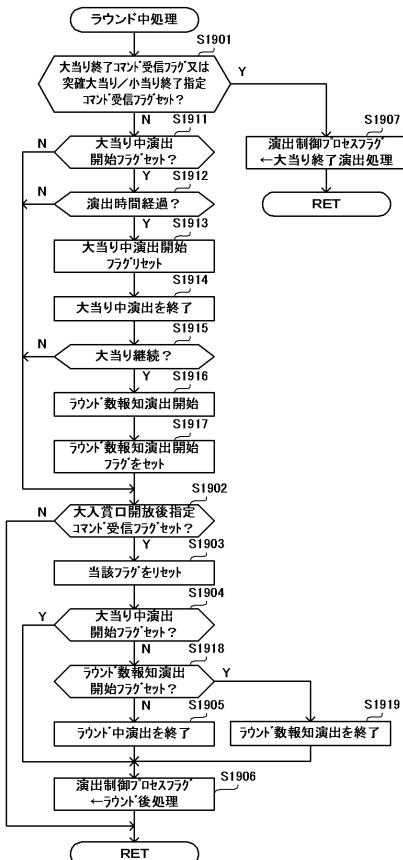
【図 6 3】



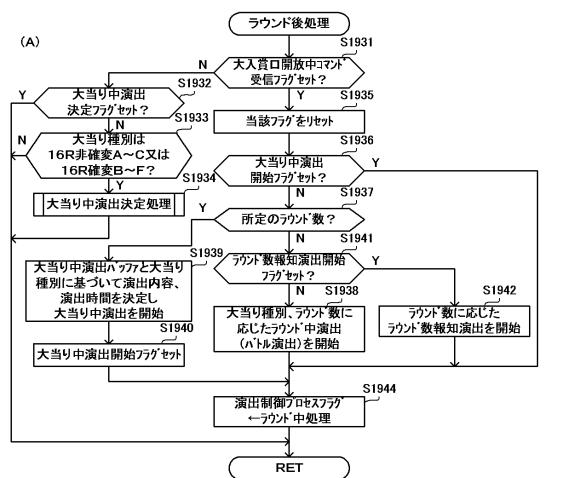
【図 6 4】



【図 6 5】



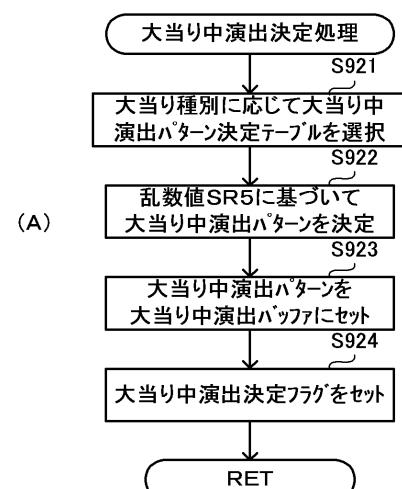
【図 6 6】



(B) ラウンド中演出テーブル

大当たり種別	ラウンド数															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2R確変なし	ラウンド数報知															
16R非確変A	大当たり中演出(大当たり終了報知)															
16R非確変B	ラウンド数報知															
16R非確変C	大当たり中演出(大当たり終了報知)															
16R確変A	ラウンド数報知															
16R確変B	大当たり中演出(大当たり終了報知)															
16R確変C	ラウンド数報知															
16R確変D	大当たり中演出(大当たり終了報知)															
16R確変E	ラウンド数報知															
16R確変F	大当たり中演出(大当たり終了報知)															

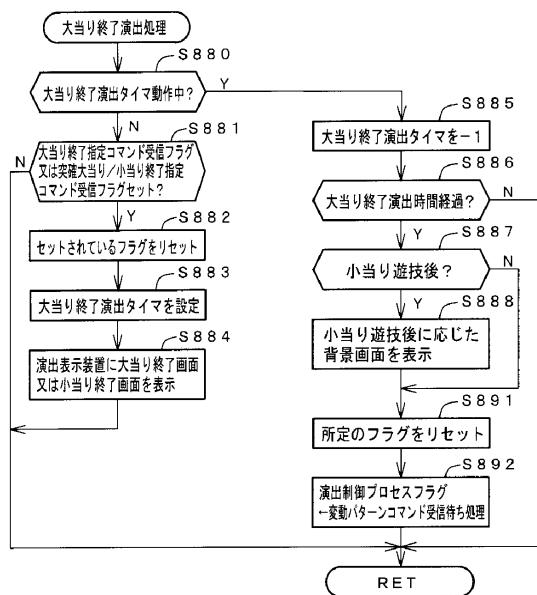
【図 6 7】



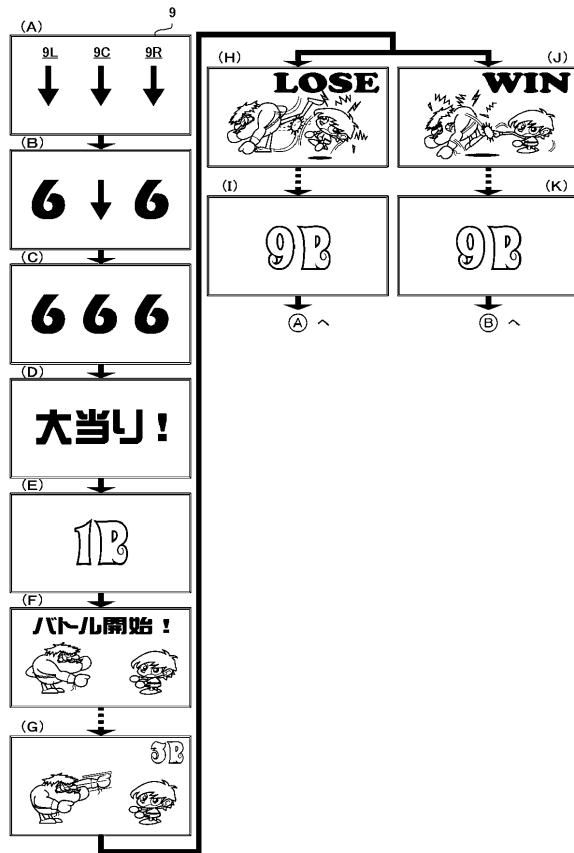
大当たり中演出パターン決定テーブル

大当たり種別	大当たり中演出パターン	
	α (ダインマイト)	β (爆弾)
16R非確変A大当たり	1~20	21~100
16R非確変B大当たり	1~15	16~100
16R非確変C大当たり	1~10	11~100
16R確変B大当たり	1~70	71~100
16R確変C大当たり	1~65	66~100
16R確変D大当たり	1~60	61~100
16R確変E大当たり	1~45	46~100
16R確変F大当たり	1~30	31~100

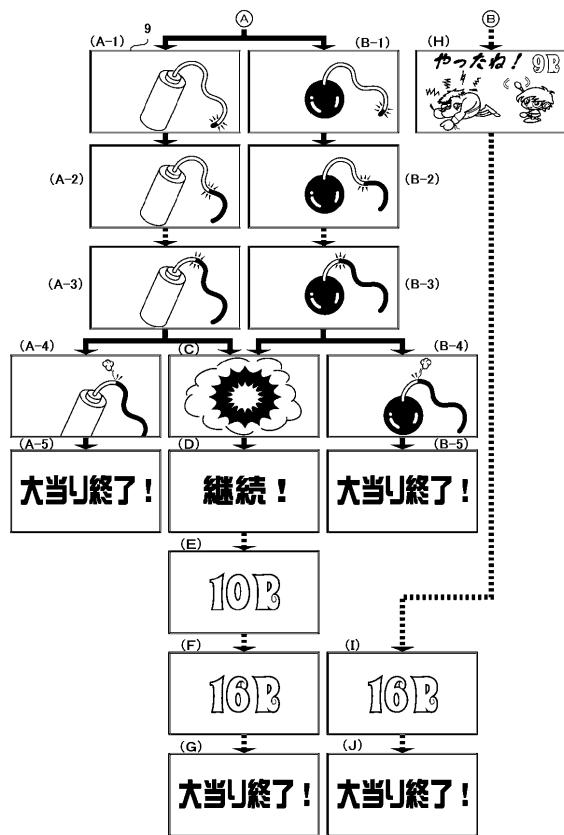
【図 6 8】



【図 6 9】



【図 7 0】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-296265(JP,A)
特開2009-178265(JP,A)
特開2009-195527(JP,A)
特開2007-075282(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2