

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-233473

(P2009-233473A)

(43) 公開日 平成21年10月15日(2009. 10. 15)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2009-173635 (P2009-173635)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成21年7月24日 (2009. 7. 24)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-304972 (P2008-304972)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100103090
原出願日	平成14年5月21日 (2002. 5. 21)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	鶴川 詔八
			群馬県桐生市相生町1 丁目1 6 4 番地の5
		Fターム(参考)	2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42
			BA10 BC15 BC22 EB55 EB68

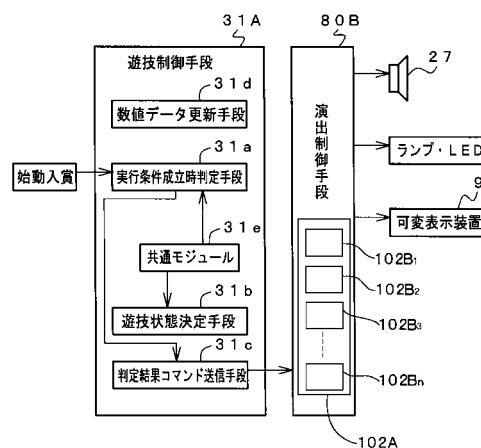
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 予告演出の制御に関する遊技制御手段の負担を重くすることなく、予告演出に関する興趣をより向上させる。

【解決手段】 判定結果コマンド送信手段 3 1 c は判定結果コマンドを、可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に演出制御手段 8 0 B に送信し、演出制御手段 8 0 B が備える複数のテーブル 1 0 2 B n は特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、第 1 のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルを含み、判定結果コマンドが実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す所定のコマンドであれば複数のデータテーブルのうち第 1 のデータテーブルを選択制御する。

【選択図】 図 4 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている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にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関わる演出を実行する演出手段を制御する演出制御手段と、

可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データを更新する数値データ更新手段とを備え、

前記遊技制御手段は、可変表示の実行条件の成立時に、前記数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段と、

前記実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドを、当該実行条件成立時判定手段によって判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に前記演出制御手段に送信する判定結果コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に報知するための演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを前記判定結果および可変表示の実行条件が成立したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示の実行条件の回数である保留記憶数に対応して複数備え、

前記複数の演出の態様は特定の演出の態様を含み、

前記複数のデータテーブルから前記判定結果コマンド及び保留記憶数にもとづいていずれかのデータテーブルを選択制御するテーブル選択手段と、

前記データテーブルのデータにもとづいて前記演出の態様を選択する演出決定手段を備え、

前記データテーブルは前記演出決定手段が前記特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、第 1 のデータテーブルより前記特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルを含み、

前記判定結果コマンドが前記実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す所定のコマンドであれば前記テーブル選択手段は前記複数のデータテーブルのうち前記第 1 のデータテーブルを選択制御する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、あらかじめ定められている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にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるパチンコ機等の遊技機に関する。

【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、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示可能な可変表示装置が設けられ、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。

【0003】

10

20

30

40

50

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態）、遊技者にとって有利な状態となるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの、所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

パチンコ遊技機では、特別図柄（識別情報）を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示結果となることを、通常、「大当り」という。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29.5秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているVゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当り遊技状態は終了する。

10

【0005】

また、可変表示装置において最終停止図柄（例えば左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当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。リーチ状態において、変動パターンを通常状態における変動パターンとは異なるパターンにすることによって、遊技の興趣が高められている。そして、可変表示装置に可変表示される図柄の表示結果がリーチ状態となる条件を満たさない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

【0006】

また、可変表示手段においてリーチ態様や大当り態様が表示される旨を事前に報知するいわゆる予告機能を備えたものがある。また、可変表示装置において特別図柄の変動を開始させるための条件の成立の記憶数（例えば、始動入賞口への入賞が発生したが未だそれに応じた特別図柄の変動が行われていない回数である始動入賞記憶）を表示する始動記憶数表示部を用いて予告演出を行うこともある。すなわち、例えば始動入賞記憶数の対応した4個の表示器を有する始動記憶数表示部において、いずれかの表示器の表示態様を他の表示器の表示態様と異ならせることによって、ある始動入賞記憶に応じた特別図柄の変動によって大当りが発生する可能性があることを予告的に報知する。

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

予告機能を備えた遊技機では遊技演出の種類が豊富になって遊技の興趣が増進しているが、その分、遊技機における遊技演出を含む全体的な遊技の進行の制御を行っている遊技制御手段の負担が重くなってしまう。その一方で、始動記憶数表示部を用いて予告演出を行うだけでは、遊技演出の種類が増えても遊技の興趣はさほど増進しない。

40

【0008】

そこで、本発明は、予告演出の制御に関する遊技制御手段の負担を重くすることなく、予告演出に関する興趣をより向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明による遊技機は、識別情報を可変表示可能な可変表示手段（例えば可変表示装置

50

9)を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件(例えば、遊技領域に設けられた始動入賞領域への入賞)が成立した後、可変表示の開始条件(例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了)の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果(例えば左中右図柄が同一の図柄)となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能となる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えばCPU56等)と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて識別情報の可変表示に関わる演出(変動パターンに対応した可変表示装置9、ランプ・LED、スピーカ27による演出)を実行する演出手段(例えば可変表示装置9、ランプ・LED、スピーカ27)を制御する演出制御手段(例えば表示制御用CPU101等、演出制御用CPU111等)と、可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データ(例えば大当り判定用の乱数を発生するためのカウンタのカウント値)を更新する数値データ更新手段(例えば遊技制御手段のうちステップS17, S22, S24を実行する部分)とを備え、遊技制御手段は、可変表示の実行条件の成立時に、数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段(例えば遊技制御手段におけるステップS122~S133を実行する部分)と、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンド(例えばはずれ入賞指定、リーチ入賞指定、非特定大当たり入賞指定、特定大当たり入賞指定の表示制御コマンド)を、当該実行条件成立時判定手段によって判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に演出制御手段に送信する判定結果コマンド送信手段(例えば遊技制御手段におけるステップS136, S27を実行する部分)とを含み、演出制御手段は、実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に報知するための演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブル(例えば図27および図28に示す16個の連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d)~102B4(a), (b), (c), (d))を判定結果および可変表示の実行条件が成立したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示の実行条件の回数である保留記憶数に対応して複数備え、複数の演出の態様は特定の演出の態様(例えば図27、図28(A)、(B)における連続予告CまたはD若しくはE、図40(A)における実行回数3回の連続予告C1, C2、図40(B)における実行回数3回の連続予告D2, D3、実行回数4回の連続予告E)を含み、複数のデータテーブルから判定結果コマンド及び保留記憶数にもとづいていずれかのデータテーブルを選択制御するテーブル選択手段(演出制御手段におけるステップS662~S665、特にS662を実行する部分、具体的には、保留記憶数に応じた複数の連続予告判定テーブル102Bnから予告種類と実行回数とを選択する処理を実行する部分)と、データテーブルのデータにもとづいて演出の態様を選択する演出決定手段(演出制御手段におけるステップS662~S665、特にS663を実行する部分、具体的には、保留記憶数に応じた複数のテーブル102Bnから選択したテーブルを用いて乱数値に応じた予告種類と実行回数とを決定する処理を実行する部分)を備え、データテーブルは演出決定手段が特定の演出の態様を所定の割合で選択する第1のデータテーブル(例えば図28に示す連続予告判定テーブル102B4(c), (d))と、第1のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第2のデータテーブル(例えば図28に示す連続予告判定テーブル102B4(a), (b))を含み、判定結果コマンドが実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す所定のコマンド(例えば特定大当たり入賞指定または非特定大当たり入賞指定の表示制御コマンド)であればテーブル選択手段は複数のデータテーブルのうち第1のデータテーブルを選択制御することの特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

以上のように、請求項1記載の発明では、演出制御手段は、実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示

10

20

30

40

50

の開始条件が成立する以前に報知するための演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを判定結果および可変表示の実行条件が成立したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示の実行条件の回数である保留記憶数に対応して複数備え、複数の演出の態様は特定の演出の態様を含み、複数のデータテーブルから判定結果コマンド及び保留記憶数にもとづいていずれかのデータテーブルを選択制御するテーブル選択手段と、データテーブルのデータにもとづいて演出の態様を選択する演出決定手段を備え、データテーブルは演出決定手段が特定の演出の態様を所定の割合で選択する第1のデータテーブルと、第1のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第2のデータテーブルを含み、判定結果コマンドが実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す所定のコマンドであればテーブル選択手段は複数のデータテーブルのうち第1のデータテーブルを選択制御するので、遊技制御手段の制御負担を増大することなく、可変表示の開始前に、その可変表示に関わる演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

また、判定結果コマンドと保留記憶数にもとづいてデータテーブルを選択し、選択したデータテーブルから演出の態様を決定するようにしたことによって、可変表示の開始前にその可変表示にかかわる演出として実行される演出の種類を飛躍的に多様・多彩とすることができ表現力豊かな、興趣に富む演出を行うことができる。

さらに実行条件成立時判定手段によって所定の判定値と合致するという判定が行われたときには、特定の演出の態様による演出が選択されやすくなるので特定の演出の態様による報知が行われることで遊技者の期待感を向上することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】ガラス扉枠を取り外した状態での遊技盤の前面を示す正面図である。

【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】図柄制御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】2mSタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである

30

【図9】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図10】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11】入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図12】大当たり判定テーブルおよびリーチ判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図13】大当たり判定モジュールを示すフローチャートである。

【図14】リーチ判定モジュールを示すフローチャートである。

【図15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図17】記憶処理を示すフローチャートである。

【図18】制御コマンドのコマンド形態の一例を示す説明図である。

40

【図19】制御コマンドを構成する8ビットの制御信号とINT信号との関係を示すタイミング図である。

【図20】表示制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図21】予告演出の例を示す説明図である。

【図22】表示制御用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23】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図24】コマンド受信バッファの構成を示す説明図である。

【図25】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図26】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図27】始動入賞記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。

50

【図 28】始動入賞記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。

【図 29】連続予告の判定処理を示すフローチャートである。

【図 30】表示制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 31】プロセスデータの一構成例を示す説明図である。

【図 32】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 33】予告選択処理を示すフローチャートである。

【図 34】全図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 35】図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 36】全図柄停止待ち処理を示すフローチャートである。

【図 37】実施の形態 2 における 1 つの演出制御手段が設けられた場合の構成例を示すブロック図である。 10

【図 38】実施の形態 2 における回路構成例を示すブロック図である。

【図 39】実施の形態 4 における始動入賞記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。

【図 40】実施の形態 4 における始動入賞記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。

【図 41】本発明の概要を示す概念図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

実施の形態 1 .

20

以下、本発明の一実施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第 1 種パチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機を正面からみた正面図、図 2 は遊技盤の前面を示す正面図である。

【0013】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）を含む構造体である。

30

【0014】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。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 と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。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 の前面には遊技領域 7 が形成されている。

【0015】

遊技領域 7 の中央付近には、それぞれが識別情報としての図柄を可変表示する複数の可変表示部を含む可変表示装置（特別可変表示部）9 が設けられている。可変表示装置 9 には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの可変表示部（図柄表示エリア）がある。なお、可変表示部は固定的な領域であってもよいが、遊技進行中に、可変表示装置 9 の表示領域において移動したり大きさが変化してもよい。また、可変表示装置 9 には、始動入賞口 14 に入った有効入賞球数すなわち始動入賞記憶数を表示する 4 つの特別図柄始動記憶表示エリア（始動記憶表示エリア）18 が設けられている。有効始動入賞（始動入賞記憶数が 4 未満のときの始動入賞）がある毎に、表示色を変化させる（例えば青色表示から赤色表示に変化させる）ことで始動記憶表示エリア 18 を 1 増やす。そして、可変表示装置 9 の可変表示が開始される毎に、表示色が変化している始動記憶表示エリア 18 を 1 減らす。すなわち表示色をもとの状態に戻す。

40

50

【 0 0 1 6 】

なお、図柄表示エリアと始動記憶表示エリア 1 8 とが区分けされて設けられているので、可変表示中も始動入賞記憶数が表示された状態とすることができる。また、始動記憶表示エリア 1 8 を図柄表示エリアの一部に設けるようにしてもよく、この場合には、可変表示中は始動入賞記憶数の表示を中断するようにすればよい。また、この実施の形態では、始動記憶表示エリア 1 8 を可変表示装置 9 に設けるようにしているが、始動入賞記憶数を表示する表示器（特別図柄始動記憶表示器）を可変表示装置 9 とは別個に設けるようにしてもよい。

【 0 0 1 7 】

可変表示装置 9 の下方には、始動入賞口 1 4 としての可変入賞球装置 1 5 が設けられている。始動入賞口 1 4 に入った入賞球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。また、始動入賞口 1 4 の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられている。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。

10

【 0 0 1 8 】

可変入賞球装置 1 5 の下部には、特定遊技状態（大当り状態）においてソレノイド 2 1 によって開状態とされる開閉板 2 0 が設けられている。開閉板 2 0 は大入賞口を開閉する手段である。開閉板 2 0 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（V 入賞領域）に入った入賞球は V 入賞スイッチ 2 2 で検出され、開閉板 2 0 からの入賞球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド 2 1 A も設けられている。

20

【 0 0 1 9 】

ゲート 3 2 に遊技球が入賞しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄始動入賞記憶が上限に達していなければ、所定の乱数値が抽出される。そして、普通図柄表示器 1 0 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態であれば、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。普通図柄表示器 1 0 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態でなければ、普通図柄始動入賞記憶の値が 1 増やされる。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、普通図柄始動入賞記憶数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄始動記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への入賞がある毎に、普通図柄始動記憶表示器 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。なお、特別図柄と普通図柄とを一つの可変表示装置で可変表示するように構成することもできる。その場合には、特別可変表示部と普通可変表示部とは 1 つの可変表示装置で実現される。

30

【 0 0 2 0 】

この実施の形態では、左右のランプ（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普通図柄の可変表示が行われ、可変表示は所定時間（例えば 2 9 . 2 秒）継続する。そして、可変表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りとなる。当りとするか否かは、ゲート 3 2 に遊技球が入賞したときに抽出された乱数の値が所定の当り判定値と一致したか否かによって決定される。普通図柄表示器 1 0 における可変表示の表示結果が当りである場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になって遊技球が入賞しやすい状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。

40

【 0 0 2 1 】

さらに、特別遊技状態としての確変状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数とのうちの一方または双方が高められ、遊技者にとってさらに有利になる。また、確変状態等の所定の状態では、普通図柄表示器 1 0 における可変表示期間（変動時間）が短縮されることによって、遊技者にとってさらに有利になるようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 が設けられ、遊技球の入賞口 2 9

50

、30、33への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aによって検出される。遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される飾りランプ25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、効果音や音声を発する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。

【0023】

そして、この例では、左枠ランプ28bの近傍に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ51が設けられ、天枠ランプ28aの近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。さらに、図1には、パチンコ遊技機1に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット50も示されている。

10

【0024】

カードユニット50には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ151、カードユニット50がいずれの側のパチンコ遊技機1に対応しているのかを示す連結台方向表示器153、カードユニット50内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ154、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口155、およびカード挿入口155の裏面に設けられているカードリーダーライトの機構を点検する場合にカードユニット50を解放するためのカードユニット錠156が設けられている。

【0025】

20

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。打球が始動入賞口14に入り始動口スイッチ14aで検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、可変表示装置9において特別図柄が可変表示(変動)を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶数を1増やす。

【0026】

可変表示装置9における特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄の組み合わせが大当たり図柄(特定表示態様)であると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、開閉板20が、一定時間経過するまで、または、所定個数(例えば10個)の打球が入賞するまで開放する。そして、開閉板20の開放中に打球がV入賞領域に入賞しV入賞スイッチ22で検出されると、継続権が発生し開閉板20の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数(例えば15ラウンド)許容される。

30

【0027】

停止時の可変表示装置9における特別図柄の組み合わせが確率変動を伴う大当たり図柄(確変図柄)の組み合わせである場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。すなわち、確変状態という遊技者にとってさらに有利な状態(特別遊技状態)となる。

【0028】

図3は、主基板31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37、ランプ制御基板35、音制御基板70、発射制御基板91および図柄制御基板80も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路53と、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、V入賞スイッチ22、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39a、満タンスイッチ48、球切れスイッチ187、賞球カウントスイッチ301Aおよびクリアスイッチ921からの信号を基本回路53に与えるスイッチ回路58と、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、開閉板20を開閉するソレノイド21および大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド21Aを基本回路53からの指令に従って駆動するソレノイド回路59とが搭載されている。

40

【0029】

なお、図3には示されていないが、カウントスイッチ短絡信号もスイッチ回路58を介して基本回路53に伝達される。また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、

50

V入賞スイッチ22、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a、満タンスイッチ48、球切れスイッチ187、賞球カウントスイッチ301A等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。すなわち、遊技球を検出できる遊技媒体検出手段（この例では遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。スイッチと称されているものがセンサと称されているもの等でもよいこと、すなわち、スイッチが遊技媒体検出手段の一例であることは、他の実施の形態でも同様である。

【0030】

また、基本回路53から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示装置9における図柄の可変表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、確率変動が生じたことを示す確変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64が搭載されている。

10

【0031】

基本回路53は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する手段）としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54, RAM55はCPU56に内蔵されている。すなわち、CPU56は、1チップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、少なくともRAM55が内蔵されていればよく、ROM54およびI/Oポート部57は外付けであっても内蔵されていてもよい。なお、CPU56はROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU56が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているCPUについても同様である。

20

【0032】

また、RAM（CPU内蔵RAMであってもよい。）55の一部または全部が、電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。

【0033】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は発射制御基板91上の回路によって制御される駆動モータ94で駆動される。そして、駆動モータ94の駆動力は、操作ノブ5の操作量に従って調整される。すなわち、発射制御基板91上の回路によって、操作ノブ5の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

30

【0034】

この実施の形態では、ランプ制御基板35に搭載されているランプ制御手段が、遊技盤に設けられている普通図柄始動記憶表示器41および装飾ランプ25の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、右枠ランプ28c、賞球ランプ51および球切れランプ52の表示制御を行う。なお、各ランプはLEDその他の種類の発光体でもよく、この実施の形態および他の実施の形態で用いられているLEDも他の種類の発光体でもよい。すなわち、ランプやLEDは発光体の一例である。また、特別図柄を可変表示する可変表示装置9および普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10の表示制御は、図柄制御基板80に搭載されている表示制御手段によって行われる。

40

【0035】

各制御手段は遊技機に設けられている電気部品の制御を行うので、以下、各制御手段を電気部品制御手段といい、電気部品制御手段が搭載された基板を電気部品制御基板といふことがある。電気部品とは、遊技機に設けられている部品（機構部品や回路等）であって電氣的に動作するものである。電気部品制御手段として、例えば、電気部品としての球払出装置を制御する払出制御手段、電気部品としての演出用の可変表示装置の制御を行う表示制御手段、電気部品としての演出制御用の発光体（ランプやLED）の制御を行うラン

50

ブ制御手段、電気部品としての演出用のスピーカからの音発生制御を行う音制御手段がある。また、演出用の電気部品を制御する表示制御手段、ランプ制御手段、音制御手段等を演出制御手段ということがある。

【0036】

図4は、図柄制御基板80内の回路構成を、可変表示装置9の一実現例であるLCD（液晶表示装置）82、普通図柄表示器10、主基板31の出力ポート（ポート0，2）570，572および出力バッファ回路620，62Aとともに示すブロック図である。出力ポート（出力ポート2）572からは8ビットのデータが出力され、出力ポート570からは1ビットのストロブ信号（INT信号）が出力される。また、この実施の形態では、コマンドデータをパラレル通信（この例では8ビットパラレル）によって送信する構成としているが、シリアル通信によってやりとりされるようにしてもよい。

10

【0037】

表示制御用CPU101は、制御データROM102に格納されたプログラムに従って動作し、主基板31からノイズフィルタ107および入力バッファ回路105Bを介してINT信号が入力されると、入力バッファ回路105Aを介して表示制御コマンドを受信する。入力バッファ回路105A，105Bとして、例えば汎用ICである74HC540，74HC14を使用することができる。なお、表示制御用CPU101がI/Oポートを内蔵していない場合には、入力バッファ回路105A，105Bと表示制御用CPU101との間に、I/Oポートが設けられる。

【0038】

20

そして、表示制御用CPU101は、受信した表示制御コマンドに従って、LCD82に表示される画面の表示制御を行う。具体的には、表示制御コマンドに応じた指令をVDP（ビデオディスプレイプロセッサ）103に与える。VDP103は、キャラクタROM86から必要なデータを読み出す。VDP103は、入力したデータに従ってLCD82に表示するための画像データを生成し、R，G，B信号および同期信号をLCD82に出力する。

【0039】

なお、図4には、VDP103をリセットするためのリセット回路83、VDP103に動作クロックを与えるための発振回路85、および使用頻度の高い画像データを格納するキャラクタROM86も示されている。キャラクタROM86に格納される使用頻度の高い画像データとは、例えば、LCD82に表示される人物、動物、または、文字、図形もしくは記号等からなる画像などである。

30

【0040】

入力バッファ回路105A，105Bは、主基板31から図柄制御基板80へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、図柄制御基板80側から主基板31側に信号が伝わる余地はない。すなわち、入力バッファ回路105A，105Bは、入力ポートとともに不可逆性情報入力手段を構成する。図柄制御基板80内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号が主基板31側に伝わることはない。

【0041】

高周波信号を遮断するノイズフィルタ107として、例えば3端子コンデンサやフェライトビーズが使用されるが、ノイズフィルタ107の存在によって、表示制御コマンドに基板間でノイズが乗ったとしても、その影響は除去される。また、主基板31のバッファ回路620，62Aの出力側にもノイズフィルタを設けてもよい。

40

【0042】

なお、主基板31とランプ制御基板35との間のランプ制御コマンドの信号送受信部分の構成や、主基板31と音制御基板70との間の音制御コマンドの信号送受信部分の構成は、上述した図4に示した主基板31と図柄制御基板80との間の表示制御コマンドの信号送受信部分と同様に構成される。なお、各ランプはLEDその他の種類の発光体でもよい。すなわち、ランプやLEDは発光体の一例であり、以下、ランプ・LEDと総称することがある。また、可変表示装置9の上部および左右部には、可変表示装置飾りLED（セ

50

ンター飾りLED)が設置され、大入賞口の内部には大入賞口内飾りLEDが設置され、大入賞口の左右には、大入賞口左飾りLEDおよび大入賞口右飾りLEDが設置されている。

【0043】

なお、ランプ・LEDを駆動するための駆動信号は、ランプ制御基板35において作成される。また、特別図柄を可変表示する可変表示装置9および普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10の表示制御は、図柄制御基板80に搭載されている表示制御手段によって行われる。

【0044】

次に遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御手段(CPU56およびROM, RAM等の周辺回路)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、リセット端子の入力レベルがハイレベルになると、CPU56は、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0045】

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、内蔵デバイスレジスタの初期化を行う(ステップS4)。また、内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化(ステップS5)を行った後、RAMをアクセス可能状態に設定する(ステップS6)。

【0046】

この実施の形態で用いられるCPU56は、I/Oポート(PIO)およびタイマ/カウンタ回路(CTC)も内蔵している。また、CTCは、2本の外部クロック/タイマリガ入力CLK/TRG2, 3と2本のタイマ出力ZC/T00, 1を備えている。

【0047】

この実施の形態で用いられているCPU56には、マスク可能な割込のモードとして以下の3種類のモードが用意されている。なお、マスク可能な割込が発生すると、CPU56は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

【0048】

割込モード0: 割込要求を行った内蔵デバイスがRST命令(1バイト)またはCALL命令(3バイト)をCPUの内部データバス上に出送する。よって、CPU56は、RST命令に対応したアドレスまたはCALL命令で指定されるアドレスの命令を実行する。リセット時に、CPU56は自動的に割込モード0になる。よって、割込モード1または割込モード2に設定したい場合には、初期設定処理において、割込モード1または割込モード2に設定するための処理を行う必要がある。

【0049】

割込モード1: 割込が受け付けられると、常に0038(h)番地に飛ぶモードである。

【0050】

割込モード2: CPU56の特定レジスタ(Iレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト: 最下位ビット0)から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。すなわち、割込番地は、上位アドレスが特定レジスタの値とされ下位アドレスが割込ベクタとされた2バイトで示されるアドレスである。従って、任意の(飛び飛びではあるが)偶数番地に割込処理を設置することができる。各内蔵デバイスは割込要求を行うときに割込ベクタを送出する機能を有している。

【0051】

よって、割込モード2に設定されると、各内蔵デバイスからの割込要求を容易に処理することが可能になり、また、プログラムにおける任意の位置に割込処理を設置することが

10

20

30

40

50

可能になる。さらに、割込モード１とは異なり、割込発生要因毎のそれぞれの割込処理を用意しておくことも容易である。上述したように、この実施の形態では、初期設定処理のステップＳ２において、ＣＰＵ５６は割込モード２に設定される。

【００５２】

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９２１の出力信号の状態を１回だけ確認する（ステップＳ７）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理を実行する（ステップＳ１１～ステップＳ１４）。

【００５３】

クリアスイッチ９２１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）が行われたか否かを確認する（ステップＳ８）。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。この例では、バックアップフラグ領域に「５５Ｈ」が設定されていればバックアップあり（オン状態）を意味し、「５５Ｈ」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）を意味する。

【００５４】

バックアップありを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップＳ９）。ステップＳ９では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理にて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。

【００５５】

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表示制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う（ステップＳ１０）。そして、バックアップＲＡＭ領域に保存されていたＰＣ（プログラムカウンタ）の退避値がＰＣに設定され、そのアドレスに復帰する。

【００５６】

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を確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【００５７】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１１）。また、所定の作業領域（例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄左中右図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、払出コマンド格納ポインタ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止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）に初期値を設定する作業領域設定処理を行う（ステップＳ１２）。さらに、サブ基板（この実施の形態では払出制御基板３５および各演出制御基板）を初期化するための初期化コマンドを各サブ基板に送信する処理を実行する（ステップＳ１３）。初期化コマンドとして、可変表示装置９に表示される初期図柄を示すコマンド（図柄制御基板８０に対して）や賞球ランプ５１および球切れランプ５２の消灯を指示するコマンド等がある。

【００５８】

そして、２ｍＳ毎に定期的にタイマ割込がかかるようにＣＰＵ５６に設けられているＣ

10

20

30

40

50

TCのレジスタの設定が行われる(ステップS14)。すなわち、初期値として2mSに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。

【0059】

初期化処理の実行(ステップS11~S14)が完了すると、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)が繰り返し実行される。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされ(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とされる(ステップS19)。表示用乱数とは、可変表示装置9に表示される図柄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。初期値用乱数とは、大当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(大当たり決定用乱数発生カウンタ)等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理において、大当たり決定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0060】

なお、表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされるのは、表示用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行されることから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS17の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS17の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【0061】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、レジスタの退避処理(ステップS20)を行った後、図6に示すステップS21~S33の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、スイッチ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ24a等のスイッチ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)。

【0062】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の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(ステップS22)。CPU56は、さらに、初期値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(ステップS23, S24)。

【0063】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のよう

- (1) ランダム1: 大当たりを発生させるか否かを決定する(大当たり判定用)
- (2) ランダム2-1~2-3(ランダム2): 特別図柄の左中右のはずれ図柄決定用(特別図柄左中右)
- (3) ランダム3: 大当たりを発生させる特別図柄の組合せを決定する(大当たり図柄決定用)
- (4) ランダム4: 特別図柄の変動パターンを決定する(変動パターン決定用)
- (5) ランダム5: 大当たりを発生させない場合にリーチとするか否かを決定する(リーチ判定用)
- (6) ランダム6: 普通図柄にもとづく当たりを発生させるか否かを決定する(普通図柄当たり判定用)
- (7) ランダム7: ランダム1の初期値を決定する(ランダム1初期値決定用)
- (8) ランダム8: ランダム6の初期値を決定する(ランダム6初期値決定用)

【 0 0 6 4 】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 2 では、C P U 5 6 は、(1) の大当り判定用乱数、(3) の大当り図柄決定用乱数、および(6) 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または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記(1) ~ (8) の乱数以外の普通図柄に関する乱数等も用いられている。

【 0 0 6 5 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 5)。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機 1 を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 6)。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【 0 0 6 6 】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄に関する表示制御コマンドを R A M 5 5 の所定の領域に設定して表示制御コマンドを送出する処理を行う(特別図柄コマンド制御処理：ステップ S 2 7)。また、普通図柄に関する表示制御コマンドを R A M 5 5 の所定の領域に設定して表示制御コマンドを送出する処理を行う(普通図柄コマンド制御処理：ステップ S 2 8)。

【 0 0 6 7 】

さらに、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う(ステップ S 2 9)。

【 0 0 6 8 】

また、C P U 5 6 は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a 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、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a の何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 に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用 C P U 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。

【 0 0 6 9 】

そして、C P U 5 6 は、始動入賞記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する(ステップ S 3 1)。また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する(ステップ S 3 2)。さらに、所定の条件が成立したときにソレノイド回路 5 9 に駆動指令を行う(ステップ S 3 3)。可変入賞球装置 1 5 または開閉板 2 0 を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路 5 9 は、駆動指令に応じてソレノイド 1 6 , 2 1 , 2 1 A を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ(ステップ S 3 4)、割込許可状態に設定する(ステップ S 3 5)。

【 0 0 7 0 】

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 2 m S 毎に起動されることになる。なお、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。

【 0 0 7 1 】

図 8 は、C P U 5 6 が実行する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 8 に示す特別図柄プロセス処理は、図 6 のフローチャートにおけるステップ S 2 5 の具体的な処理である。C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う際に、

変動短縮タイマ減算処理（ステップS 3 1 0）を行い、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口 1 4 に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS 3 1 1）、始動口スイッチ通過処理（ステップS 3 1 2）を行った後に、内部状態に応じて、ステップS 3 0 0 ~ S 3 0 8 のうちのいずれかの処理を行う。変動短縮タイマは、特別図柄の変動時間が短縮される場合に、変動時間を設定するためのタイマである。

【 0 0 7 2 】

特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）：特別図柄の可変表示を開始できる状態になるのを待つ。特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、始動入賞記憶数を確認する。始動入賞記憶数が 0 でなければ、特別図柄の可変表示の結果、大当たりとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 1 に移行するように更新する。

10

【 0 0 7 3 】

特別図柄停止図柄設定処理（ステップS 3 0 1）：特別図柄の可変表示後の左中右図柄の停止図柄を決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 2 に移行するように更新する。

【 0 0 7 4 】

変動パターン設定処理（ステップS 3 0 2）：特別図柄の可変表示の変動パターン（可変表示態様）を、ランダム 4 の値に応じて決定する。また、変動時間タイマをスタートさせる。このとき、図柄制御基板 8 0 に対して、左中右最終停止図柄と変動態様（変動パターン）を指令する情報とが送信される。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 3 に移行するように更新する。

20

【 0 0 7 5 】

特別図柄変動処理（ステップS 3 0 3）：所定時間（ステップS 3 0 2 の変動時間タイマで示された時間）が経過すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 4 に移行するように更新する。

【 0 0 7 6 】

特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）：可変表示装置 9 において表示される全図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄停止を示す表示制御コマンドが送信される状態に設定する。そして、停止図柄が大当たり図柄の組み合わせである場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 5 に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS 3 0 0 に移行するように更新する。

30

【 0 0 7 7 】

大入賞口開放開始処理（ステップS 3 0 5）：大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放する。また、プロセス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、大当たり中フラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 6 に移行するように更新する。

【 0 0 7 8 】

大入賞口開放中処理（ステップS 3 0 6）：大入賞口ラウンド表示の表示制御コマンドを図柄制御基板 8 0 に送出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。最後の入賞口の閉成条件が成立したら、内部状態をステップS 3 0 7 に移行するように更新する。

40

【 0 0 7 9 】

特定領域有効時間処理（ステップS 3 0 7）：V入賞スイッチ 2 2 の通過の有無を監視して、大当たり遊技状態継続条件の成立を確認する処理を行う。大当たり遊技状態継続の条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態をステップS 3 0 5 に移行するように更新する。また、所定の有効時間内に大当たり遊技状態継続条件が成立しなかった場合、または、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態をステップS 3 0 8 に移行するように更新する。

50

【 0 0 8 0 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 8）：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表示制御手段に行わせるための制御を行う。そして、内部状態をステップ S 3 0 0 に移行するように更新する。

【 0 0 8 1 】

図 9 は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。図 9 において、「E X T」とは、2 バイト構成の表示制御コマンドにおける 2 バイト目の E X T データを示す。つまり、特別図柄の各変動パターンと表示制御コマンドとは 1 対 1 に対応付けられている。また、「時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。

10

【 0 0 8 2 】

なお、「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴うが変動結果（停止図柄）が大当りを生じさせるものとならない変動パターンである。「リーチ A」は、「ノーマルリーチ」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。また、リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間において異なった態様の変動態様（速度や回転方向等）やキャラクタ等が現れることをいう。例えば、「ノーマル」では単に 1 種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、「リーチ A」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。

【 0 0 8 3 】

20

また、「リーチ B」は、「ノーマルリーチ」および「リーチ A」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。そして、「リーチ C」は、「ノーマルリーチ」、「リーチ A」および「リーチ B」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。なお、「リーチ A」、「リーチ B」および「リーチ C」では、大当りとなる場合と大当りとならない場合とがある。

【 0 0 8 4 】

この実施の形態では、さらに、短縮表示パターンが用いられる。短縮表示パターンは、左中右の図柄の変動時間が例えば 1 . 0 秒という極めて短い変動パターンである。

【 0 0 8 5 】

なお、この実施の形態では、高確率時（確変中）でも低確率時（非確変中 = 通常状態）でも変動パターン 1 ~ 1 4 の変動パターンが用いられるが、高確率時には変動パターン 1 ~ 1 4 のそれぞれの変動時間を短くするようにしてもよい。また、高確率時に用いられる変動パターン群（使用されうる複数の変動パターン）と低確率時に用いられる変動パターン群とを別にしてもよい。

30

【 0 0 8 6 】

図 1 0 は、始動入賞が生じたときに実行される始動口スイッチ通過処理（ステップ S 3 1 2）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、始動入賞記憶数が最大値である 4 に達しているかどうか確認する（ステップ S 1 1 1）。始動入賞記憶数が 4 に達していなければ、始動入賞記憶数を 1 増やし（ステップ S 1 1 2）、大当り判定用乱数等の各乱数の値を抽出し、それらを始動入賞記憶数の値に対応した保存領域（特別図柄判定用バッファ）に格納する（ステップ S 1 1 3）。なお、乱数を抽出するとは、乱数を生成させるためのカウンタからカウント値を読み出して、読み出したカウント値を乱数値とすることである。ステップ S 1 1 4 では、変動時間を短縮させるか否かの判定を行うタイマーをセットする。そして、入賞時演出設定処理を実行する（ステップ S 1 1 5）。

40

【 0 0 8 7 】

図 1 1 は、入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理において、C P U 5 6 は、まず、始動入賞があったことを示す入賞ありフラグをセットする（ステップ S 1 2 1）。入賞ありフラグは、特別図柄プロセス処理の終了後に実行される記憶処理（ステップ S 3 1）で参照される。次いで、C P U 5 6 は、ランダム 1（大当り判定用

50

乱数)を生成するためのカウンタからランダム1を抽出し(ステップS122)、大当り判定モジュールを実行する。すなわち、大当り判定サブルーチンをコールする(ステップS123)。大当り判定モジュールにおいてランダム1の値にもとづいて大当りとなると判定された場合には(ステップS124)、確変大当りとなるか否か判定する(ステップS125)。

【0088】

この実施の形態では、左中右の特別図柄は、それぞれ、「0」～「11」の12通りあって、可変表示装置9において「0」から順に特別図柄の表示が変化することによって特別図柄の変動が実現される。なお、特別図柄の変動中において、表示図柄の表示は非連続的に変化してもよい。また、特別図柄の最終停止図柄(確定図柄)が左中右揃った場合に大当りとなり、左右が揃った場合にリーチとなる。そして、大当りとなる場合において、奇数図柄で揃ったときには、大当り遊技終了後に高確率状態に移行する。また、高確率状態において、大当りが発生すると、または、所定回の特別図柄の変動が行われると高確率状態は終了し低確率状態に戻る。

【0089】

従って、ステップS124では、CPU56は、ランダム3(大当り図柄決定用乱数)を抽出し、抽出した乱数にもとづいて大当り図柄を判定し、判定結果が異数図柄であれば確変大当りとなると判定する。確変大当りとならないと判定した場合には、非特定大当り入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする(ステップS126)。確変大当りとなると判定した場合には、特定大当り入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする(ステップS127)。

【0090】

ステップS124において大当りとしないと判定された場合には、ランダム5(リーチ判定用乱数)を生成するためのカウンタからランダム5を抽出し(ステップS131)、リーチ判定モジュールを実行する。すなわち、リーチ判定サブルーチンをコールする(ステップS132)。リーチ判定モジュールにおいてランダム5の値にもとづいてリーチとなると判定された場合には(ステップS133)、リーチ入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする(ステップS134)。リーチとならないと判定された場合には、はずれ入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする(ステップS135)。

【0091】

そして、RAM55に入賞コマンドとしてセットされたデータを、RAM55の入賞時演出用バッファとして定められている領域に格納する(ステップS136)。なお、入賞時演出用バッファに格納されたデータは、特別図柄プロセス処理の終了後に実行される記憶処理(ステップS31)で参照される。

【0092】

図12(A)は、大当り判定モジュールで用いられる大当り判定テーブルの一例を示す説明図である。また、図12(B)は、リーチ判定モジュールで用いられるリーチ判定テーブルの一例を示す説明図である。図12(A)に示すように、この実施の形態では、低確率時(非確変時)では大当り判定値は「3」であり、高確率時(確変時)では大当り判定値は「3」、「7」、「79」、「103」、「107」である。また、図12(B)に示すように、低確率時(非確変時)ではリーチ判定値は「0」、「1」、「11」であり、高確率時にはリーチ判定値は「0」、「1」、「9」、「11」、「12」である。従って、高確率時には、低確率時に比べてリーチが生じやすくなっている。

【0093】

図13は、大当り判定モジュールを示すフローチャートである。大当り判定処理において、CPU56は、まず、そのときの状態が確変中であるか否か判定し(ステップS141)、確変中であれば、図12(A)に示された大当り判定テーブル中の高確率時のテーブルを使用することに決定する(ステップS142)。確変中でなければ、大当り判定テーブル中の低確率時のテーブルを使用することに決定する(ステップS143)。

【0094】

そして、抽出されているランダム1の値に一致する値が大当たり判定テーブル中にあるか否か判定し(ステップS144, S145)、一致する値があれば大当たりとすることにし(ステップS146)、一致する値がなければ大当たりとしないことに決定する(ステップS147)。

【0095】

図14は、リーチ判定モジュールを示すフローチャートである。リーチ判定処理において、CPU56は、まず、そのときの状態が確変中であるか否か判定し(ステップS151)、確変中であれば、図12(B)に示されたリーチ判定テーブル中の高確率時のテーブルを使用することに決定する(ステップS152)。確変中でなければ、リーチ判定テーブル中の低確率時のテーブルを使用することに決定する(ステップS153)。

10

【0096】

そして、抽出されているランダム5の値に一致する値がリーチ判定テーブル中にあるか否か判定し(ステップS154, S155)、一致する値があればリーチすることにし(ステップS156)、一致する値がなければリーチしないことに決定する(ステップS157)。

【0097】

図15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、特別図柄の変動を開始することができる状態(例えば特別図柄プロセスフラグの値がステップS300を示す値となっている場合)には(ステップS51)、始動入賞記憶数の値を確認する(ステップS52)。具体的には、始動入賞カウンタのカウント値を確認する。なお、特別図柄プロセスフラグの値がステップS300を示す値となっている場合とは、可変表示装置9において図柄の変動がなされていず、かつ、大当たり遊技中でもない場合である。

20

【0098】

始動入賞記憶数が0でなければ、始動入賞記憶数=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とともに(ステップS53)、始動入賞記憶数の値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS54)。すなわち、始動入賞記憶数=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、始動入賞記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

30

【0099】

次いで、CPU56は、乱数格納バッファから大当たり判定用乱数を読み出し(ステップS55)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップS56)。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS57)、CPU56は、大当たりフラグをセットする(ステップS58)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止図柄設定処理に対応した値に更新する(ステップS59)。

【0100】

図16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止図柄設定処理(ステップS301)を示すフローチャートである。特別図柄停止図柄設定処理において、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S61)。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり図柄用乱数(ランダム3)の値(ステップS53において読み出したランダム3)に従って大当たり図柄を決定する(ステップS62)。この実施の形態では、ランダム3の値に応じた大当たり図柄テーブルに設定されている図柄番号の各図柄が、大当たり図柄として決定される。大当たり図柄テーブルには、複数種類の大当たり図柄の組み合わせのそれぞれに対応した左中右の図柄番号が設定されている。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に対応した値に更新する(ステップS63)。

40

【0101】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、リーチ判定モジュールを実行する(ステップS65)。ここでは、リーチ判定モジュールにおいて、ステップS5

50

3で保存領域から読み出したランダム3の値すなわち乱数値バッファに格納されている値にもとづいてリーチとするか否かの決定が行われる(ステップS64)。また、ランダム2-1の値に従って左右図柄を決定し、ランダム2-2の値に従って中図柄を決定する(ステップS67)。ここで、決定された中図柄が左右図柄と一致した場合には、中図柄に対応した乱数の値に1加算した値に対応する図柄を中図柄の停止図柄として、大当り図柄と一致しないようにする。そして、ステップS63に移行する。

【0102】

ステップS66においてリーチしないことに決定された場合には、はずれの場合の停止図柄の決定を行う(ステップS68)。具体的には、ステップS53で読み出した値、すなわち抽出されているランダム2-1の値に従って左図柄を決定し、ランダム2-2の値に従って中図柄を決定するとともに、ランダム2-3の値に従って右図柄を決定する。なお、ここでは、左右図柄が一致した場合には右図柄を1図柄ずらし、リーチにもならないはずれとなるようにする。そして、ステップS63に移行する。なお、ステップS62において確変図柄が決定された場合には、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを示す確変フラグがセットされる。

10

【0103】

図17は、2mSタイマ割込処理における記憶処理(ステップ31)を示すフローチャートである。記憶処理において、CPU56は、始動入賞記憶カウンタのカウント値が前回始動入賞記憶カウンタのカウント値と同じであるか否かを確認する(ステップS161)。同じでなければ、すなわち始動入賞記憶数に変化が生じていれば、始動入賞記憶数に応じた始動入賞記憶指定の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(ステップS162)、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する(ステップS163)。そして、始動入賞記憶カウンタのカウント値を、前回始動入賞記憶カウンタに設定しておく(ステップS164)。

20

【0104】

コマンドセット処理を実行することによって表示制御コマンドが図柄制御基板80に送信される。この実施の形態では、表示制御手段に送信されうる各表示制御コマンドはROMのコマンド送信テーブルに格納されている。また、コマンドセット処理では、CPU56は、ポインタが示すROM54のアドレスに格納されている表示制御コマンドデータを、表示制御コマンドデータを出力するための出力ポートに設定するとともに、コマンドを送信することを示す表示制御INT信号を出力する。

30

【0105】

また、入賞ありフラグがセットされている場合には(ステップS165)、入賞時演出用バッファに格納されている入賞コマンドに応じたデータに対応した入賞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(ステップS166)、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する(ステップS167)。

【0106】

以上の処理によって、始動入賞記憶数が増加したときには、図柄制御基板80に搭載されている表示制御手段に対して、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドが送信される(ステップS161~S163)。また、始動入賞記憶数が増加したときには、特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信される(図10に示されたステップS112, S115、図11、および図17に示されたステップS166, S167参照)。なお、この実施の形態では、大当りではない場合には、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信されるが、大当りではない場合には常にははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信されるようにしてもよい。以下、特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定およびはずれ入賞指定の表示制御コマンドを、入賞時判定結果コマンドまたは判定結果コマンドということがある。

40

【0107】

なお、始動入賞が発生した時点で判定される大当りおよびリーチ(ステップS123,

50

S 1 3 2 参照) は、可変表示装置 9 における可変表示開始を開始させるための条件(実行条件であって開始条件ではない)の成立にもとづいて決定されたものである。可変表示装置 9 において可変表示を開始できる条件(開始条件)が成立したときには、あらためて、大当たりとするか否か、また、はずれリーチとするか否かが決定される(ステップ S 5 6, S 6 5 参照)。そして、その決定結果にもとづいて実際の可変表示の表示結果が導出される(ステップ S 6 2, S 6 7, S 6 8 参照)。ただし、可変表示の開始条件が成立したときに用いられる乱数値は、可変表示の実行条件が成立したときに抽出され保存領域に保存された値である。従って、可変表示の開始条件が成立したときの確変大当たりとするか否かと、非確変大当たりとするか否かと、はずれリーチとするか否かの決定結果は、可変表示の実行条件が成立したときの決定結果と同じになる。

10

【0108】

なぜなら、可変表示の開始条件が成立したときに用いられる所定の数値データを抽出する処理であるステップ S 1 1 3 の処理と、可変表示の実行条件成立時の判定に相当する入賞時演出設定処理とは 1 回のタイマ割込処理内で完了し、その間変化しないからである。

【0109】

また、遊技制御手段は、保留記憶数コマンドとしての始動入賞記憶数指定コマンドを判定結果コマンドよりも先に送信する(記憶処理においてステップ S 1 6 2, S 1 6 3 の処理をステップ S 1 6 6, S 1 6 7 の処理よりも先に実行)。よって、表示制御手段は、最新の保留記憶数にもとづいて連続予告(保留予告: 始動入賞発生時に実行される大当たりとするか否かの抽選の結果にもとづいて、以後の複数回の特別図柄の可変表示において始動入賞記憶数を上限として、すなわち複数回の可変表示にまたがって連続して実行される演出であって、大当たりとなること、具体的には大当たりとなる可能性があることを遊技機に設けられている演出手段を用いて遊技者に報知するための予告演出)に関する決定を行うことができる。

20

【0110】

次に、遊技制御手段から表示制御手段に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図 1 8 は、主基板 3 1 から図柄制御基板 8 0 に送信される表示制御コマンドの信号線を示す説明図である。図 1 8 に示すように、この実施の形態では、表示制御コマンドは、表示制御信号 D 0 ~ D 7 の 8 本の信号線で主基板 3 1 から図柄制御基板 8 0 に送信される。また、主基板 3 1 と図柄制御基板 8 0 との間には、ストロブ信号(表示制御 I N T 信号)を送信するための表示制御 I N T 信号の信号線も配線されている。なお、図 1 8 には、表示制御コマンドの例が示されているが、他の電気部品制御基板への制御コマンドも、8 本の信号線と 1 本の I N T 信号の信号線によって送信される。

30

【0111】

図柄制御基板 8 0 の表示制御手段は、主基板 3 1 の遊技制御手段から上述した表示制御コマンドを受信すると図 2 0 に示された内容に応じて可変表示装置 9 および普通図柄表示器 1 0 の表示状態を変更する。なお、図 2 0 に示された例以外の制御コマンドも遊技制御手段から表示制御手段に送信される。例えば、普通図柄始動記憶表示器 4 1 の点灯個数を示す制御コマンド等や、大当たり遊技に関するより詳細な表示制御コマンドも遊技制御手段から表示制御手段に送信される。

40

【0112】

この実施の形態では、表示制御コマンドは 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」とされ、E X T データの先頭ビット(ビット 7)は必ず「0」とされる。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。

【0113】

図 1 9 に示すように、表示制御コマンドの 8 ビットの表示制御コマンドデータは、表示制御 I N T 信号に同期して出力される。図柄制御基板 8 0 に搭載されている表示制御手段

50

は、表示制御 I N T 信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって 1 バイトのデータの取り込み処理を開始する。従って、表示制御手段から見ると、表示制御 I N T 信号は、表示制御コマンドデータの取り込みの契機となる取込信号に相当する。

【 0 1 1 4 】

表示制御コマンドは、表示制御手段が認識可能に 1 回だけ送出される。認識可能とは、この例では、表示制御 I N T 信号のレベルが変化することであり、認識可能に 1 回だけ送出されとは、例えば表示制御コマンドデータの 1 バイト目および 2 バイト目のそれぞれに応じて表示制御 I N T 信号が 1 回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、表示制御 I N T 信号は図 1 9 に示された極性と逆極性であってもよい。

【 0 1 1 5 】

図 2 0 は、図柄制御基板 8 0 に送出される表示制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 2 0 に示す例において、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 E (H) は、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9 における特別図柄の変動パターンを指定する表示制御コマンドである。なお、変動パターンを指定するコマンド（変動パターンコマンド）は変動開始指示も兼ねている。また、コマンド 8 0 0 E (H) は、短縮表示パターンを指定するコマンドである。

【 0 1 1 6 】

コマンド 8 8 X X (H) (X = 4 ビットの任意の値) は、普通図柄の変動パターンに関する表示制御コマンドである。コマンド 8 9 X X (H) は、普通図柄の停止図柄を指定する表示制御コマンドである。コマンド 8 A 0 0 (H) は、普通図柄の可変表示の停止を指示する表示制御コマンドである。

【 0 1 1 7 】

コマンド 9 1 X X (H)、9 2 X X (H) および 9 3 X X (H) は、特別図柄の左中右の停止図柄を指定する表示制御コマンドである。「 X X 」には図柄番号が設定される。また、コマンド A 0 0 0 (H) は、特別図柄の可変表示の停止を指示する表示制御コマンドである。コマンド B X X X (H) は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される表示制御コマンドである。そして、コマンド C 0 0 0 (H) ~ E X X X (H) は、特別図柄の変動および大当り遊技に関わらない可変表示装置 9 の表示状態に関する表示制御コマンドである。

【 0 1 1 8 】

コマンド C 3 X X (H) は、始動入賞が生じたときに送信される判定結果コマンドである。C 3 0 0 (H) ははずれ入賞指定の表示制御コマンド（はずれ入賞指定コマンド）であり、C 3 0 1 (H) はリーチ入賞指定の表示制御コマンド（リーチ入賞指定コマンド）であり、C 3 0 2 (H) は非特定大当り入賞指定の表示制御コマンド（非特定大当り入賞指定コマンド）であり、C 3 0 3 (H) は特定大当り入賞指定の表示制御コマンド（特定大当り入賞指定コマンド）である。また、コマンド D 0 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する表示制御コマンドである。

【 0 1 1 9 】

コマンド E 0 X X (H) は、可変表示装置 9 における始動入賞記憶数を表示する表示エリアにおいて、表示色を変化させる始動記憶表示エリア 1 8 の個数を示す表示制御コマンドである。例えば、表示制御手段は、各始動記憶表示エリア 1 8 のうち「 X X (H) 」で指定される個数の始動記憶表示エリア 1 8 の表示色を変化させる。すなわち、コマンド E 0 X X (H) は、保留個数という情報を報知するために設けられている表示エリアの制御を指示するコマンドである。なお、表示色を変化させる始動記憶表示エリア 1 8 の個数に関するコマンドが、表示色を変化させるエリアの個数の増減を示すように構成されていてもよい。また、この実施の形態では、始動入賞記憶の上限値は 4 であるから、「 X X 」は 0 ~ 4 のいずれかである。

【 0 1 2 0 】

また、コマンド E 4 0 0 (H) は、高確率状態から低確率状態になったときに送信されるコマンドであり、コマンド E 4 0 1 (H) は、低確率状態から高確率状態になったとき

10

20

30

40

50

に送信されるコマンドである。

【 0 1 2 1 】

図柄制御基板 8 0 の表示制御手段は、主基板 3 1 の遊技制御手段から上述した表示制御コマンドを受信すると図 2 0 に示された内容に応じて可変表示装置 9 および普通図柄表示器 1 0 の表示状態を変更する。

【 0 1 2 2 】

なお、ランプ制御手段および音制御手段にも、表示制御コマンドと同じ形態のランプ制御コマンドおよび音制御コマンドが送信される。ランプ制御手段は、ランプ制御コマンドを受信するとランプ・LED の表示状態を変更し、音制御手段は、音制御コマンドを受信するとスピーカ 2 7 からの音出力態様を変更する制御を行う。

10

【 0 1 2 3 】

また、可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドは、変動パターン指定の表示制御コマンドで実現され、識別情報の表示結果を特定可能な識別情報指定コマンドは、左図柄指定、中図柄指定、右図柄指定の表示制御コマンドで実現され、可変表示の終了を示す可変表示終了指定コマンドは、特別図柄停止の表示制御コマンドで実現されている。また、この実施の形態では、変動パターン指定の表示制御コマンドが可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとして兼用されているが、可変表示開始指定コマンドと可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとを別にしてもよい。

20

【 0 1 2 4 】

この発明の遊技機にあっては表示制御手段は、可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に、演出手段としての可変表示装置 9 を用いて実行される演出である予告演出の種類を決定するための演出の態様が記憶されたデータテーブル 1 0 2 A を制御データ ROM 1 0 2 に備える。また表示制御手段は、受信した判定結果コマンドにもとづいて可変表示の実行条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示の回数である保留記憶数に応じたテーブル（連続予告判定テーブル）1 0 2 B n が選択され、前記予告演出の態様を決定する。

【 0 1 2 5 】

前記データテーブル 1 0 2 A には、複数のテーブル 1 0 2 B n 毎に演出態様が記憶され、各テーブル 1 0 2 B n 毎に記憶された演出態様は、本実施の形態では少なくとも一部が異なる様にされている。また係る予告演出は、複数回の可変表示において連続的に実行される連続予告の態様で行われ得る。

30

【 0 1 2 6 】

係る予告演出の態様は保留記憶数に応じたテーブル 1 0 2 B n が選択されて決定され、この実施の形態では遊技制御手段によって保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンドが表示制御手段に送信される。

【 0 1 2 7 】

図 2 1 は、可変表示装置 9、遊技状態報知用のランプ・LED（この実施の形態では天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c）およびスピーカ 2 7 を用いて実行される予告演出（大当たりとなること、またはリーチとなる可能性があることを報知するための演出）の例を示す説明図である。図 2 1（A）～（B）に例示するように、この実施の形態では、可変表示装置 9 において、背景（図柄表示エリア以外の部分）に現れるキャラクタ等の表示による 2 種類の予告演出を行うことが可能である。図 2 1（A）に示す予告 A および図 2 1（B）に示す予告 B は、連続予告以外の予告演出である。

40

【 0 1 2 8 】

また、図 2 1（C）～（F）に示すような 4 種類の連続予告演出を行うことが可能である。図 2 1（C）に示す連続予告 A は、可変表示装置 9 において、背景に現れるキャラクタ等の表示による予告演出である。図 2 1（D）に示す連続予告 B は、可変表示装置 9 およびスピーカ 2 7 を用いた予告演出である。図 2 1（E）に示す連続予告 C は、可変表示

50

装置 9 およびランプ・LEDを用いた予告演出である。図 2 1 (F) に示す連続予告 D は、可変表示装置 9、ランプ・LEDおよびスピーカ 2 7 を用いた予告演出である。

【 0 1 2 9 】

なお、図 2 1 に示す予告演出の例は一例であって、より多くの種類の予告演出を行うようにしてもよい。例えば、連続予告 B や C において、音発生パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよいし、連続予告 C や D において、ランプ・LEDの点滅パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよい。また、連続予告 A ~ D において、キャラクタの種類を異ならせることによって異なる演出態様を実現してもよい。なお、より多くの種類の連続予告演出を行う場合でも、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかは、表示制御手段が、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定の制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定する。

10

【 0 1 3 0 】

ランプ制御基板 3 5 に搭載されているランプ制御手段および音制御基板 7 0 に搭載されている音制御手段は、連続予告の演出において、可変表示装置 9 における表示演出と同期した演出を行う必要がある。そこで、この実施の形態では、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定のランプ制御コマンドおよび音制御コマンドが、ランプ制御手段および音制御手段に送信される。ランプ制御手段および音制御手段は、それらの制御コマンドの受信にもとづいて、表示制御手段と同様に、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかを決定することができる。すなわち、ランプ制御手段および音制御手段は、可変表示装置 9 における表示演出に同期させて、ランプ・LEDおよびスピーカ 2 7 を用いた予告演出を行うことができる。

20

【 0 1 3 1 】

次に、表示制御手段の動作を説明する。図 2 2 は、表示制御用 CPU 1 0 1 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。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、また表示制御の起動間隔を決めるための 2 m S タイマの初期設定等を行うための初期化処理が行われる (ステップ S 7 0 1) 。その後、表示制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視 (ステップ S 7 0 2) の確認を行うループ処理に移行する。図 2 3 に示すように、タイマ割込が発生すると、表示制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグをセットする (ステップ S 7 1 1) 。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、表示制御用 CPU 1 0 1 は、そのフラグをクリアし (ステップ S 7 0 3) 、以下の表示制御処理を実行する。

30

【 0 1 3 2 】

この実施の形態では、タイマ割込は 2 m S 毎にかかる。すなわち、表示制御処理は、2 m S 毎に起動される。また、この実施の形態では、タイマ割込処理ではフラグセットのみがなされ、具体的な表示制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で表示制御処理を実行してもよい。

【 0 1 3 3 】

表示制御処理において、表示制御用 CPU 1 0 1 は、まず、受信した表示制御コマンドを解析する (コマンド解析実行処理 : ステップ S 7 0 4) 。次いで表示制御用 CPU 1 0 1 は、表示制御プロセス処理を行う (ステップ S 7 0 5) 。表示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、現在の制御状態に対応したプロセスを選択して実行する。そして、予告乱数カウンタを更新する処理を実行する (ステップ S 7 0 6) 。その後、ステップ S 7 0 2 のタイマ割込フラグの確認を行う処理に戻る。

40

【 0 1 3 4 】

次に、主基板 3 1 からの表示制御コマンド受信処理について説明する。図 2 4 は、主基板 3 1 から受信した表示制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の表示制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマ

50

ンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよく、例えば、図柄指定コマンド格納領域を3個（ $2 \times 3 = 6$ バイトのコマンド受信バッファ）、それ以外の変動パターン指定などのコマンド格納領域を1個（ $2 \times 1 = 2$ バイトのコマンド受信バッファ）のようなバッファ構成としてもよい。音制御手段や、ランプ制御手段においても同様に、リングバッファ形式でないバッファ形式としてもよい。この場合、表示制御手段、音制御手段、ランプ制御手段は、変動パターンなどの格納領域に格納される最新のコマンドにもとづき制御される。これにより、主基板31からの指示に迅速に対応することができる。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

受信した表示制御コマンドが特別図柄左指定の表示制御コマンド（91XX（H））であれば（ステップS613）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される左図柄を示すデータを、RAMにおける左図柄格納領域に格納する（ステップS614）。また、特別図柄中指定の表示制御コマンド（92XX（H））であれば（ステップS616）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される中図柄を示すデータを、RAMにおける中図柄格納領域に格納する（ステップS617）。そして、特別図柄右指定の表示制御コマンド（93XX（H））であれば（ステップS618）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される右図柄を示すデータを、RAMにおける右図柄格納領域に格納する（ステップS619）。

【0138】

また、受信した表示制御コマンドが変動パターン指定の表示制御コマンドであれば（ステップS621）、表示制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータを変動パターンデータ格納領域に格納し（ステップS622）、変動パターン受信フラグをセットする（ステップS623）。

【0139】

受信した表示制御コマンドが始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドであれば（ステップS631）、表示制御用CPU101は、RAMにおける始動入賞数記憶領域の始動入賞記憶数を表示制御コマンドで指定された数に更新する（ステップS632）。また、可変表示装置9において表示色が変化する始動記憶表示エリア18の数を更新する（ステップS633）。さらに、乱数カウンタの値を+1する（ステップS634）。乱数カウンタとは、連続予告を実行するか否か決定するための乱数を生成するためのカウンタである。なお、この実施の形態では、乱数カウンタのカウント値は0～126の範囲の値をとり、カウント値が127になったら、その値を0に戻す。

【0140】

また、受信した表示制御コマンドがはずれ入賞指定の表示制御コマンドであれば（ステップS635）、表示制御用CPU101は、乱数カウンタの値を+1するとともに（ステップS636）、乱数カウンタのカウント値を読み出すことによって乱数を抽出し（ステップS637）、連続予告の判定を行う（ステップS638）。受信した表示制御コマ

10

20

30

40

50

ンドがリーチ入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップ S 6 3 9）、乱数カウンタの値を + 1するとともに（ステップ S 6 4 0 4 0）、乱数を抽出し（ステップ S 6 4 1）、連続予告の判定を行う（ステップ S 6 4 2）。

【 0 1 4 1 】

また、受信した表示制御コマンドが非特定大当り入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップ S 6 5 1）、乱数カウンタの値を + 1するとともに（ステップ S 6 5 2）、乱数を抽出し（ステップ S 6 5 3）、連続予告の判定を行う（ステップ S 6 5 4）。さらに、受信した表示制御コマンドが特定大当り入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップ S 6 5 5）、乱数カウンタの値を + 1するとともに（ステップ S 6 5 6）、乱数を抽出し（ステップ S 6 5 7）、連続予告の判定を行う（ステップ S 6 5 8）。 10

【 0 1 4 2 】

そして、ステップ S 6 1 2 で読み出した受信コマンドがその他の表示制御コマンドである場合には、受信コマンドに対応するフラグをセットする（ステップ S 6 5 9）。

【 0 1 4 3 】

次に、連続予告の判定について説明する。図 2 7 および図 2 8 は、始動入賞記憶数と連続予告の実行回数の関係の一例を示す説明図である。図 2 7（A） - （a）～（d）は、始動入賞記憶数が 1 の場合の判定結果コマンドと連続予告の態様との関係を示し、図 2 7（B） - （a）～（d）は、始動入賞記憶数が 2 の場合の判定結果コマンドと連続予告の態様との関係を示し、図 2 7（A） - （a）～（d）は、始動入賞記憶数が 3 の場合の判定結果コマンドと連続予告の態様との関係を示し、図 2 8（B） - （a）～（d）は、始動入賞記憶数が 4 の場合の判定結果コマンドと連続予告の態様との関係を示す。 20

【 0 1 4 4 】

図 2 7 および図 2 8 に示すように、この実施の形態では、始動入賞記憶数が 1 である場合には、はずれ入賞指定の表示制御コマンドまたはリーチ入賞指定の表示制御コマンドを受信すると、連続予告は開始されない。しかし、非特定大当り指定の表示制御コマンドまたは特定大当り指定の表示制御コマンドを受信すると、連続予告が開始されうる（図 2 7（A） - （c），（d）参照）。始動入賞記憶数が 2 である場合にも、はずれ入賞指定の表示制御コマンドまたはリーチ入賞指定の表示制御コマンドを受信すると、連続予告は開始されない。しかし、非特定大当り指定の表示制御コマンドまたは特定大当り指定の表示制御コマンドを受信すると、連続予告が開始されうる（図 2 7（B） - （c），（d）参照）。 30

【 0 1 4 5 】

始動入賞記憶数が 3 である場合には、はずれ入賞指定の表示制御コマンドまたはリーチ入賞指定の表示制御コマンドを受信したときでも、連続予告が開始されうる（図 2 8（A） - （a），（b）参照）。始動入賞記憶数が 4 である場合にも、はずれ入賞指定の表示制御コマンドまたはリーチ入賞指定の表示制御コマンドを受信したときでも、連続予告が開始されうる（図 2 8（B） - （a），（b）参照）。

【 0 1 4 6 】

図 2 7 および図 2 8 に示す 1 6 個の表（図 2 7（A） - （a），（b），（c），（d）、図 2 7（B） - （a），（b），（c），（d）、図 2 8（A） - （a），（b），（c），（d）、図 2 8（B） - （a），（b），（c），（d））に示された情報を示すデータが、それぞれ、制御データ ROM 1 0 2 に、連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1（a），（b），（c），（d）～1 0 2 B 4（a），（b），（c），（d）として格納されている。 40

【 0 1 4 7 】

また、リーチ入賞指定の表示制御コマンドを受信した場合には、可変表示装置 9 を用いた連続予告（連続予告 A）の他に、可変表示装置 9 とスピーカ 2 7 またはランプ・LED を用いた連続予告（連続予告 B，C）が実行可能である。さらに、非特定大当り入賞指定および特定大当り入賞指定の表示制御コマンドを受信した場合には、可変表示装置 9、スピーカ 2 7 およびランプ・LED を用いた連続予告（連続予告 D、連続予告 E）が実行可 50

能である。

【0148】

この実施の形態では、可変表示装置における特別図柄の可変表示の結果（停止図柄）がはずれになる場合には、連続予告演出は出現しない。すなわち、遊技制御手段は、始動入賞が生じたときに変動パターンに関わる判定を行っているので、可変表示の結果がはずれとなる場合に用いられる図柄の変動パターンを、実際に図柄の変動が開始される前に判定でき、表示制御手段は、遊技制御手段の判定結果に応じて、可変表示の結果がはずれになる場合には、連続予告演出を選択しないようにする。すなわち、連続予告演出は、可変表示装置における特別図柄の可変表示の結果が大当たりまたはリーチ（大当たりとはならないリーチ）となることが始動入賞時に判定された場合に出現する。また、図9に例示されたように、この実施の形態では、大当たりとなる場合に用いられる変動パターンは、リーチ（大当たりとはならないリーチ）となる場合にも用いられる。すなわち、始動入賞発生時に、大当たりとしないことが判定された場合に、大当たり時にも発生する特定の変動パターン（図9に示された例では、ノーマルリーチ、リーチA、リーチB、リーチC）が判定されたときに、連続予告演出を実行することが可能である。

10

【0149】

連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d) ~ 102B4(a), (b), (c), (d)には、実行回数および連続予告の種類を示すデータが設定されているので、表示制御手段は、判定結果コマンドと連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d) ~ 102B4(a), (b), (c), (d)の内容とにもとづいて連続予告態様（実行回数と連続予告の種類）を選定することができる。また、それぞれの連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d) ~ 102B4(a), (b), (c), (d)の内容は、少なくとも一部（非特定大当たり指定の部分と特定大当たり指定の部分）が異なっているので、始動入賞記憶数の違いに応じて、可変表示装置9等の演出手段を用いて異なる演出を行うことができる。

20

【0150】

また、連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d) ~ 102B4(a), (b), (c), (d)には、特定入賞指定（例えば確変大当たり指定）の判定結果コマンドまたは非特定入賞指定（例えば非確変大当たり入賞指定）の判定結果コマンドを受信したときにのみ出現しうる特定の連続予告態様を示すデータが含まれている。この例では、連続予告D若しくは連続予告Eがこれに該当する。従って、遊技者は、連続予告D若しくは連続予告Eの出現によって、将来（何回か後の特別図柄の可変表示において）大当たりが発生することを強く期待することができ、遊技の興趣をより増進させることができる。

30

【0151】

また、判定結果コマンドが非特定入賞指定または特定入賞指定の制御コマンドであれば、それ以外の判定結果コマンドを受信した場合に比べて、連続予告D若しくは連続予告Eが選択される割合が特に高くされる。すなわち、判定結果コマンドが、可変表示装置9における表示結果が特定の表示結果となることを示している場合には、そうでない場合に比べて、特定の連続予告の態様が選択される確率が高くなっている。

40

【0152】

さらに、この実施の形態では、特定入賞指定の判定結果コマンドを受信した場合には、非特定入賞指定の判定結果コマンドを受信した場合に比べて連続予告が出現する確率が高いが、例えば、特定入賞指定の判定結果コマンドを受信した場合にのみ連続予告を実行しうるように構成してもよい。

【0153】

図29は、ステップS638, S642, S654, S658で実行される連続予告の判定処理例を示すフローチャートである。連続予告の判定処理において、表示制御用CPU101は、まず、連続予告を実行中であるか否か判定する（ステップS661）。実行中であるか否かは、実行中にセットされている内部フラグである連続予告実行中フラグに

50

よって判定できる。連続予告の実行中でなければ、連続予告判定テーブル102B_nを選択する(ステップS662)。連続予告判定テーブル102B_nとは、制御データROM102に備えられたデータテーブル102Aにおける複数のテーブル102B_nの内の1のテーブルであって、図27および図28に示された情報が設定されているテーブルである。この実施の形態では、表示制御用CPU101は、連続予告判定テーブル102B1(a),(b),(c),(d)~102B4(a),(b),(c),(d)のうち、直前に受信した始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドが示す始動入賞記憶数に応じたテーブルを選択する。

なお、短縮変動による特別図柄の可変表示が実行される場合には、表示制御手段は、予告演出を行わないようにする。

10

【0154】

そして、表示制御用CPU101は、抽出されている乱数の値と同じ連続予告判定値が連続予告判定テーブル102B_nに設定されているか否か確認し(ステップS663)、一致しているものがあれば、連続予告判定テーブル102B_nから対応する連続予告の種類と実行回数とを抽出する。実行回数が0でなければ(ステップS664)、連続予告の種類をRAMにおける予告種類バッファに格納するとともに、実行回数をRAMにおける実行回数バッファに格納し(ステップS665)、連続予告抽選済フラグセットする(ステップS666)。

【0155】

以上の処理によって、乱数カウンタは、始動入賞記憶数指定、はずれ入賞指定、リーチ入賞指定、非特定大当り入賞指定、特定大当り入賞指定の表示制御コマンドを受信する度に歩進し、はずれ入賞指定、リーチ入賞指定、非特定大当り入賞指定、特定大当り入賞指定の表示制御コマンドを受信すると連続予告を行うか否かの抽選が実行される。そして、連続予告を行うことに決定された場合には、連続予告の種類が決定されるとともに、そのときの始動入賞記憶数に応じてあらかじめ決められた実行回数決定される。そして、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとは、表示制御手段が、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定することになる。

20

【0156】

また、例えば、連続予告BやCにおいて、音発生パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現したり、連続予告CやDにおいて、ランプ・LEDの点滅パターンを異ならせることによって異なる演出態様を実現したり、連続予告A~Dにおいて、キャラクタの種類を異ならせることによって、より多くの種類の連続予告演出を行う場合でも、図27および図28に示された情報にもとづく連続予告判定テーブル102B_nにおいて、多数の演出態様の振り分けを設定しておけば、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとを、表示制御手段が、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定することができる。

30

【0157】

なお、ランプ制御基板35に搭載されているランプ制御手段および音制御基板70に搭載されている音制御手段も、表示制御手段と同様に、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定のランプ制御コマンドおよび音制御コマンドの受信にもとづいて、連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとを独自に決定する。この実施の形態では、ランプ制御手段および音制御手段に対して、表示制御コマンドと同様の制御コマンドが送信されるので、ランプ制御手段および音制御手段は、表示制御手段の制御に同期した演出制御を行うことができる。

40

【0158】

後述するように、表示制御用CPU101は、0回でない実行回数決定された後、可変表示装置9において特別図柄の可変表示を行う場合には、実行回数分の特別図柄の可変表示期間において予告演出(連続予告)の制御を行う。

50

なお、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドを判定結果コマンドよりも先に受信でき、かつ、始動入賞記憶数が0である場合には連続予告を行わないので、連続予告判定テーブル102B_nに始動入賞記憶数が0である場合のデータは設定されていない。

【0159】

また、この実施の形態では、表示制御手段は、遊技機の遊技状態に関わらず、例えば確変状態（高確率状態）であるのか非確変状態（低確率状態）であるのかに関わらず、それぞれの始動入賞記憶数に応じた1つの連続予告判定テーブルを参照しているので、遊技状態が異なっても、連続予告の演出の態様が現れる確率は同じである。しかし、例えば確変状態用の始動入賞記憶数に応じた各連続予告判定テーブルと非確変状態用の始動入賞記憶数に応じた各連続予告判定テーブルとを設け、例えば確変状態では連続予告の演出の態様が現れる確率を高くするように連続予告判定テーブルのデータを構成してもよい。また、確変状態用の始動入賞記憶数に応じた各連続予告判定テーブルと非確変状態用の始動入賞記憶数に応じた各連続予告判定テーブルとを分けなくとも、例えば確変状態では、連続予告を選択することになる数値（乱数値と比較される数値）範囲を広げることによって、確変状態では連続予告の演出の態様が現れる確率を高くするように構成することができる。なお、表示制御手段は、E4XX(H)の表示制御コマンドによって遊技状態を認識することができる（図20参照）。

10

【0160】

図30は、図22に示されたメイン処理における表示制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。表示制御プロセス処理では、表示制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S806のうちのいずれかの処理が行われる。各処理において、以下のような処理が実行される。

20

【0161】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：コマンド受信割込処理によって、変動時間を特定可能な表示制御コマンド（変動パターンコマンド）を受信したか否か確認する。具体的には、変動パターンコマンドが受信されたことを示すフラグ（変動パターン受信フラグ）がセットされたか否か確認する。変動パターン受信フラグは、コマンド解析処理によって、変動パターン指定の表示制御コマンドが受信されたことが確認された場合にセットされる（ステップS623）。

【0162】

予告選択処理（ステップS801）：予告演出を行うか否かと、行う場合の予告演出の種類を決定する。

30

【0163】

全図柄変動開始処理（ステップS802）：左中右図柄の変動が開始されるように制御する。

【0164】

図柄変動中処理（ステップS803）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミングを制御するとともに、変動時間の終了を監視する。また、左右図柄の停止制御を行う。

【0165】

全図柄停止待ち設定処理（ステップS804）：変動時間の終了時に、全図柄停止を指示する表示制御コマンド（特別図柄停止の表示制御コマンド）を受信していたら、図柄の変動を停止し停止図柄（確定図柄）を表示する制御を行う。

40

【0166】

大当たり表示処理（ステップS805）：変動時間の終了後、確変大当たり表示または通常大当たり表示の制御を行う。

【0167】

大当たり遊技中処理（ステップS806）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放前表示や大入賞口開放時表示の表示制御コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

50

【 0 1 6 8 】

図 3 1 は、変動パターンテーブル毎に設定されているプロセスデータの一構成例を示す説明図である。プロセスデータは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行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。各表示制御実行データには、変動パターンを構成する各変動態様が記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動態様での変動時間が設定されている。表示制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ参照し、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態様で図柄を変動表示させる制御を行う。

【 0 1 6 9 】

図 3 1 に示すプロセスデータは、図柄制御基板 8 0 における R O M に格納されている。プロセスデータは、各変動パターンのそれぞれに応じて用意されている。また、予告演出の種類に応じて用意されている。例えば、変動パターン 1 0 で予告 A の予告演出を実行する場合のプロセスデータは、変動パターン 1 0 で予告 B の予告演出を実行する場合のプロセスデータとは別に用意されている。従って、表示制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンと予告演出の種類とに応じて、使用するプロセスデータを選択する。

10

【 0 1 7 0 】

図 3 2 は、図 3 0 に示された表示制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン受信フラグがセットされたか否か確認する（ステップ S 8 7 1 ）。セットされていたら、そのフラグをリセットする（ステップ S 8 7 2 ）。そして、表示制御プロセスフラグの値を予告選択処理（ステップ S 8 0 1 ）に対応した値に変更する（ステップ S 8 7 3 ）。

20

【 0 1 7 1 】

図 3 3 は、図 3 0 に示された表示制御プロセス処理における予告選択処理（ステップ S 8 0 1 ）を示すフローチャートである。予告選択処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、連続予告を実行中であるか否か確認する（ステップ S 8 1 1 ）。実行中でなければ、連続予告抽選済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 1 2 ）。連続予告抽選済フラグがセットされていれば、すなわち、連続予告を行うことに決定されていれば、連続予告抽選済フラグをリセットし（ステップ S 8 1 3 ）、実行回数バッファの内容を実行回数カウンタに設定する（ステップ S 8 1 4 ）。そして、連続予告実行中フラグをセットする（ステップ S 8 1 5 ）。

30

【 0 1 7 2 】

また、決定した予告演出に対応した予告開始時間決定タイマをスタートする（ステップ S 8 1 6 ）。そして、表示制御プロセスフラグを全図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2 ）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 7 ）。予告開始時間決定タイマは、可変表示装置 9 において図柄の変動が開始されてから、予告演出を開始するタイミングを決定するためのタイマである。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 8 1 1 において連続予告実行中であると確認したら、表示制御用 C P U 1 0 1 は、実行回数カウンタを - 1 し（ステップ S 8 2 1 ）、実行回数カウンタが 0 でなければステップ S 8 1 6 に移行する（ステップ S 8 2 2 ）。実行回数カウンタが 0 になった場合には、決定された実行回数分の連続予告が既に完了していることになる。その場合には、ステップ S 8 2 3 に移行する。

40

【 0 1 7 4 】

ステップ S 8 1 2 において、連続予告抽選済フラグがセットされていないことを確認した場合には、予告 A または予告 B による予告演出を行う。あるいは、予告演出を行わないことにする。具体的には、予告乱数カウンタから乱数値を抽出し（ステップ S 8 2 5 ）、乱数値にもとづいて予告する / しないと、予告するならば予告 A と予告 B のうちのいずれの態様で予告演出を行うのかを決定する（ステップ S 8 2 6 ）。例えば、予告しない / 予告 A / 予告 B のそれぞれに対応した判定値が設定されているテーブルを R O M に用意して

50

おき、乱数値と判定値とを比較することによって、予告する／しないと、予告するならば予告 A と予告 B のうちのいずれの態様で予告演出を行うのかを決定する。予告 A または予告 B の予告演出を行うことに決定した場合には（ステップ S 8 2 7）、ステップ S 8 1 6 に移行する。

【 0 1 7 5 】

図 3 4 は、表示制御プロセス処理における全図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 2）を示すフローチャートである。全図柄変動開始処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、まず、使用するプロセスデータを選択する（ステップ S 8 8 1）。そして、表示制御実行データ 1 に対応したプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 8 2）。また、プロセスデータ中の表示制御実行データ 1 にもとづいて L C D 制御を行う（ステップ S 8 8 3）。

例えば、表示制御実行データ 1 の内容に応じた信号を、L C D による可変表示装置 9 に与える。なお、表示制御実行データには R O M のアドレスが設定され、そのアドレスから始まる領域に、より詳細な制御データを格納しておき、それらの制御データに従って L C D 制御を行うように構成してもよい。

10

【 0 1 7 6 】

その後、変動時間タイマ（特別図柄の変動時間に応じたタイマ）をスタートし（ステップ S 8 8 4）、表示制御プロセスフラグの値を図柄変動中処理に対応した値にする（ステップ S 8 8 5）。

【 0 1 7 7 】

図 3 5 は、表示制御プロセス処理における図柄変動中処理（ステップ S 8 0 3）を示すフローチャートである。図柄変動中処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、予告開始時間決定用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 3 1）。タイムアウトしていたら、既に決定されている予告演出にもとづく表示が行われるように V D P 1 0 3 を制御する（ステップ S 8 3 2）。ここで、予告演出を実行するためのパターンテーブル（タイマ設定値と制御実行テーブルの組み合わせが複数集まったデータ）を用いて予告演出を実行するようにしてもよいが、変動パターンテーブル毎に設定されているプロセスデータを、さらに、予告演出の種類に応じて細分化して設定しておき、実現される変動パターンおよび実行される予告演出に応じたプロセスデータを使用するようにしてもよい。変動パターンおよび予告演出に応じたプロセスデータを使用する場合には、予告演出の表示制御は、図柄の可変表示とともに、プロセスデータの内容に応じて実行される。

20

30

【 0 1 7 8 】

また、表示制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 3 3）、表示制御実行データの切替を行う（ステップ S 8 3 4）。すなわち、プロセスデータにおいて、次に設定されているプロセスタイマをスタートさせるとともに、その次に設定されている表示制御実行データの内容に従って V D P 1 0 3 を制御する。従って、V D P 1 0 3 は、表示制御実行テーブルの内容に応じて可変表示装置 9 の表示状態を制御する。

【 0 1 7 9 】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていたら（ステップ S 8 3 5）、特別図柄停止の表示制御コマンドの受信を監視するための監視タイマをスタートさせ（ステップ S 8 3 6）、表示制御プロセスフラグの値を全図柄停止待ち処理に対応した値にする（ステップ S 8 3 7）。

40

【 0 1 8 0 】

図 3 6 は、表示制御プロセス処理における全図柄停止待ち処理（ステップ S 8 0 4）を示すフローチャートである。全図柄停止待ち処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、全図柄停止を指示する表示制御コマンド（特別図柄停止の表示制御コマンド）を受信しているか否か確認する（ステップ S 8 4 1）。全図柄停止を指示する表示制御コマンドを受信していれば、記憶されている停止図柄で図柄を停止させる制御を行う（ステップ S 8 4 2）。

【 0 1 8 1 】

50

そして、ステップ S 8 4 2 で大当り図柄を表示した場合には、表示制御用 C P U 1 0 1 は、表示制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に設定する（ステップ S 8 4 4）。そして、連続予告の実行回数を示す実行回数カウンタの値をクリアしておくとともに（ステップ S 8 4 6）、連続予告実行中フラグをリセットする（ステップ S 8 4 7）。この結果、連続予告の実行回数分の連続予告が完了していなくても、この時点で、連続予告の制御は終了する。ステップ S 8 4 2 で大当り図柄を表示しない場合（はずれ図柄を表示した場合）には、表示制御用 C P U 1 0 1 は、表示制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に設定する（ステップ S 8 4 4）。

【 0 1 8 2 】

10

全図柄停止を指定する表示制御コマンドを受信していない場合には、監視タイマがタイムアウトしているかどうか確認する（ステップ S 8 4 8）。タイムアウトした場合には、何らかの異常が発生したと判断して、可変表示装置 9 にエラー画面を表示する制御を行う（ステップ S 8 4 9）。そして、ステップ S 8 4 3 に移行する。

【 0 1 8 3 】

以上に説明したように、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御手段は、始動入賞が発生したとき（可変表示の実行条件が成立したとき）と、新たな可変表示を開始できる状態になったとき（可変表示の開始条件が成立したとき）との双方のタイミングにおいて、大当りとするか否かの判定（識別情報の判定結果に関わる判定）とはずれリーチとするか否かの判定（識別情報の内容に関わる判定）とを判定するのであるが、いずれのタイミングでも、1つの大当り判定モジュールおよびリーチ判定モジュールが用いられる。また、1つの大当り判定テーブルおよびリーチ判定テーブルが用いられる。従って、連続予告を行うように構成した場合でも、連続予告を行わない場合に比べて、遊技制御手段におけるプログラム容量が増大することはない。すなわち、遊技制御手段におけるプログラム容量を増大させずに遊技演出の内容を豊富にすることができる。

20

【 0 1 8 4 】

また、リーチ表示態様の切換態様の選択的決定、リーチ表示態様を切り替える制御、リーチ表示態様を切り替える際の音の発生制御等の本来的にメイン制御手段である遊技制御手段の側で行われる制御を、サブ制御手段である表示制御手段の側で実行するようにしたので、遊技制御手段において、制御用のプログラム量および制御回路の構成を簡素化することができる。これにより、大当たりの決定や確立変動等の決定を行ない、不正行為の対象となる遊技制御手段が実行するプログラムに不正行為がなされても、そのような不正行為を発見しやすくなるようにできるとともに、そのような不正行為を発見する際の検査作業を容易化することができる。さらに、遊技制御手段の制御回路に不正行為がなされても、そのような不正行為を発見しやすくなるようにできるとともに、そのような不正行為を発見する際の検査作業を容易化することができる。

30

【 0 1 8 5 】

実施の形態 2 .

上記の実施の形態では、表示制御手段、ランプ制御手段および音制御手段は独立していたが、それらを1つの演出制御手段に統合してもよい。図 3 7 は、1つの演出制御手段が設けられた場合の構成例を示すブロック図である。この実施の形態では、演出制御基板 8 0 A に搭載されている演出制御手段が、遊技制御手段からの演出制御コマンドにもとづいて遊技盤に設けられている普通図柄始動記憶表示器 4 1 および飾りランプ 2 5 等の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b、右枠ランプ 2 8 c、賞球ランプ 5 1 および球切れランプ 5 2 の表示制御を行う。なお、演出制御コマンドは、上記の各実施の形態における表示制御コマンドと同様の制御コマンドである。

40

【 0 1 8 6 】

ランプ・L E D を駆動するための駆動信号は、ランプドライバ基板 3 5 A において作成される。また、遊技機に演出手段としての可動部材が設置されている場合には、可動部材

50

を駆動するためのモータやソレノイド等の演出用駆動手段 6 1 を駆動するための駆動信号も、ランプドライバ基板 3 5 A において作成される。

【 0 1 8 7 】

また、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9 および普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 の表示制御も、演出制御基板 8 0 A に搭載されている演出制御手段が、演出制御コマンドにもとづいて実行する。

図 3 8 は、演出制御基板 8 0 A、ランプドライバ基板 3 5 A および音声出力基板 7 0 A の回路構成例を示すブロック図である。演出制御基板 8 0 A において、演出制御用 C P U 1 1 1 は、R O M (図示せず) に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 3 1 からのストローク信号 (演出制御 I N T 信号) に応じて、入力ドライバ 1 1 2 および入力ポート 1 1 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 1 1 は、出力ポート 1 1 4 および L C D 駆動回路 1 1 6 を介して L C D を用いた可変表示装置 9 の表示制御を行うとともに、出力ポート 1 1 4 およびランプ駆動回路 1 1 7 を介して普通図柄表示器 1 0 の表示制御を行う。

【 0 1 8 8 】

さらに、演出制御用 C P U 1 1 1 は、出力ポート 1 1 4 および出力ドライバ 1 2 0 を介して音声出力基板 7 0 A に対して音番号データを出力する。また、演出制御用 C P U 1 1 1 に入出力するバス (アドレスバス、データバス、および書込 / 読出信号等の制御信号ラインを含む) はバスドライバ 1 1 5 を介してランプドライバ基板 3 5 A まで延長されている。

【 0 1 8 9 】

ランプドライバ基板 3 5 A において、演出制御用 C P U 1 1 1 に入出力するバスは、バスレシーバ 3 5 1 を介して出力ポート 3 5 2 および拡張ポート 3 5 3 に接続される。出力ポート 3 5 2 から出力される各ランプを駆動する信号は、ランプドライバ 3 5 4 で増幅され各ランプに供給される。また、出力ポート 3 5 2 から出力される各 L E D を駆動する信号は、L E D 駆動回路 3 5 5 で増幅され各 L E D に供給される。そして、演出用駆動手段 6 1 を駆動する信号は、駆動回路 3 5 6 で増幅され各ランプに供給される。

【 0 1 9 0 】

この実施の形態では、遊技機に設けられているランプ・L E D および演出用駆動手段は、演出制御基板 8 0 A に搭載されている演出用 C P U 1 1 1 を含む演出制御手段によって制御される。また、可変表示装置 9、普通図柄表示器 1 0 およびランプ・L E D 等を制御するためのデータが R O M に格納されている。演出用 C P U 1 1 1 は、R O M に格納されているデータにもとづいて可変表示装置 9、普通図柄表示器 1 0 およびランプ・L E D 等を制御する。そして、ランプドライバ基板 3 5 A に搭載されている出力ポート 3 5 2 および各駆動回路を介して、ランプ・L E D および演出用駆動手段が駆動される。従って、機種変更を行う場合に、演出制御基板 8 0 A を新たな機種のものに交換すれば、ランプドライバ基板 3 5 A を交換せずに機種変更を実現することができる。

【 0 1 9 1 】

なお、演出制御基板 8 0 A、ランプドライバ基板 3 5 A および音声出力基板 7 0 A は独立した基板であるが、それらは、例えば、遊技機裏面において、1つのボックスに收容された状態で設置される。また、拡張ポート 3 5 3 は、機種変更を行う場合に、ランプ・L E D 等の数が増加した場合を考慮して設置されるが、設置されていなくてもよい。演出用の可動部材等が存在しない場合には駆動回路 3 5 6 は設けられなくてもよいが、機種変更を行う場合に、演出用の可動部材等が設置された場合を考慮すると、演出用の可動部材等が存在しない場合にも設けられていることが好ましい。

【 0 1 9 2 】

音声出力基板 7 0 A において、演出制御基板 8 0 A からの音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して、例えばデジタルシグナルプロセッサによる音声合成用 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データを音声データ R O M 7 0 4 から読み出し、読み出したデータに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 7 0 5 に出

力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。

【0193】

音声データ ROM 704 に格納されている音番号データに応じたデータは、所定期間（例えば特別図柄の変動期間）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。音声合成用 IC 703 は、音番号データを入力すると、音声データ ROM 704 内の対応するデータに従って音出力制御を行う。対応するデータに従った音出力制御は、次の音番号データを入力するまで継続される。そして、音声合成用 IC 703 は、次の音番号データを入力すると、新たに入力した音番号データに対応した音声データ ROM 704 内のデータに従って音出力制御を行う。

10

【0194】

この実施の形態では、スピーカ 27 から出力される音声や効果音は演出制御用 CPU 111 を含む演出制御手段によって制御されるのであるが、演出制御手段は、音声出力基板 70A に音番号データを出力する。音声出力基板 70A において、音声データ ROM 704 には、遊技の進行に伴って出現しうる音声や効果音を実現するための多数のデータが格納され、それらのデータは音番号データに対応付けられている。従って、演出制御手段は、音番号データを出力するだけで音出力制御を実現することができる。なお、音番号データは例えば 1 バイトデータであり、シリアル信号線またはパラレル信号線によって音声出力基板 70A に転送される。

【0195】

20

このような構成では、演出制御基板 80A に搭載されている演出制御手段が、実施の形態 1 における表示制御手段、ランプ制御手段および音制御手段の全てを統合したものに相当する。

【0196】

そして、実施の形態 1 の場合と同様に、演出制御手段が、いずれの演出手段を用いて連続予告を行うのかと、いずれの演出態様によって連続予告を行うのかとを、判定結果コマンドと始動入賞記憶数指定の制御コマンドの受信にもとづいて独自に決定する。

【0197】

実施の形態 3

実施の形態 1, 2 では、表示制御手段その他の演出制御手段は、遊技制御手段から始動入賞記憶数指定の制御コマンドを受信することによって始動入賞記憶数を認識したが、演出制御手段は、他の方法によって始動入賞記憶数を認識してもよい。例えば、遊技制御手段は、可変表示装置 9 における可変表示の開始条件が成立すると変動パターン指定の制御コマンドを送信し、次いで、左中右の特別図柄の停止図柄（確定図柄）を示す制御コマンドを送信し、可変表示の終了条件（例えば、可変表示期間の終了）が成立すると特別図柄停止の制御コマンド（確定コマンド）を送信するのであるが、演出制御手段は、始動入賞が発生したときに送信される判定結果コマンドを受信したらカウントアップ（+1）し、変動パターン指定の制御コマンドの受信にもとづく可変表示が開始されるとき、または確定コマンドを受信したときにカウントダウン（-1）するカウンタを有し、カウンタのカウント値によって始動入賞記憶数を認識してもよい。

30

40

【0198】

その場合に、停電等によって一時的に電源断が生じた場合に備えるために、図柄制御基板 80（実施の形態 1）または演出制御基板 80A（実施の形態 2）に設けられる RAM の一部または全部を電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM とする。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間は、バックアップ RAM の一部または全部の内容は保存される。そして、始動入賞記憶数を認識するためのカウンタを、保留記憶数記憶領域として、バックアップ RAM の領域に形成する。そのように構成すれば、所定期間内に電力供給が復旧した場合には、演出制御手段は、保留記憶数記憶領域の内容にもとづいて、電力供給が停止したときの状態から連続予告に関する制御を続行することができる。

50

【 0 1 9 9 】

また、主基板 3 1 においても、R A M 5 5 はバックアップ電源によってバックアップされている。従って、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間はその内容が保存されている。すなわち、遊技制御手段において、R A M 5 5 に形成されている始動入賞記憶数も所定期間は保存されている。また、主基板 3 1 の遊技制御手段は、所定期間内に電力供給が復旧すると遊技状態復旧処理を実行する（図 5 参照）。よって、図柄制御基板 8 0（実施の形態 1）または演出制御基板 8 0 A（実施の形態 2）における R A M が電源バックアップされていなくても、遊技制御手段が、遊技状態復旧処理において、保存されていた始動入賞記憶数に応じた始動入賞記憶数指定の制御コマンドを演出制御手段に対して送信するように構成すれば、演出制御手段は、電力供給が停止したときの状態から連続予告に関する制御を続行することができる。

10

【 0 2 0 0 】

実施の形態 4

図 2 7 および図 2 8 に示された表に対応した連続予告判定テーブルを用いた場合には、始動入賞記憶数が異なっても、同じ演出態様で連続予告の演出が行われることがあった。例えば、図 2 7（A），（B）に示された表において、「連続予告 B・実行回数 1 回」や「連続予告 C・実行回数 1 回」は共通に存在する。しかし、始動入賞記憶数が異なると、出現しうる連続予告の演出態様が全く異なるようにしてもよい。なお、ここでは、実行回数も含めて演出態様を定義する。すなわち、連続予告の種類が同じでも、実行回数が違えば異なる演出態様であるとする。

20

【 0 2 0 1 】

始動入賞記憶数が異なると出現しうる連続予告の演出態様が全く異なるようにするために、例えば図 3 9 および図 4 0 に示すような表に対応した連続予告判定テーブルを用いる。従って、この実施の形態では、制御データ R O M 1 0 2 に格納される連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 ~ 1 0 2 B 4 には、図 3 9 および図 4 0 に示す内容に応じたデータが設定される。図 3 9（A），（B）、図 4 0（A），（B）の 4 つの表の間で共通に存在する演出態様はない。例えば、「連続予告 B 1・実行回数 1 回」は図 3 9（A）の連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 にのみ現われる。よって、連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 ~ 1 0 2 B 4 間で、テーブルが違えば、選択される連続予告の演出態様は全く異なる。

【 0 2 0 2 】

なお実施の形態において連続予告 B 1 乃至連続予告 B 4 は主題を共通とする連続予告であって表現の一部若しくは細部が異なる演出として準備される一群の演出であって、他の連続予告 C、D においても同様である。

30

【 0 2 0 3 】

そのような連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 ~ 1 0 2 B 4 を使用した場合には、始動入賞記憶数が違うと全く異なる連続予告の演出が現れるので、遊技者の期待感をさらに向上させることができる。なお、ここでは、連続予告の種類が同じでも実行回数が違えば異なる演出態様であるとしたので、始動入賞記憶数が違って、実行回数は異なるものの同じ内容の連続予告（連続予告 A、B、C または D）が出現しうるが、演出の内容までも、始動入賞記憶数が違うと全く異なるようにしてもよい。

40

【 0 2 0 4 】

なお、この実施の形態 4 では、連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 ~ 1 0 2 B 4 を特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定それぞれの場合につき、始動入賞記憶数に応じて、同一の始動入賞記憶数の場合には同一のテーブルとして構成されるようにしたが、これを前述の実施の形態 1 と同様にして特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定それぞれの場合につき、始動入賞記憶数毎に別個のテーブルが準備されるようにすることもできる。

【 0 2 0 5 】

また連続予告の態様として例えば 3 個目の記憶として入賞したものに対する入賞時判定の結果によって予告を行う場合には 3 回の変動で完結するストーリー性のある連続予告を

50

実行するようにすることが可能である。そのためには記憶数 3 に対応するデータテーブル 1 0 2 A のテーブル 1 0 2 B 3 には 3 回の変動で完結するストーリーの連続予告態様を入賞時判定の結果が当たりだったときに選択される態様と、外れだったときに選択される態様とに分けて記憶しておく。

同様に所定回数の可変表示で演出を行うことでストーリーが完結するような演出を記憶数毎のテーブル 1 0 2 B n に複数種類記憶しておくことによって、記憶数コマンドにもとづいてテーブル 1 0 2 B n を選択し、判定結果コマンドに応じてテーブル 1 0 2 B n 内から演出を選択するようにすることができる。例えば 4 回演出すると完結するストーリーの大当たり用と外れ用、3 回演出すると完結する大当たり用と外れ用のごとくである。そのようにすることによって、記憶 3 個用の演出、4 個用の演出を出現させることができ、興趣の高い演出を提供することが可能となる。

10

【0206】

図 4 1 は、本発明の概要を示す概念図である。図 4 1 に示すように、遊技制御手段 3 1 A において、数値データ更新手段 3 1 d は、判定用データと表示用データの更新を行う。また、実行条件成立時判定手段 3 1 a は、可変表示の実行条件の成立時（始動入賞発生時）に、可変表示の開始条件の成立時に決定される可変表示に関わる決定結果を判定する。また、遊技状態決定手段 3 1 b は、可変表示の開始条件の成立時に、少なくとも特定遊技状態に制御するかを決定する。そして、判定結果コマンド送信手段 3 1 c は、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドを、可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に演出制御手段 8 0 B に送信する。演出制御手段 8 0 B は、演出手段としての可変表示装置 9、ランプ・LED およびスピーカ 2 7 の制御を行う。演出制御手段 8 0 B は、予告演出の種類を決定するための演出の態様が記憶されたデータテーブル 1 0 2 A を備え、このデータテーブル 1 0 2 A は種類の異なる予告演出の態様が収納された複数のテーブル 1 0 2 B n を有する。この複数のテーブル 1 0 2 B n は前記特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、第 1 のデータテーブルより前記特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルを含み、前記判定結果コマンドが前記実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す所定のコマンドであれば前記複数のデータテーブルのうち前記第 1 のデータテーブルを選択制御する。

20

【0207】

以上に説明したように、演出制御手段は、遊技制御手段が始動入賞時に判定した結果（始動入賞時に抽出した乱数の値にもとづいて大当たりが発生するか否かとリーチするか否か）にもとづいて、連続予告（保留予告）を実行するか否かを決定し、実行する場合には実行回数を決定する。また、連続予告の実行中では、予告 A および予告 B の態様での予告演出は行われない（ステップ S 8 1 1 から S 8 2 1 に移行するので）。また、大当たりが発生した場合には、実行回数分の連続予告が完了していなくても連続予告は終了する（ステップ S 8 4 7 参照）。

30

【0208】

例えば、可変表示装置 9 において図柄の変動が行われている場合に、始動入賞記憶数が「4」であることを示す演出制御コマンドと、大当たり入賞指定の演出制御コマンドとを受信した場合を想定する。そして、連続予告を行うか否かの判定において、連続予告することに決定され、実行回数が 4 であったとする。また、始動入賞記憶が 1, 2, 3 に対応する判定結果は大当たりでなかったとする。その場合、現在行われている図柄の変動が終了した後、第 4 回目の図柄の変動の結果大当たりが発生する。また、現在行われている図柄の変動が終了した後、第 1 回目～第 4 回目の図柄の変動が行われているときに連続予告演出が実行される。そして、第 4 回目の図柄の変動の結果大当たりが発生する。すなわち、第 4 回目の図柄の変動の結果大当たりが発生することを、それ以前の回の図柄の変動中において、遊技者に所定の報知（すなわち予告演出）することができる。

40

【0209】

図 2 7 および図 2 8 に例示されたように、始動入賞が発生したときに大当たりとなると決

50

定された場合には、大当たりとならない場合に比べて、高い確率で連続予告が行われることが決定され、かつ、実行回数も多い。従って、連続予告の信頼度（連続予告が実行された場合に、実際に大当たりが発生する割合）は高く、遊技者は、連続予告の発生によって大当たりの発生を強く期待することができる。

【0210】

なお、実施の形態1では、表示制御手段は始動入賞記憶数の表示制御も行い、遊技制御手段は、はずれ入賞指定の表示制御コマンド、リーチ入賞指定の表示制御コマンドおよび大当たり入賞指定の表示制御コマンドとは別個に、それらの表示制御コマンドを送信する前に始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドを送信するように構成されていた。また、実施の形態4では、変動パターン演出指定の表示制御コマンドとは別個に、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドを送信するように構成されていた。しかし、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドと、はずれ入賞指定の表示制御コマンド、リーチ入賞指定の表示制御コマンドおよび大当たり入賞指定の表示制御コマンドとを兼用するようにしてもよい。また、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドと変動パターン演出指定の表示制御コマンドとを兼用するようにしてもよい。すなわち、保留記憶数コマンドが実行条件成立時判定手段による判定結果や変動パターン演出指定を特定可能な情報を含むように構成してもよい。例えば、E5XX(H)の表示制御コマンドにおける8ビットのEXTデータのうち4ビットをはずれ入賞指定、リーチ入賞指定および大当たり入賞指定に割り当て、他の4ビットを始動入賞記憶数指定に割り当てる。

10

【0211】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御手段に含まれている数値データ更新手段が可変表示に関わる決定に用いられ所定の数値範囲で更新される数値データとして、大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を例示し、遊技制御手段に含まれている実行条件成立時判定手段が、抽出された数値データと比較する所定の判定値として大当たり判定値またはリーチ判定値を例示したが、所定の数値範囲で更新される数値データと所定の判定値とは、可変表示に関わる決定に用いられるものであれば、他の数値データ及び判定値であっても良い。

20

また、演出制御手段が備えている複数のテーブル、すなわち、実行条件成立時判定手段の判定結果が所定の判定値と合致するということがあった後、その判定に対応する識別情報の可変表示の実行条件の成立にもとづく識別情報の可変表示が実際に開始される以前に、判定結果が所定の判定値と合致するということが（例えば大当たりとなることやリーチとなること）を報知するための演出の態様（大当たり予告やリーチ予告に相当）が複数記憶された複数のデータテーブルとして、図27および図28に示す16個の連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d)~102B4(a), (b), (c), (d)や図39, 図40に示されたものを例示したが、複数のデータテーブルはそれらに限られない。なお、図27および図28に示された例では、連続予告判定テーブル102B1(a), (b), (c), (d)~102B4(a), (b), (c), (d)の16個のデータテーブルがあり、それぞれのデータテーブルにおいて演出の態様（連続予告の態様と回数）を示すデータが複数設定されているが、データテーブル間で、設定されている複数の演出の態様のうちには異なっているものが存在する。

30

40

【0212】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御手段は、可変表示の開始条件の成立時に識別情報の可変表示態様を特定の可変表示態様としてのリーチ態様（上記の実施の形態では左右図柄が揃った態様）とするか否かを決定し、可変表示の実行条件の成立時に識別情報の可変表示態様が特定の可変表示態様としてのリーチ態様となるか否かを判定したが、特定の可変表示態様はリーチ態様に限られない。出現しうる可変表示態様のうちのその他の態様と区別可能な可変表示態様であれば、他の可変表示態様であってもよい。例えば、左中右図柄がいわゆるチャンス目等の特定の図柄で一旦停止し、可変表示を再開した後に左中右図柄が確定（最終停止）するような可変表示態様であってもよい。

【0213】

50

また、上記の各実施の形態では、入賞時判定結果コマンドにもとづいて、演出制御手段が連続予告演出を実行したが、連続予告演出に限らず、他の演出を実行するようにしてもよい。例えば、可変表示装置 9 において可変表示の開始から表示結果を表示するまでの全体の演出、大当り遊技中の演出（例えば、大当り遊技中の演出がストーリー展開するもので、演出制御手段において抽選を行って、大当り遊技中にストーリーの内容を複数のストーリーの中から抽選して決定する）や、確変や時短を選択する演出などの各種の演出を実行するようにしてもよい。

【0214】

また、上記の各実施の形態では、連続予告および予告 A、B の表示演出をキャラクタによって行ったが、予告演出はどのような形態のものであってもよく、例えば、すべり演出（低速変動状態において数図柄分高速変動させる演出）や、もどり演出（図柄の停止位置を通り過ぎたあと逆向きに変動させる演出）などのような特別図柄の変動態様を変化させることで予告演出を行うようにしてもよい。また、背景を変化させることによって予告演出を行うようにしてもよい。

【0215】

また、上記の実施の形態では、始動入賞記憶数を最大 4 個であるとしていたが、他の数であってもよい。

【0216】

また、上述した実施の形態では、入賞確認処理（図 12 参照）における判定処理（ステップ S 115 ~ ステップ S 119）が、始動入賞口への入賞があった場合に開始されたが、遊技機が、例えば複数個の入賞がなければ可変表示が開始されない構成である場合には、複数個の入賞があったことを条件に判定処理を開始するようにしてもよい。また、所定の可変入賞装置（例えば第 2 種可変入賞球装置）が有利な状態となっている期間（例えば開放動作を実行したときから所定期間が経過するまでの期間）にのみ入賞が認められるような場合には、当該期間中に遊技球が入賞したことを条件に判定処理を開始するようにしてもよい。

【0217】

なお、上記の各実施の形態において、「特定遊技状態」とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、「特定遊技状態」は、例えば可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態）、遊技者にとって有利な状態となるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの、所定の遊技価値が付与された状態である。

【0218】

また、上記の各実施の形態において、「特別遊技状態」とは、大当りとなりやすい遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、「特別遊技状態」は、例えば、特別図柄が大当り図柄で揃う確率が高確率状態とされる確変状態、単位時間あたりの普通図柄の変動回数が高められる時短状態、可変入賞球装置 15 の開成期間や開成回数が高められる開放延長状態などの大当りとなる確率が高められている高確率状態である。なお、時短状態は、可変入賞球装置 15 の開放回数が高められていることから単位時間あたりの入賞回数が増加し、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数が高められるので、大当りとなる確率が高められている状態といえる。また、同様に、開放延長状態は、可変入賞球装置 15 の開成期間や開成回数が高められていることから単位時間あたりの入賞回数が増加し、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数が高められるので、大当りとなる確率が高められている状態といえる。

【0219】

また、上記の各実施の形態では、可変表示装置 9 において、短縮変動を除くいずれの変動パターンによって特別図柄の変動（可変表示）が実行されるときにも連続予告が出現するように構成されていたが、大当り時には用いられない変動パターン（図 9 に示された例では通常変動）によって特別図柄の変動が実行されるときには連続予告を行わないように構成することもできる。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 0 】

さらに、上記の各実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、始動入賞にもとづいて可変表示装置 9 に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 1 種パチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 2 種パチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続する第 3 種パチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。

【 0 2 2 1 】

なお、上記に示した各実施の形態では、以下の (1) ~ (9) に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

10

【 0 2 2 2 】

(1) データテーブルに記憶されているデータの少なくとも一部は、複数のデータテーブル毎に相異なるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、記憶数毎に異なる予告演出が可能となり、予告演出を斬新で印象的なものとすることができる。なお、「異なる」とは、全く異なる場合と、一部が異なる場合との双方を含む概念である。

【 0 2 2 3 】

(2) 演出制御手段は、実行条件成立時判定手段により所定の判定値と合致するという判定が行われたときにその旨を当該所定の判定値と合致するという判定がされた可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に報知するための演出を、複数回の可変表示に亘って実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の開始前にその可変表示にかかわる演出として実行される演出の演出態様を多彩にできると共に、複数回の可変表示に亘って演出が実行されるので遊技者が認識しやすくなる。

20

【 0 2 2 4 】

(3) 遊技制御手段は、保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンド（例えば、始動入所記憶数指定の表示制御コマンド）を送信し、演出制御手段は、保留記憶数コマンドにもとづいて保留記憶数を特定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、たとえば一回保留記憶数コマンドの取りこぼしがあっても、次の保留記憶数コマンドにより保留記憶数を把握できるため、遊技制御手段との保留記憶数の認識のずれが生じても速やかにその補正がなされる。

30

【 0 2 2 5 】

(4) 遊技制御手段は可変表示の開始条件の成立にもとづいて演出制御手段に可変表示の開始を示す開始コマンドを送信する機能を有し、演出制御手段は、保留記憶数を特定可能な数値を記憶する保留記憶数記憶領域を備え、遊技制御手段から送信される判定結果コマンドの受信にもとづいて保留記憶数記憶領域の数値を加算し、開始コマンドの受信にもとづいて保留記憶数記憶領域の数値を減算し、数値にもとづいて保留記憶数を特定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特に保留記憶数に関するデータ送信が演出制御手段に対して行われなくても演出制御手段が保留記憶数を自律的に判定することが可能となり、遊技制御手段の制御負担を増大することなく、演出制御手段が保留記憶数を判定することができる。また、既存の遊技機的设计仕様に本発明を適用するにあたっては新たに保留記憶数を特定するためのコマンドを送信する必要がなく、簡易に、部分的な設計変更によって適用することが可能となる。

40

【 0 2 2 6 】

(5) 実行条件成立時判定手段による判定は、識別情報の表示結果が特定の表示結果となるか否かの判定（例えばステップ S 1 2 3、S 1 2 4）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定の表示結果が表示されることになるか否かに応じて演出の実行が可能となり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 2 2 7 】

(6) 実行条件成立時判定手段による判定は、識別情報の表示結果が特定の表示結果とな

50

らないと判定されたときに、識別情報の可変表示の内容としてリーチ可変表示が実行されるか否かの判定（例えばステップ S 1 3 2、S 1 3 3）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定の表示結果とならないときでも演出の実行が可能となり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 2 2 8 】

（ 7 ）特定の表示結果として特別の表示結果（例えば確変図柄）と非特別の表示結果（例えば非確変図柄）とを含み、表示結果として特別の表示結果が表示されたときには特定遊技状態終了後に特定の表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば確変状態）に制御可能であり、実行条件成立時判定手段による判定は、識別情報の表示結果が特別の表示結果となるか否かの判定を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別の表示結果になるか否かに応じて演出の実行が可能となり、遊技者の期待感をより向上させることができる。

10

【 0 2 2 9 】

（ 8 ）特定の表示結果として特別の表示結果と非特別の表示結果とを含み、表示結果として特別の表示結果が表示されたときには特定遊技状態終了後に特定の表示結果となりやすい特別遊技状態に制御可能であり、データテーブルは特別遊技状態以外のときのみ選択される複数の特定データテーブル（例えば図 2 7 および図 2 8 に示す連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1（ a ）,（ b ）,（ c ）, 1 0 2 B 2（ a ）,（ b ）,（ c ）, 1 0 2 B 3（ a ）,（ b ）,（ c ）, 1 0 2 B 4（ a ）,（ b ）,（ c ））と、特定データテーブルに記憶されたデータとは異なるデータが記憶され、特別遊技状態のときのみ選択される複数の特別データテーブル（例えば図 2 7 および図 2 8 に示す連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 -（ d ）, 1 0 2 B 2 -（ d ）, 1 0 2 B 3 -（ d ）, 1 0 2 B 4 -（ d ））を含み、テーブル選択手段は特別遊技状態であれば特別データテーブルからデータテーブルの選択制御を行う（例えば演出制御手段におけるステップ S 6 6 2 ~ S 6 6 5、特に S 6 6 3 を実行して保留記憶数に応じた複数の連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1（ a ） -（ d ）, 1 0 2 B 2（ a ） -（ d ）, 1 0 2 B 3（ a ） -（ d ）, 1 0 2 B 4（ a ） -（ d ）から選択した連続予告判定テーブル 1 0 2 B 1 -（ d ）, 1 0 2 B 2 -（ d ）, 1 0 2 B 3 -（ d ）, 1 0 2 B 4 -（ d ）を用いて乱数値に応じた予告種類と実行回数とを決定する処理を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別遊技状態であるのか否かに応じて演出の決定割合が異なり、遊技状態に応じて演出の決定割合にめりはりをつけ、演出に対する興趣の低下を防止することができる。

20

30

【 0 2 3 0 】

（ 9 ）遊技制御手段は、可変表示の実行条件の成立時に数値データ更新手段から数値データを抽出して所定の記憶領域に格納し、可変表示の開始条件の成立時に記憶領域に格納した数値データを読み出し、読み出した当該数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う遊技状態決定手段（例えば遊技制御手段におけるステップ S 5 5 ~ S 5 7 を実行する部分）を含み、遊技状態決定手段が数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定するために用いるプログラムモジュールと実行条件成立時判定手段が数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定するために用いるプログラムモジュールとが共通モジュールとして構成されるようにしてもよい。そのような構成によれば、実行条件の成立時に数値データの判定を行うようにしても遊技制御手段のプログラム容量を増大させないようすることができる効果がある。

40

【 符号の説明 】

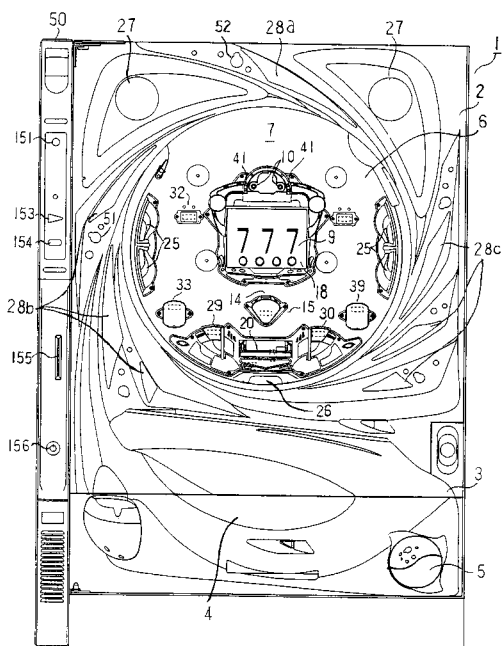
【 0 2 3 1 】

- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 3 1 主基板
- 3 5 ランプ制御基板
- 5 6 C P U
- 7 0 音制御基板

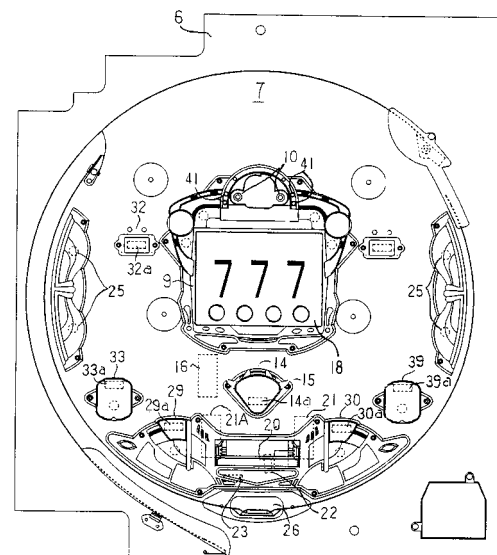
50

8 0 図柄制御基板
1 0 1 表示制御用 C P U

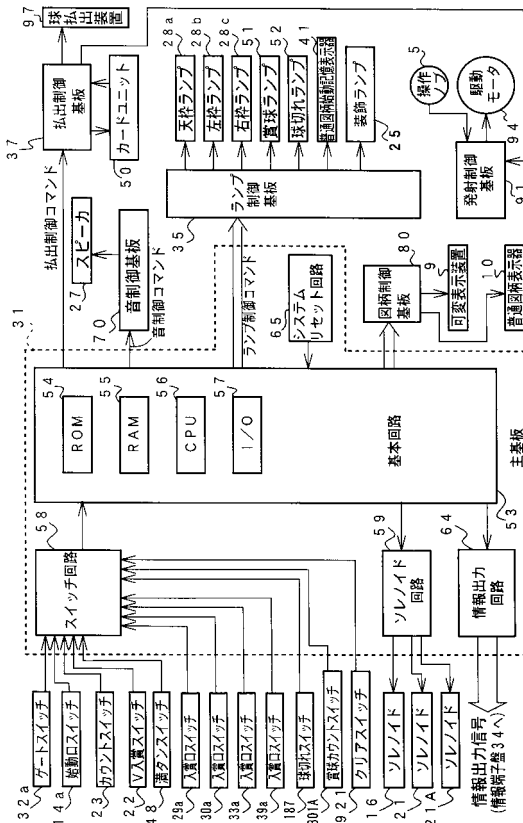
【図 1】



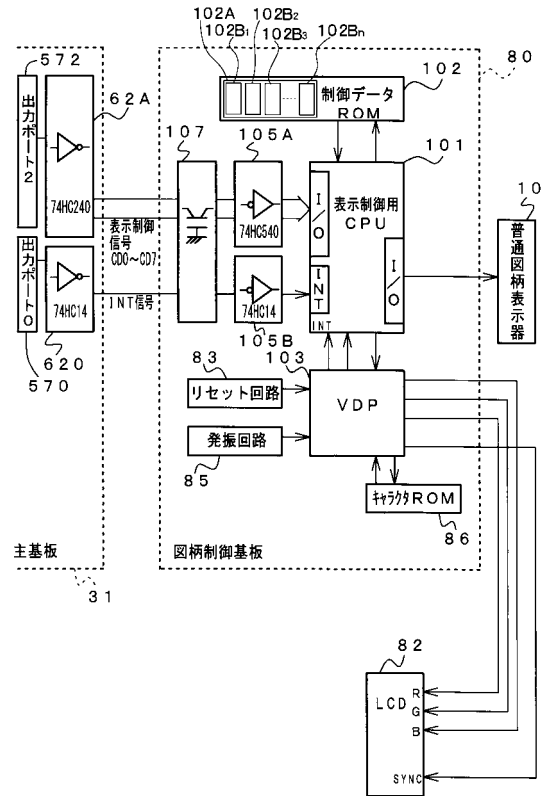
【図 2】



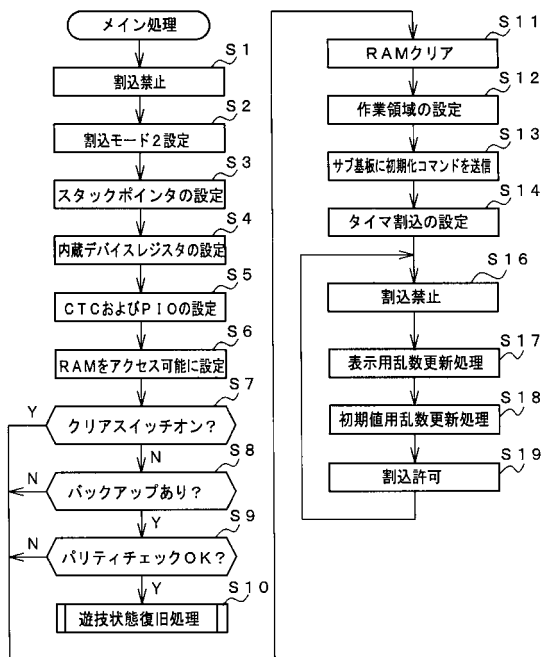
【 図 3 】



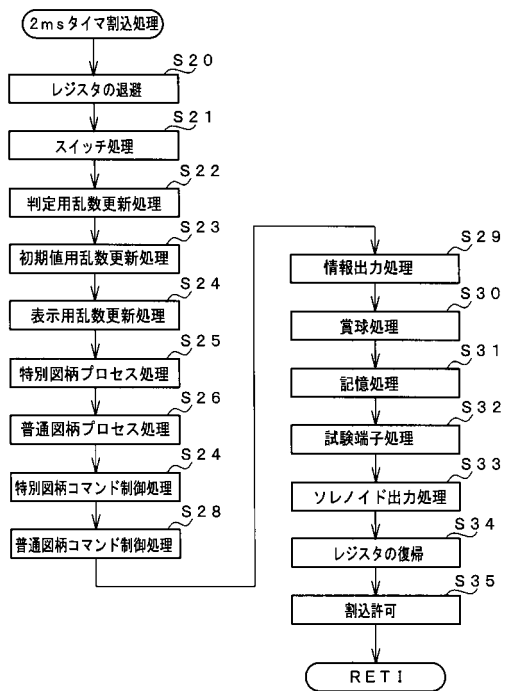
【 図 4 】



【 図 5 】



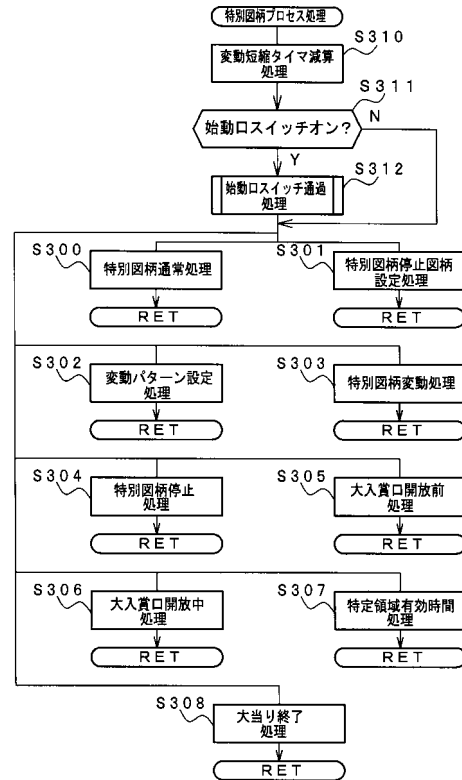
【 図 6 】



【 図 7 】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~316	大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2-1	左0~11	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2-2	中0~11		ランダム2-1の桁上げごとに 1ずつ加算
2-3	右0~11		ランダム2-2の桁上げごとに 1ずつ加算
3	0~11	大当り図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0~149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	0~13	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
7	0~316	ランダム1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
8	3~13	ランダム6初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

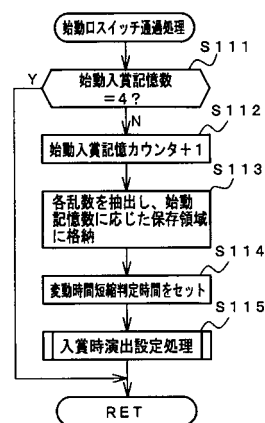
【 図 8 】



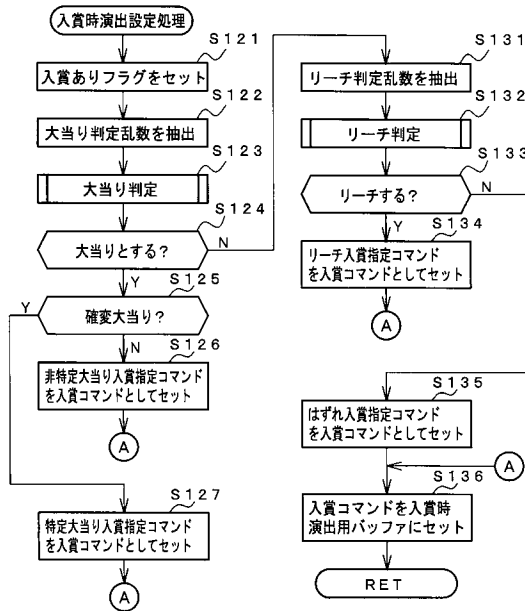
【 図 9 】

EXT	時間	変動パターン番号	変動パターン
00H	9	1	通常変動
01H	9	2	ノーマルリーチ・はずれ
02H	9	3	リーチA はずれショート
03H	14	4	リーチA はずれ-1 (あおり)
04H	14	5	リーチA はずれ-1
05H	16	6	リーチB はずれショート
06H	21	7	リーチB はずれ-1
07H	29.5	8	リーチC はずれショート
08H	33.5	9	リーチC はずれ+1
09H	39.5	10	リーチC はずれ-1
0AH	43	11	ノーマルリーチ 当り
0BH	28	12	リーチA 当り
0CH	30	13	リーチB 当り
0DH	51	14	リーチC 当り
0EH	1.0	15	短縮変動

【 図 10 】



【図 1 1】



【図 1 2】

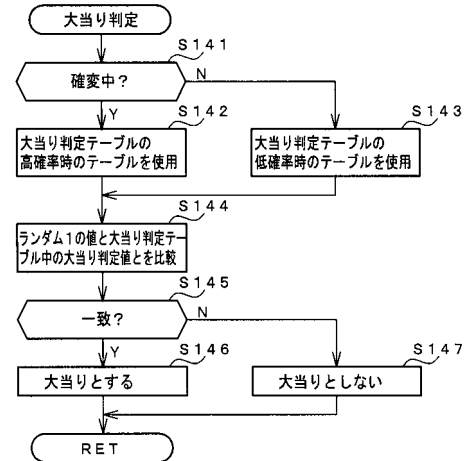
	低確率時	高確率時
大当たり判定値	3	3, 7, 79, 103, 107

(A) 大当たり判定テーブル

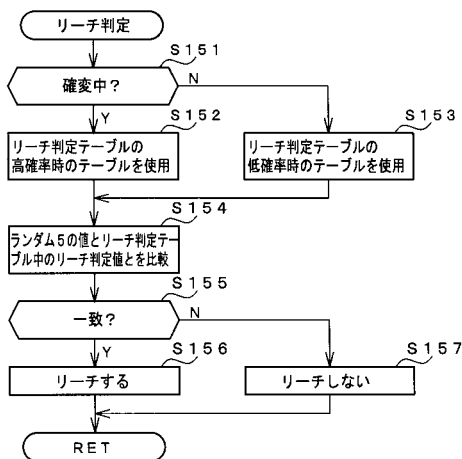
	低確率時	高確率時
リーチ判定値	0, 1, 11	0, 1, 7, 9, 11, 12

(B) リーチ判定テーブル

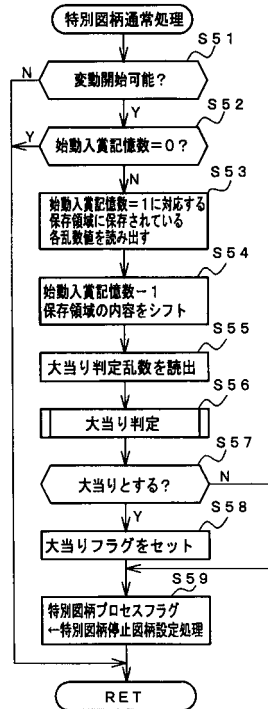
【図 1 3】



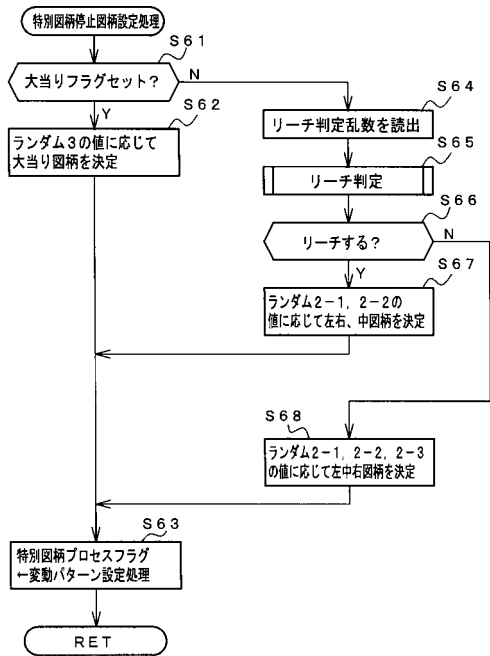
【図 1 4】



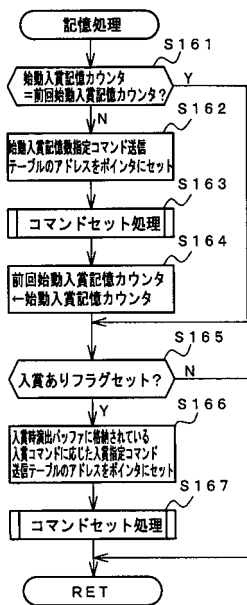
【図 1 5】



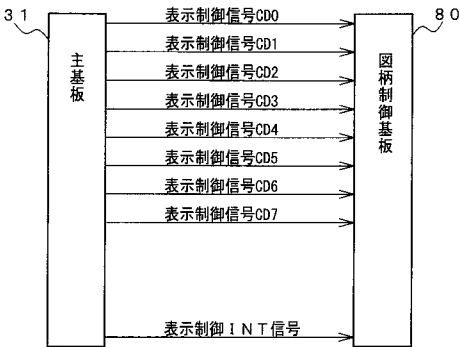
【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



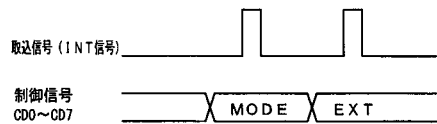
【 図 1 8 】



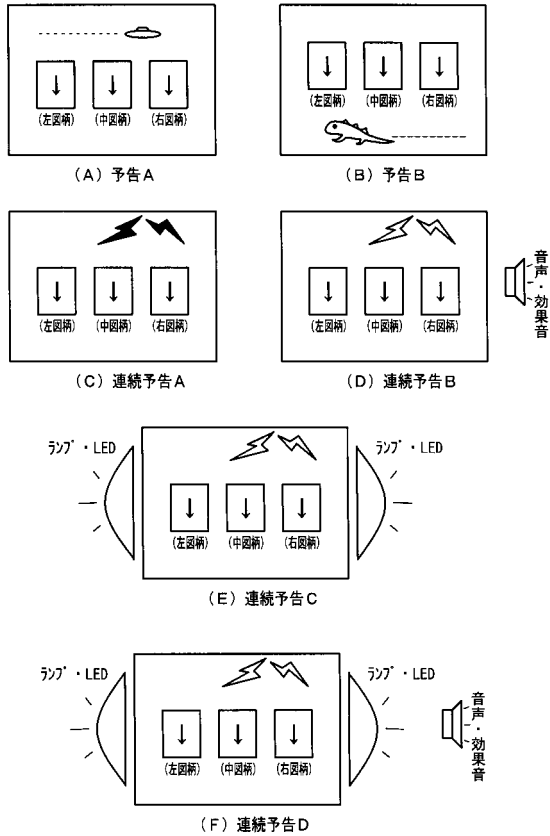
【 図 2 0 】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 0	変動パターン指定#1	特別図柄変動パターン1の指定
	...	...	...
8 0	0 D	変動パターン指定#14	特別図柄変動パターン14の指定
8 0	0 E	変動パターン指定#15	特別図柄短縮表示パターンの指定
8 8	0 0	普通図柄変動パターン1指定	普通図柄変動パターン（29、2秒）の指定
8 8	0 1	普通図柄変動パターン2指定	普通図柄変動パターン（6、0秒）の指定
8 9	0 0	普通図柄左消灯指定	普通図柄左（当り図柄）の消灯指定
8 9	0 1	普通図柄左点灯指定	普通図柄左（当り図柄）の点灯指定
8 9	0 2	普通図柄右消灯指定	普通図柄右（はずれ図柄）の消灯指定
8 9	0 3	普通図柄右点灯指定	普通図柄右（はずれ図柄）の点灯指定
8 A	0 0	普通図柄停止	普通図柄の停止を指定
9 1	X X	左図柄指定	特別図柄左の停止図柄を指定
9 2	X X	中図柄指定	特別図柄中の停止図柄を指定
9 3	X X	右図柄指定	特別図柄右の停止図柄を指定
A 0	0 0	特別図柄停止	特別図柄の停止指示
B 1	X X	大入賞口開放時表示	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定
B 2	0 0	大当り表示開始時	大当り開始時画面の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放前表示	大入賞口開放前の表示指定（XX=01以上）
B 5	0 0	非特定大当り終了表示	非確定大当り終了時の表示指定
B 5	0 1	特定大当り終了表示	確定大当り終了時の表示指定
C 3	0 0	はずれ入賞時指定	始動入賞時のはずれ入賞時指定
C 3	0 1	リーチ入賞時指定	始動入賞時のはずれリーチ入賞時指定
C 3	0 2	非特定大当り入賞時指定	始動入賞時の非確定大当り入賞時指定
C 3	0 3	特定大当り入賞時指定	始動入賞時の確定大当り入賞時指定
D 0	0 0	客待ちデモ表示	客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	X X	始動入賞記憶数指定	特別図柄始動入賞記憶数の個数指定
E 4	0 0	低確率表示	低確率となったときの表示指定
E 4	0 1	高確率表示	高確率となったときの表示指定

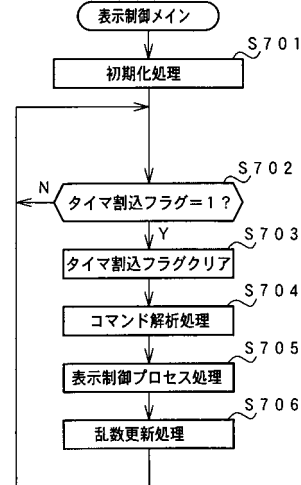
【 図 1 9 】



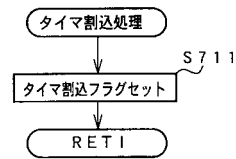
【図 2 1】



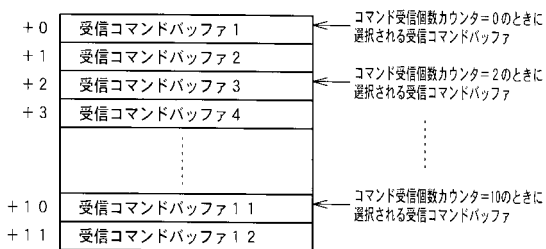
【図 2 2】



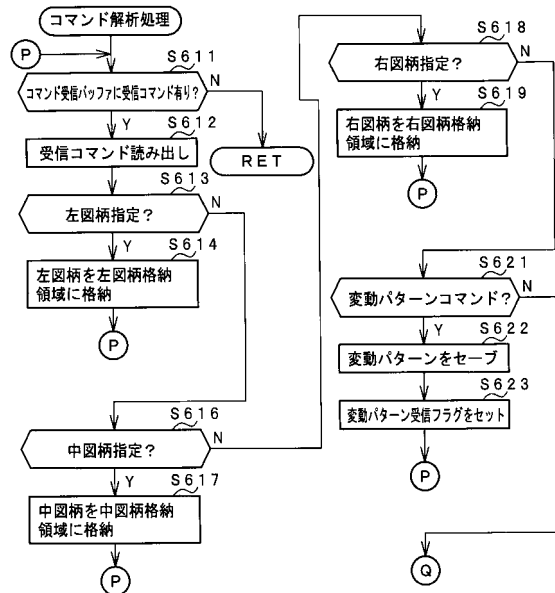
【図 2 3】



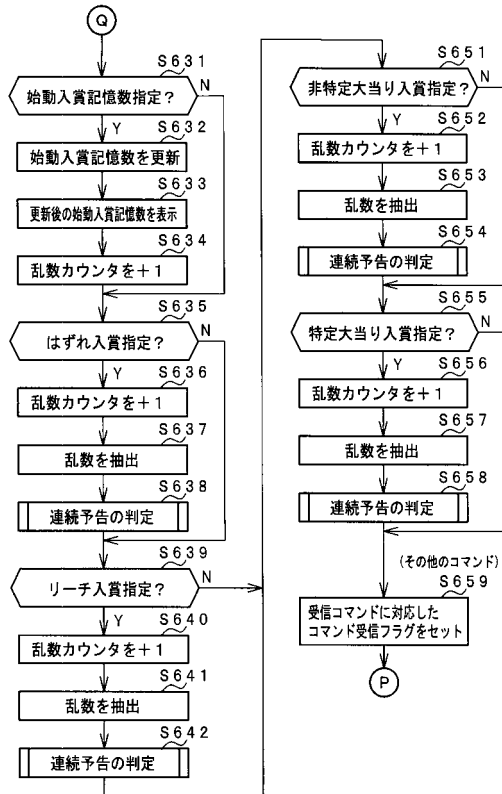
【図 2 4】



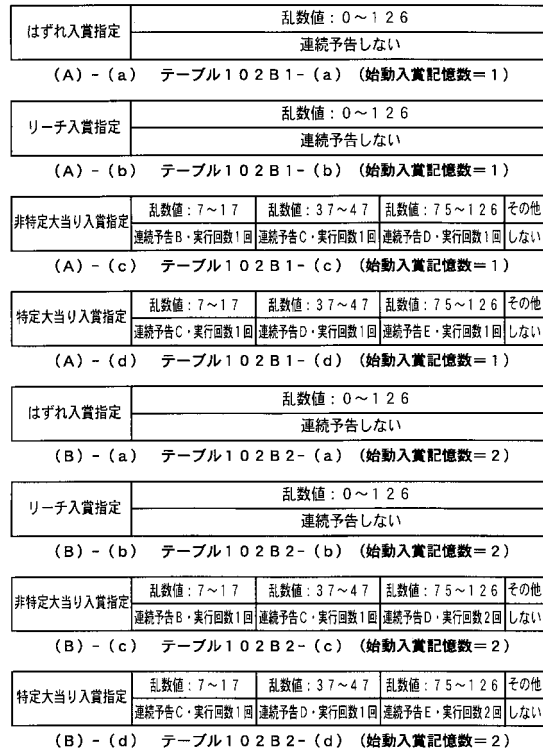
【図 2 5】



【図 26】



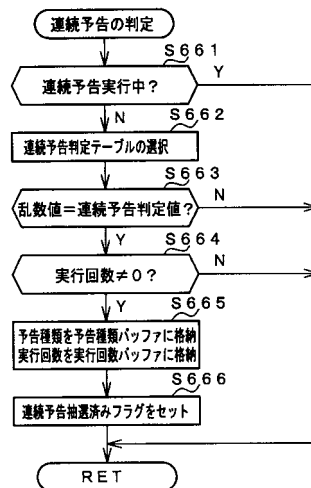
【図 27】



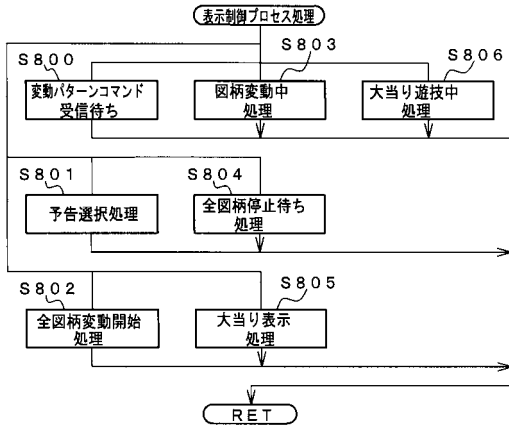
【図 28】

はずれ入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
リーチ入賞指定	乱数値: 29 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 29 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
非特定大当り入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
特定大当り入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
はずれ入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
リーチ入賞指定	乱数値: 29 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 29 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 29 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
非特定大当り入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない
特定大当り入賞指定	乱数値: 7 連続予告A・実行回数1回	乱数値: 7 連続予告B・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告C・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告D・実行回数2回	乱数値: 7 連続予告E・実行回数2回	その他 連続予告F・実行回数2回 しない

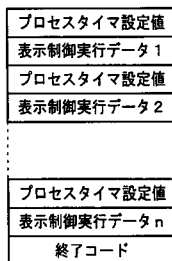
【図 29】



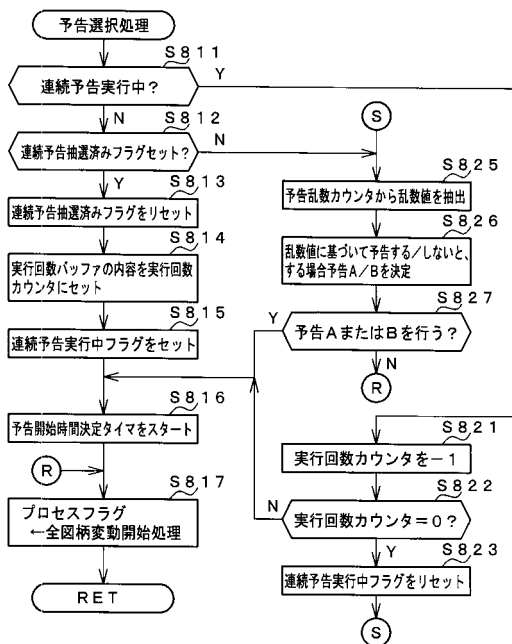
【図 30】



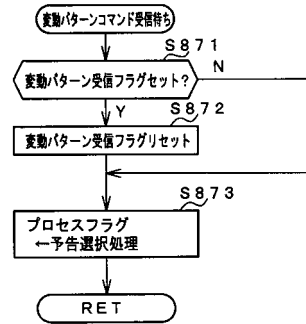
【図 31】



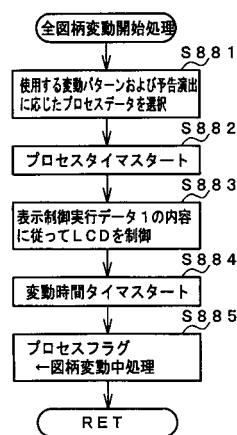
【図 33】



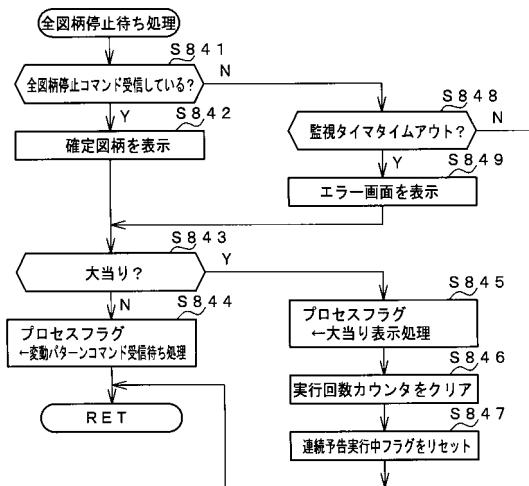
【図 32】



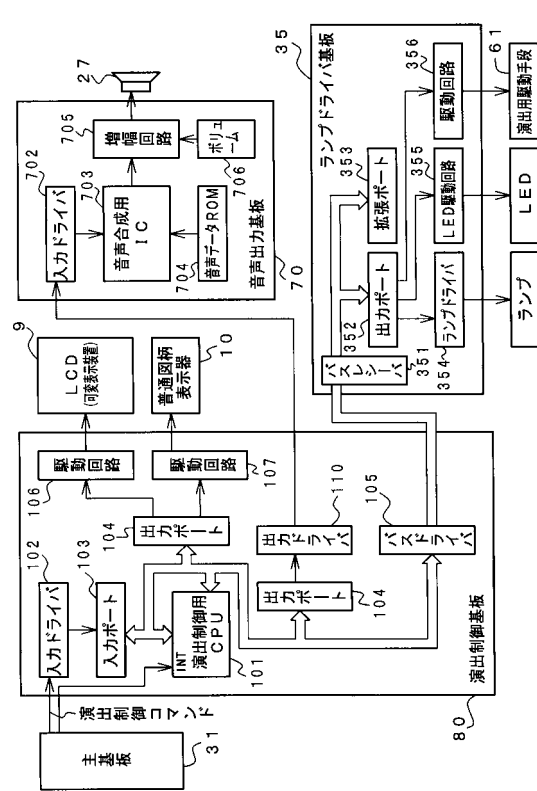
【図 34】



【 図 3 6 】



【 図 3 8 】



【図 39】

判定結果コマンド	上段：乱数値			
	下段：連続予告			
はずれ入賞指定	0～126			
リーチ入賞指定	しない			
	0～126			
	しない			
非特定大当り入賞指定	7～17	37～47	75～126	その他
	連続予告B1：実行回数1回	連続予告C1：実行回数1回	連続予告D1：実行回数1回	しない
特定大当り入賞指定	7～17	37～47	75～126	その他
	連続予告C1：実行回数1回	連続予告D2：実行回数1回	連続予告E：実行回数1回	しない

(A) テーブル102B1 (始動入賞記憶数＝1)

判定結果コマンド	上段：乱数値			
	下段：連続予告			
はずれ入賞指定	0～126			
リーチ入賞指定	しない			
	0～126			
	しない			
非特定大当り入賞指定	7～17	37～47	75～126	その他
	連続予告B2：実行回数1回	連続予告C2：実行回数1回	連続予告D1：実行回数2回	しない
特定大当り入賞指定	7～17	37～47	75～126	その他
	連続予告C2：実行回数1回	連続予告D2：実行回数1回	連続予告E：実行回数2回	しない

(B) テーブル102B2 (始動入賞記憶数＝2)

【図 40】

判定結果コマンド	上段：乱数値			
	下段：連続予告			
はずれ入賞指定	0～126			
リーチ入賞指定	しない			
	0～126			
	しない			
非特定大当り入賞指定	7	29	79	124
	連続予告B3：実行回数1回	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D1：実行回数2回	連続予告E：実行回数3回
特定大当り入賞指定	7～17	18～27	52～62	86～126
	連続予告B3：実行回数1回	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D1：実行回数2回	連続予告E：実行回数3回
	3～27	48～57	75～105	106～126
	連続予告B4：実行回数1回	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D2：実行回数2回	連続予告E：実行回数3回

(A) テーブル102B3 (始動入賞記憶数＝3)

判定結果コマンド	上段：乱数値			
	下段：連続予告			
はずれ入賞指定	0～126			
リーチ入賞指定	しない			
	0～126			
	しない			
非特定大当り入賞指定	7	29	79	124
	連続予告B4：実行回数2回	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D2：実行回数2回	連続予告E：実行回数4回
特定大当り入賞指定	7～17	18～27	52～62	86～126
	連続予告B4：実行回数2回	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D2：実行回数2回	連続予告E：実行回数4回
	3～27	48～57	75～105	106～126
	連続予告C3：実行回数2回	連続予告D2：実行回数2回	連続予告E：実行回数4回	連続予告E：実行回数4回

(B) テーブル102B4 (始動入賞記憶数＝4)

【図 41】

