

(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2015-73764
(P2015-73764A)

(43) 公開日 平成27年4月20日(2015.4.20)

(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 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 101 頁)

(21) 出願番号	特願2013-212570 (P2013-212570)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成25年10月10日 (2013.10.10)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(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
		Fターム(参考)	2C088 BC07 BC22
			2C333 AA11 CA15 GA04

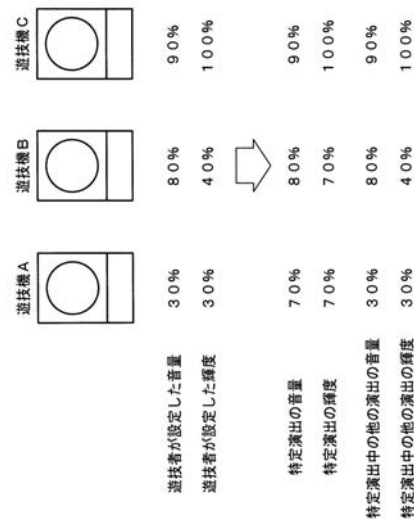
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者によって設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにする。

【解決手段】計時手段の計時結果（例えば、リアルタイムクロックと時間計測タイマとを用いた計測結果）が所定条件（例えば、時間計測タイマがタイムアウトして毎時00分となり特定演出の開始条件が成立したこと）を満たしたときに、音出力を伴う特定演出を実行する。また、遊技者の操作に従って音量設定を行うことが可能である一方、特定演出を実行する際には、設定された音量から変更した音量（例えば、音量設定値が所定値（70%）に相当する値）未満である場合には70%に相当する音量に変更）に従って音出力を行うことにより特定演出を実行可能である。

【選択図】 図36



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
計時を行う計時手段と、
前記計時手段の計時結果が所定条件を満たしたときに、少なくとも音出力を伴う特定演出を実行する特定演出実行手段と、
遊技者の操作に従って音量設定を行うことが可能な設定手段と、を備え、
前記特定演出実行手段は、前記設定手段によって設定された音量から変更した音量に従って音出力を行うことにより前記特定演出を実行可能であり、
少なくとも遊技の状況にもとづく所定情報を遊技機外部で認識可能に出力可能である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
計時を行う計時手段と、
前記計時手段の計時結果が所定条件を満たしたときに、少なくとも演出手段の発光を伴う特定演出を実行する特定演出実行手段と、
遊技者の操作に従って輝度設定を行うことが可能な設定手段と、を備え、
前記特定演出実行手段は、前記設定手段によって設定された輝度から変更した輝度に従って前記演出手段を発光させることにより前記特定演出を実行可能であり、
少なくとも遊技の状況にもとづく所定情報を遊技機外部で認識可能に出力可能である、
ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

30

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

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

40

50

【 0 0 0 5 】

そのような遊技機において、計時手段の計時結果にもとづいて特定演出を実行するように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、ホールが定めた所定の時期に共通の画像を一斉に出力することによって特定演出（同期演出）を実行することが記載されている。

【 0 0 0 6 】

また、そのような遊技機において、遊技者の操作に従って音量や輝度の設定を行えるように構成されたものがある。例えば、特許文献 2 には、遊技者が演出音の音量を調整可能であるとともに、所定時間が経過すると音量を初期値に変更することが記載されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 7 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 7 - 2 5 2 5 3 4 号公報（段落 0 0 5 9 , 0 0 6 0 , 0 1 1 4 , 0 1 1 5、図 5、図 6）

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 3 - 1 3 8 9 4 1 号公報（段落 0 0 7 3 - 0 0 9 2、図 7、図 9）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 8 】

特許文献 1 , 2 に記載された発明を組み合わせれば、計時手段の計時結果にもとづいて特定演出を実行するように構成された遊技機において、遊技者の操作に従って設定を行えるようにすることができる。しかし、不適切な設定で特定演出が実行される可能性があり、特定演出を好適に行えないおそれがある。

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、遊技者によって設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

（手段 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、計時を行う計時手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 7 0 2 , S 7 0 3 , S 7 0 7 を実行する部分）と、計時手段の計時結果が所定条件を満たしたとき（例えば、ステップ S 7 5 2 で Y と判定したとき）に、少なくとも音出力を伴う特定演出（例えば、トラックなどのオブジェクトが登場するような態様の動画によって実行される特定演出）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 1 0 0 におけるステップ S 8 1 0 を実行する部分）と、遊技者の操作に従って音量設定を行うことが可能な設定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 1 1 F ~ S 8 1 1 I を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、設定手段によって設定された音量から変更した音量に従って音出力を行うことにより特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 5 0 0 4 A ~ S 5 0 0 4 D , S 5 0 0 5 を実行する部分）、少なくとも遊技の状況（例えば、変動回数、大当たり回数、いわゆる連荘回数、ミッション達成回数などの遊技履歴）にもとづく所定情報（例えば、2 次元コード）を遊技機外部で認識可能に出力可能である、ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者によって音量設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

【 0 0 1 1 】

（手段 2）本発明による他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、計時を行う計時手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 7 0 2 , S 7 0 3 , S 7 0 7 を実行する部分）と、計時手段の計時結果が所定条件を満たしたとき（例えば、ステップ S 7 5 2 で Y と判定したとき）に、少なくとも演出手段（例えば、枠 L E D 2 8）の発光を伴う特定演出（例えば、トラックなどのオブジェクトが登場す

10

20

30

40

50

るような態様の動画によって実行される特定演出)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S810を実行する部分)と、遊技者の操作に従って輝度設定を行うことが可能な設定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS811F~S811Iを実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、設定手段によって設定された輝度から変更した輝度に従って演出手段を発光させることにより特定演出を実行可能であり(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S5004A, S5004B, S5004E, S5004F, S5005を実行する部分)、少なくとも遊技の状況(例えば、変動回数、大当たり回数、いわゆる連荘回数、ミッション達成回数などの遊技履歴)にもとづく所定情報(例えば、2次元コード)を遊技機外部で認識可能に出力可能である、ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者によって輝度設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

10

【0012】

(手段3)手段1または手段2において、特定演出以外の所定演出(例えば、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出)を実行する所定演出実行手段(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S8005, S8007で選択したプロセステーブルに従ってステップS8009, S8106を実行する部分)を備え、特定演出実行手段は、設定手段によって設定された音量または輝度から変更した音量または輝度に従って特定演出を実行する一方、所定演出実行手段は、設定手段によって設定された音量または輝度に従って所定演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS5004D, S5004Fで特定演出の音量や輝度を所定値に再設定してステップS5005を実行し、ステップS8005, S8007で音量設定値や輝度設定値に応じたプロセステーブルを選択してステップS8009, S8106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、特定演出とともに所定演出も好適に実行することができる。

20

【0013】

(手段4)手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、設定手段によって所定の音量(例えば、70%に相当する値)よりも小さい音量または所定の輝度(例えば、70%に相当する値)よりも低い輝度に設定されているときには、少なくとも所定の音量以上の音量または所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS5004D, S5004Fで特定演出の音量や輝度を所定値(70%に相当する値)に再設定してステップS5005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、所定の音量以上の音量または所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行することによって、特定演出を好適に実行することができる。

30

【0014】

(手段5)手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、始動条件の成立(例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14への遊技球の入賞)に応じて可変表示を行い表示結果として特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御する遊技機であって、可変表示中に複数種類の演出態様(例えば、リーチ態様A~C)のうちのいずれの演出態様で演出(例えば、リーチ演出)を実行するかを決定する演出態様決定手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8002Bを実行する部分)と、可変表示中に演出態様決定手段が決定した演出態様で演出を実行する演出実行手段(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S8005, S8007で選択したプロセステーブルを用いてステップS8009, S8106を実行する部分)とを備え、演出態様決定手段は、特定演出実行手段によって特定演出が実行されているときには、特定演出が実行されていないときには決定されない特別演出態様(例えば、リーチ態様C)を決定可能であり(例えば、図39(B)に示すように、特定演出の実行中にのみリーチ態様Cが決定される場合がある)、演出実行手段は、可変表示

40

50

中に所定条件を満たす場合において、演出態様決定手段によって演出態様が決定された後に所定条件を満たした場合には、当該可変表示中に特別演出態様で演出を実行しない（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8002B，S6001～S6004を実行することによって、変動表示の開始時に特定演出の実行中でなければ図39（A）の通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様Aまたはリーチ態様Bを決定し、その変動表示の途中で特定演出が開始されてもリーチ態様Cでリーチ演出を実行することはない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示中に所定条件を満たした場合にも特別演出態様で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、可変表示の途中で特定演出が開始される場合の制御負担を軽減することができる。

10

【0015】

（手段6）手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14への遊技球の入賞）に応じて可変表示を行い表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、可変表示中に複数種類の演出態様（例えば、リーチ態様A～C）のうちのいずれの演出態様で演出（例えば、リーチ演出）を実行するかを決定する演出態様決定手段（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8002Bを実行する部分）と、可変表示中に演出態様決定手段が決定した演出態様で演出を実行する演出実行手段（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S8005，S8007で選択したプロセステーブルを用いてステップS8009，S8106を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、所定期間にわたって特定演出を実行し、演出態様決定手段は、特定演出実行手段によって特定演出が実行されているときには、特定演出が実行されていないときには決定されない特別演出態様（例えば、リーチ態様C）を決定可能であり（例えば、図39（B）に示すように、特定演出の実行中にのみリーチ態様Cが決定される場合がある）、特定演出実行手段によって特定演出が実行されていないときには、特定演出が実行されているときには決定されない通常演出態様（例えば、リーチ態様A）を決定可能であり（例えば、図39（A）に示すように、特定演出を実行していないときにのみリーチ態様Aが決定される場合がある）、演出実行手段は、可変表示中に所定期間が経過するときには、当該可変表示中に通常演出態様で演出を実行しない（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8002B，S6001～S6004を実行することによって、変動表示の開始時に特定演出の実行中であれば図39（B）の特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様Bまたはリーチ態様Cを決定し、その変動表示の途中で所定期間が経過してもリーチ態様Aでリーチ演出を実行することはない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示中に所定期間が経過した場合にも通常演出態様で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、可変表示の途中で所定期間が経過した場合の制御負担を軽減することができる。

20

30

【0016】

（手段7）手段1～手段6のうちのいずれかの遊技機を備えた遊技用システムであって、遊技用システムは、所定条件の成立（例えば、変動回数、大当り回数、いわゆる連荘回数、ミッション達成回数）にもとづいて所定情報（例えば、2次元コード）を出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典（例えば、デジタルコンテンツ、遊技機の表示画面のカスタマイズ）を付与する処理を行う特典付与装置（例えば、インターネット上のWebサーバ）とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技用システムにおいて、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

50

- 【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 4】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5】4 ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 6】各乱数を示す説明図である。
- 【図 7】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。 10
- 【図 10】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 11】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 13】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
- 【図 18】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 19】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】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 24】コマンド受信バッファの構成例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】時間計測処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】特定演出処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 29】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 30】音量輝度設定画面の具体例を示す説明図である。
- 【図 31】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 33】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 34】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】音量および輝度の設定態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 37】第 2 の実施の形態における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 40
- 。 【図 38】第 2 の実施の形態におけるリーチ態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】第 2 の実施の形態におけるリーチ態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 40】第 2 の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 41】第 2 の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 42】変形例における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0018】 50

実施の形態 1 .

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

【 0 0 1 9 】

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。

10

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 1（図 3 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 1 に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 5（図 3 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 を参照）が内蔵されている。

20

30

【 0 0 2 2 】

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

40

【 0 0 2 3 】

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

50

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはな

40

50

いため、常に視認することができる。

【0028】

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

【0029】

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

10

【0030】

また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当りを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当りのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く(例えば1秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く(例えば30秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

20

30

【0031】

また、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当りを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当りのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く(例えば1秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く(例えば30秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

40

【0032】

なお、第4図柄表示領域9c, 9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同

50

化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

演出表示装置9の右方には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置9の右方（第1特別図柄表示器8aの右隣）には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0036】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

10

20

30

40

50

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

10

【0040】

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。

【0041】

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

20

【0042】

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。

30

【0043】

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。

【0044】

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

40

【0045】

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

50

【 0 0 4 6 】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 1 3 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 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a 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 8 a 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。

【 0 0 4 7 】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている。なお、第 1 保留記憶表示部 1 8 c および第 2 保留記憶表示部 1 8 d に代えて、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）を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、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ことによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成する場合、合算保留記憶表示部において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に並べて表示されるとともに、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示される）ように構成することが望ましい。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（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 8 b 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 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【 0 0 5 0 】

演出表示装置 9 の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器 1 0 は、例えば、0 0 ~ 9 9 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器 1 0 は、7 セグメント LED などにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「 」や「 x 」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【 0 0 5 1 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定

の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置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たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器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。

10

【0052】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

20

【0053】

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

30

【0054】

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

40

【0055】

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

【0056】

50

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

10

【0057】

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

【0058】

20

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

【0059】

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

30

【0060】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

40

【0061】

50

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。 10

【0062】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0063】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。 20

【0064】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0065】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。 30

【0066】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。 40

【0067】

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。

【0068】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板 160 を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 64 も主基板 31 に搭載されている。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ 122 が備えるトリガセンサ 125 や傾倒方向センサユニット 123、パイプレータ用モータ 126、およびプッシュボタン 120 が備えるプッシュセンサ 124 にも接続されているのであるが（図 3 参照）、図 2 では図示を省略している。

【0072】

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

【0073】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（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。

【0074】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う 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。

【0075】

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（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 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。

【0076】

10

20

30

40

50

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

【0077】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない)信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部(遊技制御用マイクロコンピュータ560側)に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側(中継基板77側)に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【0078】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、押しボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、押しセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート107を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してパイプレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

20

【0079】

また、演出制御基板80は、リアルタイムクロック108を搭載している。リアルタイムクロック108は、年/月/日/曜日や時/分/秒の情報を含む時刻情報を出力する機能を備える。

30

【0080】

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

【0081】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの発光体に電流を供給する。

40

【0082】

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

【0083】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイク

50

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

【0084】

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

10

【0085】

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。

20

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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（

40

50

出力ポートバッファ)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0089】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する(ステップS43)。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果(通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ)を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する(ステップS44)。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド(図8参照)も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

10

【0090】

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

20

【0091】

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

【0092】

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

30

【0093】

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

【0094】

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

40

【0095】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウン

50

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。

【0096】

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

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを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、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当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る。

【0100】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に行われる（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当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、乱数を用いた変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。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。

【0101】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（

10

20

30

40

50

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)。

【0102】

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。

10

【0103】

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

20

【0104】

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。

【0105】

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。

30

【0106】

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)。

【0107】

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)。

【0108】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップS30)。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにともとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド(賞球個数信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

40

【0109】

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

50

【0110】

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

【0111】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う(ステップS33)。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「 」および「x」)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「x」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

10

【0112】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0113】

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

20

【0114】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」(「通常はずれ」ともいう)の可変表示態様という。

【0115】

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

30

【0116】

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

40

【0117】

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

50

【 0 1 1 8 】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じ

10

である。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当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、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 1 9 】

図6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（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

(3) ランダム3 (MR3) : 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）

20

(4) ランダム4 (MR4) : ランダム3の初期値を決定する（ランダム3初期値決定用）

【 0 1 2 0 】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、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）または初期値用乱数（ランダム4）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

30

【 0 1 2 1 】

図7(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態（すなわち、確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図7(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図7(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

40

【 0 1 2 2 】

図7(B), (C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）とがある。小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）には、図7(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）には、図7(C)に記載されている各数値

50

が設定されている。また、図7(B), (C)に記載されている数値が小当り判定値である。

【0123】

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もよい。この場合、図7(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、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当りが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当りが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、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。

10

【0124】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図7(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図7(B), (C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図7(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図7(B), (C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【0125】

なお、この実施の形態では、図7(B), (C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

30

【0126】

図7(D), (E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a, 131bを示す説明図である。このうち、図7(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図7(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

40

【0127】

大当り種別判定テーブル131a, 131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図7(D), (E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対し

50

て、大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り」に対して 1 個の判定値が割り当てられている（40 分の 1 の割合で突然確変大当りと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 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、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 1 3 1 a にのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブル 1 3 1 b には「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

【0128】

10

この実施の形態では、図 7 (D), (E) に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が 1 5 ラウンドおよび 2 ラウンドの 2 種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、1 0 ラウンドの大当り遊技に制御する 1 0 R 確変大当りや、7 ラウンドの大当り遊技に制御する 7 R 確変大当り、5 ラウンドの大当り遊技に制御する 5 R 確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の 3 種類である場合を示しているが、3 種類にかぎらず、例えば、4 種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が 3 種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として 2 種類のみ設けられていてもよい。

20

【0129】

「通常大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当りである（後述するステップ S 1 6 7 参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では 1 0 0 回）終了すると時短状態が終了する（ステップ S 1 6 8, S 1 3 7 ~ S 1 4 0 参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップ S 1 3 2 参照）。

【0130】

「確変大当り」とは、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップ S 1 6 9, S 1 7 0 参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップ S 1 3 2 参照）。

30

【0131】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0 . 1 秒間の開放を 2 回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2 ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が 2 9 秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では 1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が 0 . 1 秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップ S 1 6 9, S 1 7 0 参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップ S 1 3 2 参照）。

40

【0132】

なお、突然確変大当りの態様は、この実施の形態で示したものにきられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや突然確変大当りと同じ 1 5 回（1 5 ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ 0 . 1 秒と極めて短くするようにしてもよい。

50

【0133】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ペース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

10

【0134】

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

【0135】

図8および図9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8および図9に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、後述する図17に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

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

【0139】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演

50

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

【0140】

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。

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

コマンドB000（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を

10

20

30

40

50

指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図8および図9に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0152】

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

【0153】

10

20

30

40

50

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

図10および図11は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313、S314）。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0157】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0158】

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

【0159】

変動パターン設定処理（ステップS301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0160】

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。

【0161】

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

【0162】

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。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当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（図22参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0163】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウ

10

20

30

40

50

ンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。

【0164】

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

【0165】

大当たり終了処理(ステップS307)：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ(例えば、確変フラグや時短フラグ)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。

【0166】

小当たり開放前処理(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。小当たり開放前処理では、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、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

【0167】

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

【0168】

小当たり終了処理(ステップS310)：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。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。

【0169】

図12は、ステップS312, S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図12(A)は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図12(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0170】

まず、図12(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211A)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0171】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタ

10

20

30

40

50

の値を1増やす(ステップS1212A)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213A)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図13参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214A)。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)および変動パターン判定用乱数(ランダム2)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2)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム2)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0172】

図13は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図13に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)および変動パターン判定用乱数(ランダム2)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。

【0173】

そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1215A)。

【0174】

次に、図12(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0175】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図13参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214B)。なお、ステップS1214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)および変動パターン判定用乱数(ランダム2)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2)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2)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。

【0176】

そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピ

ユーザ100に送信する制御を行う(ステップS1215B)。

【0177】

図14および図15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS51A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

10

【0178】

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)。

20

【0179】

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

【0180】

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

30

【0181】

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

40

【0182】

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

50

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

【0183】

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

10

【0184】

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。

【0185】

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

20

【0186】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド(第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

30

40

【0187】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300~S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

50

【0188】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図7参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0189】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ROM54における図7（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が増え、大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ROM54における図7（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図7（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0190】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当り」または「突然確変大当り」とするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

【0191】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図7（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図7（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図7（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図7（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0192】

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

【0193】

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

10

20

30

40

50

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7（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図7（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0194】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当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7（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

10

【0195】

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

20

【0196】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

30

【0197】

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

【0198】

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）。

40

【0199】

図16は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り種別に応じた大当り用変動パターン判定テーブル（確変大当り/通常大当り用の大当り用変動パターン判定テーブル、突然確変大当り用の大当り用変動パターン判定テーブル）を選択する（ステップS92）。そして、ステップS98に移行する。

50

【0200】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS94）。そして、ステップS98に移行する。

【0201】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【0202】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、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、通常用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS96）。そして、ステップS98に移行する。

【0203】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、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、時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS97）。そして、ステップS98に移行する。

【0204】

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（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S96またはS97の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS98）。

【0205】

図17は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図17に示すように、この実施の形態では、ステップS98において、変動パターン1～5のいずれかに決定される。例えば、ステップS92で確変大当り/通常大当り用の大当り用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その確変大当り/通常大当り用の大当り用変動パターン判定テーブルには図17に示す変動パターン1が設定されており、演出制御用CPU101は、ステップS98においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン1を決定する。また、例えば、ステップS92で突然確変大当り用の大当り用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その突然確変大当り用の大当り用変動パターン判定テーブルには図17に示す変動パターン4が設定されており、演出制御用CPU101は、ステップS98においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン4を決定する。また、例えば、ステップS94で小当り用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その小当り用変動パターン判定テーブルには図17に示す変動パターン4が設定されており、演出制御用CPU101は、ステップS98においてランダム2を用いた抽

10

20

30

40

50

選処理により変動パターン4を決定する。

【0206】

また、例えば、ステップS96で通常用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その通常用のはずれ用変動パターン判定テーブルには図17に示す変動パターン2および変動パターン3が設定されており、演出制御用CPU101は、ステップS98においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン2または変動パターン3を決定する。また、例えば、ステップS97で時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルには図17に示す変動パターン2および変動パターン5が設定されており、演出制御用CPU101は、ステップS98においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン2または変動パ

10

【0207】

なお、図17に示した変動パターンは一例であり、さらにリーチの種類や擬似連の有無、滑り演出の有無などに応じて様々な変動パターンを用意することが望ましい。

【0208】

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S99)。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S100)。

20

【0209】

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S101)。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S102)。

【0210】

図18は、表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定~表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド(図8参照)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を確認する(ステップS110)。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS111, S112)。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS113, S114)。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには(すなわち、「突然確変大当り」であるときには)、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS115)。

30

40

【0211】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには(ステップS110のN)、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS116)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS117)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップS116のN)、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンド

50

を送信する制御を行う（ステップS 1 1 8）。

【0 2 1 2】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 9）。

【0 2 1 3】

図19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 3 0 3）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、CPU 5 6は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS 1 1 2 1）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS 1 1 2 2で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS 1 1 2 1では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようによい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようによい。

10

【0 2 1 4】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 5 6は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS 1 1 2 2）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU 5 6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、CPU 5 6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。

20

【0 2 1 5】

次いで、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 1 2 6）、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 1 1 2 7）。そして、CPU 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 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 2 8）。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。

30

【0 2 1 6】

図20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 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 3 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および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をリセットし（ステップS 1 3 2）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 3）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 1（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA 0 0 2（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM 5 5に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

40

【0 2 1 7】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 4）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 5）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体

50

的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

【0218】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないならば、CPU56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が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。

10

【0219】

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S141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。

20

【0220】

小当りフラグもセットされていないならば（ステップS141のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS146）。

【0221】

図21は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り/突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

30

【0222】

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

40

【0223】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる

50

(ステップS167)。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数(例えば100回)をセットする(ステップS168)。

【0224】

通常大当りでなければ(すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば)、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる(ステップS169)とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる(ステップS170)。

【0225】

なお、この実施の形態では、確変大当りであるか突然確変大当りであるかにかかわらず一律に確変状態および時短状態の両方に移行させる場合を示しているが、突然確変大当りとなる場合には、その突然確変大当り前の遊技状態に応じて時短状態に移行させるか否かを異ならせてもよい。例えば、突然確変大当り前に通常状態(低ベース状態)であった場合には、確変状態に移行させるのみで時短状態には移行させない(すなわち、高確率/低ベース状態に移行させる)ようにし、突然確変大当り前に時短状態(高ベース状態)であった場合には、確変状態および時短状態の両方に移行させる(すなわち、高確率/高ベース状態に移行させる)ようにしてもよい。そのようにすれば、突然確変大当りの前後で可変入賞球装置15の開放頻度に変化が生じないので、突然確変大当りであったか小当りであったかを認識しにくくすることができる。

【0226】

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S171)。

【0227】

図22は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄表示制御処理(ステップS32)のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する(ステップS3201)。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば(すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば)、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う(ステップS3202)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0228】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する(ステップS3203)。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば(すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には)、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う(ステップS3204)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201

10

20

30

40

50

において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば(すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば)、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

【0229】

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

10

【0230】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図23は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、4ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。

20

【0231】

次いで、演出制御用CPU101は、リアルタイムクロック108から時刻情報を読み出す(ステップS702)。次いで、演出制御用CPU101は、読み出した時刻情報にもとづいて現在の時刻を特定し、特定した時刻に応じて時間計測タイマをセットする(ステップS703)。この実施の形態では、毎時00分に時間計測タイマがタイムアウトするように時間計測タイマに値がセットされる。一般に、遊技店は10時頃開店することから、ステップS703では、11:00にタイムアウトするように時間計測タイマをセットする。例えば、時刻情報にもとづいて特定した現在の時刻が9:50であった場合には、ステップS703において、11:00までの70分間に相当する値を時間計測タイマにセットする。

30

【0232】

なお、この実施の形態では、リアルタイムクロック108および時間計測タイマを用いて計時する場合を示しているが、計時方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、リアルタイムクロック108を用いることなく、ステップS703や後述する時間計測処理のステップS755で一律に1時間に相当する値を時間計測タイマにセットして、遊技機への電源供給を開始してから1時間ごとに時間計測タイマがタイムアウトして後述する特定演出が実行されるように構成してもよい。

【0233】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS704)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS705)、以下の演出制御処理を実行する。

40

【0234】

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S706)。

【0235】

次いで、演出制御用CPU101は、時間計測処理を行う(ステップS707)。時間

50

計測処理では、時間計測タイマを用いて時間計測を行う処理を実行する。

【0236】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS708）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0237】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS709）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

10

【0238】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS710）。その後、ステップS704に移行する。

【0239】

図24は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0~11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0240】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図8および図9参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

30

【0241】

図25は、コマンド解析処理（ステップS706）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0242】

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

40

【0243】

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

【0244】

50

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 8）。

【0 2 4 5】

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

【0 2 4 6】

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

10

【0 2 4 7】

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

【0 2 4 8】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））であれば（ステップS 6 2 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 6）。受信した演出制御コマンドが小当り/突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS 6 2 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当り/突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 8）。

20

【0 2 4 9】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンド（コマンド9 F 0 0（H））であれば（ステップS 6 2 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 0）。

【0 2 5 0】

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CPU 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 6 3 1）。例えば、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第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、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第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

30

【0 2 5 1】

図2 6は、図2 3に示されたメイン処理における時間計測処理（ステップS 7 0 7）を示すフローチャートである。時間計測処理では、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、時間計測タイマの値を1減算し（ステップS 7 5 1）、減算後の時間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS 7 5 2）。タイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。時間計測タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、特定演出の開始条件が成立したことを示す演出開始条件成立フラグをセットする（ステップS 7 5 3）。

40

【0 2 5 2】

「特定演出」とは、所定条件が成立したことにともづいて所定期間にわたって実行される演出であり、例えば、所定条件が成立したタイミングで遊技店に設置される複数台の遊技機において一斉に実行される演出である。この実施の形態では、毎時0 0分になったことにともづいて所定条件が成立し、所定期間として5分間にわたって所定の動画再生を一斉に開始するような態様の演出が特定演出として実行される。具体的には、この実施の形態では、毎時0 0分になると時間計測タイマがタイムアウトして演出開始条件成立フラグがセットされ（ステップS 7 5 2、S 7 5 3参照）、演出開始条件成立フラグがセットされたことにともづいて、後述する特定演出処理（ステップS 8 1 0参照）において特定演出が実行される。

50

【 0 2 5 3 】

次いで、演出制御用CPU101は、リアルタイムクロック108から時刻情報を読み出す(ステップS754)。次いで、演出制御用CPU101は、読み出した時刻情報にもとづいて現在の時刻を特定し、特定した時刻に応じて時間計測タイマをセットする(ステップS755)。この実施の形態では、毎時00分に時間計測タイマがタイムアウトするように時間計測タイマに値がセットされる。例えば、時刻情報にもとづいて特定した現在の時刻が11:00であった場合には、ステップS703において、次の12:00までの60分間に相当する値を時間計測タイマにセットする。

【 0 2 5 4 】

なお、この実施の形態では、時間計測タイマをセットすることにリアルタイムクロック108から時刻情報を読み出す場合を示しているが、遊技機への電源投入時のみリアルタイムクロック108から時刻情報を読み出して時間計測タイマをセットするようにし(ステップS702, S703参照)、電源投入後2回目以降に時間計測タイマをセットする場合には、リアルタイムクロック108から時刻情報を読み出すことなく、一律に60分間に相当する値を時間計測タイマにセットするようにしてもよい。そのようにすれば、ステップS754の処理は不要となる。ただし、この実施の形態では、時間計測タイマをセットすることにリアルタイムクロック108から時刻情報を読み出すようにすることによって、より正確に毎時00分に時間計測タイマがタイムアウトして特定演出を開始できるようにしている。

【 0 2 5 5 】

図27は、図23に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(ステップS708)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、特定演出を実行する特定演出処理(ステップS810)を実行する。

【 0 2 5 6 】

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

【 0 2 5 7 】

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

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

10

20

30

40

50

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ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。

【0261】

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

【0262】

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

10

【0263】

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。

【0264】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

20

【0265】

図28は、特定演出処理（ステップS810）を示すフローチャートである。特定演出処理では、演出制御用CPU101は、まず、特定演出の終了条件が成立したことを示す演出終了条件成立フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS5001）。演出終了条件成立フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、特定演出の実行中であることを示す特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS5002）。特定演出実行中フラグがセットされていないければ（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、演出開始条件成立フラグが

30

【0266】

セットされているか否かを確認する（ステップS5003）。演出開始条件成立フラグがセットされていないければ、そのまま処理を終了する。

演出開始条件成立フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の開始条件が成立していれば）、演出制御用CPU101は、その演出開始条件成立フラグをリセットする（ステップS5004）。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられている設定値格納領域からスピーカ27の音量設定値と枠LED28の輝度設定値とを読み込む（ステップS5004A）

【0267】

この実施の形態では、後述するように、遊技を開始するときの客待ちデモンストレーション表示中に遊技者の操作によりスピーカ27の音量と枠LEDの輝度とを設定可能である（後述する変動パターンコマンド受信待ち処理のステップS811G～S811I参照）。そして、RAMに設けられた設定値格納領域には、遊技者によって設定されたスピーカ27の音量設定値および枠LED28の輝度設定値が格納されている。

40

【0268】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出に用いる音量および輝度を、ステップS5004Aで読み込んだ音量設定値および輝度設定値の値に設定する（ステップS5004B）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS5004Aで読み込んだ音量設定値が所定値未満であるか否かを確認する（ステップS5004C）。なお、この実施の形態では、ステップS5004Cにおいて、所定値としてスピーカ27の音量最大値の7

50

0%に相当する値未満であるか否かを判定する。音量設定値が所定値未満であれば、演出制御用CPU101は、ステップS5004Bで設定した特定演出に用いる音量を所定値（本例では、70%に相当する値）に変更して再設定する（ステップS5004D）。

【0269】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS5004Aで読み込んだ輝度設定値が所定値未満であるか否かを確認する（ステップS5004E）。なお、この実施の形態では、ステップS5004Eにおいて、所定値として枠LED28の輝度最大値の70%に相当する値未満であるか否かを判定する。輝度設定値が所定値未満であれば、演出制御用CPU101は、ステップS5004Bで設定した特定演出に用いる輝度を所定値（本例では、70%に相当する値）に変更して再設定する（ステップS5004F）。

10

【0270】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生を開始する制御を行う（ステップS5005）。この実施の形態では、演出表示装置9の上部領域が特定演出実行領域とされ、ステップS5005では、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の上部領域において、特定演出用の動画再生を開始する制御を行う。この場合、演出制御用CPU101は、ステップS5004B、S5004D、S5004Fで設定した音量および輝度に従って動画再生を開始することによって、設定した音量で特定演出の動画に対応した音をスピーカ27から出力し、設定した輝度で特定演出の動画に対応した発光パターンで枠LED28を発光させる制御を行う。

【0271】

20

そして、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグをセットし（ステップS5006）、特定演出の実行期間を計測するための特定演出期間計測タイマに所定期間（本例では、5分間）に相当する値をセットする（ステップS5007）。

【0272】

なお、この実施の形態では、ステップS5004A～S5004Fの処理が実行されることによって、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70%に相当する値）以上であれば、その設定された音量設定値や輝度設定値に相当する音量や輝度で特定演出が実行され、所定値未満であれば少なくとも所定値に相当する音量や輝度で特定演出が実行されるようにし、必要以上に小さい音で特定演出が実行されたり、必要以上に暗い輝度で特定演出が実行されたりすることがないようにしている。

30

【0273】

また、この実施の形態では、特定演出の音量および輝度を、遊技者によって設定された音量設定値および輝度設定値に仮設定した後に（ステップS5004B参照）、音量設定値や輝度設定値が所定値未満であるか否かを判定し、所定値未満であれば所定値に相当する音量や輝度に変更して再設定する場合を示しているが、特定演出の音量および輝度の設定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、ステップS5004Aで音量設定値および輝度設定値を読みだすと、まず、読み込んだ音量設定値が所定値未満であるか否かを確認し、所定値未満であれば特定演出の音量を所定値に相当する値に設定し、所定値以上であれば特定演出の音量をそのまま読み込んだ音量設定値に設定するようにしてもよい。また、読み込んだ輝度設定値が所定値未満であるか否かを確認し、所定値未満であれば特定演出の輝度を所定値に相当する値に設定し、所定値以上であれば特定演出の輝度をそのまま読み込んだ輝度設定値に設定するようにしてもよい。そのように構成すれば、音量や輝度の設定が1回で済み、後から再設定する必要をなくすることができる。

40

【0274】

また、この実施の形態では、ステップS5004C～S5004Fの処理が実行されることによって、音量および輝度の両方について所定値未満であるか否かを判定して再設定する場合を示しているが、音量または輝度のいずれか一方のみについて所定値未満であるか否かを判定して再設定するようにしてもよい。具体的には、ステップS5004C、S5004Dの処理とステップS5004E、S5004Fの処理とのいずれか一方のみを実行するように構成してもよい。

50

【0275】

特定演出実行中フラグがセットされていた場合には（ステップS5002のY）、すなわち特定演出の実行中であった場合には、演出制御用CPU101は、特定演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS5008）。次いで、演出制御用CPU101は、減算後の特定演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS5009）。タイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。特定演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、所定期間（本例では、5分間）を経過し特定演出の終了条件が成立していれば）、演出制御用CPU101は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値（本例では、2）となっているか否かを確認する（ステップS5010）。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値となっていれば（すなわち、演出図柄の変動表示中であれば）、演出制御用CPU101は、直ちには特定演出を終了せず、演出終了条件成立フラグのセットのみを行い（ステップS5011）、処理を終了する。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値でなければ、ステップS5014に移行する。

10

【0276】

演出終了条件成立フラグがセットされていた場合には（ステップS5001のY）、演出制御用CPU101は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値（本例では、3）となっているか否かを確認する（ステップS5012）。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値となっていなければ、そのまま処理を終了する。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値となっていれば（すなわち、演出図柄の変動表示の停止タイミングとなっていれば）、演出制御用CPU101は、演出終了条件成立フラグをリセットする（ステップS5013）。次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の特定演出実行領域において実行中の特定演出の動画再生を終了する制御を行う（ステップS5014）。そして、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグをリセットする（ステップS5015）。

20

【0277】

ステップS5001、S5009～S5015の処理が実行されることによって、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中以外のタイミングで所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、ステップS5014に移行して直ちに特定演出の実行が終了される。一方で、演出図柄の変動表示中に所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、直ちには特定演出の実行を終了せず、演出図柄の変動表示を終了するタイミングまで待ってから（ステップS5012参照）特定演出の実行が終了される。

30

【0278】

なお、この実施の形態では、図27に示された演出制御プロセス処理においてステップS800～S807の処理の前にステップS810の特定演出処理が実行されるので、特定演出の開始条件が成立していれば大当り遊技中であっても特定演出が実行される。この場合、演出表示装置9において大当り遊技中の演出が実行されるので、例えば、特定演出の動画再生を演出表示装置9の表示画面の一部に縮小表示することによって、特定演出の実行を継続するようにすればよい。そして、例えば、大当り遊技中に所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、その縮小表示していた動画再生を終了して特定演出の実行を終了するようにすればよい。

40

【0279】

また、特定演出処理の処理態様は、この実施の形態で示したものにこだわられない。例えば、図28に示す特定演出処理において、ステップS5010の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であれば、そのままステップS5014に移行して特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。

【0280】

また、この実施の形態では、変動表示中に所定期間が経過した場合に変動停止まで待つ

50

てから特定演出の動画再生を終了するようにしているが、さらに次の変動開始まで待つてから特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、ステップS 5 0 1 0の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であれば、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であるか否かを判定するようにしてもよい。そして、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であれば特定演出の動画再生を終了するようにすることによって、次の変動開始まで待つてから特定演出の動画再生を終了するようにすればよい。または、例えば、ステップS 5 0 1 0の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であれば、そのままステップS 5 0 1 4に移行して特定演出の動画再生を終了することによって、次の変動開始まで待つてから特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。

【0281】

図29は、図27に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS 8 0 0)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 8 1 1)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップS 8 1 2)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS 8 0 1)に対応した値に更新する(ステップS 8 1 3)。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる(ステップS 4 4参照)のであるが、図29に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0282】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、変動パターンコマンドを受信していなければ)、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認する(ステップS 8 1 1 A)。なお、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かは、例えば、後述するステップS 8 1 1 Eで客待ちデモンストレーション表示を開始したときに、客待ちデモンストレーション表示中であることを示す客待ちデモ表示中フラグをセットし、ステップS 8 1 1 Aではその客待ちデモ表示中フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0283】

客待ちデモンストレーション表示中でなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモ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 8 1 1 B)。客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信していれば)、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモ指定コマンドを受信してからの経過時間が30秒を経過したか否かを確認する(ステップS 8 1 1 C)。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信してからの経過時間が30秒を経過したか否かは、例えば、コマンド解析処理のステップS 6 3 0で客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットしたときに(すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに)、所定のタイマに30秒に相当する値をセットするようにし、ステップS 8 1 1 Cにおいてそのタイマがタイムアウトしたか否かを確認するようにすればよい。

【0284】

客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒が経過していれば、演出制御用CPU 1 0 1は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS 8 1 1 D)とともに、演出表示装置9において所定の客待ちデモンストレーション表示を開始する(ステップS 8 1 1 E)。例えば、所定の客待ちデモンストレーション表示として、「デモ表示中」などの文字列を表示したり、所定の初期出目(例えば、「1 2 3」などの図柄の組み

合わせや、「777」などの大当りを連想させる図柄の組み合わせ)を表示したり、所定のキャラクタを表示させたり、遊技機メーカーのロゴタイプを表示させたりしてもよい。

【0285】

なお、この実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信してから(すなわち、変動表示が途切れてから)30秒を経過したタイミングで客待ちデモンストレーション表示を開始する場合を示しているが、このような態様にかぎられない。例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信してから20秒や1分が経過したタイミングで客待ちデモンストレーション表示を開始するようにしてもよい。また、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信すると直ちに客待ちデモンストレーション表示を開始するようにしてもよい。

【0286】

また、演出制御用CPU101は、客待ちデモンストレーション表示を開始すると、演出表示装置9において、音量や輝度の設定を行うための音量輝度設定画面の重畳表示も開始する(ステップS811F)。

【0287】

客待ちデモンストレーション表示中である場合には(ステップS811AのY)、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122からの操作信号を入力したか否かを確認し(ステップS811G)、操作信号を入力していれば、操作に従って音量設定値および輝度設定値を入力する(ステップS811H)。そして、演出制御用CPU101は、入力した音量設定値および輝度設定値を、RAMに設けられた設定値格納領域に格納する(ステップS811I)。

【0288】

図30は、音量輝度設定画面の具体例を示す説明図である。図30(A)に示すように、この実施の形態では、例えば、「デモ表示中」など客待ちデモンストレーション表示中であることを示す表示とともに、「音量を設定してね!」などの表示を含む音量輝度設定画面が表示される。図30(A)に示す表示画面において、遊技者は、例えば、スティックコントローラ122を左右に傾倒操作することにより、音量を0~100の中から選択操作し、スティックコントローラ122のトリガボタン121を押引操作したりプッシュボタン120を押下操作したりすることによって選択中の音量の決定操作を行う。この場合、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の傾倒方向センサユニット123からの傾倒操作信号にもとづいて音量を選択し、スティックコントローラ122のトリガセンサ125やプッシュボタン120のプッシュセンサ124からの信号を入力したこともとづいて、選択中の音量を音量設定値として入力する。

【0289】

また、音量の設定が終わると、例えば、図30(B)に示すように、音量輝度設定画面が「輝度を設定してね!」などの表示を含む画面に切り換わる。図30(B)に示す表示画面において、遊技者は、例えば、スティックコントローラ122を左右に傾倒操作することにより、輝度を0~100の中から選択操作し、スティックコントローラ122のトリガボタン121を押引操作したりプッシュボタン120を押下操作したりすることによって選択中の輝度の決定操作を行う。この場合、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の傾倒方向センサユニット123からの傾倒操作信号にもとづいて輝度を選択し、スティックコントローラ122のトリガセンサ125やプッシュボタン120のプッシュセンサ124からの信号を入力したこともとづいて、選択中の輝度を輝度設定値として入力する。

【0290】

なお、この実施の形態では、遊技開始時の客待ちデモンストレーション表示中に遊技者の操作に従って音量や輝度の設定を行えるようにする場合を示しているが、遊技開始時に加えて、または遊技開始時に代えて、演出図柄の変動表示中に音量や輝度の設定や変更を行えるようにしてもよい。この場合、例えば、後述する演出図柄変動中処理においてステップS811F~S811Iと同様の処理を行うことによって、演出図柄の変動表示中であっても音量や輝度の設定や変更を行えるようにすればよい。

10

20

30

40

50

【0291】

図31は、図27に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0292】

図32は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図32に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

20

【0293】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

30

【0294】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

40

【0295】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【0296】

次いで、演出制御用CPU101は、RAMに設けられている設定値格納領域からスピーカ27の音量設定値と枠LED28の輝度設定値とを読み込む（ステップS8003）

50

【0297】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8004）。特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、変動パターン、およびステップS8003で読み込んだ音量設定値および輝度設定値に応じた特定演出用のプロセステーブルを選択する（ステップS8005）。また、演出制御用CPU101は、特定演出用のプロセスデータに切替済みであることを示す切替済みフラグをセットする（ステップS8006）。一方、特定演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、変動パターン、およびステップS8003で読み込んだ音量設定値および輝度設定値に応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップS8007）。

10

【0298】

既に説明したように、特定演出の実行中である場合には、演出表示装置9の特定演出実行領域（本例では、演出表示装置9の上部領域）において、特定演出用の動画再生が実行されている。そのため、特定演出の実行中に演出図柄の変動表示が実行される場合には、ステップS8005で選択した特定演出用のプロセステーブルを用いて後述するステップS8009、S8106を実行することによって、演出表示装置9の変動表示領域（本例では、演出表示装置9の下部領域）において、演出図柄の変動表示を実行する。一方で、特定演出の実行中でなければ、ステップS8007で選択した通常用のプロセステーブルを用いて後述するステップS8009、S8106を実行することによって、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行する。

20

【0299】

なお、既に説明したように、この実施の形態では、特定演出に関しては音量設定値および輝度設定値にかかわらず少なくとも所定値（本例では、音量や輝度の最大値の70%に相当する値）以上の音量および輝度で特定演出が実行されるのであるが、ステップS8005、S8007で選択されたプロセステーブルに従って後述するステップS8009、S8106が実行されることによって特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出に関しては遊技者によって設定された音量設定値および輝度設定値に応じた音量および輝度で変動表示その他の演出が実行される。

【0300】

また、特定演出の実行を終了した後、次の演出図柄の変動表示を開始する場合であれば、ステップS8003で音量設定値および輝度設定値を読み込んだ後、ステップS8007で音量設定値および輝度設定値に応じた通常用のプロセステーブルが選択されることになる。従って、特定演出を終了した後の次の変動表示の開始時にステップS8003、S8007の処理が実行されることによって、特定演出中の音量および輝度から、遊技者によって設定された音量および輝度に復帰して変動表示およびその他の演出が実行されることになる。

30

【0301】

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S8008）。

40

【0302】

図33は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変

50

動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0303】

図33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。

【0304】

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

10

【0305】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8009）。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。

20

【0306】

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

【0307】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8010）。

30

【0308】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8011）。

【0309】

図34は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。

【0310】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8103）。特定演出実行中フラグがセットされていないならば（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8104）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8105）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8106）。

40

【0311】

特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、切替済みフラグがセットされているか否かを確認する（ス

50

テップ S 8 1 0 7)。切替済みフラグがセットされていれば (すなわち、既に特定演出用のプロセスデータに切替済みであれば)、ステップ S 8 1 0 4 に移行する。切替済みフラグがセットされていない場合は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、RAM に設けられている設定値格納領域からスピーカ 2 7 の音量設定値と LED 2 8 の輝度設定値を読み込む (ステップ S 8 1 0 8 A)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 1 0 8 A で読み込んだ音量設定値および輝度設定値に応じた特定演出用のプロセスデータへの切替を行う (ステップ S 8 1 0 8 B)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマを再スタートさせ (ステップ S 8 1 0 9)、切替後の特定演出用のプロセスデータの内容に従って演出装置 (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 2 7) の制御を実行する (ステップ S 8 0 1 0)。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、切替済みフラグをセットする (ステップ S 8 1 1 1)。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 2 】

ステップ S 8 1 0 3, S 8 1 0 7 ~ S 8 1 1 1 の処理が実行されることによって、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の実行が開始された場合には、特定演出用のプロセスデータに切り替えられて特定演出時の変動表示の態様に切り替えられる。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態から、演出表示装置 9 の変動表示領域 (本例では、演出表示装置 9 の下部領域) において、演出図柄の変動表示を実行している状態に切り替えられる。そして、一度切り替えが行われると、以降、ステップ S 8 1 0 7 で Y と判定されてステップ S 8 1 0 4 ~ S 8 1 0 6 が実行されることにより、切り替え後の特定演出用のプロセスデータに従ってステップ S 8 1 0 6 の処理が実行されることによって、特定演出時の態様で演出図柄の変動表示が実行される。

【 0 3 1 3 】

なお、この実施の形態では、特定演出処理のステップ S 5 0 0 3 ~ S 5 0 0 7 の処理および演出図柄変動中処理のステップ S 8 1 0 8 A ~ S 8 1 1 1 の処理が実行されることによって、特定演出の開始条件が成立すると、演出図柄の変動表示中であっても直ちに特定演出が開始され特定演出時の態様で変動表示が実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄の変動表示中である場合には直ちに特定演出を開始するのではなく、次の演出図柄の変動表示の開始タイミングまで待ってから特定演出を開始するとともに特定演出時の態様で変動表示を実行するようにしてもよい。

【 0 3 1 4 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば (ステップ S 8 1 1 2)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) に応じた値に更新する (ステップ S 8 1 1 3)。

【 0 3 1 5 】

図 3 5 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 8 3 0 1)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 3 0 2 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。

【 0 3 1 6 】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定されている停止図柄 (はずれ図柄、大当り図柄) を停止表示させる制御を行う (ステップ S 8 3 0 2)。

【 0 3 1 7 】

次いで、ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 3 1 1に移行する。

【0318】

ステップS 8 3 0 2の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップS 8 3 0 3のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS 8 3 0 4）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り/突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り/突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 3 0 5）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り/突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 3 0 6）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 3 0 7）。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り/突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

10

【0319】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 8 3 0 8）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 3 1 0）。

20

【0320】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS 8 3 0 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、所定のフラグをリセットする（ステップS 8 3 1 1）。例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。また、セットされていれば、切替済みフラグもリセットする。

30

【0321】

そして、演出制御用CPU 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 1 2）。

【0322】

図36は、この実施の形態における音量および輝度の設定態様の具体例を示す説明図である。図36では、遊技機A～Cの3台の遊技機の設定例が示されているが、遊技機Aでは遊技者によって音量および輝度ともに30%に相当する値に設定された場合が示され、遊技機Bでは遊技者によって音量が80%に相当する値に輝度が40%に相当する値に設定された場合が示され、遊技機Cでは遊技者によって音量が90%に相当する値に輝度が100%に相当する値に設定された場合が示されている。

40

【0323】

図36に示すように、遊技機Aでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量および輝度に従って30%に相当する値の音量および30%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される（ステップS 8 0 0 3～S 8 0 0 7参照）。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って30%に相当する音量でスピーカ27から演出音が出力され、遊技者によって設定された輝度に従って30%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値および輝度設定値がともに所定値（本例では、70%に相当する値）未満であることから、音量および輝度ともに遊技者によって設定された値ではなく所定値に相当する値（本例では、70%に相当する値）の音量および輝度に変更されて特定演出が実行される（ステップS 5

50

004A～S5004F参照)。

【0324】

また、図36に示すように、遊技機Bでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量および輝度に従って80%に相当する値の音量および40%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される(ステップS8003～S8007参照)。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って80%に相当する音量でスピーカ27から演出音出力され、遊技者によって設定された輝度に従って40%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値は所定値以上であるものの輝度設定値が所定値未満であることから、音量は遊技者によって設定された値(本例では、80%に相当する値)とするものの輝度は遊技者によって設定された値ではなく所定値に相当する値(本例では、70%に相当する値)の輝度に変更されて特定演出が実行される(ステップS5004A～S5004F参照)。

10

【0325】

また、図36に示すように、遊技機Cでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量および輝度に従って90%に相当する値の音量および100%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される(ステップS8003～S8007参照)。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って90%に相当する音量でスピーカ27から演出音出力され、遊技者によって設定された輝度に従って100%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値および輝度設定値とも所定値以上であることから、音量は遊技者によって設定された値(本例では、90%に相当する値)且つ輝度は遊技者によって設定された値(本例では、100%に相当する値)で特定演出が実行される(ステップS5004A～S5004F参照)。

20

【0326】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、計時手段の計時結果(本例では、リアルタイムクロック108と時間計測タイマとを用いた計測結果)が所定条件(本例では、時間計測タイマがタイムアウトして毎時00分となり特定演出の開始条件が成立したことを満たしたときに、音出力を伴う特定演出を実行する。また、遊技者の操作に従って音量設定を行うことが可能である一方、特定演出を実行する際には、設定された音量から変更した音量(本例では、音量設定値が所定値(70%に相当する値)未満である場合には70%に相当する音量に変更)に従って音出力を行うことにより特定演出を実行可能である。そのため、遊技者によって音量設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

30

【0327】

また、この実施の形態によれば、演出手段(本例では、枠LED28)の発光を伴う特定演出を実行する。また、遊技者の操作に従って輝度設定を行うことが可能である一方、特定演出を実行する際には、設定された輝度から変更した輝度(本例では、輝度設定値が所定値(70%に相当する値)未満である場合には70%に相当する輝度に変更)に従って演出手段を発光させることにより特定演出を実行可能である。そのため、遊技者によって輝度設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

40

【0328】

また、この実施の形態によれば、設定された音量または輝度から変更した音量または輝度に従って特定演出を実行する一方、特定演出以外の所定演出(本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出)に関しては、設定された音量または輝度に従って、それら所定演出を実行する。そのため、特定演出とともに所定演出も好適に実行することができる。

【0329】

50

なお、例えば、特定演出の実行中に所定演出（本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出）を実行する場合であれば、それら所定演出についても、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値から所定値に変更した音量や輝度に従って所定演出を実行するように構成してもよい。

【0330】

また、例えば、音量や輝度を所定値（本例では、70%に相当する値）に変更して所定演出を実行する場合にかぎらず、所定演出に関しては音量設定値や輝度設定値から変更するものの所定値以外の値に音量や輝度を変更して所定演出を実行するようにしてもよい。例えば、特定演出として一斉演出を実行する場合に、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が極端に小さかったり低かったりした場合（例えば、5%や10%に相当する値）には、所定演出（本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出）が実行されても特定演出の演出音や発光にかき消されてしまうおそれがある。そこで、特定演出の実行中であっても、例えば、40%程度に相当する値まで音量や輝度を上げれば所定演出の演出音や発光を認識でき支障がないのであれば、音量設定値や輝度設定値から40%に相当する値に音量や輝度を変更して所定演出を実行するようにしてもよい。

10

【0331】

また、この実施の形態によれば、所定の音量（本例では、70%に相当する音量）よりも小さい音量または所定の輝度（本例では、70%に相当する輝度）よりも低い輝度に設定されているときには、少なくとも所定の音量以上の音量または所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行する（本例では、70%に相当する音量や70%に相当する輝度に変更して特定演出を実行する）。そのため、所定の音量以上の音量または所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行することによって、特定演出を好適に実行することができる。

20

【0332】

例えば、この実施の形態で示したように特定演出として複数の遊技機で一斉演出を行うように構成した場合、遊技者によって設定された音量設定値が必要以上に小さい音量に設定されている場合や輝度設定値が必要以上に低い輝度に設定されている場合、一斉演出の音量が小さかったり輝度が低いことにより演出として目立たず、一斉演出としての演出効果が著しく減退してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、一斉演出としての特定演出を実行するに際しては、音量設定値や輝度設定値が必要以上に小さい値に設定されていたとしても、ある程度大きい値（本例では、70%に相当する値）に変更して実行するので、特定演出が必要以上に音量が小さくなったり輝度が低くなったりすることを防止することができ、一斉演出としての特定演出の演出効果を確保している。

30

【0333】

なお、この実施の形態では、遊技者によって音量および輝度の両方を設定可能に構成する場合を示しているが、必ずしも音量および輝度の両方を設定可能に構成する必要はなく、音量または輝度のいずれか一方のみ遊技者によって設定可能に構成してもよい。

【0334】

また、この実施の形態では、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70%に相当する値）未満であるか否かを判定し、所定値未満であれば、その所定値と同じ値（本例では、70%に相当する値）に音量や輝度を変更して特定演出を実行する場合を示しているが、そのような変更方法にかぎられない。例えば、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が第1所定値（例えば、50%に相当する値）未満であるか否かを判定し、第1所定値未満であれば、第1所定値とは異なる第2所定値（例えば、70%に相当する値）に音量や輝度を変更して特定演出を実行するように構成してもよい。

40

【0335】

また、例えば、音量と輝度とで変更の仕方を異ならせてもよい。例えば、音量に関しては、遊技者によって設定された音量設定値が70%に相当する値であるか否かを判定し、70%に相当する値に音量を変更して特定演出を実行する一方で、輝度に関しては、遊技

50

者によって設定された輝度設定値が音量の場合とは異なる50%に相当する値であるか否かを判定し、50%に相当する値に輝度を変更して特定演出を実行するように構成してもよい。

【0336】

また、この実施の形態では、音量設定値や輝度設定値が所定値未満である場合に、音量設定値や輝度設定値から所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行し、所定値以上である場合には、そのまま遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値に従って特定演出を実行する場合を示しているが、所定値以上であっても一律に音量設定値や輝度設定値から所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行するようにしてもよい。例えば、複数の遊技機で一斉演出としての特定演出を実行する場合に、音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70%に相当する値）未満の50%に相当する値に設定されている遊技機を所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行する一方で、音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70%に相当する値）以上の100%に相当する値に設定されている遊技機についても所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行することにより、複数の遊技機で一律の音量や輝度で特定演出を実行するようにしてもよい。

10

【0337】

実施の形態2.

第1の実施の形態で示した遊技機において、さらに、演出図柄の変動表示中に行われるリーチ演出のリーチ態様を設定できるように構成してもよい。以下、リーチ態様を設定可能に構成した第2の実施の形態について説明する。

20

【0338】

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

【0339】

図37は、第2の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。この実施の形態では、演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、ステップS8001で演出図柄の停止図柄を決定すると、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンがリーチを含むもの（本例では、図17に示す変動パターン1または変動パターン2）であるか否かを確認する（ステップS8002A）。リーチを含むものである場合には、演出制御用CPU101は、リーチ態様を設定するリーチ態様設定処理を実行する（ステップS8002B）。なお、この実施の形態において、演出図柄変動開始処理のステップS8002A、S8002B以外の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

30

【0340】

図38は、第2の実施の形態におけるリーチ態様設定処理（ステップS8002B）を示すフローチャートである。リーチ態様設定処理では、演出制御用CPU101は、まず、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6001）。特定演出実行中フラグがセットされていないならば（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、リーチ態様を決定するためのテーブルとして通常用のリーチ態様決定テーブルを選択する（ステップS6002）。特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、リーチ態様を決定するためのテーブルとして特定演出用のリーチ態様決定テーブルを選択する（ステップS6003）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS6002、S6003で選択したリーチ態様決定テーブルを用いて乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出図柄の変動表示中に実行するリーチ演出のリーチ態様を決定する（ステップS6004）。

40

【0341】

図39は、第2の実施の形態におけるリーチ態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図39(A)は、ステップS6002で選択される通常用のリーチ態様

50

決定テーブルの具体例を示している。また、図39(B)は、ステップS6003で選択される特定演出用のリーチ態様決定テーブルの具体例を示している。図39に示すように、この実施の形態では、リーチ態様A～Cの3種類のリーチ態様が用意されている。例えば、リーチ態様Aはリーチ演出において所定のキャラクタAが登場するようなリーチ態様であり、リーチ態様Bはリーチ演出において所定のキャラクタBが登場するようなリーチ態様であり、リーチ態様Cはリーチ演出において所定のキャラクタCが登場するようなリーチ態様である。

【0342】

この実施の形態では、図39(A)に示すように、特定演出の実行中でない場合には、リーチ態様としてリーチ態様Aまたはリーチ態様Bを決定可能であり、はずれとなる場合にはリーチ態様Aの方が高い割合で決定され、大当たりとなる場合にはリーチ態様Bの方が高い割合で決定される。また、図39(B)に示すように、特定演出の実行中である場合には、リーチ態様としてリーチ態様Bまたはリーチ態様Cを決定可能であり、はずれとなる場合にはリーチ態様Bの方が高い割合で決定され、大当たりとなる場合にはリーチ態様Cの方が高い割合で決定される。従って、リーチ態様Aは特定演出の実行中でない場合のみ決定可能であり、リーチ態様Cは特定演出の実行中である場合にのみ決定可能である。

10

【0343】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動開始時にのみ特定演出の実行中であるか否かを判定してリーチ態様を決定するように構成しているのであるが、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の開始条件が成立して特定演出の実行が開始される場合や、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立する場合もあるのであるから、変動表示の途中で特定演出の実行が開始されたり終了条件が成立した場合には、リーチ態様を決定しなおすように構成することも考えられる。しかし、そのように構成してしまうと、リーチ態様を一度決定しているにもかかわらず再度の決定を行わなければならないとともに、リーチ演出自体の切り替え制御が必要になる場合もあり制御負担が追う増大してしまう。そこで、この実施の形態では、変動表示中に特定演出の実行が開始または終了条件が成立する場合であっても、一律に変動開始時にのみ特定演出の実行中であるか否かによってリーチ態様を決定することによって、そのような制御負担を軽減している。

20

【0344】

また、この実施の形態では、図39に示すように、特定演出の実行中と実行中でないときとで共通のリーチ態様Bが存在する場合を示しているが、共通のリーチ態様を設けないようにしてもよい。例えば、図39(A)の通常用のリーチ態様決定テーブルを選択した場合にのみリーチ態様Bを決定可能とし、図39(B)の特定演出用のリーチ態様決定テーブルを選択した場合にはリーチ態様Cまたはリーチ態様Dのいずれかのみを決定可能に構成してもよい。

30

【0345】

次に、特定演出が実行される場合の演出態様の具体例について説明する。図40は、第2の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図40において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0346】

図40(1)に示すように、演出図柄の変動表示を実行しているときに、時間計測タイマがタイムアウトして特定演出の開始条件が成立すると、図40(2)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生が開始される(ステップS5005参照)。図40(2)に示す例では、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)において、トラックなどのオブジェクトが登場するような態様で動画再生が開始される場合が示されている。また、特定演出が開始されると、図40(2)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態から、演出表示装置9の変動表示領域(本例では、演出表示装置9の下部領域)において、演出図柄の変動表示を実行している状態に切り替えられる(ステップS8108A～S8110参照)。

40

50

【0347】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図40(3)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。ただし、この場合、特定演出が実行されている場合であるが変動表示の途中から特定演出が開始された場合であるので、変動表示の開始時に通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6002, S6004、図39(A)参照)、リーチ態様C以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。なお、図40(3)に示す例では、リーチ態様Aでリーチ演出が実行される場合が示されている。そして、変動時間が終了すると、図40(4)に示すように、演出図柄の変動表示を終了して演出図柄の停止図柄が導出表示される。

【0348】

次いで、次の変動パターンコマンドを受信すると、図40(5)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)では特定演出の実行が継続されつつ、演出表示装置9の変動表示領域(本例では、演出表示装置9の下部領域)において次の演出図柄の変動表示が開始される。この場合、変動開始時に既に特定演出の実行中であることから、変動パターンでリーチが指定されていれば、特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定可能であり(ステップS6003, S6004参照)、リーチ態様Cを決定することが可能である(図39(B)参照)。

【0349】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図40(6)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。この場合、リーチ態様Cが決定されている場合であれば、図40(6)に示すように、リーチ態様Cでリーチ演出を実行することが可能である。

【0350】

その後、図40(7)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)では特定演出の実行が継続された状態で複数回の演出図柄の変動表示が実行され、図40(8)に示すように、変動表示の途中で所定期間(本例では、5分間)が経過して特定演出の終了条件が成立すると、直ちに特定演出を終了するのではなく、変動表示が終了するまで待ってから特定演出の実行が終了される(ステップS5001, S5009~S5011, S5012~S5015参照)。ただし、変動表示が終了する前に動画が終わってしまうような場合には、図40(8)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)において、「次回をお楽しみに！」などの繋ぎの表示を行うことによって特定演出の実行を継続させるようにすればよい。

【0351】

なお、図40(8)に示すような「次回をお楽しみに！」などの繋ぎの表示は動画再生ではなく、静止画の表示によって実現してもよい。この場合、動画が終わったタイミングで「次回をお楽しみに！」などの繋ぎの静止画の表示を開始し、変動表示を終了するときはその繋ぎの静止画の表示を終了するようにすればよい。

【0352】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図40(9)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。ただし、この場合、変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立した場合であるが、変動表示の開始時に特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6003, S6004、図39(B)参照)、リーチ態様A以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。なお、図40(9)に示す例では、リーチ態様Bでリーチ演出が実行される場合が示されている。そして、変動時間が終了すると、図40(10)に示すように、特定演出の動画再生が終了される(ステップS5014参照)とともに、演出図柄の変動表示を終了して演出図柄の停止図柄が導出表示される。

【0353】

なお、図40に示す例では、特定演出として動画再生を行う場合を示したが、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、演出表示装置9の背景画面を変更する態様

10

20

30

40

50

で特定演出を実行することによって、演出図柄の変動表示を縮小しなくても済むようにしてもよい。

【0354】

また、図40(3)、図40(6)および図40(9)では特定演出の実行中にリーチ演出が実行される場合を示したが、特定演出の実行中でない場合にリーチ演出が実行される場合には、例えば、図40(1)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態で、演出表示装置9の表示画面全体を用いて、図40(3)や図40(9)と同様の態様でリーチ演出が実行される。

【0355】

なお、変動開始時に特定演出が実行されていないことからリーチ態様Aと決定した場合に、その変動表示の途中で特定演出が開始されてしまった場合には、特定演出が実行されていないときと同様に演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行し(縮小表示しない)、例えば、特定演出の方を表示画面の左下端部に縮小表示して、リーチ態様Aのリーチ演出を重ねて表示するようにしてもよい。また、変動開始時に特定演出が実行されていないときにリーチ態様Bと決定した場合にも、同様に、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行し(縮小表示しない)、特定演出の方を表示画面の左下端部に縮小表示して、リーチ態様Bのリーチ演出を重ねて表示するようにしてもよい。そして、その後、変動表示が終了し、または次の変動表示が開始したときに変動表示を縮小表示するとともに特定演出を拡大表示するように切り替えることによって、図40(4)や図40(5)と同様の表示に切り替えるようにしてもよい。そのようにすれば、変動表示中に演出図柄の変動表示やリーチ演出を縮小表示する制御に切り替えなくて済むので、制御負担を軽減することができる。

【0356】

また、特定演出の実行中は演出図柄の変動表示が縮小表示されることによって、特定演出が実行されていないときのような演出表示装置9の表示画面全体を用いた演出を行えないので、リーチ態様Cなど特定演出の実行中に行われるリーチ演出は、キャラクタなどを用いず、図柄の変動態様を異ならせるなど図柄の動き(例えば、変動速度を変化させたり、回転方向を変化させたりする)だけで大当たりとなるか否かを煽る演出を行うことが望ましい。共通する変動態様をもたないように構成すれば、より簡素な方法で特定演出中の変動表示を実現することができ、遊技者に特定演出に対する注意を惹かせることができる。また、逆に、この実施の形態で示したように、特定演出が実行されていないときには、例えば、表示画面全体(少なくとも特定演出の実行中よりも広い領域)で演出図柄の変動表示を行うことによって、遊技者に変動表示に対する注意を引かせることができる。

【0357】

また、この実施の形態では、図40(1)~(4)に示すように、特定演出の開始条件が成立すると、演出図柄の変動表示中であっても直ちに特定演出が開始される場合を示しているが、演出図柄の変動表示中である場合には直ちに特定演出を開始するのではなく、次の演出図柄の変動表示の開始タイミングまで待ってから特定演出を開始するようにしてもよい。この場合、図40(1)~(4)の特定演出の開始条件が成立する変動表示では特定演出を開始しないととも、特定演出中以外の通常時に実行可能なリーチ演出を実行し、図40(5)以降の次の変動表示から特定演出を開始するとともに特定演出中に実行可能なリーチ演出を実行するようにしてもよい。

【0358】

次に、特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングについて説明する。図41は、第2の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングを説明するための説明図である。なお、図41では、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを包括的に特別図柄表示器と表している。

【0359】

図41に示すように、演出図柄の変動表示を実行しているときに、時間計測タイマがタイムアウトして特定演出の開始条件が成立すると、図41に示すように、演出表示装置9

10

20

30

40

50

の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生が開始される（ステップS5005参照）。ただし、図41に示すように、変動表示の途中で特定演出の実行が開始された変動表示では、変動表示の開始時に通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており（ステップS6002、S6004、図39（A）参照）、リーチ態様C以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。従って、この段階では、リーチ態様Aでリーチ演出を実行することは可能であるが、リーチ態様Cでリーチ演出を実行することはできない。そして、図41に示すように、特定演出の実行が開始されてから次回以降に開始される変動表示から、特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定可能であり（ステップS6003、S6004参照）、リーチ態様Cを決定することが可能である（図39（B）参照）。

10

【0360】

その後、図41に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域（上部領域）では特定演出の実行が継続された状態で複数回の演出図柄の変動表示が実行され、変動表示の途中で所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立すると、直ちに特定演出を終了するのではなく、変動表示が終了するまで待ってから特定演出の実行が終了される（ステップS5001、S5009～S5011、S5012～S5015参照）。また、この場合、変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立した場合であるが、変動表示の開始時に特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており（ステップS6003、S6004、図39（B）参照）、依然としてリーチ態様Cでリーチ演出を実行可能であるとともに、リーチ態様A以外のリーチ態様でリーチ演出が

20

【0361】

そして、特定演出を終了した次回以降の変動表示から再び通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定することが可能となり（ステップS6002、S6004、図39（A）参照）、リーチ態様Aでリーチ演出を実行することが可能となる。

【0362】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、計時手段の計時結果（本例では、リアルタイムクロック108と時間計測タイマとを用いた計測結果）が所定条件（本例では、時間計測タイマがタイムアウトして毎時00分となり特定演出の開始条件が成立したことを満たしたときに所定期間（本例では、5分間）にわたって特定演出（本例では、図40に示すようなトラックなどのオブジェクトが登場するような態様の動画）を実行する。また、変動表示中に複数種類の演出態様（本例では、リーチ態様）のうちのいずれの演出態様で演出を実行するかを決定し、変動表示中に決定した演出態様で演出（本例では、リーチ演出）を実行する。また、特定演出が実行されているときには、特定演出が実行されていないときには決定されない特別演出態様（本例では、リーチ態様C）を決定可能であり、変動表示中に所定条件を満たす場合において、演出態様が決定された後に所定条件を満たした場合（本例では、変動表示中に特定演出の開始条件が成立した場合）には、当該変動表示中に特別演出態様で演出を実行しない。そのため、変動表示中に所定条件を満たした場合にも特別演出態様で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、変動表示の途中で特定演出が開始される場合の制御負担を軽減することができる。

30

40

【0363】

また、この実施の形態によれば、特定演出が実行されていないときには、特定演出が実行されているときには決定されない通常演出態様（本例では、リーチ態様A）を決定可能であり、変動表示中に所定期間（本例では、5分間）が経過するときには（すなわち、演出態様が決定された後に所定期間が経過した場合には）、当該変動表示中に通常演出態様で演出を実行しない。そのため、変動表示中に所定期間が経過した場合にも通常演出態様で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、可変表示の途中で所定期間が経過した場合の制御負担を軽減することができる。

【0364】

50

また、この実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様として、変動開始時点の演出状態（特定演出の実行中であるか否か）に応じて特定演出中専用のリーチ態様（本例では、リーチ態様C）と通常時専用のリーチ態様（本例では、リーチ態様A）と決定して実行する場合を示したが、特別演出態様や通常演出態様は、この実施の形態で示したものにすぎられない。例えば、リーチ態様に代えて、またはリーチ態様とともに、変動開始時点の演出状態に応じて、特別演出態様や通常演出態様として、特定演出中専用の予告演出や通常時専用の予告演出を実行するように構成してもよい。

【0365】

また、この実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様としてリーチ態様を決定して実行する場合には、変動開始時点の演出状態に応じて特定演出中専用のリーチ態様または通常時専用のリーチ態様を決定する場合を示しているが、上記のように、特別演出態様や通常演出態様として予告演出を決定して実行する場合には、予告演出の実行時点の演出状態に応じて特定演出中専用の予告演出または通常時専用の予告演出を決定して実行するようにしてもよい。

10

【0366】

なお、上記の各実施の形態では、毎時00分に所定条件が成立して特定演出の実行を開始する場合を示したが、上記の各実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、毎日正午や19時など特定の時刻に所定条件が成立して特定演出の実行を開始するようにしたり、特定の曜日に所定条件が成立して特定演出の実行を開始するようにしたりしてもよい。また、上記の各実施の形態では、所定期間として5分間が経過したことにもとづいて特定演出の実行を終了する場合を示したが、所定期間は、上記の各実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、3分間や10分間など他の期間であってもよい。

20

【0367】

また、「所定条件」とは、リアルタイムクロック108や時間計測タイマを用いた計測手段の計測結果が所定の結果（例えば、所定の時刻）となることによって満たされる条件であり、所定の時刻となる場合にかぎらず、時刻や曜日、日、月、年のうちの1項目または複数項目が所定の時刻や曜日、日、月、年となることによって満たされるものであってもよい。

【0368】

また、第2の実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様などの演出態様としてリーチ態様を決定する場合を示したが、第2の実施の形態で示したものにすぎられない。例えば、演出態様として予告演出を決定するようにし、特別演出態様の演出として特定演出の実行中しか出現しない特別予告演出を決定したり、通常演出態様の演出として特定演出の実行中には出現しない通常予告演出を決定したりしてもよい。また、例えば、演出態様として擬似連態様を決定するようにし、特別演出態様の演出として特定演出の実行中しか出現しない特別擬似連態様を決定したり、通常演出態様の演出として特定演出の実行中には出現しない通常擬似連態様を決定したりしてもよい。

30

【0369】

また、第2の実施の形態において、「特別演出態様」とは、特定演出の実行中しか出現しないリーチ態様や予告演出など、1つの変動表示中に実行される演出態様や演出である。この点において、「特別演出態様」は、所定期間内であれば複数の変動表示にわたって継続して実行され且つ変動表示中でなくても継続して実行される「特定演出」とは異なっている。

40

【0370】

また、第2の実施の形態では、リーチ態様A～Cとしてリーチ演出において登場するキャラクターを異ならせることによって、リーチ態様を異ならせる場合を示したが、第2の実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、リーチ演出中の背景画像を異ならせたり、リーチ演出中の図柄の動きの有無を異ならせたり、リーチ図柄の色や字体を異ならせたり、最終停止図柄（例えば、中図柄）の変動速度や変動方向を異ならせたりすることによって、リーチ態様を異ならせてもよい。

50

【0371】

また、上記の各実施の形態によれば、計時手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに時間の計測を開始する（ステップS702，S703参照）。そして、計時手段による遊技機への電力供給が開始されてからの計時結果が所定条件を満たしたときに所定期間にわたって特定演出を実行する。具体的には、上記の各実施の形態では、演出制御用CPU101にバスを介して接続されているリアルタイムクロック108から時刻情報を取得して計測を行うことにより計時結果を取得できるので、外部の計時装置から計時結果を取得するよりもアクセス速度などが速く、計時結果の取得に要する期間を早くすることができる。そのため、外部装置などから計時結果を取得する場合と比較して計時結果の取得に要する期間を早くすることができる。

10

【0372】

なお、上記の各実施の形態では、リアルタイムクロック108から取得した時刻情報にもとづいて時間計測タイマをセットし、時間計測タイマをカウントダウンしていくことによって計時する場合を示しているが、上記の各実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、時間計測タイマをカウントアップしていき、時間計測タイマの値が所定値となったことにもとづいて特定演出の開始条件が成立したと判定するようにしてもよい。

【0373】

また、上記の各実施の形態では、リアルタイムクロック108および時間計測タイマを用いて計時する場合を示しているが、上記の各実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、リアルタイムクロック108を用いることなく、時間計測タイマのカウントダウンまたはカウントアップのみを行うことによって特定演出の開始タイミングを計時するようにしてもよい。また、逆に、時間計測タイマを用いることなく、リアルタイムクロック108からの時刻情報のみにもとづいて特定演出の開始タイミングを判定するようにしてもよい。

20

【0374】

また、第2の実施の形態では、リーチ態様を変動開始時に決定する場合を示しているが、リーチ態様の決定タイミングは、第2の実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、高速変動時にリーチ態様を決定するなど、少なくともリーチが発生する前にリーチ態様を決定するようにすればよい。また、高速変動時など変動開始時以外のタイミングでリーチ態様を決定するように構成する場合、変動表示の途中で特定演出の実行が開始される場合に、その特定演出が開始されたタイミングがリーチ態様を決定するタイミングよりも前であった場合には、変動表示の途中で特定演出の実行が開始される場合であっても特別演出態様（本例では、リーチ態様C）を決定可能としてもよい。また、逆に、変動表示の途中で所定期間が経過する場合に、その所定期間が経過したタイミングがリーチ態様を決定するタイミングよりも前であった場合には、通常演出態様（本例では、リーチ態様A）を決定可能としてもよい。

30

【0375】

また、上記の各実施の形態によれば、変動表示を終了するタイミングにもとづいて特定演出の実行を終了する（ステップS5001，S5009～S5011，S5012～S5015参照）。そのため、変動表示の実行中に特定演出が終了する事態を防止することによって、変動表示が終了したと遊技者に誤解させてしまうことを防止することができる。

40

【0376】

なお、上記の各実施の形態では、（1）変動表示の途中で所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合であっても、直ちには特定演出の実行を終了せず、変動表示を終了するタイミングまで待ってから特定演出を終了する場合を示したが、特定演出の終了のさせ方は、以下の（2）または（3）のような態様であってもよい。

【0377】

（2）変動表示の途中で所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が

50

成立した場合に、直ちには特定演出の実行を終了せず、変動表示を終了した後さらに次の変動表示を開始するタイミングまで待ってから特定演出を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、特定演出処理のステップS5012において、演出制御用CPU101は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値（本例では、1）となっているか否かを判定するようにすればよい。そのように構成しても、変動表示の実行中に特定演出が終了する事態を防止することができるので、変動表示が終了したと遊技者に誤解させてしまうことを防止することができる。

【0378】

(3) 変動表示の途中で所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合に、変動表示の終了などを待つことなく、直ちに特定演出の実行を終了するように構成してもよい。例えば、所定期間（5分間）が経過すると、遊技店内の複数台の遊技機において一斉に特定演出の実行を終了するようにしてもよい。そのように構成しても、変動表示の途中で所定期間が経過した場合には通常演出態様で演出を実行しないように構成することによって、少なくとも可変表示の途中で所定期間が経過した場合の制御負担を軽減することができる。

10

【0379】

以上のように、(1)～(3)のうちのいずれの終了方法であっても、少なくとも、変動表示の途中で所定期間が経過した場合には通常演出態様で演出を実行しないように構成されていればよい。

【0380】

なお、上記の各実施の形態において、例えば、特定演出が実行されているときに大当り図柄が導出表示されたことにもとづいて所定の特典を付与するように構成してもよい。以下、特定演出が実行されているときに大当り図柄が導出表示されたことにもとづいて所定の特典を付与する変形例について説明する。

20

【0381】

図42は、変形例における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。図42に示すように、本変形例では、図35に示した処理にステップS8304A～S8304Cの処理が追加されている。図42に示す変形例では、ステップS8304で停止図柄表示フラグをセットすると、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8304A）。特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、ステップ8302で大当り図柄を停止表示した場合であれば（ステップS8304BのY）、遊技者に特典として付与するポイントをカウントするためのポイントカウンタの値を1加算する（ステップS8304C）。

30

【0382】

そして、ステップS8304A～S8304Cを実行することにより、特定演出の実行中に大当りが発生するごとにポイントを累積加算していき、例えば、遊技を終了するタイミングでポイントカウンタの値にもとづいて獲得ポイントを含む二次元コードを表示する制御を行う。そして、獲得したポイントを用いて、例えば、Webサーバから画像や音楽などのコンテンツを獲得可能としたり、次回遊技を行うときに演出画面をカスタマイズ可能にしたりすればよい。

40

【0383】

なお、上記のような態様にかぎらず、例えば、ポイントを付与するのではなく、演出表示装置9において特典として画像などのコンテンツを直接表示するようにしたり、特典として音楽などのコンテンツを直接出力するようにしたりしてもよい。この場合、特典として音楽を出力する場合には、例えば、特典を付与するための条件（本例では、特定演出が実行されているときに大当り図柄が導出表示したこと）を満たした場合にのみ、特定の楽曲を音出力するようにすればよい。また、例えば、確変潜伏するような遊技機において、特典として確変状態であることを報知する確変報知を実行するように構成してもよい。また、例えば、遊技を終了するタイミングで二次元コードやコンテンツなどを表示するので

50

はなく、大当りが発生したタイミングで直ちに二次元コードやコンテンツなどを表示するようにしてもよい。

【0384】

また、図42に示す変形例では、特定演出の実行中に大当たりとなった場合に無条件に特典を付与する場合を示しているが、例えば、遊技開始時にパスワードの入力などにより有利履歴を記録するモードを開始したことを条件に、特定演出の実行中に大当たりとなったことにもとづいて特典を付与するように構成してもよい。

【0385】

図42に示す変形例によれば、特定演出が実行されているときに特定表示結果(本例では、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて所定の特典(本例では、ポイント)を付与する。そのため、特定演出が実行されている所定期間中における遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0386】

なお、上記の各実施の形態で示した構成は、いわゆる携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムにも適用できる。携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムは、一般に、所定条件の成立にもとづいて所定情報を出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを備える。

【0387】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当たり回数、いわゆる連荘数(確変状態継続中の大当たり回数)、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴(遊技の状況)として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として二次元コードなどを表示する。この場合、デモ表示を実行しているときや大当たり遊技の実行中などの所定タイミングで所定の操作手段(例えば、スティックコントローラ122やプッシュボタン120など)を操作することにより二次元コードを表示するようにしてもよい。さらに、所定情報として出力される情報には、上記の遊技履歴に限られず、時間情報や、日時、エラー情報、等、遊技履歴以外の情報が含まれていてもよい。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された二次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバ(特典付与装置)に送信する。そして、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Webサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信して遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。この場合、例えば、遊技者が携帯端末などを用いてWebサーバにアクセスし、発行されたパスワードなどを前述のスティックコントローラ122やプッシュボタン120を用いて入力することで、それまでの遊技履歴を引き継いで遊技を行うことができるようにすればよい。

【0388】

上記のような遊技用システムに適用する場合、例えば、図42に示す変形例の構成を上記のような遊技用システムに適用し、所定の特典を遊技者に付与できるようにしてもよい。

【0389】

また、上記のような遊技用システムに適用する場合、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値を所定情報として出力してWebサーバで管理するようにし、遊技者が次回遊技を行う際に再度設定操作を行わなくても同じ音量設定値や輝度設定値で遊技を行えるようにしてもよい。

【0390】

なお、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知する

10

20

30

40

50

ために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第2停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

20

【0391】

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

【0392】

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

30

【0393】

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

40

【0394】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メ

50

ダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0395】

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

【0396】

また、上記の各実施の形態では、大当り種別として確変大当りや通常大当りがあり、大当り種別として確変大当りと決定されたことにもとづいて、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【0397】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【0398】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 8 c 第1保留記憶表示部
- 1 8 d 第2保留記憶表示部
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 8 リアルタイムクロック
- 1 0 9 V D P

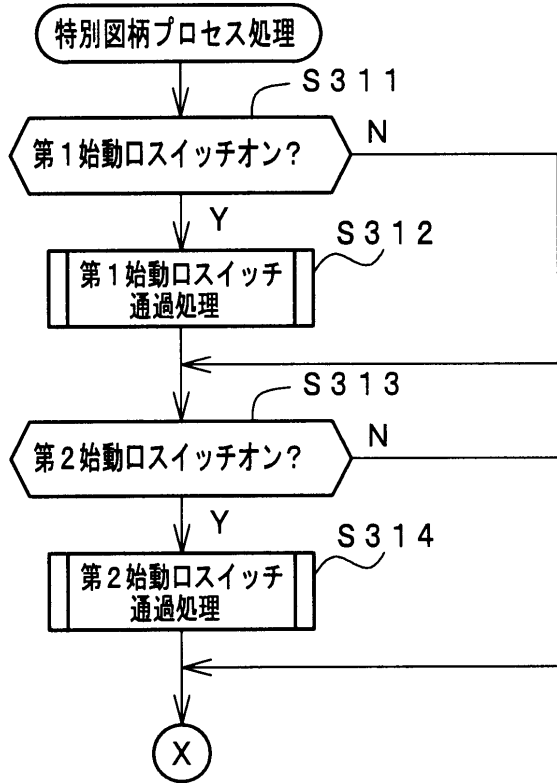
10

20

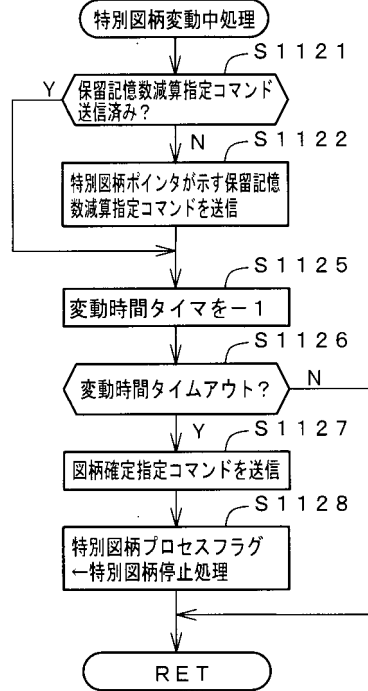
30

40

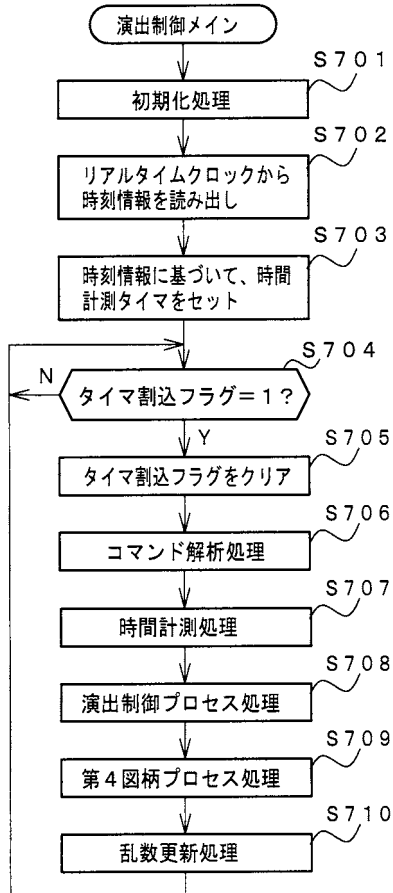
【図10】



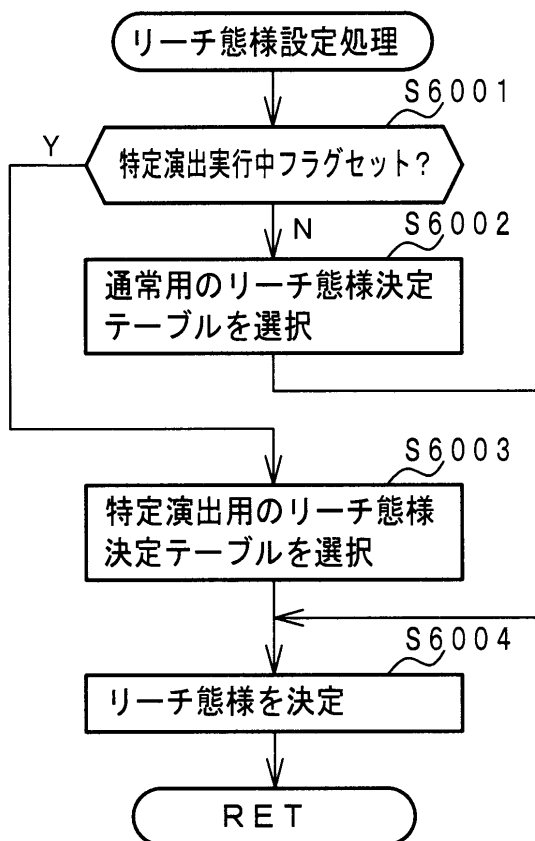
【図19】



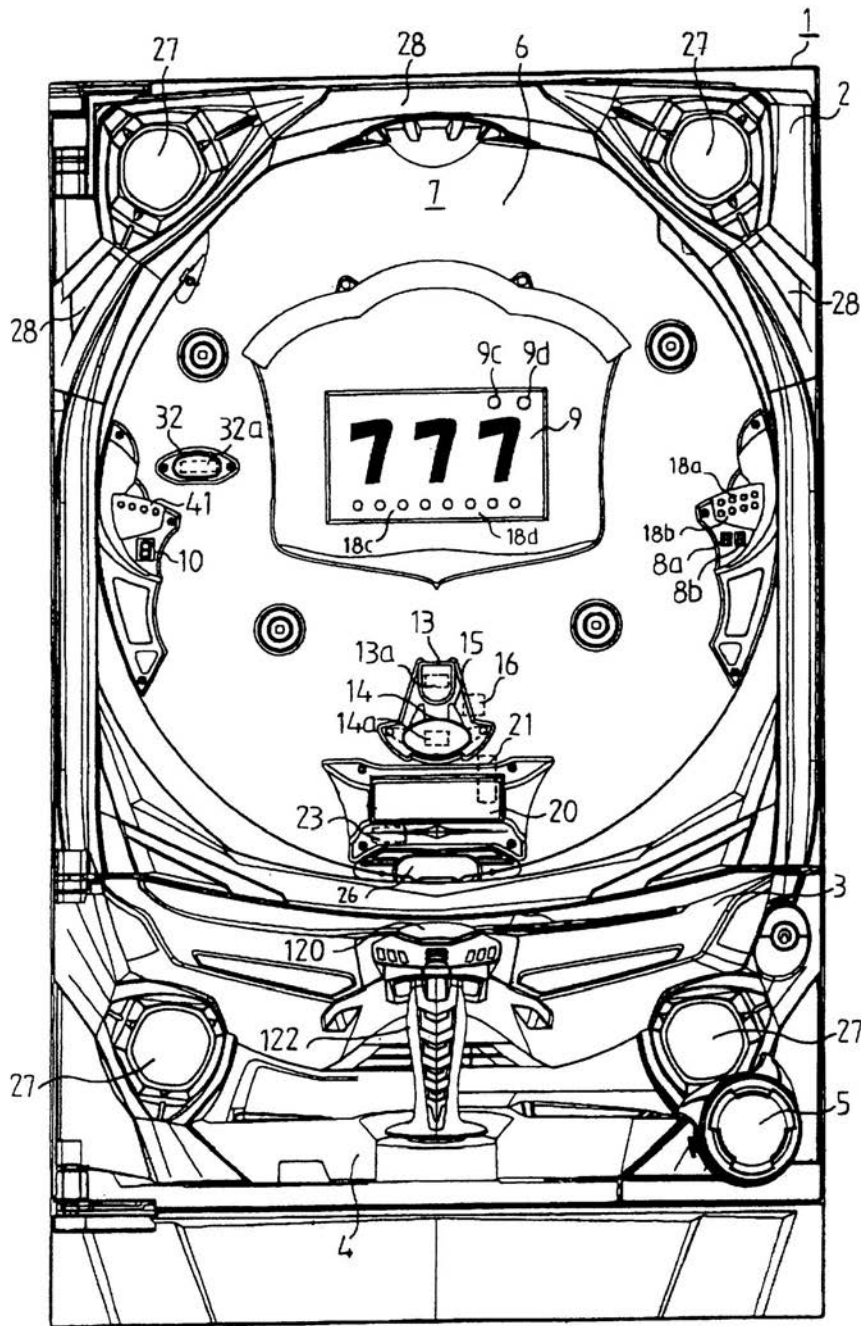
【図23】



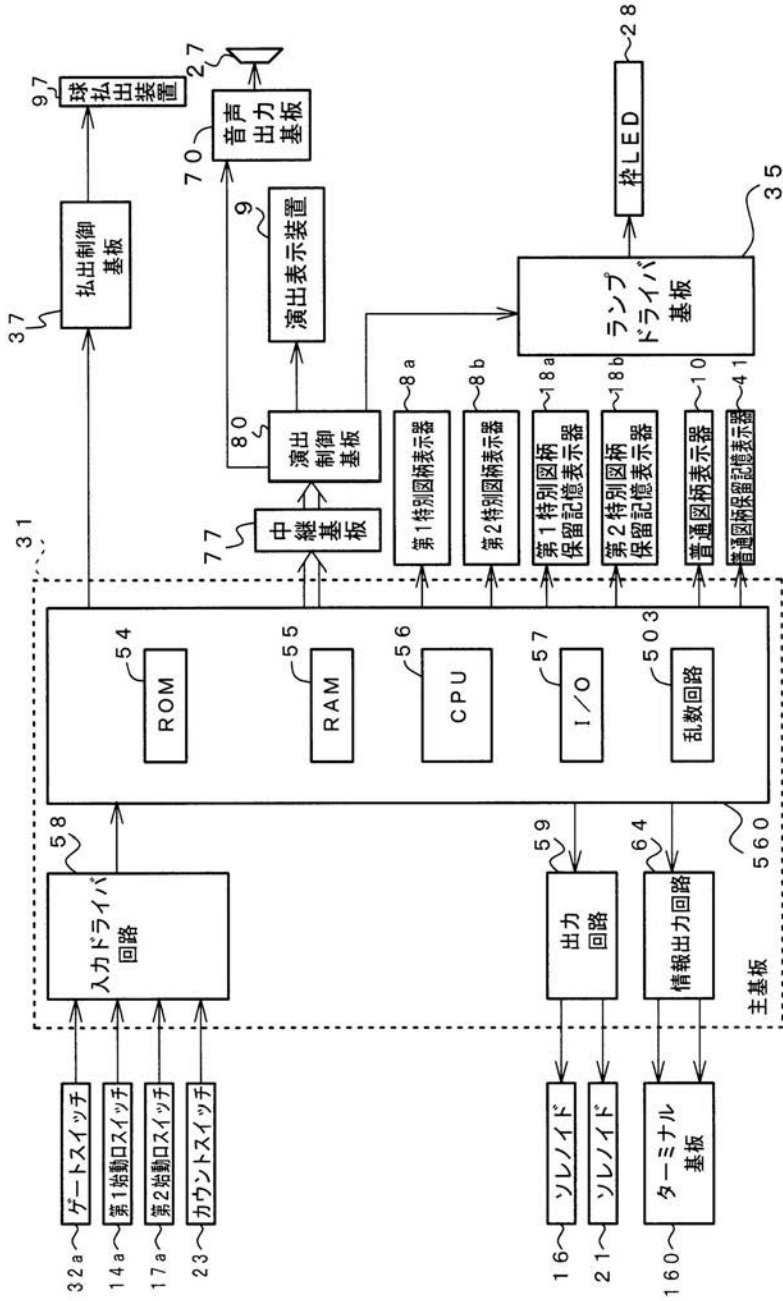
【図38】



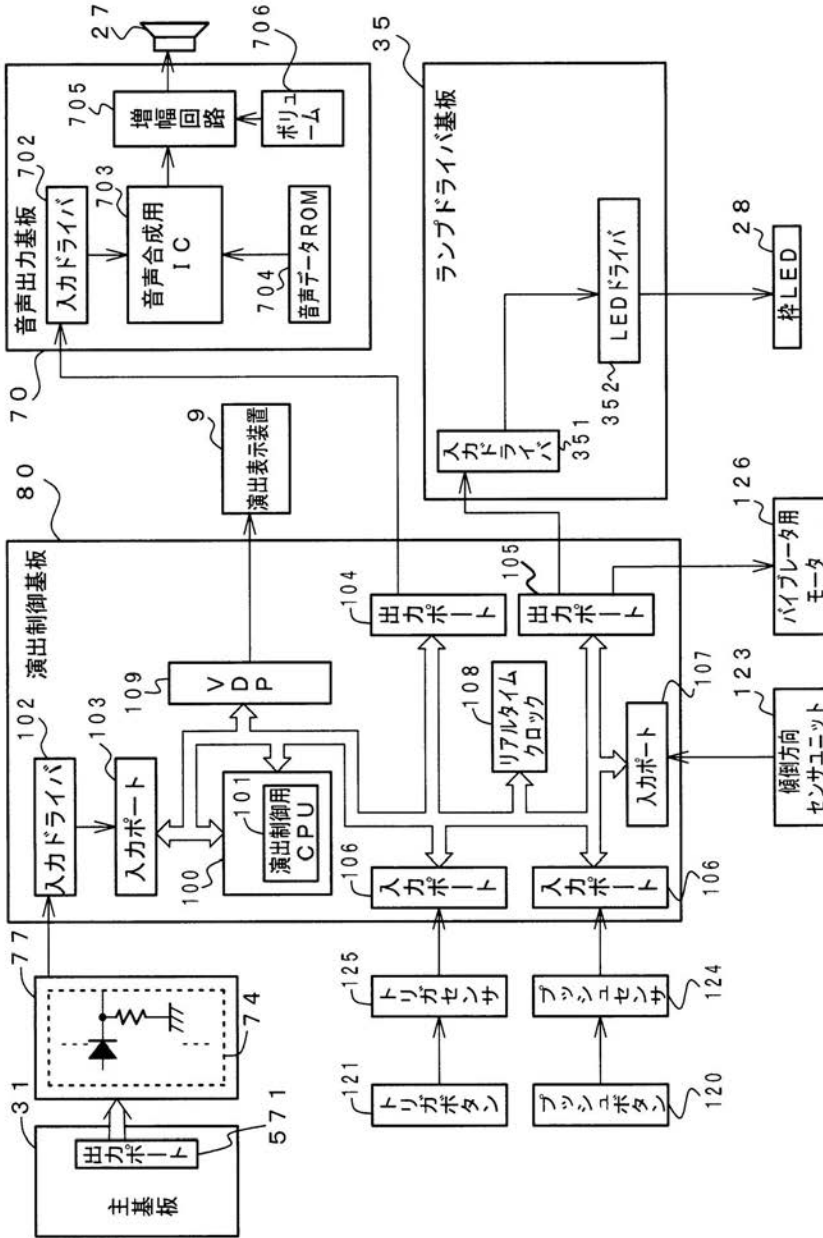
【図1】



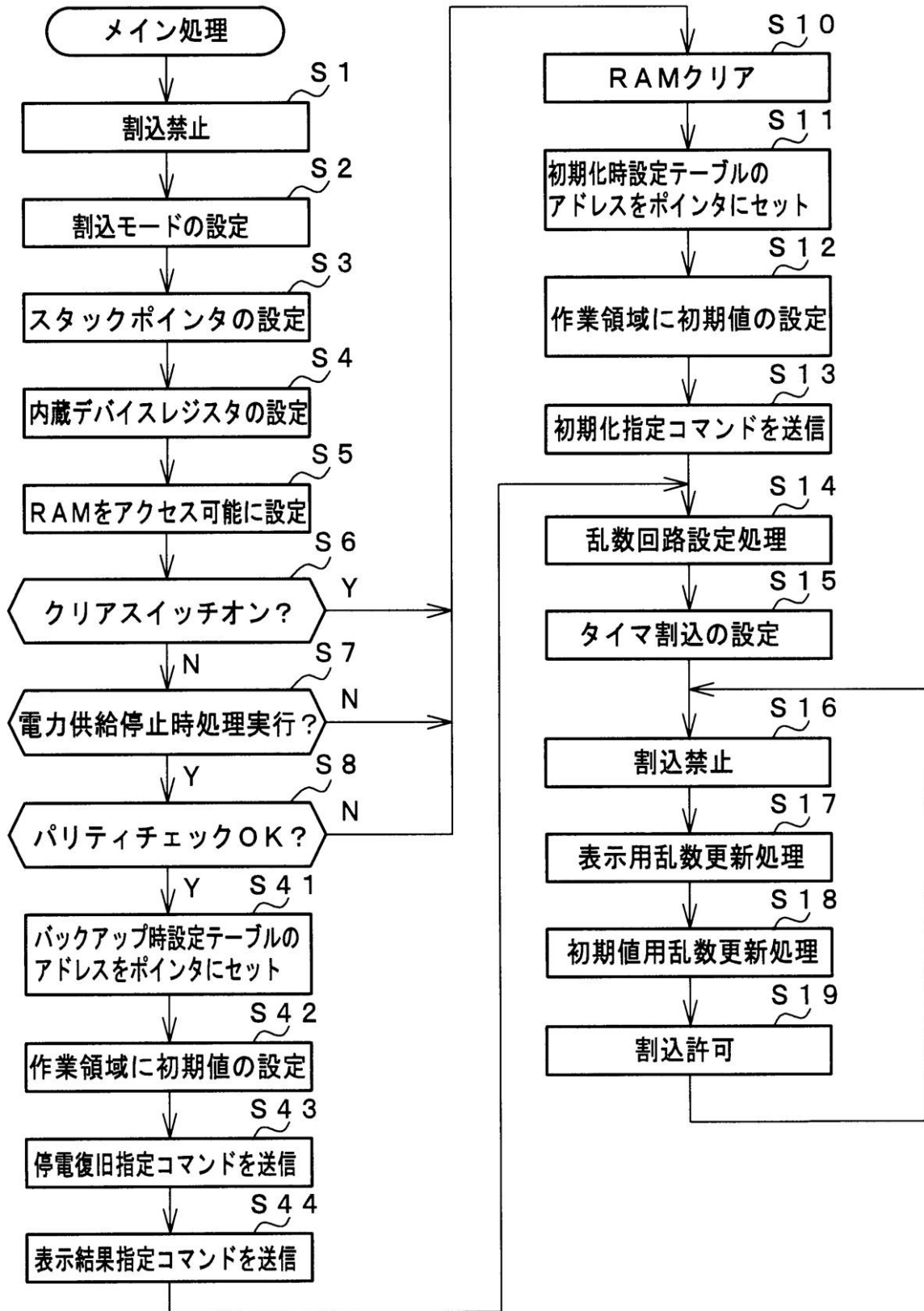
【図2】



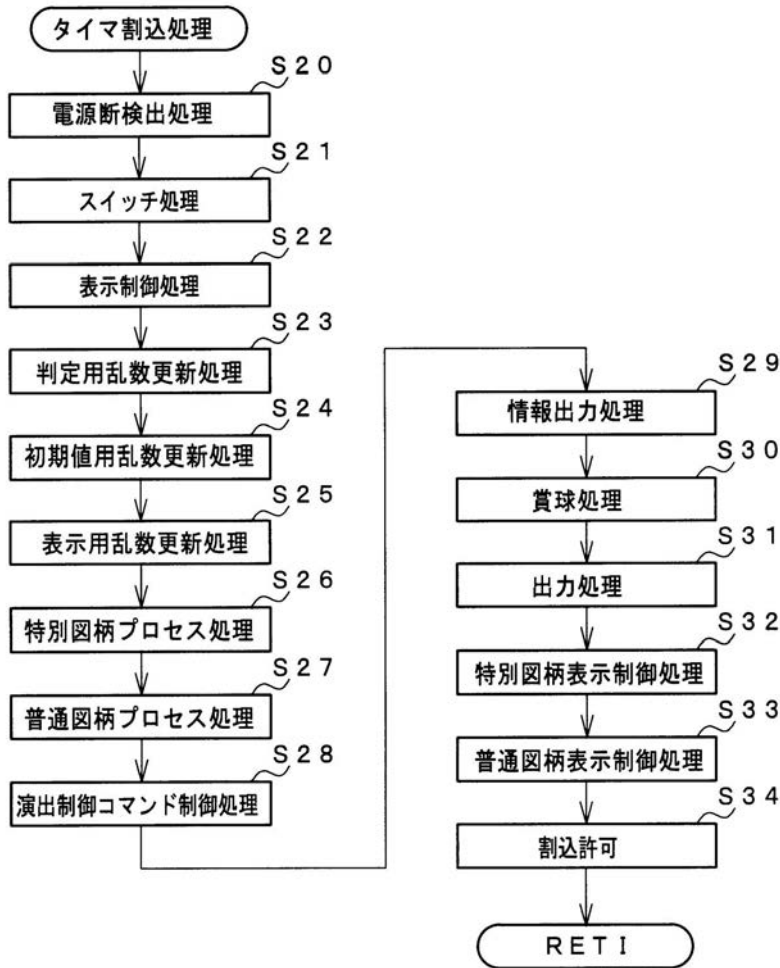
【図3】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

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

【 図 7 】

大当り判定テーブル

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

131a

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~34	35~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

131b

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~38	39

(E)

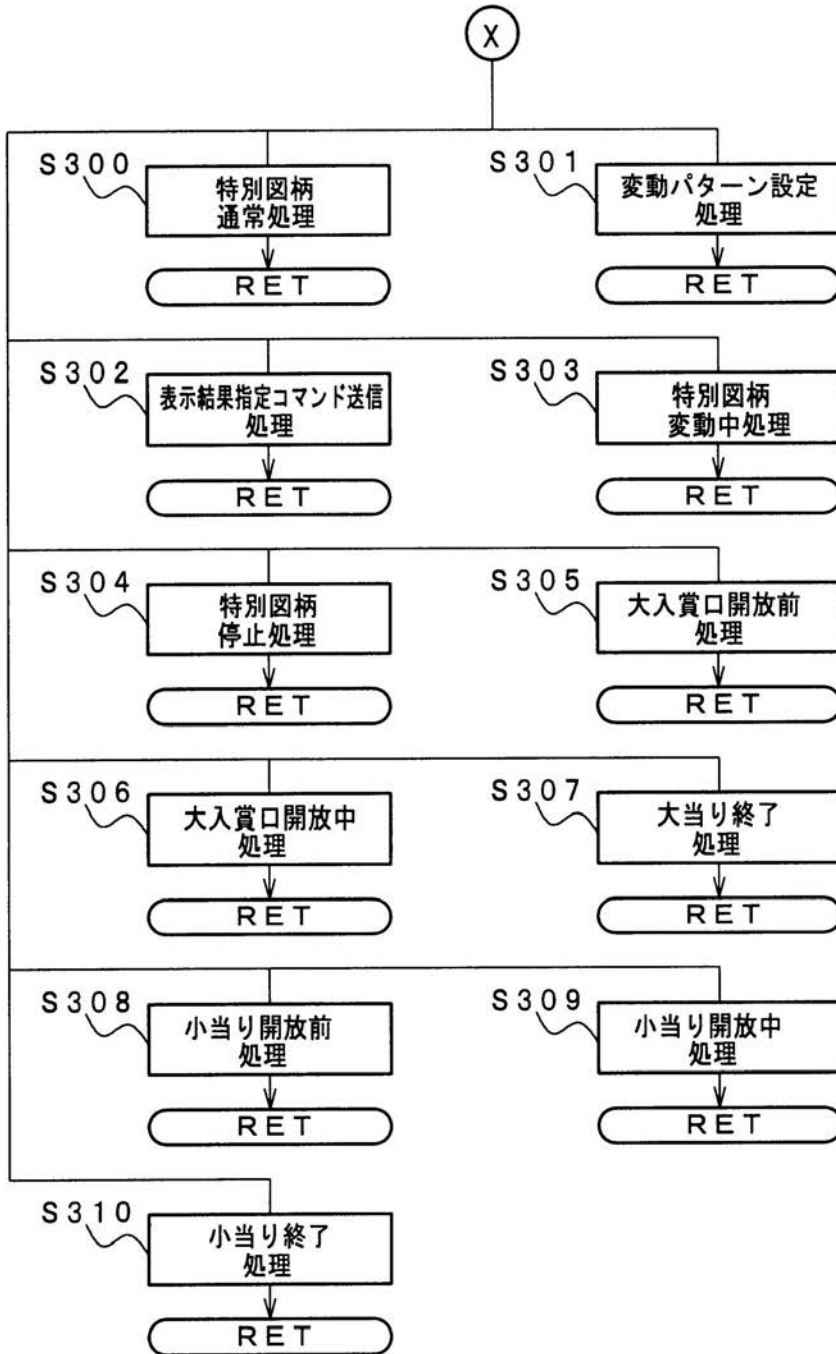
【 図 8 】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始指定	15R大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	02	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A3	01	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び15R大当りであることの指定
A3	02	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

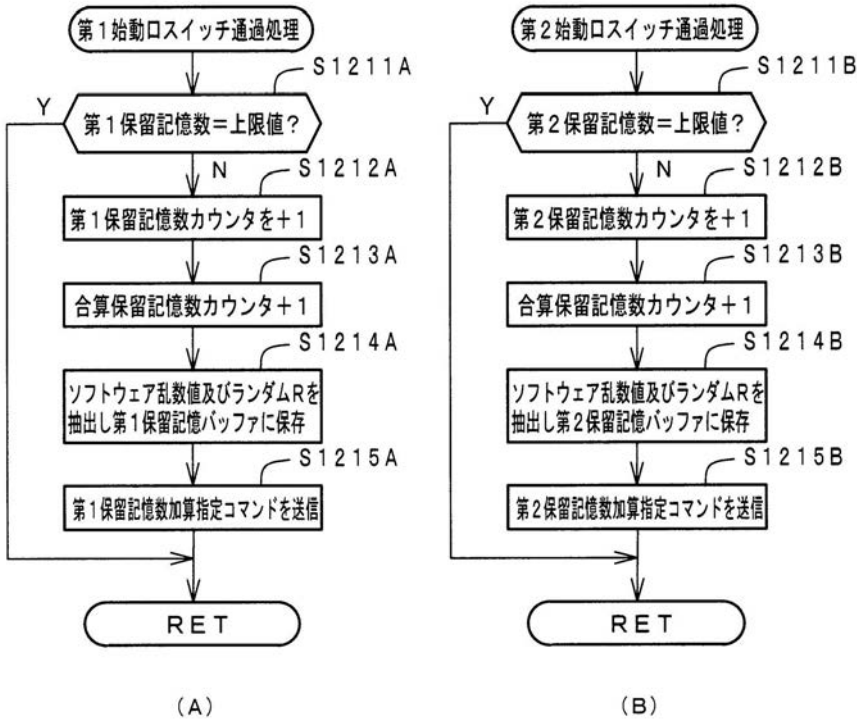
【 図 9 】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B0	01	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B0	02	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
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 11】



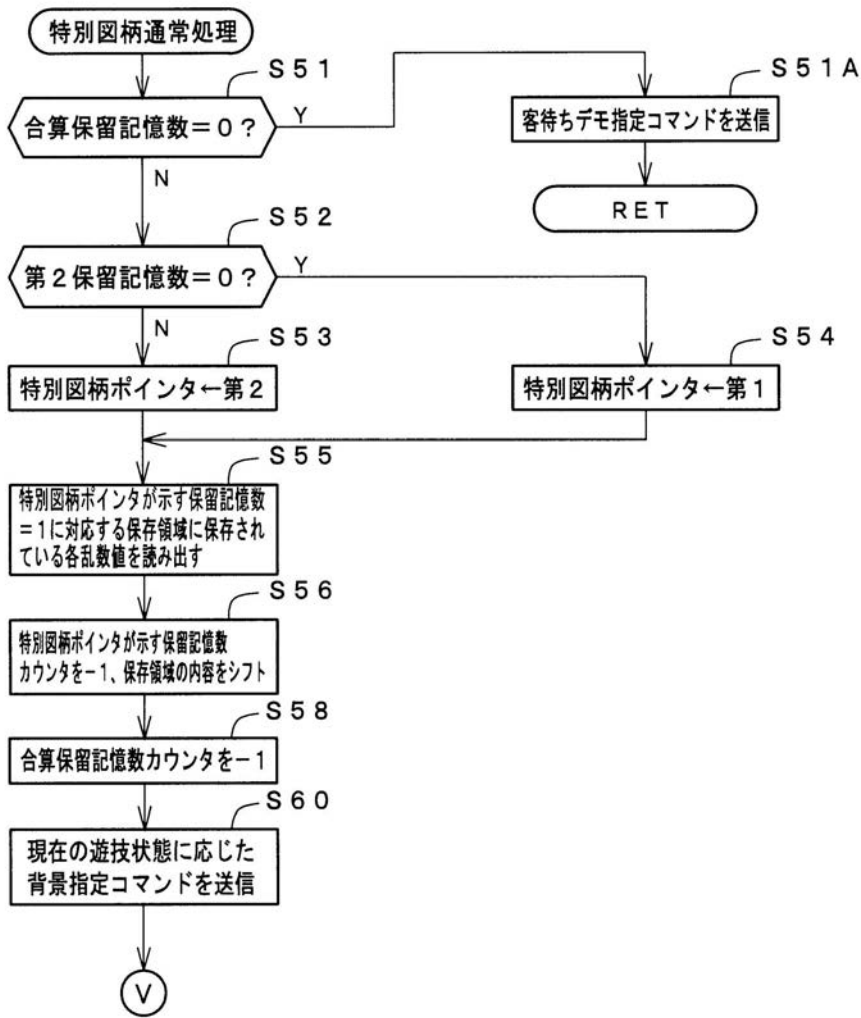
【 図 1 2 】



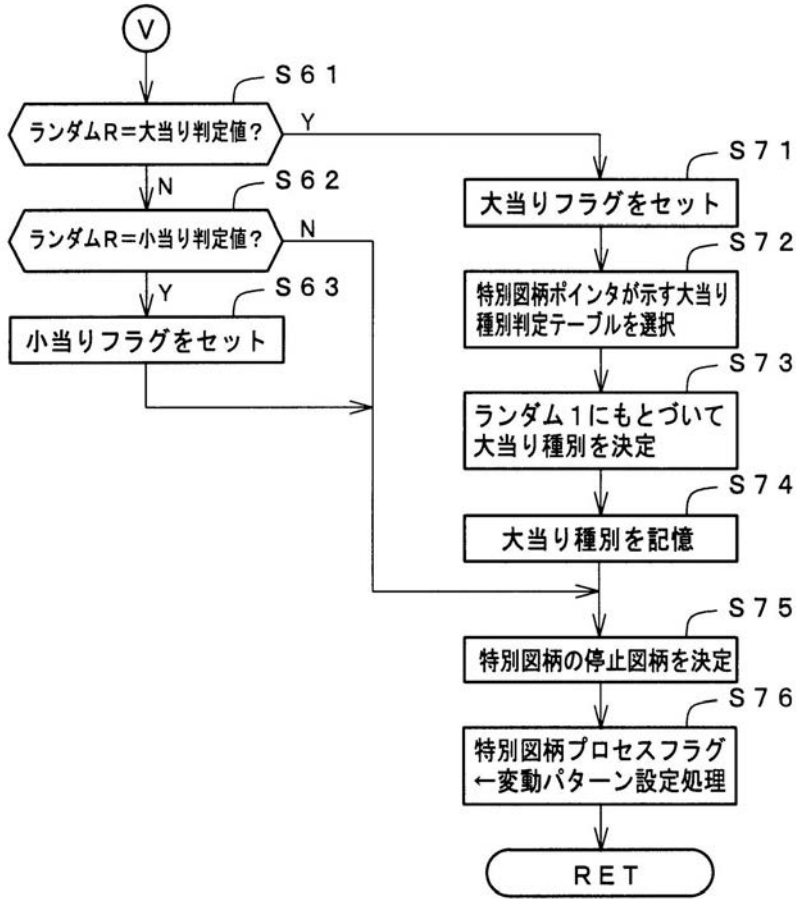
【 図 1 3 】

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

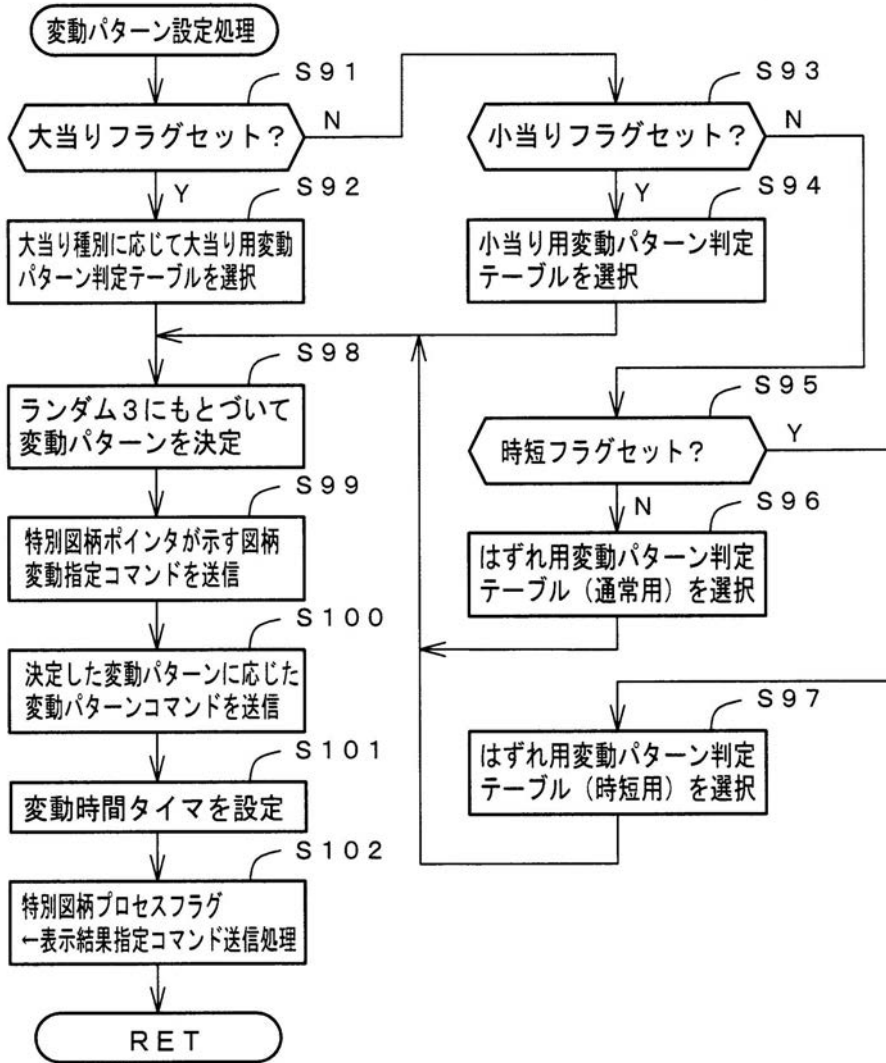
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



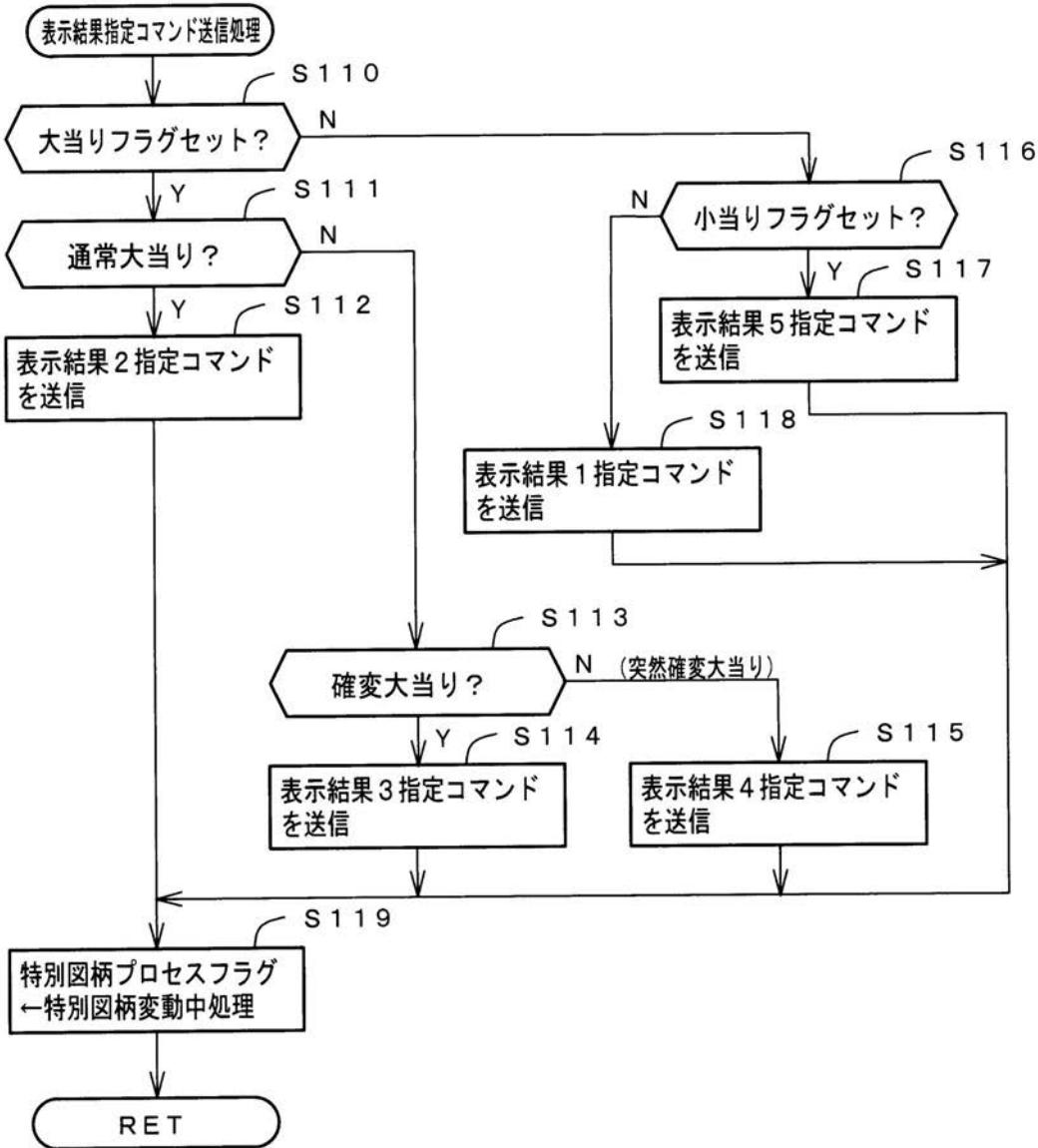
【 図 1 6 】



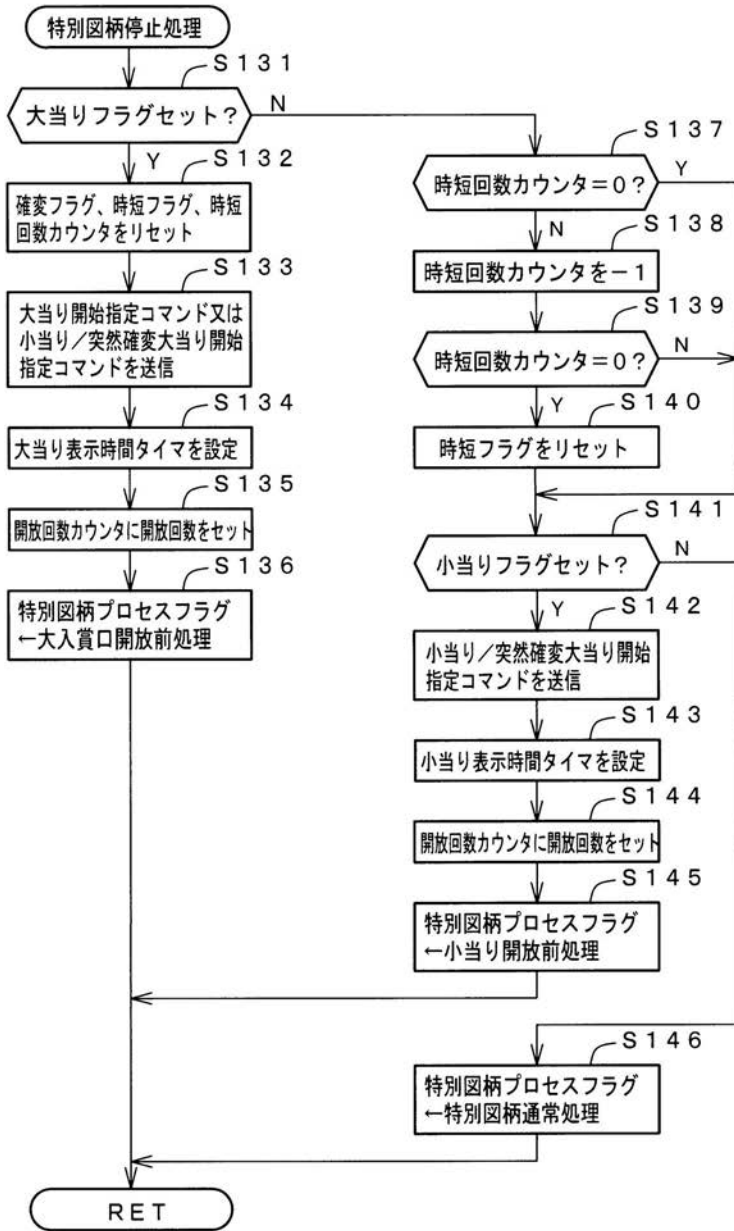
【 図 1 7 】

変動パターン種類	リーチの有無	表示結果	遊技状態
変動パターン1	リーチあり	大当り	非時短/時短共用
変動パターン2	リーチあり	はずれ	非時短/時短共用
変動パターン3	リーチなし	はずれ	非時短状態
変動パターン4	リーチなし	小当り/突確	非時短/時短共用
変動パターン5	リーチなし	はずれ	時短状態

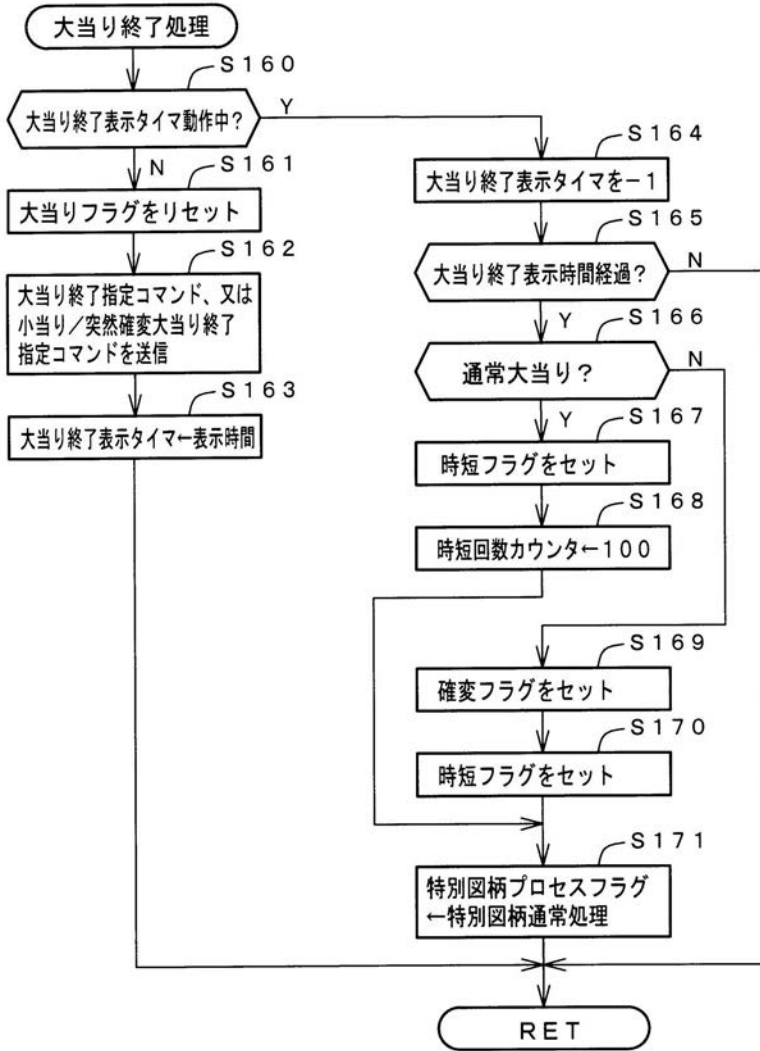
【 図 1 8 】



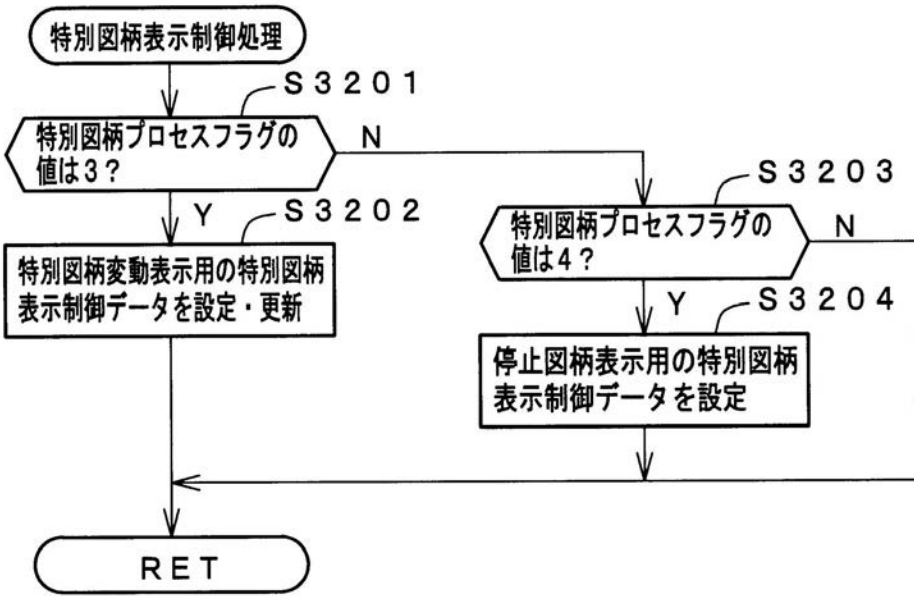
【図 20】



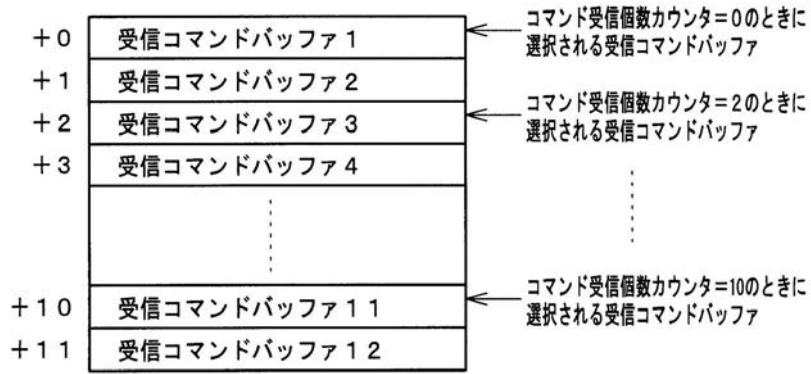
【 図 2 1 】



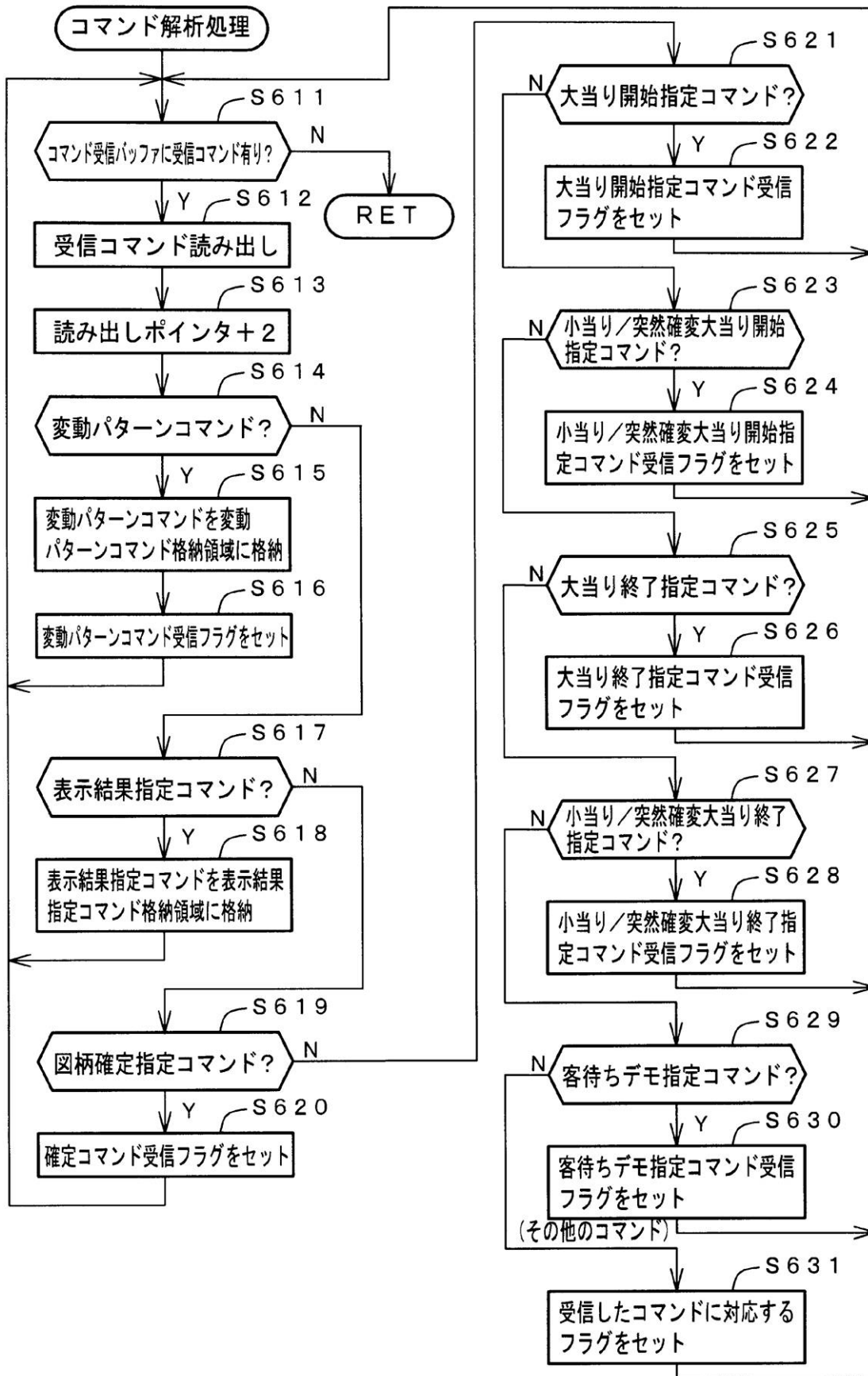
【 図 2 2 】



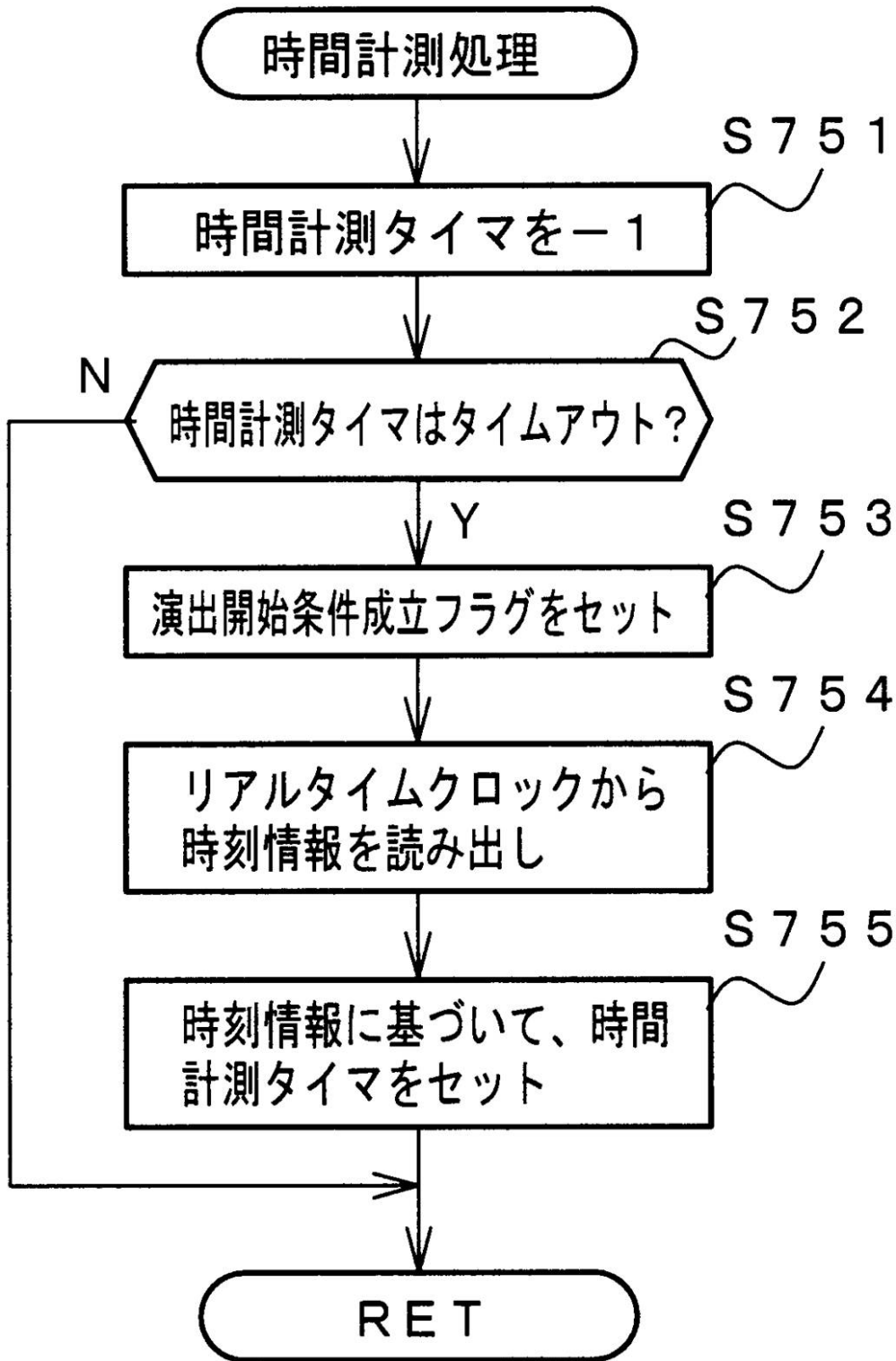
【 図 2 4 】



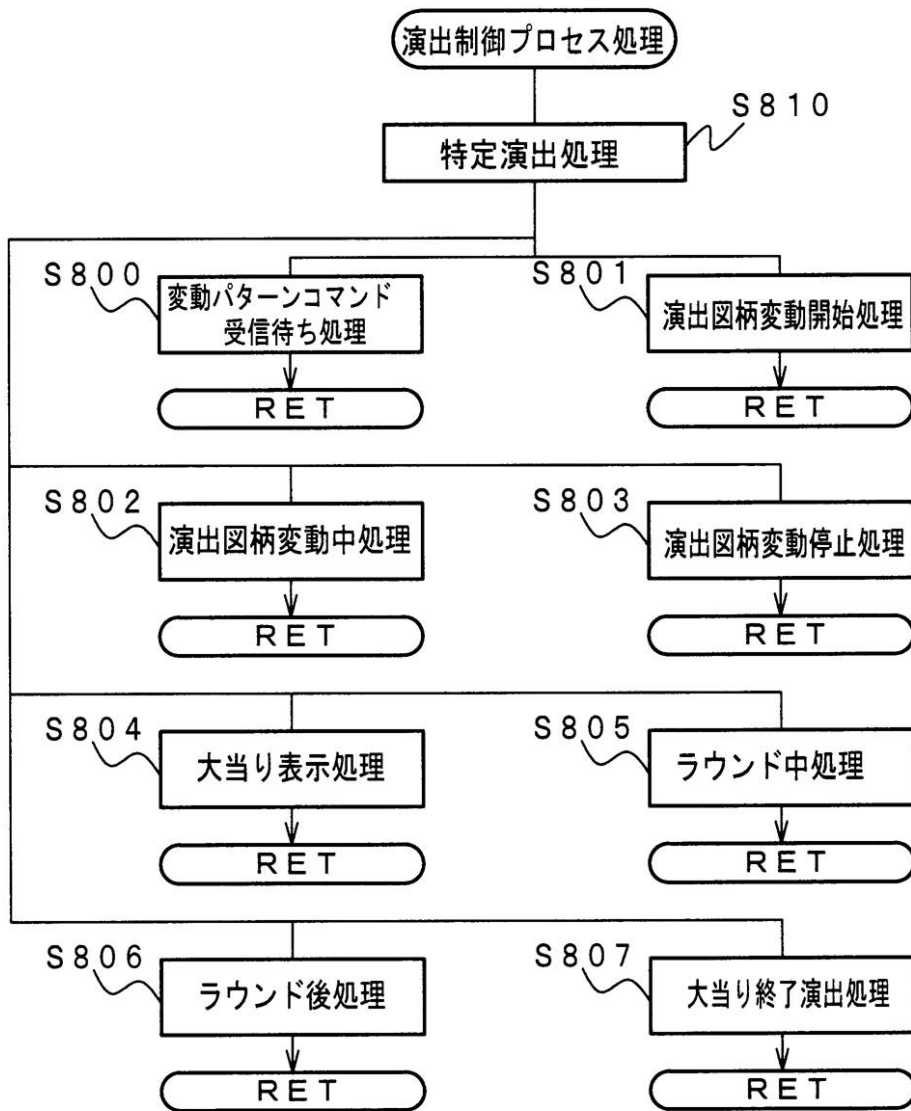
【図 25】



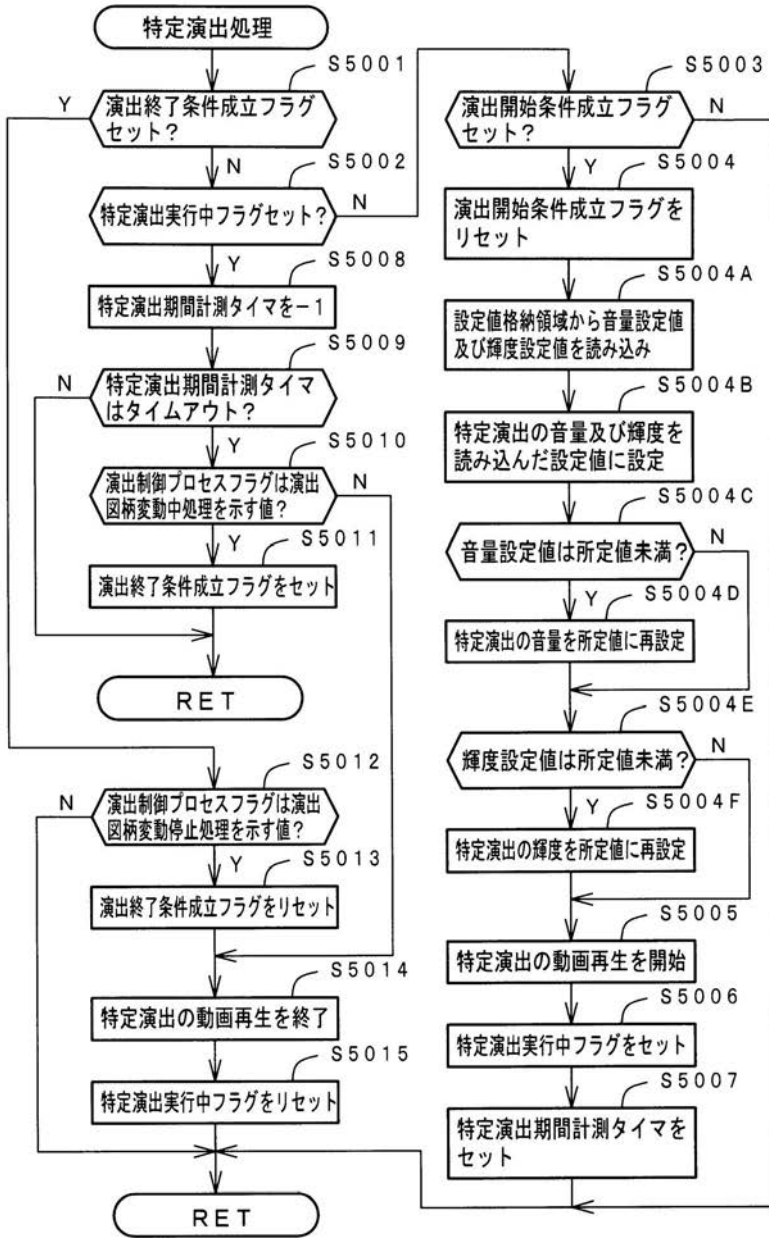
【図 26】



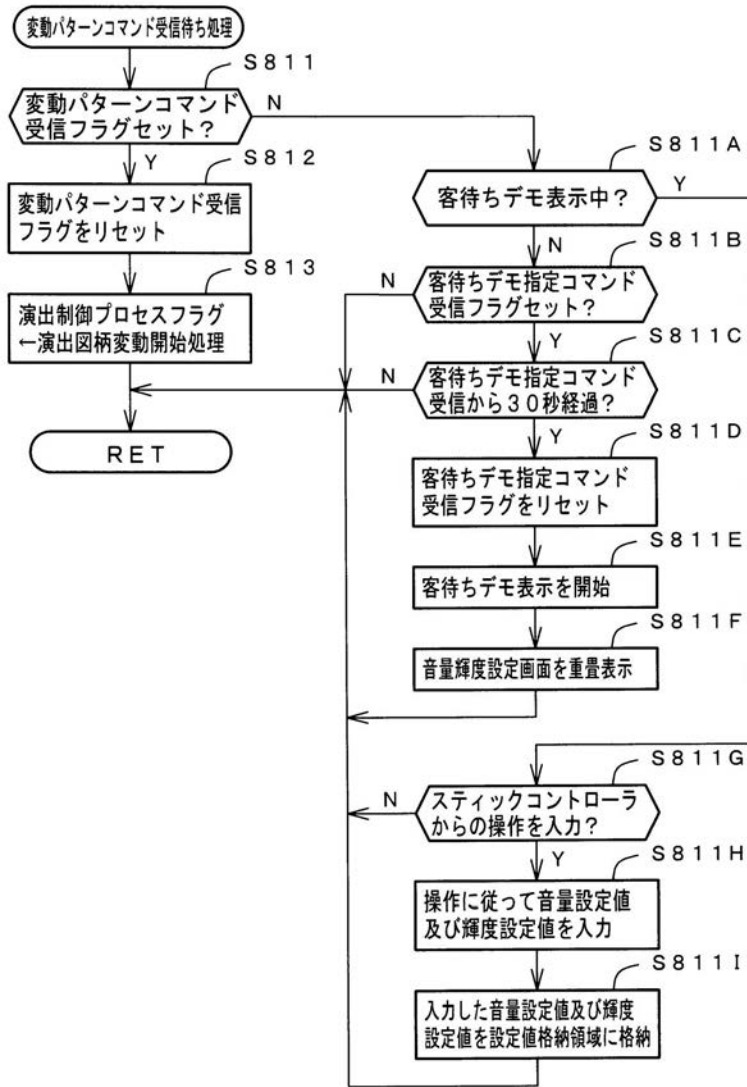
【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

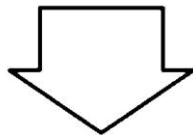
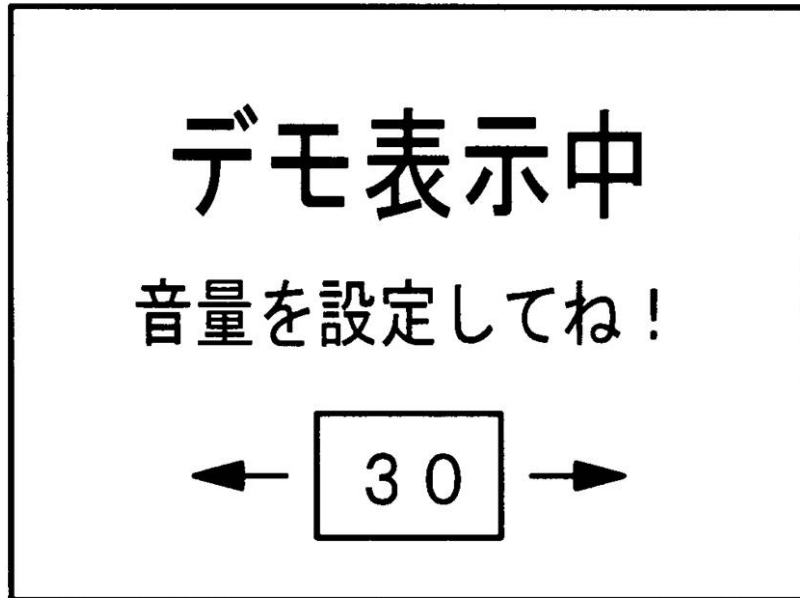


【 図 2 9 】

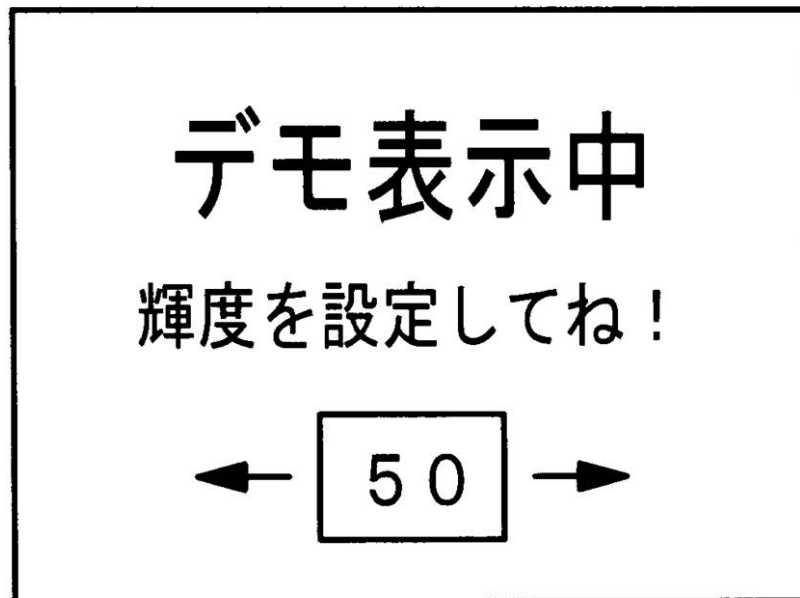


【図 30】

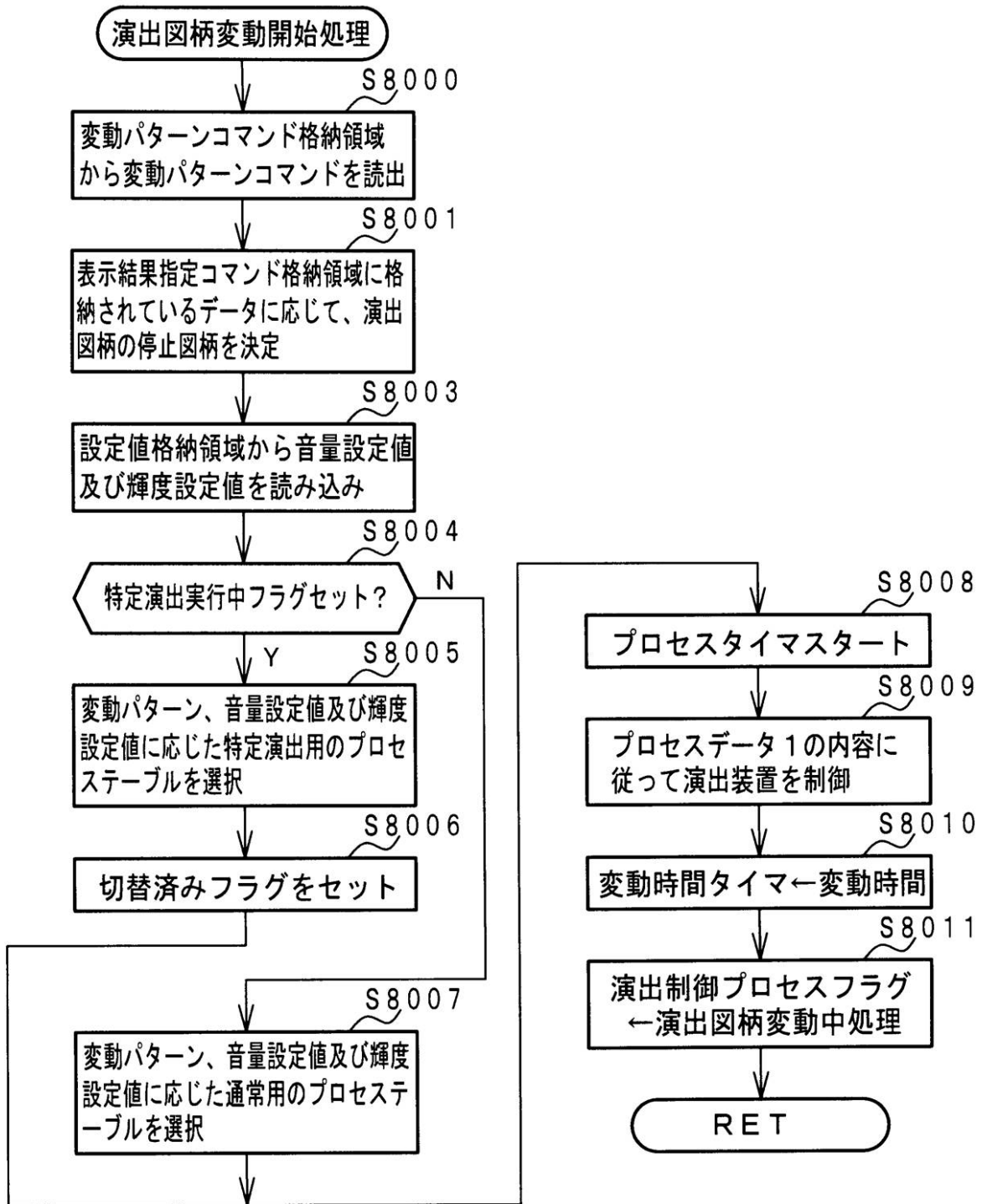
(A)



(B)



【 図 3 1 】

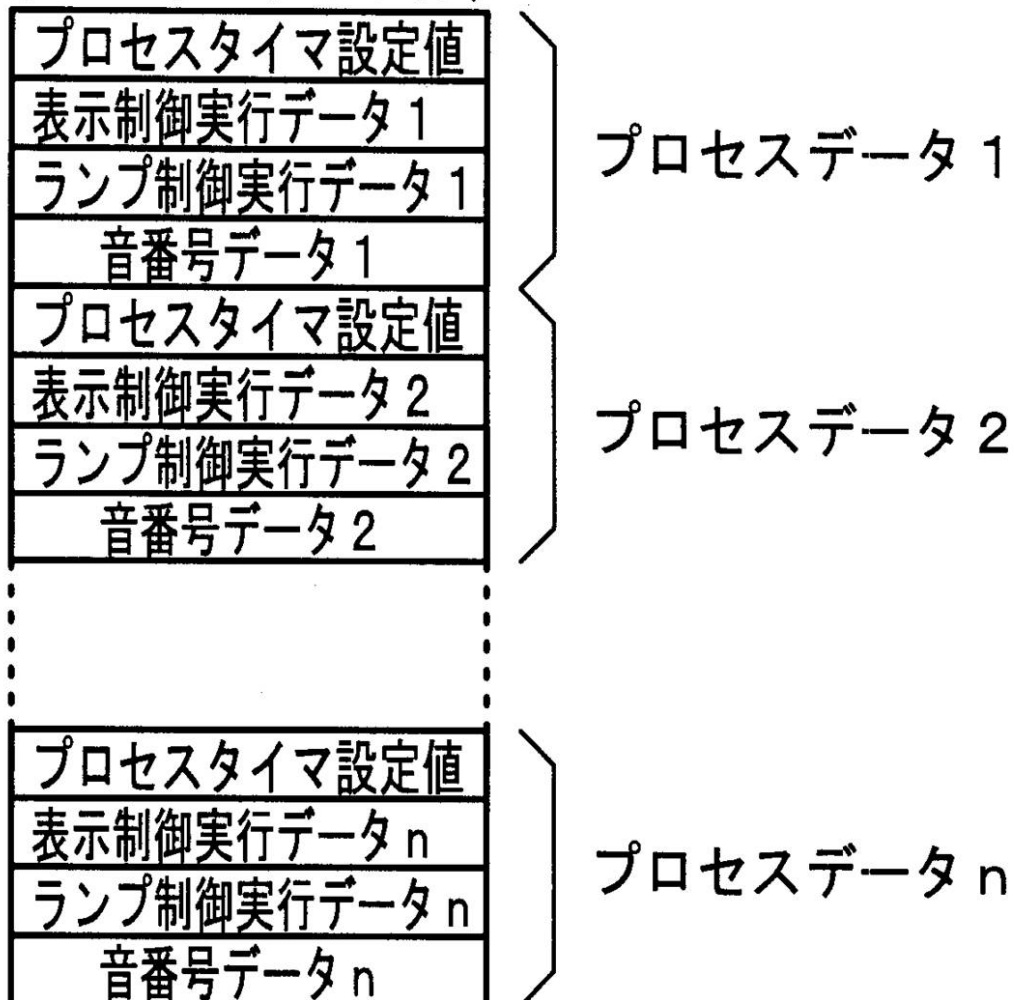


【図 3 2】

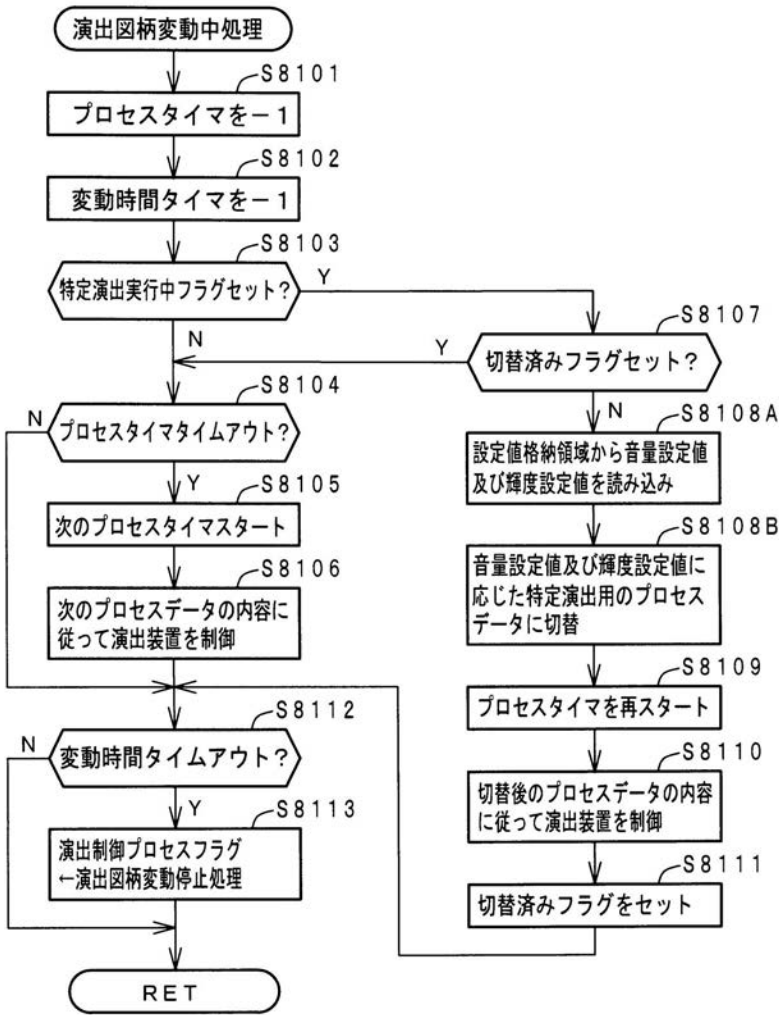
表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 3 3】

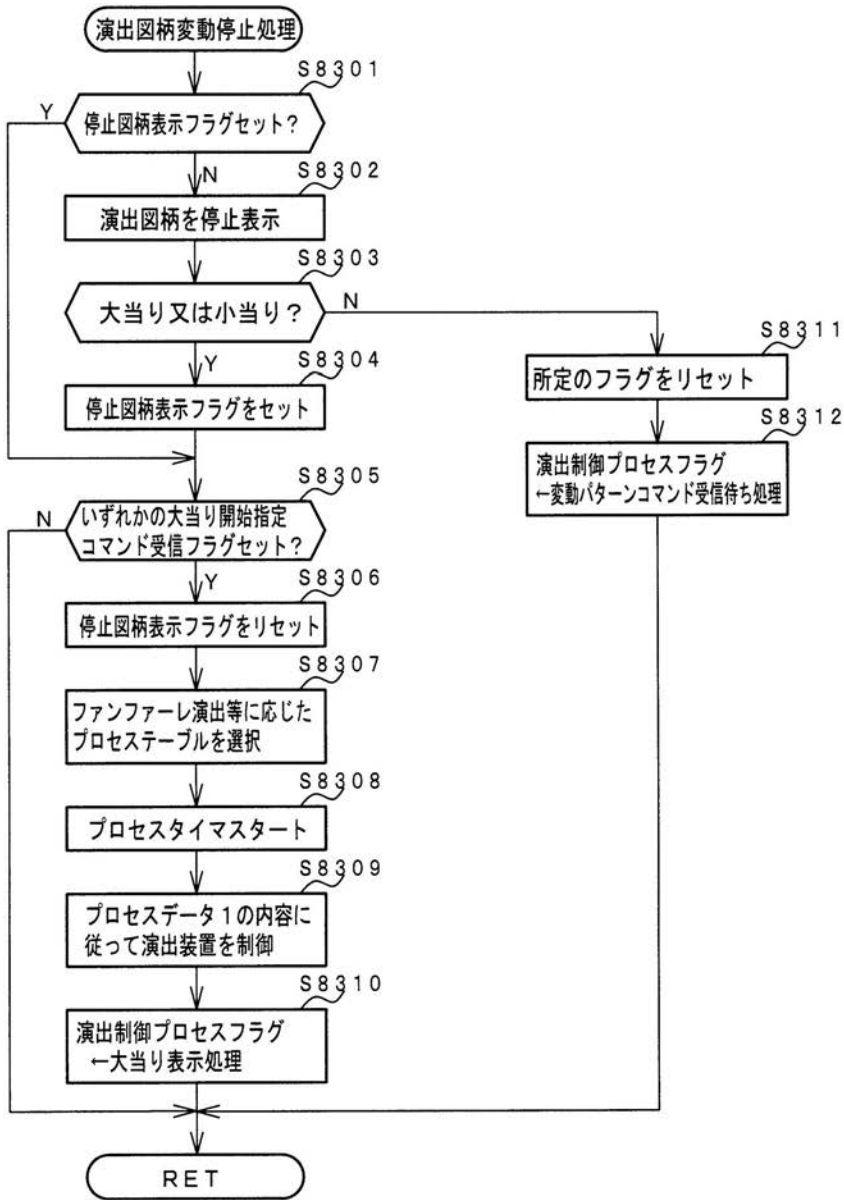
(プロセステーブル)



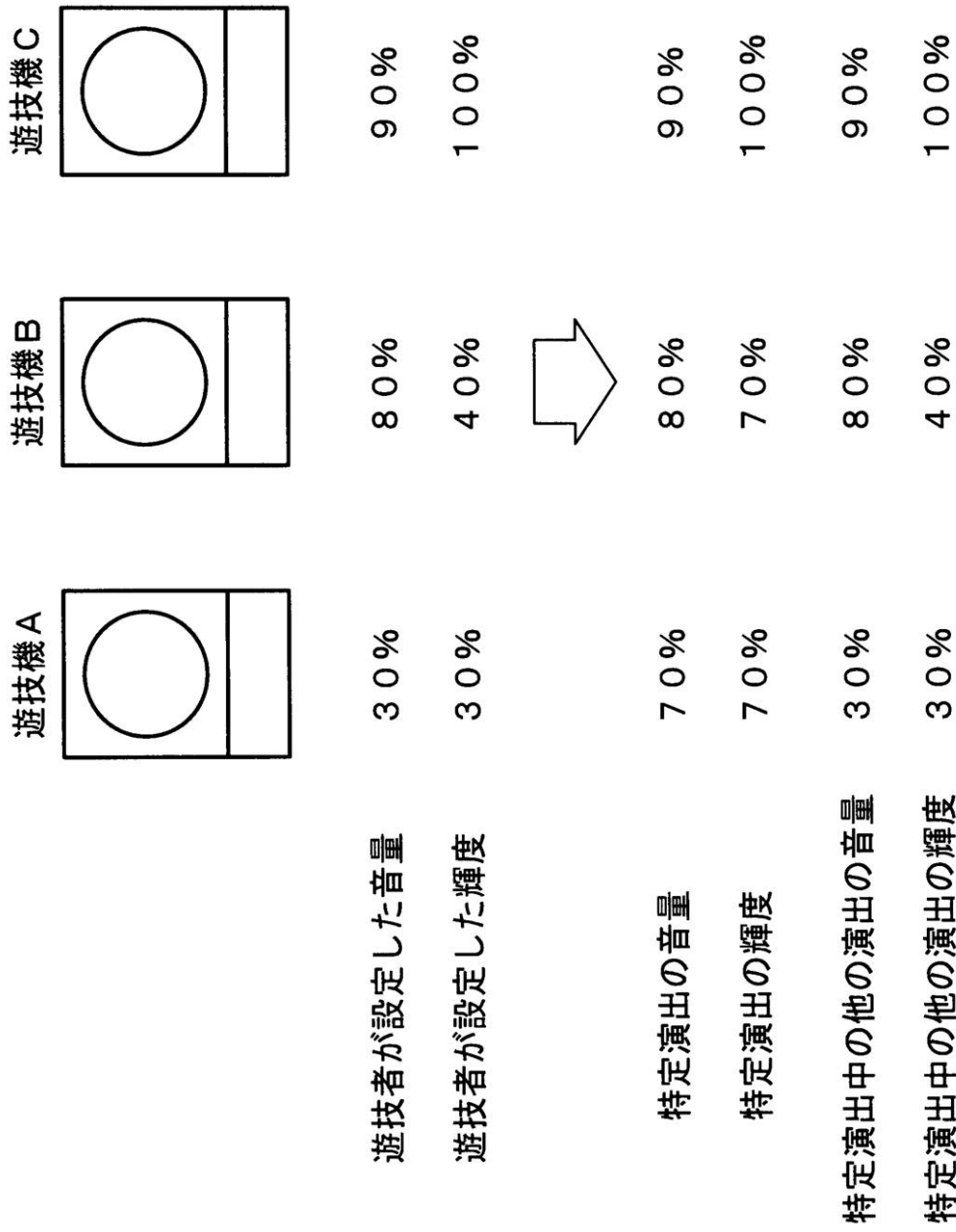
【 図 3 4 】



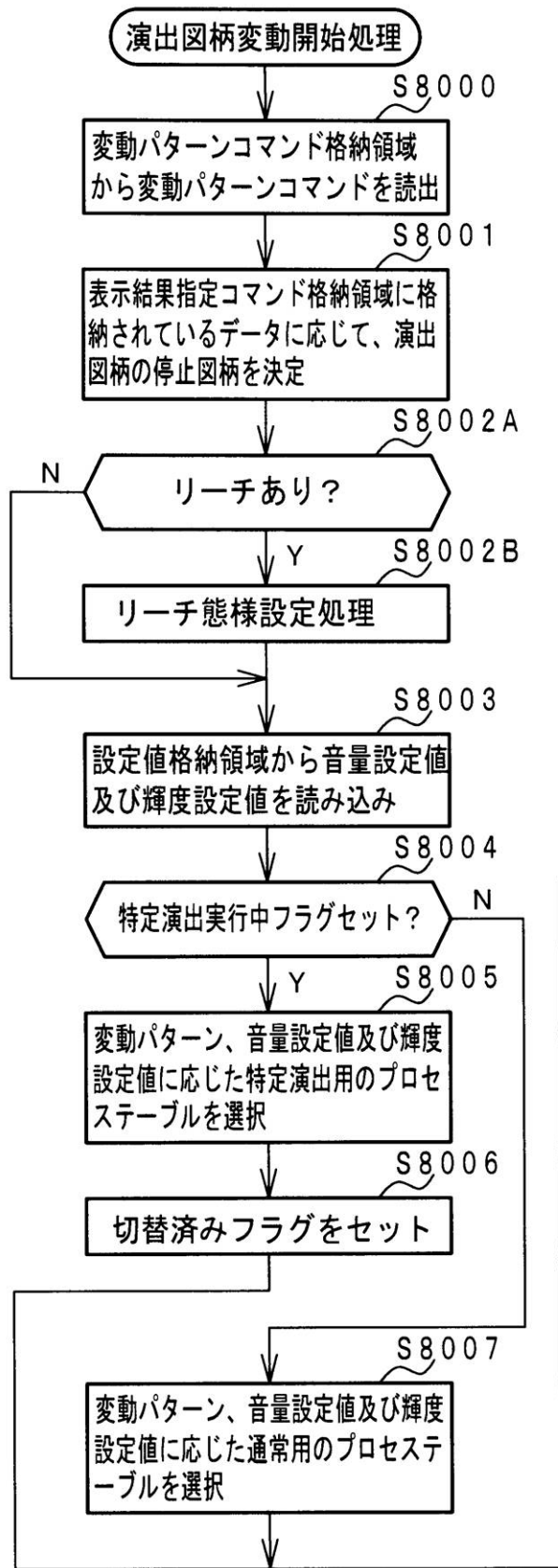
【 図 3 5 】



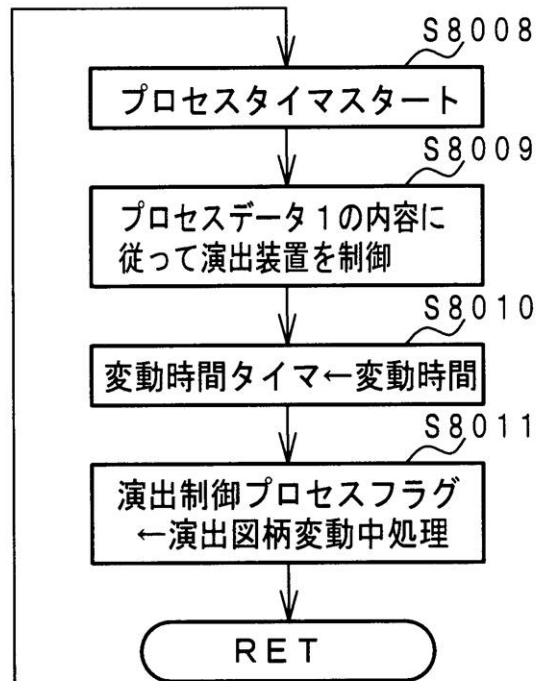
【 図 3 6 】



【図 37】



(実施の形態 2)



【図 3 9】

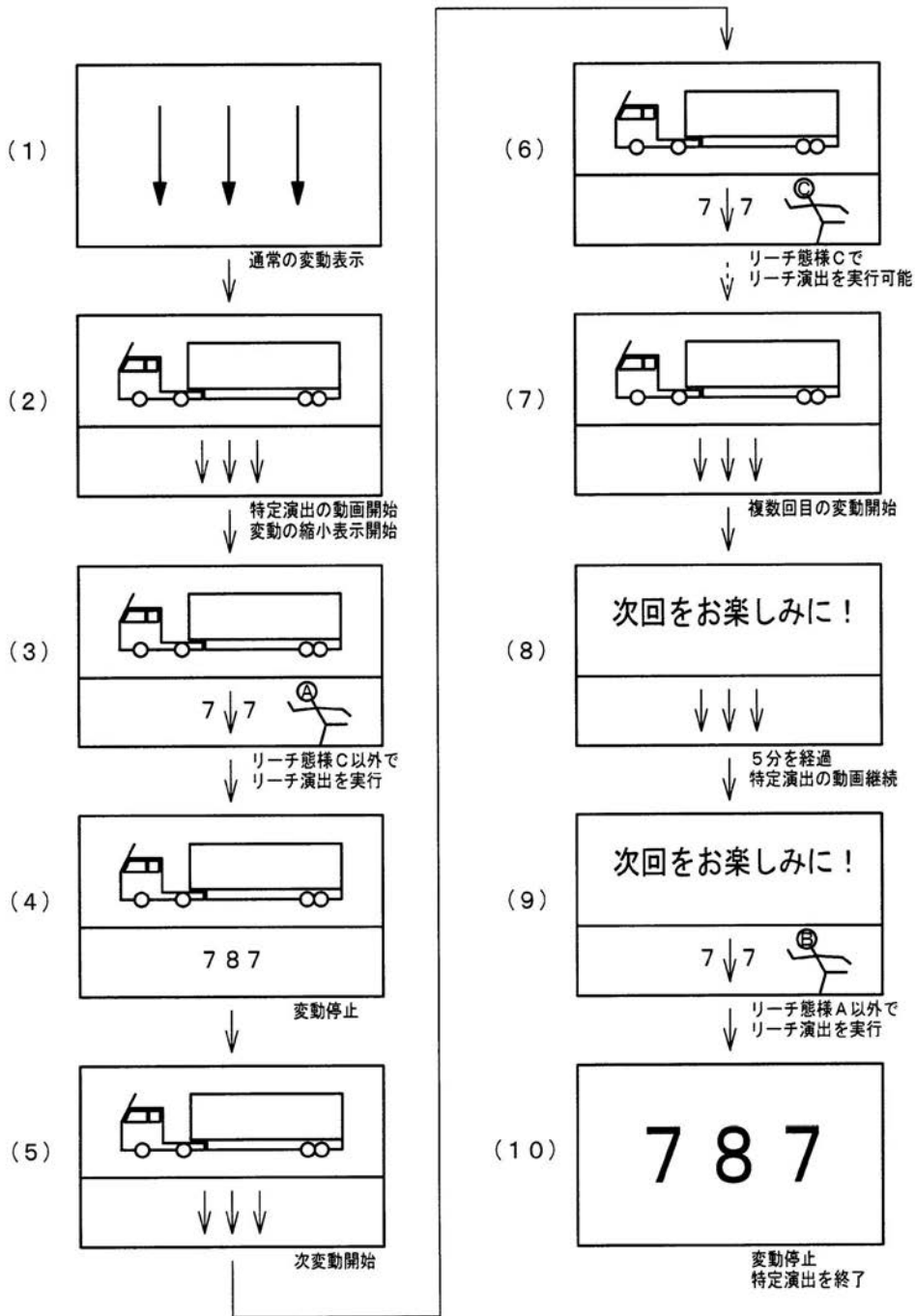
(A) リーチ態様決定テーブル [通常用]

リーチ態様の種類	はずれ	大当り
リーチ態様 A	80%	20%
リーチ態様 B	20%	80%

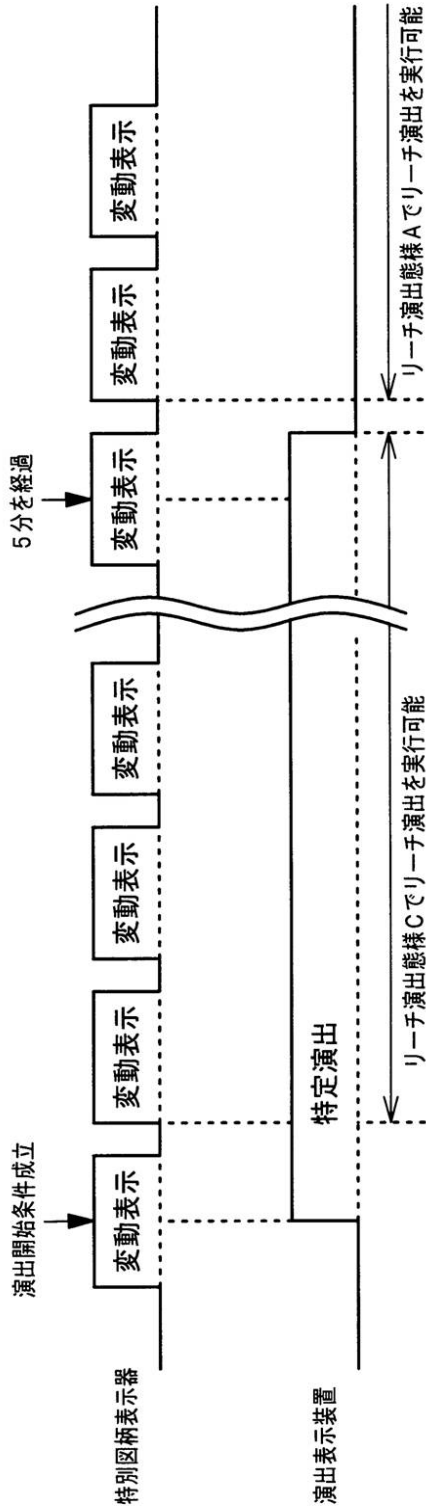
(B) リーチ態様決定テーブル [特定演出用]

リーチ態様の種類	はずれ	大当り
リーチ態様 B	80%	20%
リーチ態様 C	20%	80%

【 図 4 0 】



【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

