

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6475215号
(P6475215)

(45) 発行日 平成31年2月27日 (2019. 2. 27)

(24) 登録日 平成31年2月8日 (2019. 2. 8)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 108 頁)

(21) 出願番号	特願2016-208732 (P2016-208732)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年10月25日 (2016. 10. 25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-68426 (P2018-68426A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成30年5月10日 (2018. 5. 10)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成29年11月16日 (2017. 11. 16)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

動作を伴う態様にて可変表示に対応する特定表示を表示可能であり、特定表示の表示態様を変化可能な特定表示手段と、

特定表示の表示態様の変化を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記特定表示手段は、前記示唆演出が実行される前の特定表示の動作態様によって異なる割合で特定表示の表示態様を変化可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

既に表示態様が変化された変化済特定表示が表示されている場合、変化済特定表示が表示されていない場合よりも高い割合で前記示唆演出を実行し、

特定表示の動作態様によって異なる割合で前記示唆演出を実行可能であり、

特定表示の表示態様の変化の有無を決定する変化決定手段と、

特定表示の動作態様を選択する動作態様選択手段とをさらに備え、

前記特定表示手段は、前記動作態様選択手段により選択された動作態様にて特定表示を表示し、

前記動作態様選択手段は、

特定表示の動作態様として、第1動作態様と、該第1動作態様よりも表示位置を変化する頻度が高い第2動作態様とのいずれかを選択可能であり、

前記変化決定手段により表示態様を変化することが決定され、未だに表示態様に変化されていない未変化特定表示が表示されている場合、未変化特定表示が表示されていない場合よりも高い割合にて前記第2動作態様を選択する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

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

【0003】

有利状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、有利状態は、例えば可変入賞手段（例えば、大入賞口）の状態を遊技媒体が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

20

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して遊技媒体が入賞しやすい有利状態（大当たり遊技状態）に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。各開放について開放時間（例えば30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。

30

【0005】

また、可変表示に対応した特定表示（例えば、未だ実行していない可変表示に対応した保留表示、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示）を表示可能なものがある。例えば、保留表示が常に回転動作する態様にて表示されるものがあつた（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2013-212136号公報（図67）

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上述した遊技機では、特定表示が動作するのみであるため、演出効果を高めることができなかった。

【0008】

そこで、本発明は、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

50

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、動作を伴う態様(例えば、進出位置や退避位置に表示位置を切り替える態様、無表情の表示態様から目を見開いて汗を流す表示態様や涙を流す表示態様に切り替える態様)にて可変表示に対応する特定表示(例えば、実行中の変動に対応するアクティブ表示、未だ開始されていない変動に対応する保留表示)を表示可能であり、特定表示の表示態様(例えば、表示色(白色、青色、赤色)。表示する形状、模様、位置、範囲などであってもよい。)を変化可能な特定表示手段(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S663B, S667Bを行うことによりアクティブ表示を表示し、ステップS3911, S3929を行うことにより保留表示を表示し、ステップS4713を行うことにより特定表示の表示態様を変化させる部分)と、特定表示の表示態様の変化を示唆する示唆演出(例えば、変化演出(第1変化演出、第2変化演出))を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS4506において変化演出を設定し、ステップS8004において変化演出に応じたプロセステーブルを選択し、ステップS8006, S8105を行うことにより変化演出を実行する部分)とを備え、特定表示手段は、示唆演出が実行される前の特定表示の動作態様(例えば、動作頻度(高頻度、低頻度)。表示位置(進出位置、退避位置)や表示方向(例えば、下向き、右向き)などの他の動作態様であってもよい。)によって異なる割合で特定表示の表示態様を変化可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46(C)に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いてステップS4508を実行することにより、変化演出の実行対象である特定表示の動作頻度が高頻度である場合と低頻度である場合とで表示態様の変化割合が異なる。)、示唆演出実行手段は、既に表示態様に変化された変化済特定表示が表示されている場合、変化済特定表示が表示されていない場合よりも高い割合で示唆演出を実行し、特定表示の動作態様によって異なる割合で示唆演出を実行可能であり、特定表示の表示態様の変化の有無を決定する変化決定手段と、特定表示の動作態様を選択する動作態様選択手段とをさらに備え、特定表示手段は、動作態様選択手段により選択された動作態様にて特定表示を表示し、動作態様選択手段は、特定表示の動作態様として、第1動作態様と、該第1動作態様よりも表示位置を変化する頻度が高い第2動作態様とのいずれかを選択可能であり、変化決定手段により表示態様を変化することが決定され、未だに表示態様に変化されていない未変化特定表示が表示されている場合、未変化特定表示が表示されていない場合よりも高い割合にて第2動作態様を選択することを特徴とする。そのような構成によれば、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0010】

(手段2) 手段1において、特定表示手段は、表示態様を変化させるか否かにかかわらず動作を伴う態様にて特定表示を表示し(例えば、いずれの特定表示についても表示位置(進出位置、退避位置)が切り替わる態様にて表示し)、示唆演出実行手段は、特定表示の動作態様によって異なる割合で示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46(C)に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いてステップS4508を実行することにより、動作頻度が高頻度である場合には低頻度である場合と比較して変化演出(第1変化演出、第2変化演出)を実行しやすい)こととしてもよい。そのような構成によれば、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0011】

(手段3) 手段1または手段2において、特定表示手段は、特定動作態様(例えば、進出位置)と非特定動作態様(例えば、退避位置)とに切り替えて特定表示を表示可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4704, S4709, S4710を実行可能である)、示唆演出が実行されるときに特定表示の動作態様が特定動作態様であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4707~S4713を実行することにより、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である)こととしてもよい。そのような構成によれば、特定表示の

10

20

30

40

50

動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0012】

(手段4) 手段1から手段3のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第1示唆演出(例えば、第1変化演出)と第2示唆演出(例えば、第2変化演出)とを含む複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆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は、ステップS8004, S8006, S8105を行うことによりいずれかの変化演出を実行する)、特定表示手段は、特定動作態様(例えば、進出位置)と非特定動作態様(例えば、退避位置)とに切り替えて特定表示を表示可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4704, S4709, S4710を実行可能である)、第1示唆演出が実行されるときには特定表示の動作態様が特定動作態様である場合に該特定表示の表示態様を変化可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4707~S4713を実行することにより、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である)一方、第2示唆演出が実行されるときには特定表示の動作態様にかかわらず該特定表示の表示態様を変化可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4711~S4713を実行することにより、第2変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるか退避位置であるかにかかわらず該特定表示の表示態様を変化可能である)こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

10

【0013】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、特定表示の表示態様により有利状態に制御されることを示唆可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3906, S3924において、図39に示す表示態様パターン決定抽選テーブルを用いて表示態様パターンを決定することにより、表示態様により大当りに対する信頼度(白色<青色<赤色)を示唆する)、特定表示の動作態様により特定表示の表示態様が変化するか否かを示唆可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4508において、図46(C)に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いて動作頻度を決定することにより、動作頻度により特定表示の表示態様が変化することに対する信頼度(低頻度<高頻度)を示唆する)こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

20

30

【0014】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、既に表示態様が変化された変化済特定表示(例えば、図52(1)~(2)に示す1個目の保留表示52)の表示態様の变化を示唆する示唆演出(例えば、図52(1), (2)に示す第2変化演出)と、変化済特定表示が表示されている状態で変化済特定表示とは異なる他の特定表示(例えば、図52(1), (4)に示す2個目の保留表示53)の表示態様の变化を示唆する示唆演出(例えば、図52(1), (4), (5)に示す第2変化演出)とを、少なくとも一部が共通する態様(例えば、図52(1)に示すように矢Yが飛んでくる態様)にて実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、演出内容に意外性をもたせることができ、演出効果を向上させることができる。

40

【0015】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、特定表示手段は、可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示、アクティブ表示)を、少なくとも、通常態様(例えば、「白」と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様(例えば、「赤」と、演出内容を示唆する第2特定態様(例えば、演出示唆表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様))とを含むいずれかの表示態様にて表示可能であり(例えば、図53に示すように、「白」や「赤」や第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であり)、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段(例えば、図53(5), (6)に示すように、第2特殊示唆態様にて示唆された特殊ゾーン演出を実行可能であり)を備え、特定表示手段は、第2特定態様にて特定表

50

示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたときに該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である（例えば、図53に示すように、特殊ゾーン演出が開始された5秒後に、第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示53を「赤」に変化可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定態様に対する期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。 10

【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】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】大当たり判定テーブル、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9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 20

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】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19】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20】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21】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。 30

【図22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図26】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27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図30】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31】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 40

。

【図32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図36】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

【図37】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図38】保留表示制御処理を示すフローチャートである。

【図39】表示態様パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図40】変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。 50

【図４１】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４２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４３】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図４４】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図４５】動作頻度決定処理を示すフローチャートである。

【図４６】変化演出実行抽選テーブルと、実行対象決定抽選テーブルと、動作頻度決定抽選テーブルとを示す説明図である。

【図４７】演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図４８】表示位置切替抽選テーブルを示す説明図である。

10

【図４９】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図５０】変化演出が実行されたときの演出表示装置の表示例を示す説明図である。

【図５１】変化演出が実行されたときの演出表示装置の表示例を示す説明図である。

【図５２】変形例１における、第２変化演出を実行するときの演出表示装置の表示例を示す説明図である。

【図５３】変形例２における、第２特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１７】

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

20

【００１８】

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。

【００１９】

30

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。

【００２０】

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８aで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８bで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

40

50

【0021】

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。

10

【0022】

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

【0023】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置9を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置9上の表示画面を見ても、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いため、常に視認することができる。

20

30

【0024】

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。

【0025】

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

40

50

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（通常大当りや確変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。）で点灯されたままになる。なお、第4図柄表示領域9c, 9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【0026】

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。

10

【0027】

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。

20

【0028】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

30

【0029】

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。

40

【0030】

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。

【0031】

50

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。

【0032】

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

10

【0033】

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。

【0034】

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

20

30

【0035】

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。

【0036】

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。

40

【0037】

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。

【0038】

第1特別図柄表示器8aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4

50

つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0039】

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

10

【0040】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数および第2保留記憶数のうちいずれか一方を表示する保留記憶表示部18cが設けられている。例えば、保留記憶表示部18cは、低ベース状態では第1保留記憶数を表示する一方、高ベース状態では第2保留記憶数を表示する。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを個別に表示するものであってもよい。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第1保留記憶は赤色で表示され、第2保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

20

【0041】

また、本実施の形態では、保留記憶表示部18cにおいて未だ変動が行われていない保留記憶に対する保留表示が行われるとともに、該保留記憶に対する変動表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する保留表示を、保留記憶表示部18cとは異なるアクティブ表示部18dにおいて継続して表示し続ける。すなわち、該アクティブ表示部18dにおいて、実行中の変動表示に対応したアクティブ表示（変動表示対応画像）が表示されることとなる。

30

【0042】

以下、保留記憶表示部18cと、アクティブ表示部18dと、保留記憶表示部18cおよびアクティブ表示部18dを囲っている範囲とを「インターフェース画像」と総称することがある。このインターフェース画像は、保留表示やアクティブ表示の有無に限らず表示されているものであるが、特定の状況（例えば、大当り遊技状態中やスーパーリーチなどの特定の演出の実行中）には消去されるものである。また、以下、保留表示とアクティブ表示とを「特定表示」と総称することがある。

【0043】

具体的に、保留記憶表示部18cおよびアクティブ表示部18dには、モグラのキャラクターが保留表示およびアクティブ表示として表示される。例えば、図1に示す例では、1つのアクティブ表示と、3つの保留表示とが表示されている。

40

【0044】

また、特定表示の表示態様として「白色」、「青色」および「赤色」が設けられており、対応する変動において大当りとなることに対する信頼度が異なるようになっている。例えば、大当りに対する信頼度は、赤色>青色>白色となっている。

【0045】

特定表示の表示態様は、所定の変化演出が行われることにより変化可能となっている。変化演出としては、対象となる特定表示に向けてハンマーが振り下ろされる第1変化演出と、対象となる特定表示に向かって矢が飛んでくる第2変化演出とが設けられており、ハンマーで叩かれた特定表示、または矢が命中した特定表示の表示態様が変化するようにな

50

っている。

【0046】

また、特定表示の表示位置として、地中から飛び出しているように見える進出位置（例えば図1の1つ目の保留表示の表示位置）および地中に潜っているように見える退避位置（例えば図1のアクティブ表示や2つ目および3つ目の保留表示の表示位置）が設けられている。各特定表示の表示位置は、ランダムに切り替わるよう制御される。例えば、表示位置の切り替わる頻度（動作頻度）が変動毎に決定され、決定された動作頻度にもとづいて表示位置が切り替わるようになっている。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）79a、79bが設けられている。演出羽根役物79a、79bは、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物79a、79bが動作するようにしてもよい。

【0051】

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

10

20

30

40

50

出される。

【0052】

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

【0053】

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

10

【0054】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当た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。高確率状態。）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当た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。

20

【0055】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ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。

30

【0056】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

40

【0057】

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ル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

50

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。

【0058】

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

10

【0059】

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

【0060】

20

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。

30

【0061】

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。

【0062】

40

また、この実施の形態では、高ベース状態に移行される場合には、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（特別図柄時短状態）にも移行される。そのように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、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0063】

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

50

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。

【0064】

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ROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数(ハードウェア回路が発生する乱数)が発生する乱数回路53が内蔵されている。

【0065】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特別図柄プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0066】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560(またはCPU56)が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0067】

乱数回路53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が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53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。

【0068】

乱数回路53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。

【0069】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路53が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路53が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0070】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0071】

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。

【0072】

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

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

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。

【0076】

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

10

20

30

40

50

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。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

ランプドライバ基板35において、LEDやランプを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLED／ランプドライバ352に入力される。LED／ランプドライバ352は、LEDやランプを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられて

10

20

30

40

50

いる発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25などに電流を供給する。

【0085】

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。

10

【0086】

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

【0087】

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。

20

【0088】

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。

30

【0089】

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。

【0090】

40

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。

50

【0091】

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

10

【0092】

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（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、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13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

20

【0093】

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

30

【0094】

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

40

【0095】

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。

【0096】

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

50

技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0097】

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）。 10

【0098】

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

【0099】

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。 20

【0100】

また、CPU56は、乱数回路53を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。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53にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0101】

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

【0102】

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（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。 40 50

【0103】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当り図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0104】

10

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

20

【0105】

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。

【0106】

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

30

【0107】

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。

【0108】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップS27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

40

【0109】

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）。

【0110】

50

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 29）。

【0111】

また、CPU 56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S 30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

10

【0112】

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、CPU 56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S 31：出力処理）。

【0113】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS 32）。

【0114】

20

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS 33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 22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。

【0115】

30

その後、割込許可状態に設定し（ステップS 34）、処理を終了する。

【0116】

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S 21～S 33（ステップS 29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。

【0117】

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状態様を、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）の可変表示状態様という。

40

【0118】

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

50

れ」ともいう)の可変表示態様という。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、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(高ベース状態)を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

【0123】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1~ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2、スーパーPB3-1~スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され疑似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである

10

20

30

40

50

。

【0124】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

10

【0125】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3、4用の変動パターン種別判定テーブルとをを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

20

30

【0126】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

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

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

40

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

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

【0127】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【0128】

50

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

10

【0129】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当たり、確変大当たりである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当たりである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが擬似連や滑り演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも擬似連や滑り演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

20

【0130】

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)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当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

【0131】

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

40

【0132】

図8(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

50

とは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）とがある。小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）には、図 8（B）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）には、図 8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図 8（B），（C）に記載されている数値が小当り判定値である。

【0133】

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 8（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。

【0134】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 53 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 8（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 8（B），（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 8（A）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図 8（B），（C）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0135】

なお、この実施の形態では、図 8（B），（C）に示すように、小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いる場合には 300 分の 1 の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）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。

【0136】

図 8（D），（E）は、ROM 54 に記憶されている大当り種別判定テーブル 131 a，131 b を示す説明図である。このうち、図 8（D）は、遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）131 a である。また、図 8（E）は、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）131 b である。

【0137】

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

10

【0138】

なお、この実施の形態では、図8（D）,（E）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当たり（2ラウンドの大当たり）と、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての通常大当たりおよび確変大当たり（15ラウンドの大当たり）とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も15回開放の大当たりを終了した後さらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

20

30

【0139】

この実施の形態では、図8（D）,（E）に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たりや、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」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種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類のみ設けられていてもよい。

40

【0140】

50

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態（高ベース状態）に移行させる大当たりである（後述するステップS167, S168参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を100回終了すると時短状態が終了する（後述するステップS168, S137～140参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、100回の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する（後述するステップS132参照）。

【0141】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである（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（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

10

【0142】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）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（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

20

【0143】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

30

【0144】

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

【0145】

図9（A）～（C）は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【0146】

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

【0147】

例えば、大当たり種別が「通常大当たり」である場合に用いられる図9（A）に示す大当たり

50

用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変大当たり」である場合に用いられる図9（B）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0148】

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

10

【0149】

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

【0150】

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

20

【0151】

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

30

【0152】

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

40

【0153】

図10（A）～（C）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。このうち、図10（A）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10（B）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10（C）は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2

50

）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0154】

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

10

【0155】

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

20

【0156】

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

30

40

【0157】

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

50

【0158】

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

【0159】

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

10

【0160】

また、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図10（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

20

【0161】

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

30

40

【0162】

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

50

され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A~137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

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。

【0169】

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

10

【0170】

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。

【0171】

20

コマンドA001~A003(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始2指定コマンド、または小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」である場合には大当たり開始1指定コマンド(A001(H))が用いられ、「通常大当たり」である場合には大当たり開始2指定コマンド(A002(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A003(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【0172】

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

40

【0173】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了1指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」に

50

よる大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 2 (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2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。なお、大当り終了2指定コマンド(A 3 0 2 (H))は、「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A 3 0 3 (H)は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り/突然確変大当り終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然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。

【0174】

10

コマンドB 0 0 0 (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B 0 0 1 (H)は、遊技状態が時短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(時短状態背景指定コマンド)である。コマンドB 0 0 2 (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。

【0175】

コマンドC 0 0 0 (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C 1 0 0 (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C 2 0 0 (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C 3 0 0 (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。

20

【0176】

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かぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0177】

30

(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。

【0178】

(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。

【0179】

(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。

40

【0180】

(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

50

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。

【0181】

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

10

【0182】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図22参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

20

【0183】

図15は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0184】

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

30

40

【0185】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0186】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述す

50

る入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1～79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0187】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～10、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0188】

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

【0189】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理の

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

【0190】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～74となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75～149となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150～251となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

10

【0191】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

20

【0192】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA 4－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU 56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA 4－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

30

【0193】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 56は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0194】

40

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7およびスーパーCA 3－3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、スーパーCA 2－7またはスーパーCA 3－3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して、後述する先読み予告演出が実行される。なお、非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7およびスーパーCA 3－3

50

の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0195】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合や、大当り遊技中に第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップS1215A、S1216A参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、先読み予告演出を実行する。

10

【0196】

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

20

【0197】

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。

【0198】

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。

30

【0199】

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

40

【0200】

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

50

【0201】

図18および図19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。

10

【0202】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0203】

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。

20

【0204】

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。

30

【0205】

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。

40

【0206】

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。

50

【0207】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、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。

10

【0208】

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た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、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

20

【0209】

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。

30

【0210】

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。

40

【0211】

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

50

は、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

図20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20（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20（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。

【0215】

まず、図20（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。

【0216】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図21（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0217】

図21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21に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

【0218】

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

【0219】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態（高ベース状態）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S1215A）。セットされていれば、そのままステップS1220Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS1216A）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU56は、そのままステップS1220Aに移行する。

10

【0220】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217A）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218A）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219A）。また、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220A）。

20

【0221】

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

【0222】

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

30

【0223】

ただし、ステップS1215AまたはステップS1216AでYと判定したことによりステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、ステップS1220Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF(H)」）をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

40

【0224】

また、この実施の形態では、ステップS1215Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS1216Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS1217Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステッ

50

プ S 1 2 1 7 A に移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップ S 1 2 1 7 A に移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0 2 2 5】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、1 5 ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5 参照）から大当り終了処理（ステップ S 3 0 7 参照）までの処理が実行されている状態である。

【0 2 2 6】

次に、図 2 1（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 1 4 a 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、CPU 5 6 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 S 1 2 1 1 B）。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。

【0 2 2 7】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 2 B）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 S 1 2 1 3 B）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 3 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 2 1（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1 2 1 4 B）。なお、ステップ S 1 2 1 4 B の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を第 2 始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 2 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0 2 2 8】

次いで、CPU 5 6 は、入賞時演出処理を実行する（ステップ S 1 2 1 7 B）。そして、CPU 5 6 は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 2 1 8 B）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 2 1 9 B）。また、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 2 2 0 B）。

【0 2 2 9】

なお、ステップ S 1 2 1 8 B、S 1 2 1 9 B の処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞してステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する。

【0 2 3 0】

また、この実施の形態では、ステップ S 1 2 1 8 B ～ S 1 2 2 0 B の処理が実行されることによって、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生してステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第 2 保留記憶数加算指定コマンドの 3 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

【0 2 3 1】

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

【0232】

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

10

【0233】

図22は、ステップS1217A、S1217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲内となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行する。

20

【0234】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が確変状態（高確率状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

30

40

【0235】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞

50

があった場合（ステップS 1 2 1 7 Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

【0 2 3 6】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値とも一致しなければ（ステップS 2 2 3のN）、CPU 5 6は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「0 0（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS 2 2 4）。

【0 2 3 7】

次いで、CPU 5 6は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS 2 2 5）。この実施の形態では、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグや時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS 2 2 5で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS 2 2 5で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS 2 2 5で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS 6 1参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0 2 3 8】

そして、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS 2 2 6）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図1 6および図1 7に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0 2 3 9】

例えば、CPU 5 6は、遊技状態が確変状態や時短状態であると判定した場合には閾値2 1 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値2 1 9以下であるかな否かを判定し、閾値2 1 9以下である場合（すなわち、1～2 1 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 8（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値2 1 9以下でない場合（すなわち、2 2 0～2 5 1である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 9（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。

【0 2 4 0】

また、例えば、CPU 5 6は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値7 9以下であるかな否かを判定し、閾値7 9以下である場合（すなわち、1～7 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 0（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値8 9以下である場合（すなわち、8 0～8 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 1（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値9 9以下である場合（すなわち、9 0～9 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 2（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値1 6 9以下である場合（すなわち、1 0 0～1 6 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 3（H）」を設定すると判定する（図1 6参照）。また、閾値1 9 9以下である場合（すなわち、1 7 0～1 9 9である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 4（H）」

」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップS223のY）、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS227）。

【0244】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図17参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0245】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

【0246】

次いで、CPU56は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS230）。この場合、「通常大当たり」となると判定

した場合には、CPU 56は、「通常大当たり」となることを示すEXTデータ「01 (H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 56は、「確変大当たり」となることを示すEXTデータ「02 (H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU 56は、「突然確変大当たり」となることを示すEXTデータ「03 (H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【0247】

そして、CPU 56は、ステップS229で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップS231）。

【0248】

例えば、CPU 56は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。

【0249】

また、例えば、CPU 56は、「確変大当たり」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。

【0250】

また、例えば、CPU 56は、「突然確変大当たり」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1～100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17 (H)」を設定すると判定する（図17参照）。

【0251】

次いで、CPU 56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS232）。

【0252】

なお、ステップS226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0253】

そして、CPU 56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定

10

20

30

40

50

する処理を行う（ステップS 2 3 3）。具体的には、CPU 5 6は、ステップS 2 3 2でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図1 6および図1 7に示すような「0 0（H）」～「0 B（H）」、「1 0（H）」～「1 8（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0 2 5 4】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0 2 5 5】

図2 3および図2 4は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS 5 1）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、CPU 5 6は、最後に実行した変動表示を終了してから3 0秒が経過したか否かを確認する（ステップS 5 1 A）。なお、最後に実行した変動表示を終了してから3 0秒が経過したか否かは、例えば、最初にステップS 5 1でYと判定したときに所定のタイマに3 0秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。3 0秒を経過していれば、CPU 5 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS 5 1 B）、処理を終了する。なお、例えば、CPU 5 6は、ステップS 5 1 B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。また、この実施の形態では、最後に実行した変動表示を終了してから3 0秒経過後に客待ちデモ指定コマンドを送信して、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、3 0秒にかぎらず、例えば、1分経過後から客待ちデモンストレーション表示を開始するものであってもよい。

【0 2 5 6】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6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S 5 2）。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、CPU 5 6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S 5 3）。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、CPU 5 6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S 5 4）。

【0 2 5 7】

この実施の形態では、ステップS 5 2～S 5 4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

10

20

30

40

50

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。

【0258】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図22に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態（高確率状態）における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

10

【0259】

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。

【0260】

20

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。

【0261】

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

30

【0262】

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。

40

【0263】

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。

【0264】

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

50

、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。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0268】

大当たり判定の処理では、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）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理

を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 71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。

【0269】

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

10

【0270】

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S 61のN）、CPU 56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS 62）、CPU 56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S 63）、ステップS 75に移行する。

20

【0271】

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S 62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

【0272】

ステップS 71では、CPU 56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS 72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

30

【0273】

次いで、CPU 56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S 73）。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

40

【0274】

また、CPU 56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 55における大当り種別バッファに設定する（ステップS 74）。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」

50

の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0275】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0276】

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

【0277】

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）。

20

【0278】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

30

【0279】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当たり用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0280】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、この実施の形態では、通常大当たりにもとづく大当たり遊技終了時に時短状態に移行されるときに時短フラグがセットされるとともに、確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了時にも確変状態に移行されるときに時短状態にも移行されることから時短フラグがセットされる。従って、ステップS95でYと判定された場合には、通常大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に時短状態にのみ制御されているときに加えて、確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に確変状態とともに時短状態に制御されているときがある。

40

【0281】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルと

50

して、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0282】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

【0283】

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、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0284】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0285】

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

【0286】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。

【0287】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B（図11参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A（図12参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS101）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パター

ン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0288】

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S103）。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S104）。 10

【0289】

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S105）。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S106）。

【0290】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。 20

【0291】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。 30

【0292】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「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 40 50

ップS 1 1 3, S 1 1 4)。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S 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」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)、CPU 5 6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S 1 1 5)。

【0 2 9 3】

一方、CPU 5 6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S 1 1 0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S 1 1 6)。小当りフラグがセットされていれば、CPU 5 6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S 1 1 7)。小当りフラグもセットされていないときは(ステップS 1 1 6のN)、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 1 8)。

【0 2 9 4】

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 9 5】

図27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すればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【0 2 9 6】

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。

【0 2 9 7】

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。

【0 2 9 8】

図28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や、時短状態であることを示す時短フラグ、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」である場合には大当り開始1指定コマンド(コマ

10

20

30

40

50

ンドA001(H))を送信する。また、大当りの種別が「確変大当り」である場合には大当り開始2指定コマンド(コマンドA002(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A003(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、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ(大当り種別バッファに記憶されているデータ)にもとづいて判定される。

【0299】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「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S135)。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、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29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS136)。

【0300】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていなければ、CPU56は、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であ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)。

【0301】

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A003(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)。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)。

【0302】

小当りフラグもセットされていなければ(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)。

【0303】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理(ステップS307)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップS160)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし(ステップS161)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS162)。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了1指定コマンド(コマンドA301(H))を送信し、「確変大当り」であった場合には大当り終了2指定コマンド(コマンドA302(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A303(H))を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS163)、処理を終了する。

【0304】

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

【0305】

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遊技が通常大当りにもとづくものであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かは、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。通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば（ステップS166のY）、CPU56は、時短フラグをセッ

10

【0306】

通常大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば）、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0307】

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）。

20

【0308】

なお、この実施の形態では、以上の処理が実行されることによって、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御されることから、遊技状態として、通常状態（低確率／低ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態）、および確変状態（高確率／高ベース状態）の3つの状態があることになる。

【0309】

図30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。

30

40

【0310】

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

50

動信号が出力されることによって、特別図柄表示器 8 a, 8 b 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 S 3 2 0 4 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 S 2 2 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 S 3 2 0 1 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 5 6 0 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 1 0 0 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。

10

【0311】

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 S 3 2）において、CPU 5 6 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。

【0312】

20

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 1 は、演出制御基板 8 0 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 1 0 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 0 1 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、4 ms）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 S 7 0 1）。その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

30

【0313】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 S 7 0 4）。

【0314】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5）。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。

40

【0315】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 6）。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 9 c, 9 d において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【0316】

次いで、大当た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 S 7 0 7）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【0317】

50

図32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。

【0318】

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

【0319】

図33～図35は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0320】

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。

【0321】

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）。

【0322】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。

【0323】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。

【0324】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンドA001～A002（H））であれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。この場合、例えば、大当たり開始1指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始1指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり開始2指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする。

【0325】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA0

10

20

30

40

50

03 (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)。

【0326】

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 ~ A 3 0 2 (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)。この場合、例えば、大当り終了1指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了1指定コマンド受信フラグをセットし、大当り終了2指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする。

【0327】

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 (コマンド A 3 0 3 (H)) 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)。

【0328】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 1)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、RAM に形成されている図柄指定コマンド格納領域に一時格納する (ステップ S 6 5 2)。

【0329】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば (ステップ S 6 5 3)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAM に形成されている変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する (ステップ S 6 5 4)。

【0330】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 5)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、RAM に形成されている第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する (ステップ S 6 5 6)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドとを、RAM に形成されている第1始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する (ステップ S 6 5 7)。

【0331】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば (ステップ S 6 5 8)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、RAM に形成されている第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する (ステップ S 6 5 9)。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図柄指定コマンドに一時格納されている図柄指定コマンドと、変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納されている変動カテゴリコマンドと、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドとを、RAM に形成されている第2始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する (ステップ S 6 6 0)。

【0332】

図36は、始動入賞時コマンド格納領域およびアクティブ表示用格納領域の具体例を示す説明図である。このうち、図36 (A) は、第1始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示し、図36 (B) は、第2始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示し、図36 (C) は、アクティブ表示用格納領域の具体例を示している。図36 (A) に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域には、第1保留記憶数の最大値 (この例では4) に対応した領域 (格納領域1~4) が確保されている。また、第2始動入賞時コマンド格納領域には、第2保留記憶数の最大値 (この例では4) に対応した領域 (格納領域1~4) が確保されている。この実施の形態では、図20の第1始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 8 A ~ S 1 2 2 0 A および第2始動口スイッチ通過処理のステップ S 1 2 1 8 B ~ S 1 2 2 0 B で示したように、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド (第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加

10

20

30

40

50

算指定コマンド)の3つのコマンドがセットで送信される。そのため、図36に示すように、第1始動入賞時コマンド格納領域および第2始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1~4には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0333】

この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを受信したときに、それぞれ図柄指定コマンド格納領域および変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する。そして、保留記憶数加算指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第1保留記憶が1増加した場合であることが分かり、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば第2保留記憶が1増加した場合であることが分かるので、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第1保留記憶数加算指定コマンドを第1始動入賞時コマンド格納領域に格納し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば一時格納した図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドとともに第2保留記憶数加算指定コマンドを第2始動入賞時コマンド格納領域に格納する(なお、図36では、第1始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1~4の全ての格納領域にコマンドが格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1~4のうちの格納領域1のみにコマンドが格納されている例が示されている)。

【0334】

なお、図36に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述するステップS664、S668で順次削除される。この場合、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先実行するので、まず、図36(B)に示す第2始動入賞時コマンド格納領域の格納領域1の記憶内容が削除される。次いで、新たに第2保留記憶が発生しなければ、第1保留記憶のみが記憶されている状態となるので、次に演出図柄の変動表示を開始するタイミングで図36(A)に示す第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、第1始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図36(A)に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域1に格納されている各コマンドが削除され、格納領域2に格納されている各コマンドが格納領域1にシフトされ、格納領域3に格納されている各コマンドが格納領域2にシフトされ、格納領域4に格納されている各コマンドが格納領域3にシフトされる。

【0335】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである保留記憶数加算指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理(図22参照)で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【0336】

また、第1始動入賞時コマンド格納領域、第2始動入賞時コマンド格納領域およびアクティブ表示用格納領域には、特定表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様に関する情報が格納される。具体的には、「表示態様パターン」と「変化タイミング」と「動作頻度」とが格納される。

【0337】

「表示態様パターン」とは、特定表示の表示態様の变化パターンであり、P t 1～P t 4のいずれかが格納される。P t 1とは白色から変化しない表示態様パターンであり、P t 2とは白色から青色に変化する表示態様パターンであり、P t 3とは白色から青色に変化した後にさらに赤色に変化する表示態様パターンであり、P t 4とは白色から赤色に変化する表示態様パターンである。なお、表示態様の变化回数については1回または2回に限るものではなく、表示態様が3回以上変化可能な表示態様パターンが設けられていてもよい。また、白色以外の表示態様から開始される表示態様パターン（例えば、青色や赤色にて表示が開始される表示態様パターン）が設けられていてもよい。

【0338】

「変化タイミング」とは、特定表示の表示態様に変化するタイミングであり、表示態様10
が変化する表示態様パターン（P t 1以外の表示態様パターン）である場合に格納される。具体的には、アクティブ表示として表示しているタイミングであることを示す「アクティブ」と、1個目の保留表示として表示しているタイミングであることを示す「1個目」と、2個目の保留表示として表示しているタイミングであることを示す「2個目」と、3個目の保留表示として表示しているタイミングであることを示す「3個目」とのいずれかが格納される。

【0339】

「動作頻度」とは、保留表示の表示位置（進出位置、退避位置）を切り替える頻度のこ
とであり、切り替える頻度が高い「高頻度」と、切り替える頻度が低い「低頻度」とのい
ずれかが格納される。20

【0340】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6
6 1）、演出制御用C P U 1 0 1は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数
の値を1減算する（ステップS 6 6 2）。次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、高ベース
状態であることを示す高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ
S 6 6 3 A）、セットされている場合にはステップS 6 6 4へ移行する。セットされてい
ない場合には、第1保留表示およびアクティブ表示を更新する（ステップS 6 6 3 B）。
具体的には、アクティブ表示部1 8 dにおけるアクティブ表示を消去し、第1保留表示を
1つずつシフト（例えば、保留記憶表示部1 8 cの1つ目の第1保留表示をアクティブ表
示部1 8 dにシフトし、保留記憶表示部1 8 c 2つ目～4つ目の第1保留表示が点灯表示
されていた場合には、2つ目に表示されていた第1保留表示を1つ目の表示領域にシフト
し、3つ目に表示されていた第1保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示
されていた第1保留表示を3つ目の表示領域にシフト）する。30

【0341】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、アクティブ用格納領域を更新する（ステップS 6
6 3 C）。具体的には、第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納され
ている表示態様パターン、変化タイミング、および動作頻度に関する情報をアクティブ用
格納領域に格納する。

【0342】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納
領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド
、および第1保留記憶数加算指定コマンド）および特定表示の表示態様に関する情報（表
示態様パターン、変化タイミング、および動作頻度）を削除し、第1始動入賞時コマンド
格納領域の内容をシフトする（ステップS 6 6 4）。40

【0343】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS 6
6 5）、演出制御用C P U 1 0 1は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数
の値を1減算する（ステップS 6 6 6）。次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、高ベース
状態フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 6 6 7 A）、セットされてい
ない場合にはステップS 6 6 8へ移行する。セットされている場合には、第2保留表示を
50

更新する（ステップS 6 6 7 B）。具体的には、アクティブ表示部1 8 dにおけるアクティブ表示を消去し、第2保留表示を1つずつシフト（例えば、保留記憶表示部1 8 cの1つ目の第2保留表示をアクティブ表示部1 8 dにシフトし、保留記憶表示部1 8 c 2つ目～4つ目の第2保留表示が点灯表示されていた場合には、2つ目に表示されていた第2保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた第2保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた第2保留表示を3つ目の表示領域にシフト）する。

【0 3 4 4】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、アクティブ用格納領域を更新する（ステップS 6 6 7 C）。具体的には、第2始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている表示態様パターン、変化タイミング、および動作頻度に関する情報をアクティブ用格納領域に格納する。

10

【0 3 4 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、第2始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンド）および特定表示の表示態様に関する情報（表示態様パターン、変化タイミング、および動作頻度）を削除し、第2始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS 6 6 8）。

【0 3 4 6】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 6 9）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9における背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の背景色の背景画面）に変更する（ステップS 6 7 0）。従って、この実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）である場合には、通常状態に応じた背景画面が表示されることによって通常状態に応じた演出モード（以下、通常演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていれば、高ベース状態フラグをリセットし（ステップS 6 7 1 A, S 6 7 1 B）、保留記憶表示部1 8 cに表示する保留表示を第2保留表示から第1保留表示に切り替える（ステップS 6 7 1 C）。

20

【0 3 4 7】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 7 2）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9における背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の背景色の背景画面）に変更する（ステップS 6 7 3）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、時短状態に応じた背景画面が表示されることによって時短状態に応じた演出モード（以下、時短演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていなければ時短状態フラグをセットし（ステップS 6 7 4 A, S 6 7 4 B）、保留記憶表示部1 8 cに表示する保留表示を第1保留表示から第2保留表示に切り替える（ステップS 6 7 4 C）。

30

【0 3 4 8】

受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS 6 7 6）、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9における背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の背景色の背景画面）に変更する（ステップS 6 7 7）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、確変状態に応じた背景画面が表示されることによって確変状態に応じた演出モード（以下、確変演出モードともいう）に制御される。また、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 7 4 Aへ移行する。

40

【0 3 4 9】

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 7 9）。例えば、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば、客待ちデモ指定コマンド

50

を受信したことを示す客待ちデモ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。

【0 3 5 0】

図3 7は、図3 1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S 7 0 5）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C P U 1 0 1は、まず、保留表示の表示態様に関する制御を行う保留表示制御処理を実行する（ステップS 8 0 0 A）。以下、保留表示の表示態様を変化させる演出を「先読み予告演出」ということがある。

【0 3 5 1】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS 8 0 0～S 8 0 7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 3 5 2】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に変更する。

【0 3 5 3】

演出図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）に対応した値に更新する。

【0 3 5 4】

演出図柄変動中処理（ステップS 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に対応した値に更新する。

【0 3 5 5】

演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）：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S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 3 5 6】

大当り表示処理（ステップS 8 0 4）：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S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0 3 5 7】

ラウンド中処理（ステップS 8 0 5）：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S 8 0 6）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S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【0 3 5 8】

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。

【0359】

大当たり終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態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。

【0360】

図38は、保留表示制御処理を示すフローチャートである。保留表示制御処理において、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞が発生して新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS3901）。具体的には、図36に示す第1始動入賞時コマンド格納領域または第2始動入賞時コマンド格納領域において新たなコマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生して新たに始動入賞時コマンドを受信したと判定することができる。新たに始動入賞時コマンドを受信していなければ、そのまま保留表示制御処理を終了する。

10

【0361】

新たに始動入賞時のコマンドを受信していれば、高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS3902）、セットされていない場合（低ベース状態である場合）、新たな保留記憶が第1保留記憶であるか否かを判定する（ステップS3903）。具体的には、新たな始動入賞時コマンドを格納した格納領域が第1始動入賞時コマンド格納領域である場合には、新たな保留記憶が第1保留記憶であると判定する。第2保留記憶であれば、そのまま保留表示制御処理を終了する。

20

【0362】

第1保留記憶であれば、全ての第1保留表示の表示態様パターンがPt1であるか否かを判定する（ステップS3904）。具体的に、図36（A）に示した第1始動入賞時格納領域にPt1以外の表示態様パターンが格納されている場合には、全ての第1保留表示の表示態様パターンがPt1ではないと判定し、第1始動入賞時格納領域にPt1以外の表示態様パターンが格納されていない場合には、全ての第1保留表示の表示態様パターンがPt1であると判定する。Pt1でない表示態様パターンの第1保留表示が存在する場合には、新たな第1保留表示の表示態様パターンをPt1に決定する一方（ステップS3905）、Pt1でない表示態様パターンの第1保留表示が存在しない場合には、新たな第1保留表示の表示態様パターンを決定するための表示態様パターン決定抽選を行う（ステップS3906）。具体的に、図39に示す表示態様パターン決定抽選テーブルを用いて、表示態様パターン決定抽選を行う。

30

【0363】

図39は、表示態様パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図39に示す表示態様パターン決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果（確変大当たりまたは通常大当たり、突然確変大当たり（突確大当たり）または小当たり、スーパーリーチはずれ、その他）に応じて表示態様パターン（Pt1～Pt4）に対応する判定値が割り当てられているが、図39に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、表示態様パターン決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0364】

図39（A）は、保留記憶数が1である場合に用いられる第1表示態様パターン決定抽選テーブルであり、図39（B）は、保留記憶数が2以上である場合に用いられる第1表示態様パターン決定抽選テーブルである。なお、ここで「保留記憶数」とは、新たに発生した保留記憶が第1保留記憶である場合（すなわち、ステップS3906の表示態様パターン決定抽選が実行される場合）には第1保留記憶数のことであり、新たに発生した保留記憶が第2保留記憶である場合（すなわち、ステップS3924の表示態様パターン決定抽選が実行される場合）には第2保留記憶数のことである。

50

【0365】

まず、図39(A)に示す第1表示態様パターン決定抽選テーブルについて説明する。例えば、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401(H)またはC402(H)である場合）、Pt1が20%の割合で、Pt2が30%の割合で、Pt4が50%の割合で決定される。

【0366】

例えば、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403(H)またはC404(H)である場合）、Pt1が25%の割合で、Pt2が35%の割合で、Pt4が40%の割合で決定される。

【0367】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400(H)であり、変動カテゴリコマンドがC607(H)またはC609(H)である場合）、Pt1が50%の割合で、Pt2が30%の割合で、Pt4が20%の割合で決定される。

【0368】

例えば、入賞時判定結果がその他である場合、Pt1が90%の割合で、Pt2が10%の割合で決定される。

【0369】

このように、本実施の形態では1回の変動につき特定表示の表示態様を1回だけ変化可能であることとしたため、保留記憶数が1である場合には変化回数が2回であるPt3が選択されない構成である。なお、1回の変動中に特定表示の表示態様が複数回変化可能である構成とすれば、保留記憶数が1である場合であってもPt3を選択可能としてもよい。

【0370】

次に、図39(B)に示す第2表示態様パターン決定抽選テーブルについて説明する。例えば、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401(H)またはC402(H)である場合）、Pt1が10%の割合で、Pt2が20%の割合で、Pt3が30%の割合で、Pt4が40%の割合で決定される。

【0371】

例えば、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403(H)またはC404(H)である場合）、Pt1が15%の割合で、Pt2が20%の割合で、Pt3が30%の割合で、Pt4が35%の割合で決定される。

【0372】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400(H)であり、変動カテゴリコマンドがC607(H)またはC609(H)である場合）、Pt1が40%の割合で、Pt2が30%の割合で、Pt3が20%の割合で、Pt4が10%の割合で決定される。

【0373】

例えば、入賞時判定結果がその他である場合、Pt1が90%の割合で、Pt2が10%の割合で決定される。

【0374】

これにより、表示態様パターン毎の期待度は $Pt1 < Pt2 < Pt3 < Pt4$ となっている。また、保留表示の表示態様が示す期待度は白色<青色<赤色となっている。なお、大当たりとなるとき、または特定の大当たりとなるときにのみ選択され得る表示態様パターンが設けられていることとしてもよい。また、該表示態様パターンにおいてのみ変化され得る表示態様（例えば、レインボー）が設けられていることとしてもよい。

【0375】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が確変大当たりである場合と通常大当たりである場合とで同じ割合にて表示態様パターンを決定することとしたが、それぞれ異なる割合にて表示態様パターンを決定することとしてもよい。同様に、入賞時判定結果が突然確変大

10

20

30

40

50

当りである場合と小当りである場合とで、それぞれ異なる割合にて表示態様パターンを決定することとしてもよい。

【0376】

また、より細かい条件によって表示態様パターンを決定する割合が異なることとしてもよい。例えば、変動カテゴリコマンドが示すリーチ演出の種類、擬似連の有無、または擬似連回数などにもとづいて異なる割合にて表示態様パターンを決定することとしてもよい。

【0377】

ステップS3905またはステップS3906の後、演出制御用CPU101は、Pt1以外の表示態様パターンが決定された場合には、特定表示の表示態様の変化タイミングを決定するための変化タイミング決定抽選を実行する（ステップS3907のN、S3908）。具体的に、図40に示す変化タイミング決定抽選テーブルを用いて、変化タイミング決定抽選を行う。

10

【0378】

図40は、変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図40に示す変化タイミング決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果（確変大当りまたは通常大当り、突然確変大当り（突確大当り）または小当り、スーパーリーチはずれ、その他）および保留記憶数（1～4）に応じて変化タイミング（アクティブ、1個目、2個目、3個目）に対応する判定値が割り当てられているが、図40に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、変化タイミング決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

20

【0379】

なお、ここで「保留記憶数」とは、新たに発生した保留記憶が第1保留記憶である場合（すなわち、ステップS3908の変化タイミング決定抽選が実行される場合）には第1保留記憶数のことであり、新たに発生した保留記憶が第2保留記憶である場合（すなわち、ステップS3926の変化タイミング決定抽選が実行される場合）には第2保留記憶数のことである。

【0380】

図40（A）は、変化回数が1である場合（すなわち、表示態様パターンがPt2またはPt4である場合）に用いられる第1変化タイミング決定抽選テーブルであり、図40（B）は、変化回数が2である場合（すなわち、表示態様パターンがPt3である場合）に用いられる第2変化タイミング決定抽選テーブルである。

30

【0381】

まず、図40（A）に示す第1変化タイミング決定抽選テーブルについて説明する。例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果が確変大当りまたは通常大当りである場合（図柄指定コマンドがC401（H）またはC402（H）である場合）、「3個目」が40%の割合で、「2個目」が30%の割合で、「1個目」が40%の割合で、「アクティブ」が10%の割合で決定される。

【0382】

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果が突然確変大当りまたは小当りである場合（図柄指定コマンドがC403（H）またはC404（H）である場合）、「3個目」が37%の割合で、「2個目」が33%の割合で、「1個目」が17%の割合で、「アクティブ」が13%の割合で決定される。

40

【0383】

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400（H）であり、変動カテゴリコマンドがC607（H）またはC609（H）である場合）、「3個目」が13%の割合で、「2個目」が17%の割合で、「1個目」が33%の割合で、「アクティブ」が37%の割合で決定される。

【0384】

50

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果がその他である場合、「3個目」が10%の割合で、「2個目」が20%の割合で、「1個目」が30%の割合で、「アクティブ」が40%の割合で決定される。

【0385】

また、例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401（H）またはC402（H）である場合）、「2個目」が50%の割合で、「1個目」が30%の割合で、「アクティブ」が20%の割合で決定される。

【0386】

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403（H）またはC404（H）である場合）、「2個目」が40%の割合で、「1個目」が35%の割合で、「アクティブ」が25%の割合で決定される。

10

【0387】

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400（H）であり、変動カテゴリコマンドがC607（H）またはC609（H）である場合）、「2個目」が25%の割合で、「1個目」が35%の割合で、「アクティブ」が40%の割合で決定される。

【0388】

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果がその他である場合、「2個目」が20%の割合で、「1個目」が30%の割合で、「アクティブ」が50%の割合で決定される。

20

【0389】

また、例えば、保留記憶数が「2」であり、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401（H）またはC402（H）である場合）、「1個目」が70%の割合で、「アクティブ」が30%の割合で決定される。

【0390】

例えば、保留記憶数が「2」であり、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403（H）またはC404（H）である場合）、「1個目」が60%の割合で、「アクティブ」が40%の割合で決定される。

30

【0391】

例えば、保留記憶数が「2」であり、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400（H）であり、変動カテゴリコマンドがC607（H）またはC609（H）である場合）、「1個目」が40%の割合で、「アクティブ」が60%の割合で決定される。

【0392】

例えば、保留記憶数が「2」であり、入賞時判定結果がその他である場合、「1個目」が30%の割合で、「アクティブ」が70%の割合で決定される。

【0393】

また、例えば、保留記憶数が「1」である場合、「アクティブ」が100%の割合で決定される。

40

【0394】

次に、図40（B）に示す第2変化タイミング決定抽選テーブルについて説明する。例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401（H）またはC402（H）である場合）、「3個目」および「2個目」の組み合わせが30%の割合で、「3個目」および「1個目」の組み合わせが25%の割合で、「3個目」および「アクティブ」の組み合わせが20%の割合で、「2個目」および「1個目」の組み合わせが13%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが7%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが5%の割合で、決定される。

50

【0395】

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403（H）またはC404（H）である場合）、「3個目」および「2個目」の組み合わせが20%の割合で、「3個目」および「1個目」の組み合わせが25%の割合で、「3個目」および「アクティブ」の組み合わせが25%の割合で、「2個目」および「1個目」の組み合わせが15%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが10%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが5%の割合で、決定される。

【0396】

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400（H）であり、変動カテゴリコマンドがC607（H）またはC609（H）である場合）、「3個目」および「2個目」の組み合わせが5%の割合で、「3個目」および「1個目」の組み合わせが10%の割合で、「3個目」および「アクティブ」の組み合わせが15%の割合で、「2個目」および「1個目」の組み合わせが25%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが25%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが20%の割合で、決定される。

10

【0397】

例えば、保留記憶数が「4」であり、入賞時判定結果がその他である場合、「3個目」および「2個目」の組み合わせが5%の割合で、「3個目」および「1個目」の組み合わせが7%の割合で、「3個目」および「アクティブ」の組み合わせが13%の割合で、「2個目」および「1個目」の組み合わせが20%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが25%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが30%の割合で、決定される。

20

【0398】

また、例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果が確変大当たりまたは通常大当たりである場合（図柄指定コマンドがC401（H）またはC402（H）である場合）、「2個目」および「1個目」の組み合わせが50%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが30%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが20%の割合で、決定される。

【0399】

30

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果が突然確変大当たりまたは小当たりである場合（図柄指定コマンドがC403（H）またはC404（H）である場合）、「2個目」および「1個目」の組み合わせが40%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが35%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが25%の割合で、決定される。

【0400】

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（図柄指定コマンドがC400（H）であり、変動カテゴリコマンドがC607（H）またはC609（H）である場合）、「2個目」および「1個目」の組み合わせが25%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが35%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが40%の割合で、決定される。

40

【0401】

例えば、保留記憶数が「3」であり、入賞時判定結果がその他である場合、「2個目」および「1個目」の組み合わせが20%の割合で、「2個目」および「アクティブ」の組み合わせが30%の割合で、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが50%の割合で、決定される。

【0402】

また、例えば、保留記憶数が「2」である場合、「1個目」および「アクティブ」の組み合わせが100%の割合で決定される。

【0403】

50

このように、本実施の形態では、保留表示が開始されてから早いタイミングで表示態様
が変化するほど大当りに対する信頼度が高い構成になっているが、これに限るものでは
なく、例えば、逆に保留表示が開始されてから早いタイミングで表示態様に変化するほど大
当りに対する信頼度が低い構成であってもよい。

【0404】

なお、本実施の形態では、図40に示した変化タイミング決定テーブルを用いて変化タイ
ミングを決定することとしたが、いずれの表示態様に変化するかにもとづいて異なる割
合にて変化タイミングが決定されることとしてもよい。例えば、赤色に変化する場合には
青色に変化する場合よりも高い割合で遅いタイミング（例えば、「アクティブ」）を変化
タイミングとして決定することとしてもよい。

10

【0405】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が確変大当りである場合と通常大当りである
場合とで同じ割合にて変化タイミングを決定することとしたが、それぞれ異なる割合にて
変化タイミングを決定することとしてもよい。同様に、入賞時判定結果が突然確変大当り
である場合と小当りである場合とで、それぞれ異なる割合にて変化タイミングを決定す
ることとしてもよい。

【0406】

また、より細かい条件によって変化タイミングを決定する割合が異なることとしてもよ
い。例えば、変動カテゴリコマンドが示すリーチ演出の種類、擬似連の有無、または擬似
連回数などにもとづいて異なる割合にて変化タイミングを決定することとしてもよい。

20

【0407】

ステップS3907のYまたはステップS3908の実行後、演出制御用CPU101
は、決定結果（表示態様パターンおよび変化タイミング）を第1始動入賞時コマンド格納
領域に格納し（ステップS3909）、動作頻度として低頻度を格納する（ステップS3
910）。そして、白色にて新たな第1保留表示を開始する（ステップS3911）。

【0408】

ステップS3902において高ベース状態フラグがセットされている場合、新たな保留
記憶が第2保留記憶であるか否かを判定する（ステップS3921）。具体的には、新た
な始動入賞時コマンドを格納した格納領域が第2始動入賞時コマンド格納領域である場
合には、新たな保留記憶が第2保留記憶であると判定する。第1保留記憶である場合にはそ
のまま保留表示制御処理を終了する。

30

【0409】

第2保留記憶であれば、全ての第2保留表示の表示態様パターンがPt1であるか否か
を判定する（ステップS3922）。具体的に、図36（B）に示した第2始動入賞時格
納領域にPt1以外の表示態様パターンが格納されている場合には、全ての第2保留表示
の表示態様パターンがPt1ではないと判定し、第2始動入賞時格納領域にPt1以外の
表示態様パターンが格納されていない場合には、全ての第2保留表示の表示態様パター
ンがPt1であると判定する。Pt1でない表示態様パターンの第2保留表示が存在する場
合には、新たな第2保留表示の表示態様パターンをPt1に決定する一方（ステップS3
923）、Pt1でない表示態様パターンの第2保留表示が存在しない場合には、新たな
第2保留表示の表示態様パターンを決定するための表示態様パターン決定抽選を行う（ス
テップS3924）。具体的に、図39に示した表示態様パターン決定抽選テーブルを用
いて、表示態様パターン決定抽選を行う。

40

【0410】

ステップS3923またはステップS3924の後、演出制御用CPU101は、Pt
1以外の表示態様パターンが決定された場合には、変化タイミングを決定するための変化
タイミング決定抽選を実行する（ステップS3925のN、S3926）。具体的に、図
40に示した変化タイミング決定抽選テーブルを用いて、変化タイミング決定抽選を行う
。

【0411】

50

ステップS 3 9 2 5のYまたはステップS 3 9 2 6の実行後、演出制御用C P U 1 0 1は、決定結果（表示態様パターンおよび変化タイミング）を第2始動入賞時コマンド格納領域に格納し（ステップS 3 9 2 7）、動作頻度として低頻度を格納する（ステップS 3 9 2 8）。そして、白色にて新たな第2保留表示を開始する（ステップS 3 9 2 9）。

【0 4 1 2】

図4 1は、図3 7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C P U 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4 1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。

【0 4 1 3】

図4 2は、図3 7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S 8 0 1）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C P U 1 0 1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S 8 0 0 1）。次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 8 0 0 1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S 8 0 0 2）。すなわち、演出制御用C P U 1 0 1によってステップS 8 0 0 2の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用C P U 1 0 1は、ステップS 8 0 0 2において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用C P U 1 0 1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S 8 0 0 2において、演出制御用C P U 1 0 1は、受信した変動パターンコマンド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。

【0 4 1 4】

図4 3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4 3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C P U 1 0 1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C P U 1 0 1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。

【0 4 1 5】

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C P U 1 0 1は、停止図柄として「1 3 5」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

10

20

30

40

50

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図柄の組み合わせが演出図柄の「停止図柄」である。

【0416】

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、演出図柄の組み合わ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み合わ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。

【0417】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、この実施の形態では、確変大当りとなる場合には左中右が奇数図柄で揃った状態で停止表示されることから、奇数図柄は確変大当りとなることを想起させる。そのように確変大当りとなることを想起させる図柄を確変図柄という。一方、この実施の形態では、通常大当りとなる場合には左中右が偶数図柄で揃った状態で停止表示されることから、偶数図柄は確変大当りとならない（通常大当りとなる）ことを想起させる。そのように確変大当りとならないことを想起させる図柄を非確変図柄という。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。

10

【0418】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（先読み予告演出を除く予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やキャラクタ予告演出、セリフ予告演出。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8003）。

20

【0419】

そして、演出制御用CPU101は、特定表示（保留表示、アクティブ表示）の動作頻度を決定するための動作頻度決定処理を実行する（ステップS8003A）。

【0420】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターン、予告演出を実行する場合にはその予告演出、および実行する場合にはその変化演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8005）。

30

【0421】

図44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。

40

【0422】

図44に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。なお、演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8004において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0423】

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

50

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。

【0424】

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S8006）。例えば、演出表示装置9において変動パターン 10
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。

【0425】

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。

【0426】

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S8007）。 20

【0427】

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S8008）。

【0428】

図45は、動作頻度決定処理を示すフローチャートである。動作頻度決定処理において、演出制御用CPU101は、開始する変動における変化演出の実行の有無、実行する場合の変化演出の種類および実行対象の特定表示を決定するための処理（ステップS4500～S4506）を実行した後に、各特定表示の動作頻度を決定するための処理（ステップS4507～S4511）を実行する。 30

【0429】

まず、演出制御用CPU101は、赤色の特定表示が表示されているか否かを判定し（ステップS4500）、表示されている場合にはステップS4507へ移行する。このように、本実施の形態では、単一の特定表示しか表示態様が変わらない構成であるため、既に赤色の特定表示（最も信頼度の高い表示態様の特定表示）が表示されているときには、変化演出を実行しても更なる表示態様の変化が見込めないため、変化演出を実行し得ない構成とした。なお、更なる表示態様の変化が見込めない場合であっても変化演出を実行可能であることとしてもよいし、複数の特定表示の表示態様を変化可能な遊技機であれば、最も信頼度の高い表示態様の特定表示が表示されている場合であっても変化演出を実行可能 40
であることとしてよい。

【0430】

赤色の特定表示が表示されていない場合、演出制御用CPU101は、開始する変動における変化演出の実行の有無を決定するための変化演出実行抽選を実行する（ステップS4501）。具体的には、図46（A）に示す変化演出実行抽選テーブルを用いて、変化演出実行抽選を行う。

【0431】

図46（A）は、変化演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図46（A）に示す変化演出実行抽選テーブルでは、開始する変動における特定表示の変化予定の有無（当該変動における変化予定）に応じて変化演出の実行の有無および実行する場合の変化演出の 50

種類（第1変化演出、第2変化演出）に対応する判定値が割り当てられているが、図46（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、変化演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0432】

なお、開始する変動における特定表示の変化予定の有無については、図36に示した始動入賞時コマンド格納領域（開始する変動が第1保留記憶にもとづく変動である場合には第1始動入賞時コマンド格納領域、開始する変動が第2保留記憶にもとづく変動である場合には第2始動入賞時コマンド格納領域）にもとづいて判定される。この時点では変動が開始されることにもとづく始動入賞時コマンド格納領域の更新（ステップS664、S668）は行われていないため、開始しようとしている変動に関する情報は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に記憶されている。従って、1つ目の格納領域における変化タイミングとして「アクティブ」が格納されているか、2つ目の格納領域における変化タイミングとして「1個目」が格納されているか、3つ目の格納領域における変化タイミングとして「2個目」が格納されているか、4つ目の格納領域における変化タイミングとして「3個目」が格納されている場合に、変化予定があると判定される。

【0433】

例えば、変化予定がある場合、第1変化演出を実行することが70%の割合で、第2変化演出を実行することが30%の割合で決定される。変化予定がない場合、第1変化演出を実行することが3%の割合で、第2変化演出を実行することが7%の割合で、変化演出を実行しないことが90%の割合で決定される。

【0434】

このように、変化予定がある場合には必ずいずれかの変化演出が実行される。すなわち、変化演出が実行された場合に限り表示態様が変化可能である構成になっている。

【0435】

また、このように、変化予定がある場合には第1変化演出の方が第2変化演出よりも高い割合で実行し、変化予定がない場合には第2変化演出の方が第1変化演出よりも高い割合で実行するよう構成されている。これにより、第1変化演出が実行される場合の方が、第2変化演出が実行される場合よりも高い割合で特定演出の表示態様が変化されるようになっている。従って、変化演出の種類によって特定表示の表示態様の变化の有無を示唆しているものである。

【0436】

なお、本実施の形態では、変化演出の種類として第1変化演出と第2変化演出とを設けることとしたが、これに限るものではない。例えば、実行時には必ず特定表示の表示態様が変化する変化演出が設けられていることとしてもよい。

【0437】

また、本実施の形態では、変化演出の種類を決定してから動作頻度を決定することとするが、これに限るものではない。例えば、変化演出の種類よりも先に特定表示の動作頻度を決定し、動作頻度にもとづいて変化演出の種類を決定する（例えば、低頻度であれば第2変化演出が選択されやすい）こととしてもよい。

【0438】

ステップS4501の後、演出制御用CPU101は、変化演出を実行するか否かを判定し（ステップS4502）、実行しない場合にはステップS4507へ移行する。変化演出を実行する場合には、変化予定があるか否かを判定し（ステップS4503）、変化予定がない場合（すなわち、変化演出を実行するが表示態様は変化しない場合）、青色の特定表示が表示されているか否かを判定し（ステップS4503A）、表示されていない場合には、変化演出の実行対象の特定表示を決定するための実行対象決定抽選を実行する（ステップS4503B）。具体的に、図46（B）に示す実行対象決定抽選テーブルを用いて、実行対象決定抽選を行う。

【0439】

図46(B)は、実行対象決定抽選テーブルを示す説明図である。図46(B)に示す実行対象決定抽選テーブルでは、保留記憶数に応じて変化演出の実行対象（アクティブ表示、1個目の保留表示、2個目の保留表示、3個目の保留表示）に対応する判定値が割り当てられているが、図46(B)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、実行対象決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0440】

なお、ここで「保留記憶数」とは、開始する変動が第1保留記憶にもとづく変動である場合には第1保留記憶数のことであり、第2保留記憶にもとづく変動である場合には第2保留記憶数のことである。なお、この段階では、変動が開始されることにもとづく保留記憶数の減算（ステップS662、S666）は行われていない。

10

【0441】

例えば、保留記憶数が「4」である場合、アクティブ表示を実行対象とすることが40%の割合で、1個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で、2個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で、3個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で決定される。

【0442】

例えば、保留記憶数が「3」である場合、アクティブ表示を実行対象とすることが60%の割合で、1個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で、2個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で決定される。

20

【0443】

例えば、保留記憶数が「2」である場合、アクティブ表示を実行対象とすることが80%の割合で、1個目の保留表示を実行対象とすることが20%の割合で決定される。

【0444】

例えば、保留記憶数が「1」である場合、アクティブ表示を実行対象とすることが100%の割合で決定される。

【0445】

このように、本実施の形態では、アクティブ表示を実行対象としやすい構成とした。これにより、実行中の変動に対する期待感を遊技者に与えることができる。

30

【0446】

なお、本実施の形態では、既に表示されている保留表示のみを変化演出の実行対象として決定し得る構成としたが、ここでは表示態様が変化しない変化演出（いわゆる、ガセ演出）の実行対象を決定するため、表示されていない保留表示を実行対象とし得るものであってもよい。例えば、保留記憶数が「3」である場合（すなわち、変化演出が実行されるときにアクティブ表示、1個目の保留表示、および2個目の保留表示しか表示されていない場合）であっても、3個目の保留表示を変化演出の実行対象として決定可能であり、3個目の保留表示が実行対象として決定された場合には3個目の保留表示の表示領域にて変化演出が行われる（第1変化演出であればハンマーが空振りし、第2変化演出であれば矢が通り過ぎる）こととしてもよい。

40

【0447】

S4503Aにおいて、青色の特定表示が表示されている場合には、青色の特定表示を変化演出の実行対象として決定する（ステップS4504）。これにより、既に表示態様が青色に変化している特定表示の表示態様が更に変化することに対する期待感を遊技者に与えることができる。なお、既に表示態様が青色に変化している特定表示が表示されているときであっても、他の特定表示（白色の特定表示）を実行対象とする変化演出（表示態様が変化しない変化演出（いわゆる、ガセ演出））を実行することとしてもよい。しかしながら、既に青色に変化している特定表示を表示しているにもかかわらず他の特定表示を実行対象とするガセ演出を頻繁に実行しては、遊技者にストレスを与えてしまうことが考えられる。そこで、既に青色に変化している特定表示とは異なる特定表示を実行対象とす

50

るガセ演出を実行可能な構成であっても、既に青色に変化している特定表示を実行対象とする変化演出を高い割合で実行することが望ましい。

【0448】

また、ステップS4503において、変化予定がある場合、変化予定である特定表示（アクティブ表示、保留表示）を変化演出の実行対象として決定する（ステップS4505）。なお、上述したように、この時点では、変動が開始されることにもとづく始動入賞時コマンド格納領域の更新（ステップS664、S668）は行われていないため、格納領域1に対応する特定表示が変化予定であれば「アクティブ」を、格納領域2に対応する特定表示が変化予定であれば「1個目」を、格納領域3に対応する特定表示が変化予定であれば「2個目」を、格納領域4に対応する特定表示が変化予定であれば「3個目」を、変化演出の実行対象として決定する。

10

【0449】

ステップS4503B、S4504、S4505のいずれかを実行した後、演出制御用CPU101は、実行する変化演出の種類および実行対象の特定表示を設定する（ステップS4506）。ここで設定された内容の変化演出に応じたプロセステーブルがステップS8004において選択されてステップS8006や後述するステップS8105を実行することにより、変化演出が実行されることとなる。

【0450】

次いで、演出制御用CPU101は、何個目の保留表示であるかを特定するための保留特定値K（すなわち、K=1であれば1個目の保留表示、K=2であれば2個目の保留表示、K=3であれば3個目の保留表示、K=4であれば4個目の保留表示）に「1」をセットし（ステップS4507）、各特定表示の動作頻度を決定するための動作頻度決定抽選を実行する。具体的に、図46（C）に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いて、動作頻度決定抽選を行う。

20

【0451】

図46（C）は、動作頻度決定抽選テーブルを示す説明図である。図46（C）に示す動作頻度決定抽選テーブルでは、特定表示の表示態様の変化予定の有無（K個目の保留表示の変化予定）および変化演出（K個目の保留表示への変化演出）に応じて動作頻度（高頻度、低頻度）に対応する判定値が割り当てられているが、図46（C）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、動作頻度決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【0452】

特定表示の表示態様の変化予定の有無については、図36に示した始動入賞時コマンド格納領域を参照して判定する。具体的に、保留特定数K=1であれば1つ目の格納領域における変動タイミングとして「アクティブ」が格納されているか、保留特定数K=2であれば2つ目の格納領域における変動タイミングとして「1個目」が格納されているか、保留特定数K=3であれば3つ目の格納領域における変動タイミングとして「2個目」が格納されているか、保留特定数K=4であれば4つ目の格納領域における変動タイミングとして「3個目」が格納されている場合に、変化予定があると判定する。

40

【0453】

また、「変化演出」については、ステップS4506において設定された変化演出の種類と実行対象とにもとづいて判定される。例えば、保留特定数K=1であればアクティブ表示が実行対象として設定された場合、保留特定数K=2であれば1個目の保留表示が実行対象として設定された場合、保留特定数K=3であれば2個目の保留表示が実行対象として設定された場合、保留特定数K=4であれば3個目の保留表示が実行対象として設定された場合に、設定された種類の変化演出が実行されるものと判定される。

【0454】

例えば、変化予定があり、第1変化演出を実行する場合には、低頻度が20%の割合で、高頻度が80%の割合で決定される。変化予定があり、第2変化演出を実行する場合に

50

は、低頻度が30%の割合で、高頻度が70%の割合で決定される。

【0455】

また、例えば、変化予定がなく、第1変化演出を実行する場合には、低頻度が40%の割合で、高頻度が60%の割合で決定される。変化予定がなく、第2変化演出を実行する場合には、低頻度が45%の割合で、高頻度が55%の割合で決定される。変化予定がなく、変化演出を実行しない場合には、低頻度が90%の割合で、高頻度が10%の割合で決定される。

【0456】

このように、変化演出の実行対象である特定表示の動作態様として、低頻度より高頻度が決定されやすい構成となっている。従って、動作態様が高頻度である特定表示は、低頻度である特定表示よりも変化演出の実行対象となりやすくなっている。

10

【0457】

また、変化予定がある特定表示の方が、変化予定がない特定表示よりも、動作頻度として高頻度が決定されやすい構成となっている。従って、動作頻度によって変化の有無が示唆されるようになっている。

【0458】

なお、本実施の形態では、動作頻度として高頻度と低頻度とを設けることとしたが、変化演出が実行される場合にのみ選択されうる確定動作頻度が設けられていることとしてもよい。確定動作頻度が行われることにより、変化演出が実行されることが遊技者に報知されるものである。

20

【0459】

また、本実施の形態では、上述したように、変化予定がある特定表示の方が、変化予定がない特定表示よりも高い割合で動作頻度として高頻度が選択されることとしたが、これに限るものではない。例えば、変化予定がある特定表示が表示されている場合には、変化予定がある特定表示が表示されていない場合と比較して、高い割合で動作頻度として高頻度が選択される（すなわち、変化予定がない特定表示であっても、他の特定表示として変化予定が有る特定表示が表示されている場合には、動作頻度として高頻度が選択されやすい）こととしてもよい。また、変化予定がある特定表示の近い位置に表示されている特定表示であるほど高い割合で高頻度が選択されることとしてもよい。

【0460】

30

次いで、演出制御用CPU101は、K個目の保留表示の動作態様を記憶する（ステップS4509）。例えば、K=1であれば1つ目の格納領域に、K=2であれば2つ目の格納領域に、K=3であれば3つ目の格納領域に、K=4であれば4つ目の格納領域に、動作態様として「高頻度」または「低頻度」を格納する。そして、保留特定数Kと保留記憶数（実行する変動が第1保留記憶にもとづく変動であれば第1保留記憶数、実行する変動が第2保留記憶にもとづく変動であれば第2保留記憶数）が同値であるか否かを判定し（ステップS4510）、同値でなければ保留特定数Kに1加算して（ステップS4511）、再びステップS4508へ移行する。このように、記憶されている全ての保留記憶に対する動作頻度を一つずつ決定するようになっている。保留特定数Kと保留記憶数が同値となったときに動作頻度決定処理を終了する。

40

【0461】

なお、ステップS4508では、動作頻度に代えて、もしくは加えて、動作頻度以外の動作態様を決定することとしてもよい。例えば、特定表示として表示するモグラが飛び出す態様とするか回転する態様とするかを決定することとしてもよい。

【0462】

図47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、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）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、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

50

マ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS 8 1 0 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS 8 1 0 5）。

【0 4 6 3】

その後、演出制御用CPU 1 0 1は、特定表示の表示位置を固定することを示す表示位置固定フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 4 7 0 0 A）、セットされている場合にはステップS 4 7 0 7へ移行する。表示位置固定フラグは、第1変化演出の実行中にセットされるフラグであり、すなわち、第1変化演出の実行中にはステップS 4 7 0 1～S 4 7 0 6の処理（特定表示の表示位置を変更するための処理）を実行しない構成となっている。

10

【0 4 6 4】

なお、本実施の形態では、第1変化演出の実行中には、全ての特定表示の表示位置の切り替えを制限する構成としたが、少なくとも第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が切り替わることを制限するものであれば、他の特定表示の表示位置の切り替えについては制限しないものであってもよい。

【0 4 6 5】

ステップS 4 7 0 0 Aにおいて表示位置固定フラグがセットされていない場合、演出制御用CPU 1 0 1は、予め設定された表示位置変化タイミングであるか否かを判定する（ステップS 4 7 0 0 B）。本実施の形態では、変動開始から偶数秒後を表示位置変化タイミングとしており、すなわち、2秒毎に表示位置が変化し得る構成となっている。なお、表示位置変化タイミングは、抽選によって決定されるものであってもよいし、変動パターン毎に決定されているものであってもよい。

20

【0 4 6 6】

表示位置変化タイミングである場合（ステップS 4 7 0 0 BのY）、何個目の特定表示であるかを特定するための特定表示特定数R（R＝1であれば1個目の特定表示（すなわち、アクティブ表示）、R＝2であれば2個目の特定表示（すなわち、1個目の保留表示）、R＝3であれば3個目の特定表示（すなわち、2個目の保留表示）、R＝4であれば4個目の特定表示（すなわち、3個目の保留表示））に1をセットし（ステップS 4 7 0 1）、特定表示特定数Rにより特定される特定表示の表示位置を切り替えるか否かを決定するための表示位置切替抽選を実行する（ステップS 4 7 0 2）。具体的に、図4 8に示す表示位置切替抽選テーブルを用いて、表示位置切替抽選を行う。

30

【0 4 6 7】

図4 8は、表示位置切替抽選テーブルを示す説明図である。図4 8に示す表示位置切替抽選テーブルでは、動作頻度に応じて表示位置の切り替えの有無に対応する判定値が割り当てられているが、図4 8に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU 1 0 1は、例えば、表示位置切替抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する

【0 4 6 8】

例えば、動作頻度が高頻度である場合、表示位置の切り替えをすることが70％の割合で、表示位置の切り替えをしないことが30％の割合で決定される。また、例えば、動作頻度が低頻度である場合、表示位置の切り替えをすることが20％の割合で、表示位置の切り替えをしないことが80％の割合で決定される。

40

【0 4 6 9】

表示位置を切り替えることが決定された場合には（ステップS 4 7 0 3のY）、R個目の特定表示の表示位置が退避位置であれば進出位置に切り替え、進出位置であれば退避位置に切り替える（ステップS 4 7 0 4）。そして、特定表示特定数Rの値が保留記憶数（実行する変動が第1保留記憶にもとづく変動であれば第1保留記憶数、実行する変動が第2保留記憶にもとづく変動であれば第2保留記憶数）に1加算した値と同値であるか否かを判定し（ステップS 4 7 0 5）、同値でない場合には特定表示特定数Rに1加算して再びステップS 4 7 0 2へ移行する。このように、全ての特定表示の表示位置の切り替えの

50

有無を一つずつ決定するようになっている。同値である場合には、ステップ S 4 7 0 7 へ移行する。

【0 4 7 0】

ステップ S 4 7 0 7 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 変化演出の実行タイミングであれば（ステップ S 4 7 0 7 の Y）、表示位置固定フラグをセットし（ステップ S 4 7 0 7 A）、変化演出の実行対象の特定表示の表示態様が変化予定であるか否かを判定する（ステップ S 4 7 0 8）。変化予定である場合には、実行対象の特定表示の表示位置を進出位置に切り替える（ステップ S 4 7 0 9）。また、変化予定でない場合には、実行対象の特定表示の表示位置を退避位置に切り替える（ステップ S 4 7 1 0）。これにより、第 1 変化演出を実行する場合には、第 1 変化演出の実行対象の特定表示の表示位置が進出位置であれば表示態様が変化し、退避位置であれば表示態様が変化しないようになっている。

10

【0 4 7 1】

ステップ S 4 7 1 1 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変化演出の終了タイミングであれば（ステップ S 4 7 1 1 の Y）、セットされていれば表示位置固定フラグをリセットし（ステップ S 4 7 1 1 A）、変化演出の実行対象の特定表示の表示態様が変化予定であるか否かを判定し（ステップ S 4 7 1 2）、変化予定であれば実行対象の特定表示の表示態様を変化させる（ステップ S 4 7 1 3）。なお、ステップ S 4 7 1 3 では、特定表示を変化演出の種類に応じた表示態様とした（例えば、第 1 変化演出を実行したときには無表情の表示態様から目を見開いて汗を流す表示態様に切り替えて表示する一方、第 2 変化演出を実行したときには無表情の表示態様から涙を流す表示態様に切り替えて表示する）後に、青色や赤色に変化するものである。なお、青色や赤色に変化させたときに、再び無表情の表示態様に切り替えることとする。

20

【0 4 7 2】

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 1）、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 2）。

【0 4 7 3】

図 4 9 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。

30

【0 4 7 4】

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）。

40

【0 4 7 5】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域およびアクティブ表示用格納領域における動作頻度記憶領域をクリアする（ステップ S 5 3 0 1）。このように、本実施の形態では、変動毎に動作頻度が更新されるようになっている。

【0 4 7 6】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、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

50

テップS8303のN)、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

【0477】

ステップS8302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S8303のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし(ステップS8304)、大当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S8305)。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CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし(ステップS8306)、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8307)。なお、演出制御用CPU101は、大当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

【0478】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップS8308)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a、79b)の制御を実行する(ステップS8309)。

20

【0479】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS8310)。

【0480】

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S8303のN)、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする(ステップS8311)。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい(例えば、図41のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい)。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS8312)。

30

【0481】

図50および図51は、変化演出が実行されたときの演出表示装置9の表示例を示す説明図である。例えば、図50(A1)～(A3)は、表示位置が進出位置である保留表示を対象とする第1変化演出が実行された場合の表示例を示している。例えば、図50(A1)に示すように、特定表示としてアクティブ表示51と3つの保留表示52～54とが表示されており、いずれの特定表示の表示態様も白色である。また、各特定表示の表示位置は、1つ目の保留表示52のみが進出位置であり、他の特定表示(アクティブ表示51、保留表示53、54)は退避位置である。次いで、図50(A2)に示すように、表示位置が進出位置である1つ目の保留表示52を対象とする第1変化演出が実行される。このとき、ハンマーXで叩かれた1つ目の保留表示52は、目を見開いて汗を流す表示態様に切り替わる。そして、図50(A3)に示すように、第1変化演出が実行された1つ目の保留表示52の表示態様が白色から青色に変化する

40

50

【0482】

また、例えば、図50(B1)～(B3)は、表示位置が退避位置である保留表示を対象とする第1変化演出が実行された場合の表示例を示している。例えば、図50(B1)に示すように、特定表示としてアクティブ表示51と3つの保留表示52～54とが表示されており、いずれの特定表示の表示態様も白色である。また、各特定表示の表示位置はいずれも退避位置である。次いで、図50(B2)に示すように、表示位置が退避位置である1つ目の保留表示52を対象とする第1変化演出が実行される。このとき、第1変化演出におけるハンマーXは1つ目の保留表示52を叩かない。そして、図50(B3)に示すように、第1変化演出が実行された1つ目の保留表示52の表示態様は変化しない。

【0483】

このように、本実施の形態では、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置によって、特定表示の表示態様が変化する割合が異なる（進出位置であれば100%変化し、退避位置であれば100%変化しない）になっている。

【0484】

また、例えば、図51(A1)～(A3)は、表示位置が進出位置である保留表示を対象とする第2変化演出が実行された場合の表示例を示している。例えば、図51(A1)に示すように、特定表示としてアクティブ表示51と3つの保留表示52～54とが表示されており、いずれの特定表示の表示態様も白色である。また、各特定表示の表示位置は、1つ目の保留表示52のみが進出位置であり、他の特定表示（アクティブ表示51、保留表示53、54）は退避位置である。次いで、図51(A2)に示すように、表示位置が進出位置である1つ目の保留表示52を対象とする第2変化演出が実行される。このとき、矢Yが命中した1つ目の保留表示52は、涙を流す表示態様（第1変化演出におけるハンマーXで叩かれたときとは異なる表示態様）に切り替わる。そして、図51(A3)に示すように、第2変化演出が実行された1つ目の保留表示52の表示態様が白色から青色に変化する。

【0485】

また、例えば、図51(B1)～(B3)は、表示位置が退避位置である保留表示を対象とする第2変化演出が実行された場合の表示例を示している。例えば、図51(B1)に示すように、特定表示51としてアクティブ表示と3つの保留表示52～54とが表示されており、いずれの特定表示の表示態様も白色である。また、各特定表示の表示位置は、いずれも退避位置である。次いで、図51(B2)に示すように、表示位置が退避位置である1つ目の保留表示52を対象とする第2変化演出が実行される。このとき、矢Yが命中した1つ目の保留表示52は、涙を流す表示態様（第1変化演出におけるハンマーXで叩かれたときとは異なる表示態様）に切り替わる。そして、図51(B3)に示すように、第2変化演出が実行された1つ目の保留表示52の表示態様が白色から青色に変化する。

【0486】

このように、本実施の形態では、第2変化演出が実行される場合には、特定表示の表示位置が進出位置であるか退避位置であるかにかかわらず、表示態様に変化し得る構成となっている。なお、第2変化演出が実行された場合であっても、実行対象の特定表示の表示態様に変化しないパターンとして、放たれた矢Yが特定表示には命中しないパターンが設けられている。

【0487】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、動作を伴う態様（本例では、進出位置や退避位置に表示位置を切り替える態様、無表情の表示態様から目を見開いて汗を流す表示態様や涙を流す表示態様に切り替える態様）にて可変表示に対応する特定表示（本例では、実行中の変動に対応するアクティブ表示、未だ開始されていない変動に対応する保留表示）を表示可能であり、特定表示の表示態様（本例では、表示色（白色、青色、赤色）。表示する形状、模様、位置、範囲などであってもよい。）を変化可能な特定表示手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュ

10

20

30

40

50

ータ100における、ステップS663B, S667Bを行うことによりアクティブ表示を表示し、ステップS3911, S3929を行うことにより保留表示を表示し、ステップS4713を行うことにより特定表示の表示態様を変化させる部分)と、特定表示の表示態様の变化を示唆する示唆演出(本例では、変化演出(第1変化演出、第2変化演出))を実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS4506において変化演出を設定し、ステップS8004において変化演出に応じたプロセステーブルを選択し、ステップS8006, S8105を行うことにより変化演出を実行する部分)とを備えることとした。

【0488】

また、以上に説明したように、本実施の形態では、特定表示手段は、示唆演出が実行されるときに特定表示の動作態様(本例では、表示位置(進出位置、退避位置)。動作頻度(高頻度、低頻度)や表示方向(例えば、下向き、右向き)などの他の動作態様であってもよい。)によって異なる割合で該特定表示の表示態様を変化可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4707~S4709を実行することにより、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置である場合には100%の割合で特定表示の表示態様を変化させる一方で、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が退避位置である場合には特定表示の表示態様を変化させない(0%の割合で特定表示の表示態様を変化させる))とした。これにより、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0489】

なお、本実施の形態では、アクティブ表示および保留表示の両方を表示可能な遊技機であって、そのいずれも動作を伴う態様にて表示可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、アクティブ表示および保留表示のうちいずれか一方のみ動作を伴う態様にて表示可能であることとしてもよい。また、例えば、アクティブ表示および保留表示のうちいずれか一方のみを表示可能であることとしてもよい。

【0490】

また、アクティブ表示および保留表示の動作態様や表示態様が共通であることとしたが、これに限るものではなく、それぞれ異なる動作態様や表示態様にてアクティブ表示と保留表示とを表示可能であることとしてもよい。

【0491】

また、本実施の形態では、始動入賞時に表示態様パターンおよび変化タイミングを決定するとともに、変動開始時に変化演出の有無と動作頻度とを決定することとしたが、決定タイミングについてはこれに限るものではない。例えば、表示態様パターンについては始動入賞時に決定せずに、変動中に表示態様を変化させるか否かを変動開始毎に決定(すなわち、変化タイミングについても変動開始時に決定する)こととしてもよいし、または始動入賞時に変化演出の有無や動作頻度についても決定するものであってもよい。

【0492】

また、本実施の形態では保留表示を最大4個まで表示可能である構成としたが、これに限るものではない。例えば、第1保留表示および第2保留表示の両方を表示可能であることとすれば、最大8個の保留表示を表示可能であることとしてもよい。

【0493】

また、本実施の形態では、単一の特定表示の表示態様の变化を示唆する変化演出を実行することとするが、これに限るものではなく、複数の特定表示の表示態様の变化を一括して示唆する変化演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、それぞれ異なる特定表示に向けて2本の矢が放たれて、矢が命中した特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化演出を実行することとしてもよい。

【0494】

なお、本実施の形態では、複数種類の示唆演出のうち一部の示唆演出(第1変化演出)を実行する場合のみ、特定表示の表示位置が進出位置であるか退避位置であるかによって異なる割合で特定表示の表示態様が変化することとしたが、全ての種類の示唆演出を実行

10

20

30

40

50

する場合において、特定表示の表示位置が進出位置であるか退避位置であるかによって異なる割合で特定表示の表示態様が変化することとしてもよい。

【0495】

また、以上に説明したように、本実施の形態では、示唆演出実行手段は、第1示唆演出（本例では、第1変化演出）と第2示唆演出（本例では、第2変化演出）とを含む複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8004、S8006、S8105を行うことによりいずれかの変化演出を実行する）、特定表示手段は、実行される示唆演出が第1示唆演出であるときと、第2示唆演出であるときとで異なる動作態様により特定表示を表示可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4713を行うことにより、第1変化演出を実行するときは無表情の表示態様から目を見開いて汗を流す表示態様に切り替えて特定表示を表示する一方、第2変化演出を実行するときは無表情の表示態様から涙を流す表示態様に切り替えて特定表示を表示する。いずれの示唆演出が実行されるかによって動作頻度が変化することとしてもよい。）こととした。これにより、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

10

【0496】

なお、本実施の形態では、変化演出が実行された後の特定表示の表示態様が、実行された変化演出によって異なることとしたが、変化演出が実行される前、または実行されている間の特定表示の表示態様が、実行される変化演出によって異なることとしてもよい。例えば、リングが空から落ちてくる変化演出が実行される場合にはリングが表示される前から口を開ける態様に特定表示の表示態様を切り替えることとしてもよいし、またはリングが表示されてから該リングが特定表示に達するまでに口を開ける態様にて特定表示の表示態様を切り替えることとしてもよい。

20

【0497】

また、以上に説明したように、本実施の形態では、特定表示手段は、示唆演出が実行される前の特定表示の動作態様（本例では、動作頻度（高頻度、低頻度）。表示位置（進出位置、退避位置）や表示方向（例えば、下向き、右向き）などの他の動作態様であってもよい。）によって異なる割合で特定表示の表示態様を変化可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46（C）に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いてステップS4508を実行することにより、変化演出の実行対象である特定表示の動作頻度が高頻度である場合と低頻度である場合とで表示態様の変化割合が異なる。）こととした。これにより、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

30

【0498】

また、本実施の形態において、特定表示手段は、表示態様を変化させるか否かにかかわらず動作を伴う態様にて特定表示を表示し（本例では、いずれの特定表示についても表示位置（進出位置、退避位置）が切り替わる態様にて表示し）、示唆演出実行手段は、特定表示の動作態様によって異なる割合で示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図46（C）に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いてステップS4508を実行することにより、動作頻度が高頻度である場合には低頻度である場合と比較して変化演出（第1変化演出、第2変化演出）を実行しやすい）こととした。これにより、特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

40

【0499】

また、本実施の形態において、特定表示手段は、特定動作態様（本例では、進出位置）と非特定動作態様（本例では、退避位置）とに切り替えて特定表示を表示可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4704、S4709、S4710を実行可能である）、示唆演出が実行されるときに特定表示の動作態様が特定動作態様であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4707～S4713を実行することにより、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である）こととした。これにより、特定表示の動作態様に遊技者を注

50

目させることができる。

【0500】

また、本実施の形態では、示唆演出実行手段は、第1示唆演出（本例では、第1変化演出）と第2示唆演出（本例では、第2変化演出）とを含む複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8004、S8006、S8105を行うことによりいずれかの変化演出を実行する）、特定表示手段は、特定動作態様（本例では、進出位置）と非特定動作態様（本例では、退避位置）とに切り替えて特定表示を表示可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4704、S4709、S4710を実行可能である）、第1示唆演出が実行されるときには特定表示の動作態様が特定動作態様である場合に該特定表示の表示態様を変化可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4707～S4713を実行することにより、第1変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるときに該特定表示の表示態様を変化可能である）一方、第2示唆演出が実行されるときには特定表示の動作態様にかかわらず該特定表示の表示態様を変化可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4711～S4713を実行することにより、第2変化演出の実行対象である特定表示の表示位置が進出位置であるか退避位置であるかにかかわらず該特定表示の表示態様を変化可能である）こととした。これにより、演出効果を向上させることができる。

10

【0501】

また、本実施の形態では、特定表示の表示態様により有利状態に制御されることを示唆可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS3906、S3924において、図39に示す表示態様パターン決定抽選テーブルを用いて表示態様パターンを決定することにより、表示態様により大当りに対する信頼度（白色<青色<赤色）を示唆する）、特定表示の動作態様により特定表示の表示態様が変化するか否かを示唆可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS4508において、図46（C）に示す動作頻度決定抽選テーブルを用いて動作頻度を決定することにより、動作頻度により特定表示の表示態様が変化することに対する信頼度（低頻度<高頻度）を示唆する）こととした。これにより、演出効果を向上させることができる。

20

30

【0502】

また、本実施の形態では、表示態様が変化するか否かを動作態様によって示唆する特定表示（示唆する側の特定表示）と、表示態様が変化するか否かが示唆される特定表示（示唆される側の特定表示）とが同一の特定表示であることとしたが、これに限るものではなく、示唆する側の特定表示と示唆される側の特定表示とがそれぞれ異なるものであってもよい。例えば、特定表示Aの動作頻度が高頻度であるか否かにより、特定表示Aに隣接して表示されている特定表示Bの表示態様が変化することを示唆することとしてもよい。

【0503】

なお、本実施の形態では、2種類の示唆演出が設けられていることとしたが、1種類のみの示唆演出が設けられていることとしてもよいし、または3種類以上の示唆演出が設けられていることとしてもよい。

40

【0504】

また、本実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を優先して実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行されることとしてもよい。

【0505】

また、この実施の形態では、保留変化パターンと変化タイミングとをそれぞれ異なる抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、保留変化パターンおよび変化タイミングの情報を含むデータ（すなわち、どのタイミングでどの表示態様に

50

変化するかが予め定められたデータ）が複数設けられており、いずれかのデータに応じた保留変化を行うかを抽選により決定することとしてもよい。

【0506】

また、本実施の形態では、保留表示が開始された次の変動が開始されるよりも前のタイミング（例えば、保留表示が開始されたときに実行されている変動中）では該保留表示の表示態様は変化し得ない構成としたが、これに限るものではなく、保留表示が開始された次の変動が開始されるよりも前のタイミングで該保留表示の表示態様を変化可能であることとしてもよい。例えば、保留表示が開始されたときに実行されている変動中に該保留表示の表示態様を変化可能であることとしてもよい。

【0507】

また、本実施の形態では、保留表示の表示が開始されてから次の変動が開始されるまでの間、該保留表示の動作頻度が必ず低頻度であることとしたが、これに限るものではなく、必ず高頻度であることとしてもよいし、または高頻度および低頻度のいずれかが始動入賞時に抽選により選択されることとしてもよい。その場合、保留表示が開始された次の変動が開始されるよりも前のタイミングで該保留表示の表示態様を変化可能であることが望ましい。

【0508】

また、本実施の形態では、変動開始時に表示されている特定表示の動作頻度を決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、実際に記憶されている保留記憶数にかかわらず、表示可能な全ての特定表示（1つのアクティブ表示と、4つの保留表示）の動作頻度を常に決定しておくこととしてもよい。例えば、2つの保留記憶が記憶されている変動中に始動入賞が発生して3つ目や4つ目の保留表示が表示される場合を考慮し、該変動の開始時に予め3つ目や4つ目の保留表示を含む表示可能な全ての特定表示の動作頻度を決定しておく（1つのアクティブ表示および4つの保留表示の全ての動作頻度を毎変動開始時に決定しておく）こととしてもよい。

【0509】

また、本実施の形態では、保留表示に関する情報が格納されている始動入賞時コマンド格納領域と、アクティブ表示に関する情報が格納されているアクティブ表示用格納領域とがそれぞれ設けられていることとしたが、保留表示に関する情報とアクティブ表示に関する情報とが共通の格納領域に格納されていることとしてもよい。その場合、ステップS4501、S4503B、S4508、S4702では該共通の格納領域を参照して処理を行うものである。

【0510】

また、本実施の形態では、動作頻度にもとづいた抽選によって表示位置の切り替えの有無を決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、動作頻度毎に固定の動作パターン（いずれのタイミングでいずれの表示位置に切り替えるかがパターン化されたもの）が設けられており、該動作パターンにもとづいて表示位置が切り替えられることとしてもよい。例えば、高頻度用の動作パターンとして、退避位置にて2秒間表示した後に進出位置にて3秒間表示することを繰り返す動作パターンが設けられ、低頻度用の動作パターンとして、退避位置にて5秒間表示した後に進出位置にて8秒間表示することを繰り返す動作パターンが設けられていることとしてもよい。

【0511】

なお、変化演出の実行の有無を決定する際に、既に表示態様が変化している特定表示が表示されている場合には、変化演出の実行割合を高めることとしてもよい。例えば、既に青色の特定表示が表示されているときには、変化演出の実行割合を高めることとしてもよい。これにより、既に表示態様が変化している特定表示の表示態様が更に変化することを遊技者に期待させることができる。なお、表示態様が複数段階に変化可能な遊技機において、既に最終段階の表示態様に変化している特定表示が存在する場合には、該特定表示を実行対象とする変化演出を実行しても遊技者に期待感を与えることができないため、該特定表示を実行対象とする変化演出の実行を制限することとしてもよい。

10

20

30

40

50

【0512】

また、本実施の形態では、一つずつの特定表示の動作頻度を決定することとしたが、これに限るものではなく、複数の特定表示の動作頻度を一括して決定することとしてもよい。例えば、各特定保留における動作頻度（高頻度、低頻度）の組み合わせを選択することとしてもよい。

【0513】

なお、本実施の形態では、第1変化演出の実行対象である特定表示の変化の有無に応じて、該特定表示の表示位置を強制的に切り替える（変化する場合には進出位置に切り替え、変化しない場合には退避位置に切り替える。ステップS4707～S4710参照。）こととしたが、これに限るものではなく、第1変化演出の実行時に実行対象の特定表示の表示位置が偶然進出位置である場合（例えば、ステップS4704にて表示位置が進出位置に切り替えられていた場合）に、該特定表示の表示態様を変化させることとしてもよい。具体的には、始動入賞時に最終表示態様（いずれの表示態様まで変化するか）を決定しておき（その際、変化タイミングについては決定しない）、未だ最終表示態様に変化していない特定表示に対して第1変化演出を実行可能であり、第1変化演出が実行されたタイミングと該特定表示の表示態様が進出位置に制御されているタイミングとが一致した場合に、該特定表示の表示態様を変化させることとしてもよい。

10

【0514】

なお、その場合、特定表示に対応する変動が開始されても（すなわち、該特定表示としてアクティブ表示が表示されているときに）最終表示態様まで変化していない場合には、アクティブ表示の表示態様を強制的に最終表示態様まで変化させることとしてもよい。具体的には、第1変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の表示位置を強制的に進出位置に切り替えることにより、最終表示態様まで変化させることとしてもよいし、または、表示位置にかかわらず強制的に表示態様を変化させる変化演出（第2変化演出であってもよいし、他の変化演出であってもよい）を実行することにより、最終表示態様まで変化させることとしてもよい。

20

【0515】

また、表示態様によって動き方が異なるように特定表示を表示することとしてもよい。例えば、特定表示が白色であるときには回転動作して表示され、青色であるときには飛び跳ねるよう表示され、赤色であるときには走り回るように表示されることとしてもよい。

30

【0516】

なお、本実施の形態では、図39に示した選択割合にて表示態様パターンを決定することにより、赤色に変化することに対する信頼度は、白色<青色となっている。例えば、大当りや小当りとなる割合ははずれとなる割合よりも極端に低く、一般的に入賞時の保留記憶数が1であることより2以上であることの方が多いことから、図39（B）の第2表示態様パターン決定抽選テーブルにおける入賞時判定結果がSPリーチはずれまたはその他である場合に着目すると、Pt1～Pt4（白色が含まれる表示態様パターン）が選択される場合に対するPt4（白色から赤色に変化する表示態様パターン）が選択される割合と、Pt2、Pt3（青色が含まれる表示態様パターン）が選択される場合に対するPt3（青色から赤色に変化する表示態様パターン）が選択される割合の方が高くなっている。これにより、白色よりも青色の方が赤色に変化しやすい構成となっている。

40

【0517】

また、既に表示態様が変化された変化済特定表示の表示態様の变化を示唆する示唆演出と、変化済特定表示が表示されている状態で変化済特定表示とは異なる他の特定表示の表示態様の变化を示唆する示唆演出とを、少なくとも一部が共通する態様にて実行可能であることとしてもよい。具体的には、以下の変形例1を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0518】

変形例1では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、複数の特定表示の表示態様を変化可能である。具体的に、上述した実施の形態における図38のステップS3904

50

、S3905、S3922、S3923の処理（すなわち、表示態様が変化する表示態様パターンの特定表示が既に表示されている状態で新たに保留記憶が発生した場合に、新たな保留表示の表示態様パターンをPt1とする処理）を実行しないことにより、複数の特定表示の表示態様を変化可能となっている。

【0519】

図52は、変形例1における、第2変化演出を実行するときの演出表示装置9の表示例を示す説明図である。例えば、図52（1）に示すように、特定表示としてアクティブ表示51と3つの保留表示52～54とが表示されており、1個目の保留表示52の表示態様は青色であり、他の特定表示（アクティブ表示51、保留表示53、54）の表示態様は白色である。また、各特定表示の表示位置はいずれも退避位置である。このとき、図52（1）に示すように、いずれの特定表示を実行対象とする場合であっても共通の第2変化演出（矢Yが放たれる演出）が実行される。

10

【0520】

表示態様が既に青色に変化している1個目の保留表示52を実行対象とする場合、図52（2）、（3）に示すように、1個目の保留表示52に矢Yが命中し、表示態様が青色から赤色に変化する。

【0521】

表示態様が既に青色に変化している1個目の保留表示52とは異なる特定表示（具体的には、2個目の保留表示53）を実行対象とする場合、図52（4）、（5）に示すように、2個目の保留表示53に矢Yが命中し、表示態様が白色から青色に変化する。

20

【0522】

以上に説明したように、この変形例1において、示唆演出実行手段は、既に表示態様が変化された変化済特定表示（例えば、図52（1）～（2）に示す1個目の保留表示52）の表示態様の变化を示唆する示唆演出（例えば、図52（1）、（2）に示す第2変化演出）と、変化済特定表示が表示されている状態で変化済特定表示とは異なる他の特定表示（例えば、図52（1）、（4）に示す2個目の保留表示53）の表示態様の变化を示唆する示唆演出（例えば、図52（1）、（4）、（5）に示す第2変化演出）とを、少なくとも一部が共通する態様（例えば、図52（1）に示すように矢Yが飛んでくる態様）にて実行可能であることとした。これにより、演出内容に意外性をもたせることができ、演出効果を向上させることができる。

30

【0523】

なお、この変形例1では、変化済特定表示の表示態様の变化を示唆する示唆演出と少なくとも一部が共通する態様にて実行される示唆演出が変化を示唆する特定表示が、変化済特定表示に隣接する保留表示であることとしたが、これに限るものではない。例えば、隣り合っていない保留表示やアクティブ表示であってもよい。

【0524】

また、この変形例1では、単一の変化済特定表示が表示されている場合について説明したが、複数の変化済特定表示が表示されている場合であっても同様の処理を実行することとしてもよい。

【0525】

40

また、この変形例1では第2変化演出の例を用いて説明したが、これに限るものではなく、例えば、既に表示態様が変化された変化済特定表示の表示態様の变化を示唆する第1変化演出と、変化済特定表示が表示されている状態で変化済特定表示とは異なる他の特定表示の表示態様の变化を示唆する第1変化演出とを、少なくとも一部が共通する態様にて実行する（例えば、ハンマーを左右に移動する共通態様にて表示した後に実行対象の特定表示の上部に停止する）こととしてもよい。

【0526】

また、特定表示手段は、可変表示に対応する特定表示を、少なくとも、通常態様と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様と、演出内容を示唆する第2特定態様とを含むいずれかの表示態様にて表示可能であり、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の

50

演出を実行可能であり、第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたときに該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能であることとしてもよい。具体的には、以下の変形例2を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0527】

変形例2において、保留記憶表示部18cにおいて表示される保留表示の表示態様として、大当り（確変／通常／突然確変大当り）や小当りとなることに対する信頼度を示す通常表示態様と、所定の演出の実行を示唆する演出示唆表示態様とが設けられている。

【0528】

通常表示態様には、白色で表示される「白」、赤色で表示される「赤」、および金色で表示される「金」が含まれており、大当り（確変／通常／突然確変大当り）や小当りとなることに対する信頼度は、金>赤>白となっている。

【0529】

演出示唆表示態様には、「特殊」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第1特殊示唆態様と、「特殊？」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第2特殊示唆態様と、「NEXT」という文字を表示することにより擬似連を実行することを示唆する擬似連示唆態様と、「SP」という文字を表示することによりスーパーリーチに発展することを示唆するSP示唆態様とが含まれる。第1特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象である場合にのみ選択され得る表示態様である一方、第2特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象であるか否かにかかわらず選択され得る表示態様である。また、擬似連示唆態様は、擬似連を実行する場合にのみ選択され得る表示態様であり、SP示唆態様は、スーパーリーチに発展する場合にのみ選択され得る表示態様である。

【0530】

なお、特殊ゾーン演出とは、1回の変動または複数回の連続した変動にて、通常背景とは異なる特殊背景を表示する演出である。また、特殊ゾーン演出は、実行回数が多いほど大当り（確変／通常／突然確変大当り）や小当りに対する信頼度が高い構成となっている。以下、特殊ゾーン演出の実行を開始することを「特殊ゾーンに突入する」ということがある。

【0531】

特殊ゾーンに突入する直前には、突入成功演出が実行される。突入成功演出は、特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入することが確定した旨を示す演出（例えば、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「成功！」と表示する演出）である。また、特殊ゾーンに突入しないときには、特殊ゾーンに突入することを示唆することにより遊技者に期待感を与える突入失敗演出が実行されることがある。例えば、突入成功演出と同様に特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入しない旨を示す演出（例えば、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「失敗・・・」と表示する演出）を突入失敗演出として実行可能である。以下、突入成功演出と突入失敗演出とを「突入予告演出」と総称することがある。

【0532】

突入予告演出は、変動開始時から3秒間に亘って行われる演出である。そして、特殊ゾーンに突入する場合には、変動開始から3秒後（突入成功演出の終了時）に特殊ゾーン演出が開始されるものである。なお、突入予告演出を実行する変動の変動時間が3秒より短い場合には、変動停止の1秒前に突入予告演出を強制的に終了するものとする。その際、特殊ゾーンに突入する場合には、突入成功演出を強制的に終了するとともに特殊ゾーン演出を開始するものとする。

【0533】

この変形例2では、保留表示およびアクティブ表示を表示の表示態様については、対応する保留記憶が発生したとき（始動入賞時）に決定されるようになっている。具体的に、始動入賞が発生したときに、まず、通常表示態様の变化態様（保留変化パターンおよび変化

10

20

30

40

50

タイミング)を決定し、次に、演出示唆表示態様にて表示するか否かを決定する。演出示唆表示態様にて表示しないことが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから通常表示態様にて保留表示が開始される。また、演出示唆表示態様にて表示することが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから演出示唆表示態様にて保留表示の表示を開始し、示唆内容の演出を実行したとき(例えば、特殊ゾーン演出を開始してから5秒後、擬似連における再変動を行ってから5秒後、スーパーリーチを開始してから5秒後)、または実行しないことが確定したとき(例えば、突入失敗演出を実行したとき)に通常示唆表示態様に変化するようになっている。

【0534】

図53は、変形例2における、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。まず、(1)アクティブ表示51と2個の保留表示52、53とが表示されている変動中に、(2)新たな保留記憶が発生して該保留記憶に対応する保留表示54が第2特殊示唆態様(「特殊?」)にて表示される。このとき、該保留記憶を予告対象とする特殊ゾーン演出を実行することが決定される。また、このとき、「白」から「赤」に変化し、さらに「金」に変化する保留変化パターンが決定され、変化タイミングとして1個目および2個目が決定されたこととする。

【0535】

そして、(3)はずれ目で変動が終了し、(4)次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示51が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、突入予告演出が実行される(画像Pが表示される)。それから3秒が経過すると、(5)突入成功演出であったことが報知され(画像Pが切替表示され)、特殊ゾーンに突入する(画像Qが表示される)。それから5秒後のタイミングで、(6)第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示53の表示態様が「赤」に変化する。

【0536】

その後、図示は省略するが、はずれ目で変動が終了し、次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、「赤」にて表示していた保留表示の表示態様が「金」に変化する。

【0537】

以上に説明したように、この変形例2において、特定表示手段は、可変表示に対応する特定表示(本例では、保留表示、アクティブ表示)を、少なくとも、通常態様(本例では、「白」)と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様(本例では、「赤」)と、演出内容を示唆する第2特定態様(本例では、演出示唆表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様))とを含むいずれかの表示態様にて表示可能であり(本例では、図53に示すように、「白」や「赤」や第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であり)、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段(本例では、図53(5)、(6)に示すように、第2特殊示唆態様にて示唆された特殊ゾーン演出を実行可能であり)を備え、特定表示手段は、第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたときに該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である(本例では、図53に示すように、特殊ゾーン演出が開始された5秒後に、第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示53を「赤」に変化可能である)こととした。これにより、特定態様に対する期待感を高めることができる。

【0538】

なお、この変形例2では、「通常態様」および「第1特定態様」としてそれぞれ単一の表示態様(「白」、「赤」)が設けられていることとしたが、「通常態様」および「第1特定態様」のうち少なくとも一方として、複数の表示態様が設けられていることとしてもよい。また、「第2特定態様」として複数の表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様)が設けられていることとしたが、「第2特定態様」として単一の表示態様が設けられていることとしてもよい。

【0539】

また、「第2特定態様の特定表示」により示唆される演出は上述したものに限られず、段階的に発展していくステップアップ予告演出、キャラクターが登場するキャラクター予告演出、セリフを表示するセリフ演出、遊技者に操作ボタン120への操作を促すボタン演出、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる作用演出など、いずれの演出であってもよい。

【0540】

また、この変形例2では、文字（「特殊」、「特殊?」、「NEXT」、「SP」）により演出を示唆する表示態様を「第2特定態様」としたが、キャラクター、ボタンまたは模様により演出の内容を示唆するものであってもよい。

【0541】

また、この変形例2では、特殊ゾーン演出、擬似連演出、またはスーパーリーチ演出を開始してから5秒後を「第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき」としたが、これに限るものではない。例えば、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行された時点、または該時点の前後のタイミングであればよい。

【0542】

また、この変形例2では、「第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき」を、各演出が開始された5秒後に統一することとしたが、これに限るものではない。例えば、示唆内容の演出毎に異なるタイミングが予め設定されている（例えば、示唆内容の演出が擬似連であれば擬似連開始の3秒後、示唆内容の演出がスーパーリーチであればスーパーリーチ開始の4秒後）こととしてもよいし、または複数のタイミングからいずれかのタイミングを抽選によって決定することとしてもよい。抽選で決定する場合には、抽選割合が大当たりであるか否かによって異なることとしてもよい。これにより、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が第2特定態様から第1特定態様に変化するタイミングによって期待感を与えることができる。

【0543】

また、この変形例2では、保留変化パターンと変化タイミングとをそれぞれ異なる抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、保留変化パターンおよび変化タイミングの情報を含むデータ（すなわち、どのタイミングでどの表示態様に変化するかが予め定められたデータ）が複数設けられており、いずれかのデータに応じた保留変化を行うかを抽選により決定することとしてもよい。

【0544】

また、保留表示またはアクティブ表示の表示態様の变化タイミングについては予め定められていないものであってもよく、例えば、変動を開始する度に、保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かを抽選によって決定することとしてもよい。また、変化後の表示態様についても予め定められていないものであってもよく、例えば、変化タイミングにて、いずれの表示態様に変化させるかを抽選によって決定することとしてもよい。

【0545】

また、この変形例2では、保留表示またはアクティブ表示の表示態様として、通常表示態様と演出示唆表示態様とをそれぞれ異なる抽選によって決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、通常表示態様および演出示唆表示態様を含む表示態様の变化パターンが複数設けられており、いずれの変化パターンにて表示態様を変化させるかを決定することとしてもよい。

【0546】

また、この変形例2では、保留表示またはアクティブ表示を演出示唆表示態様にて表示しているときは、通常表示態様では表示していない構成としたが、これに限るものではない。例えば、通常表示態様の保留表示またはアクティブ表示の方が、演出示唆表示態様の保留表示またはアクティブ表示よりも、表示優先度の低い画像として表示することとすれ

10

20

30

40

50

ば、演出示唆表示態様の保留表示またはアクティブ表示の表示中であっても、通常表示態様の表示制御（変化タイミングにおける表示態様の变化制御）を中断することなく、この変形例2と同様の表示を行うことができる。

【0547】

また、この変形例2では、演出実行手段は、第2特定態様にて特定表示が表示されていても、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行しない場合があり（例えば、特殊ゾーン演出を実行しない場合であっても第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示可能である。すなわち、第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示していたときには、示唆内容である特殊ゾーン演出を実行しない場合がある。）、特定表示手段は、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されない場合であっても、第2特定態様にて表示されている特定表示の表示態様を第1特定態様に变化可能である（例えば、第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示していたにもかかわらず特殊ゾーン演出を実行しないときにも、第1特定態様である「赤」に変化可能である）こととしてもよい。これにより、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されなかったときの期待感を維持することができる。

10

【0548】

また、この変形例2では、特定表示手段は、第2特定態様よりも期待度の高い第1特定態様にて、特定表示を表示可能である（例えば、第2特殊示唆態様よりも大当たりまたは小当たりとなることに対する信頼度の高い「赤」にて、保留表示またはアクティブ表示を表示可能である）こととしてもよい。これにより、第1特定態様に対する期待感を高めることができる。

20

【0549】

また、この変形例2では、特定表示手段は、第2特定態様の特定表示により示唆される内容の演出よりも期待度の高い第1特定態様にて、特定表示を表示可能である（例えば、特殊ゾーン演出よりも大当たりまたは小当たりとなることに対する信頼度の高い「赤」にて、保留表示またはアクティブ表示を表示可能である）こととしてもよい。これにより、第1特定態様に対する期待感を高めることができる。

【0550】

また、この変形例2では、特定表示手段は、第2特定態様から第1特定態様に变化した特定表示の表示態様をさらに变化可能である（例えば、保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、演出示唆表示態様から「赤」に変化し、さらに「金」に変化可能である）こととしてもよい。これにより、第1特定態様に变化した後の特定表示の表示態様に対する期待感を高めることができる。

30

【0551】

また、この変形例2では、特定表示手段は、示唆内容の異なる複数種類の第2特定態様（本例では、第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様）にて特定表示を表示可能であり、第2特定態様の種類にもとづいて異なる割合にて、特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に变化させる（例えば、「赤」が含まれる保留変化パターン（P01以外）であるときにいずれの演出示唆表示態様にて表示するか割合が異なる。従って、演出示唆表示態様の種類によって異なる割合にて、「赤」に変化させるようになっている。）こととしてもよい。これにより、特定表示の表示態様に注目させることができる。

40

【0552】

この変形例2では、擬似連示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示した場合には、対応する変動にて必ず擬似連演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、擬似連示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示したときに、擬似連演出を実行する場合と実行しない場合とが設けられていてもよい。同様に、SP示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示したときに、スーパーリーチ演出を実行する場合と実行しない場合とが設けられていてもよい。

【0553】

50

なお、この変形例 2 では、始動入賞時に受信する変動カテゴリコマンドにもとづいて、1 回または 2 回の擬似連を伴う変動であることを認識（先読み）することができる構成であるため、1 回または 2 回の擬似連を伴う変動を予告対象として擬似連示唆態様を実行可能であるが、3 回の擬似連を伴う変動を予告対象としても擬似連示唆態様を実行可能であることとしてもよい。

【0554】

また、保留変化パターンにおける変化態様としては、通常表示態様だけでなく演出示唆表示態様が含まれており、通常表示態様および演出示唆表示態様への変化態様を一括して決定可能であることとしてもよい。例えば、「白」から第 1 特殊示唆表示態様に変化する保留変化パターンや、第 2 特殊示唆表示態様から「赤」に変化する保留変化パターンや、「白」から擬似連示唆態様に変化し、さらに「赤」に変化する保留変化パターンや、「白」から S P 示唆表示態様に変化する保留変化パターンなどの複数の保留変化パターンが設けられており、いずれの保留変化パターンとするかを選択することとしてもよい。

10

【0555】

また、いずれの入賞時判定結果であっても共通の保留変化パターン決定テーブルを用いて保留変化パターンを決定することとしてもよいし、または複数の保留変化パターン決定テーブルが設けられており、受信した変動カテゴリコマンドに応じた保留変化パターン決定テーブルを用いて保留変化パターンを決定することとしてもよい。

【0556】

また、この変形例 2 では説明を省略したが、複数回の再変動を含む擬似連を伴う変動であることが始動入賞時に確定し、擬似連示唆態様にて保留表示を表示することが決定された場合、いずれの再変動タイミングにて擬似連示唆態様から通常表示態様（例えば、「赤」、「金」）に変化するかを決定可能であることとしてもよい。例えば、1 回目の再変動タイミングに表示態様を変化することを決定した場合には、1 回の再変動を含む擬似連の実行を擬似連示唆態様により示唆することとなる一方、2 回目の再変動タイミングに表示態様を変化することを決定した場合には、2 回の再変動を含む擬似連の実行を擬似連示唆態様により示唆することとなる。すなわち、複数回の再変動を含む擬似連を伴う変動であることが始動入賞時に確定し、擬似連示唆態様にて保留表示を表示することが決定された場合、1 回の再変動を含む擬似連の実行を示唆対象とするのか、または 2 回の再変動を含む擬似連の実行を示唆対象とするのかを決定可能であることとしてもよい。

20

30

【0557】

また、擬似連示唆態様として複数の表示態様が設けられており、いずれの種類の擬似連示唆態様にて保留表示を表示するかによって、再変動の回数を示唆可能であることとしてもよい。例えば、擬似連示唆態様 A～C が設けられており、1 回の再変動を行う擬似連である場合には擬似連示唆態様 A にて保留表示を表示しやすく、2 回の再変動を行う擬似連である場合には擬似連示唆態様 B にて保留表示を表示しやすく、3 回の再変動を行う擬似連である場合には擬似連示唆態様 C にて保留表示を表示しやすいこととしてもよい。

【0558】

また、この変形例 2 では、変動を開始してから 3 秒後に特殊ゾーン演出を開始することとしたが、特殊ゾーン演出の開始タイミング（突入タイミング）についてはこれに限るものではない。例えば、変動を開始するタイミングや、所定演出（例えば、スーパーリーチ演出）の実行中の所定のタイミングにて特殊ゾーン演出を開始することとしてもよい。また、擬似連を伴う変動であれば、1 回目の再変動タイミングや、2 回目の再変動タイミングにて特殊ゾーン演出を開始することとしてもよい。また、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいて特殊ゾーン演出を開始するかを抽選により決定することとしてもよい。

40

【0559】

また、上記の実施の形態、変形例 1 および変形例 2 に示した遊技機における制御のうち任意の制御を組み合わせることで実行可能な遊技機としてもよい。

【0560】

50

また、第2特定態様の特定表示は動作を伴い、示唆演出が実行されるとき第2特定態様の特定表示の動作態様によって異なる割合で該第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行される（例えば、変化演出が実行されるとき第2特殊示唆態様の特定表示の表示位置によって、第2特殊示唆態様にて示唆された特殊ゾーン演出の実行割合が異なる）こととしてもよい。これにより、第2特定態様の特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0561】

また、第2特定態様の特定表示は動作を伴い、示唆演出が実行される前の第2特定態様の特定表示の動作態様によって異なる割合で該第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行される（例えば、変化演出が実行される前の第2特殊示唆態様の特定表示の動作頻度によって、第2特殊示唆態様にて示唆された特殊ゾーン演出の実行割合が異なる）こととしてもよい。これにより、第2特定態様の特定表示の動作態様に遊技者を注目させることができる。

【0562】

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

【0563】

また、上記の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。

【0564】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるも

のであってもよい。

【0565】

なお、上述した実施の形態について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機に適用することとしてもよい。

【0566】

また、本実施の形態では、発生した大当たりの大当たり種別にもとづいて確変状態へ移行可能とするが、これに限るものではない。例えば、大入賞口内に遊技球が通過可能な特定領域が設けられており、大当たり中に該特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態へ移行する一方、大当たり中に該特定領域を遊技球が通過しなかった場合に通常状態へ移行するようなものであってもよい。その場合、大当たり種別によって特定領域への遊技球の通過しやすさを変化させることにより、実質的な確変大当たりおよび非確変大当たりを実現するものであってもよい。例えば、大当たり種別によって大入賞口の開放時間を異ならせることにより、特定領域への遊技球の通過のしやすさを変化させることとしてもよい。具体的には、大入賞口の開放時間が長い大当たり種別を特定領域へ遊技球が通過しやすい大当たり（実質的な確変大当たり）とし、大入賞口の開放時間が短い大当たり種別を特定領域へ遊技球が通過しにくい大当たり（実質的な非確変大当たり）としてもよい。

【0567】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にこだわらず、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）や変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

【0568】

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

【0569】

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

出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0570】

また、上記の実施の形態では、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。

10

【0571】

また、上記の実施の形態では、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。

【0572】

また、上記の実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当た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、大当た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、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

20

【産業上の利用可能性】

【0573】

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】

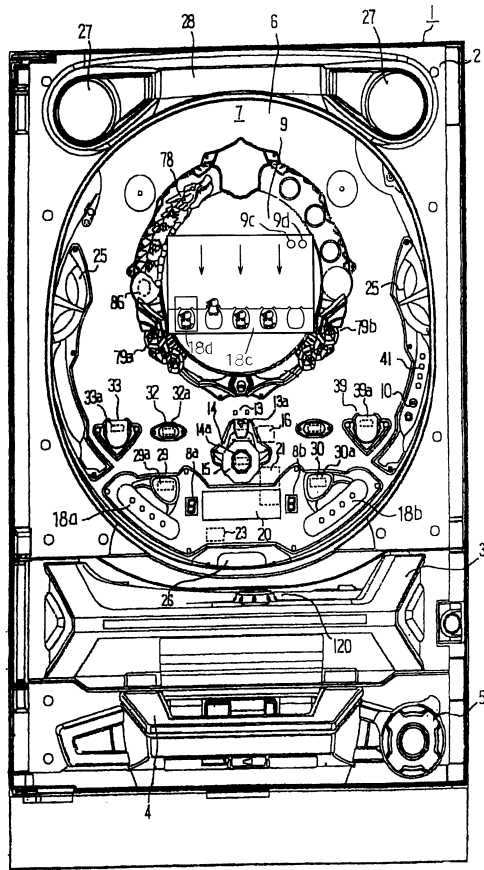
30

【0574】

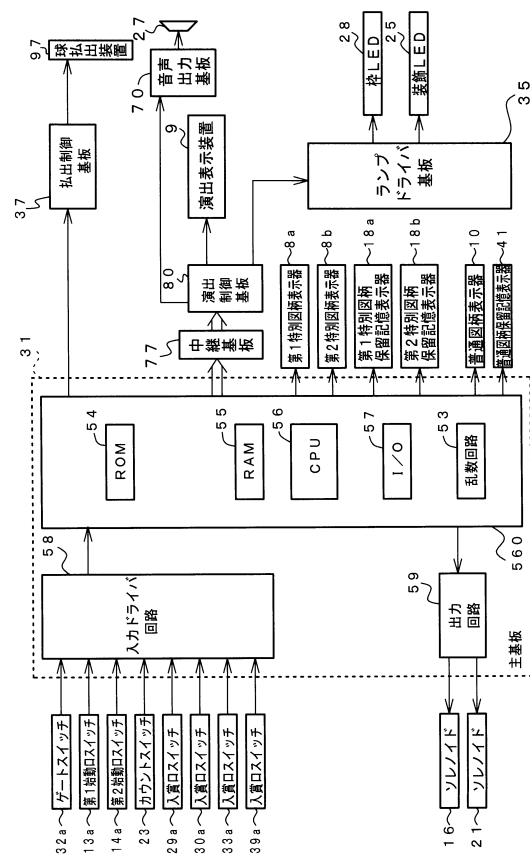
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 8 c 保留記憶表示部
- 1 8 d アクティブ表示部
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

40

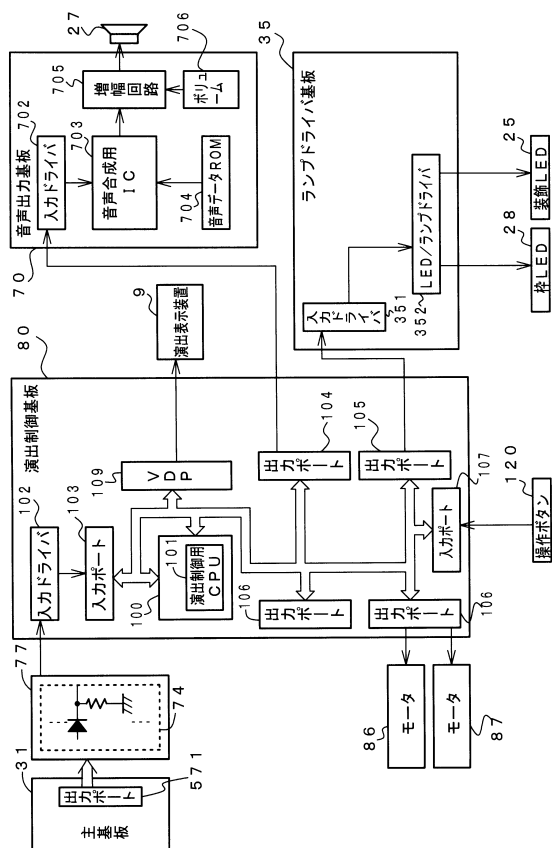
【図 1】



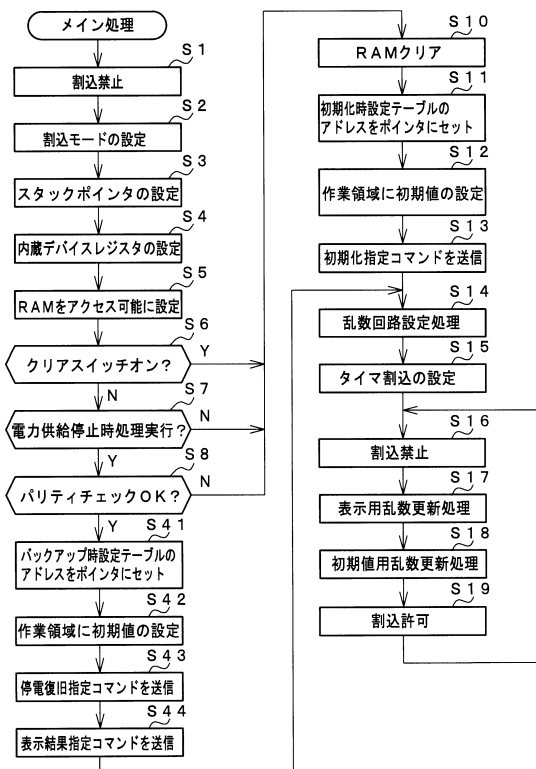
【図 2】



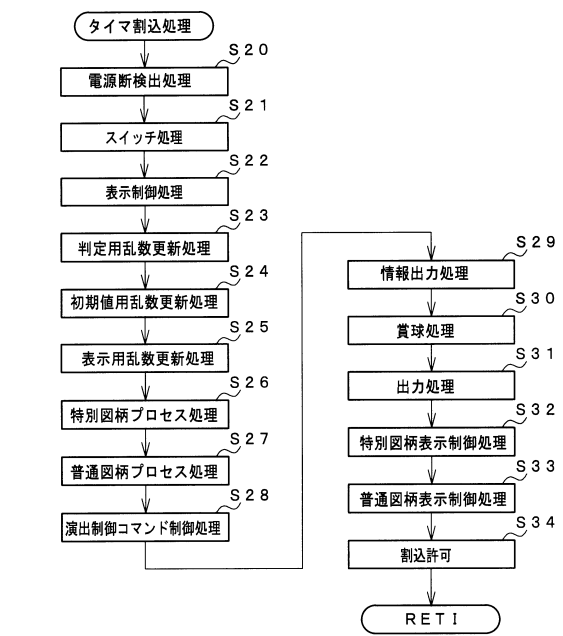
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

大当たり判定テーブル	
大当たり判定値 (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)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)	
小当たり判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
54000~54217 (確率: 1/300)	

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)	
小当たり判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
54000~54022 (確率: 1/3000)	

(C)

大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)		
大当たり種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0 ~ 15	16 ~ 31	32 ~ 39

(D)

大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)		
大当たり種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0 ~ 15	16 ~ 37	38 ~ 39

(E)

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~149	150~251

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229
				230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

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

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル

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

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図 13】

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

【図 14】

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

【図 15】

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

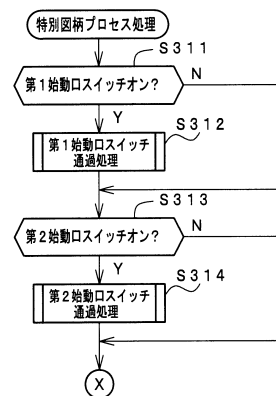
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1～7 4（ノーマルGA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が7 5～1 4 9（ノーマルGA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が1 5 0～2 5 1（スーパーGA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が1～3 8（ノーマルGA3-1）になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が3 9～7 9（ノーマルGA3-2）になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が8 0～2 5 1（スーパーGA3-3）になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1～1 0 0（特殊GA4-1）になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が1 0 1～2 5 1（特殊GA4-2）になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が1～2 5 1（特殊GA4-1）になると判定したことの指定

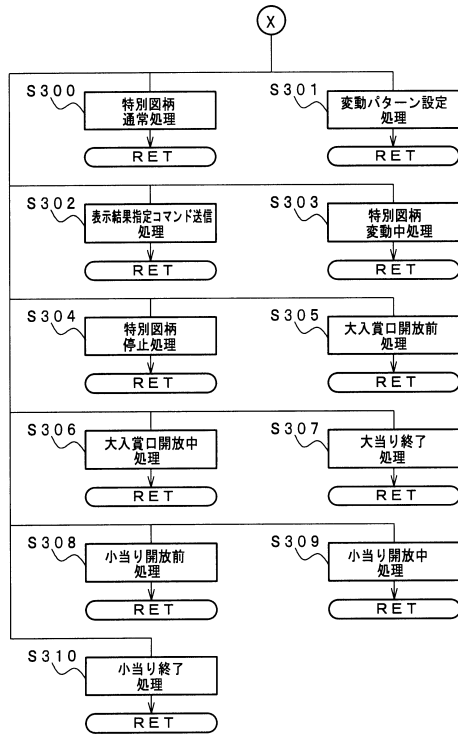
【図 16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～7 9（非リーチGA2-1）になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が8 0～8 9になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が9 0～9 9になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1 0 0～1 6 9になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1 7 0～1 9 9になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 0 0～2 1 4になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 1 5～2 2 9になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が2 3 0～2 5 1（スーパーGA2-7）になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が1～2 1 9（非リーチGA2-3）になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 1 0	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が2 2 0～2 5 1（スーパーGA2-7）になると判定したことの指定

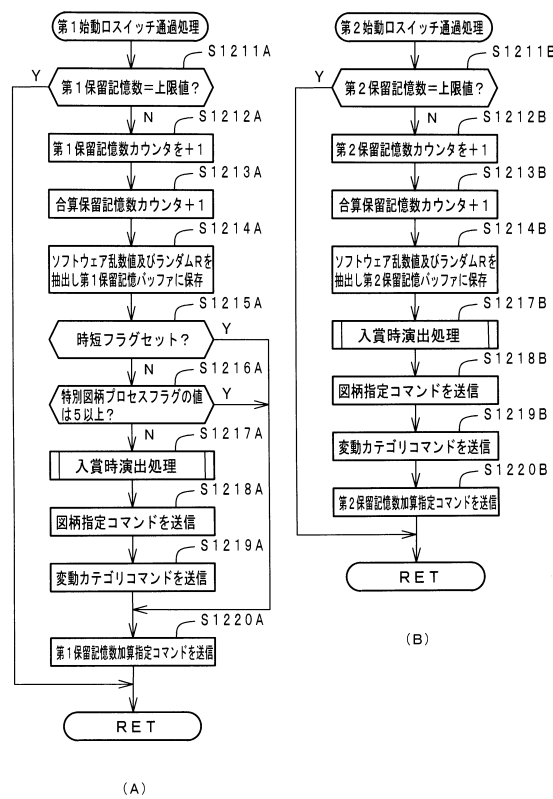
【図 18】



【図 19】



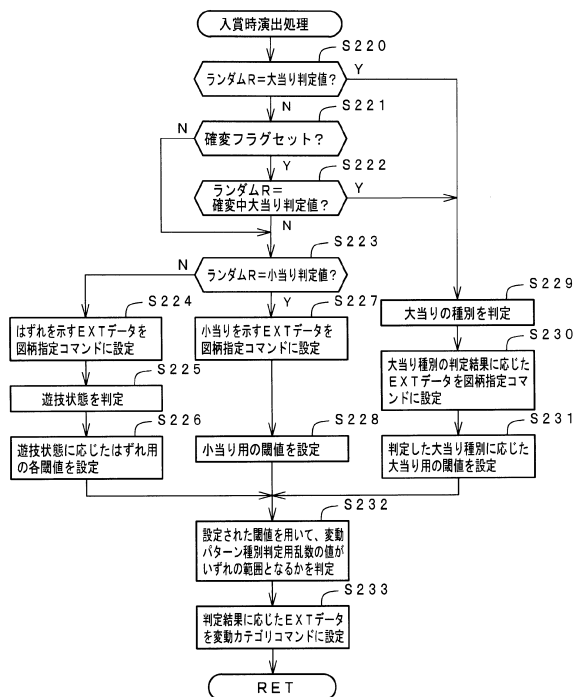
【図 20】



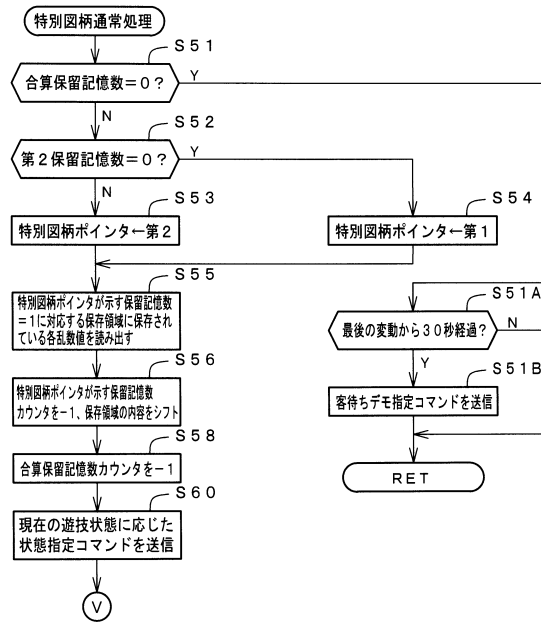
【図 21】

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

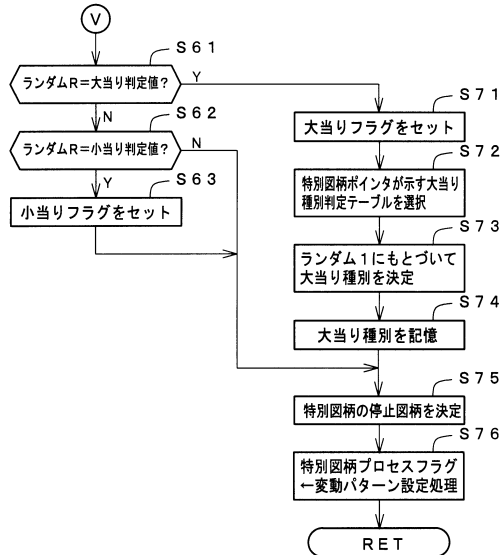
【図 22】



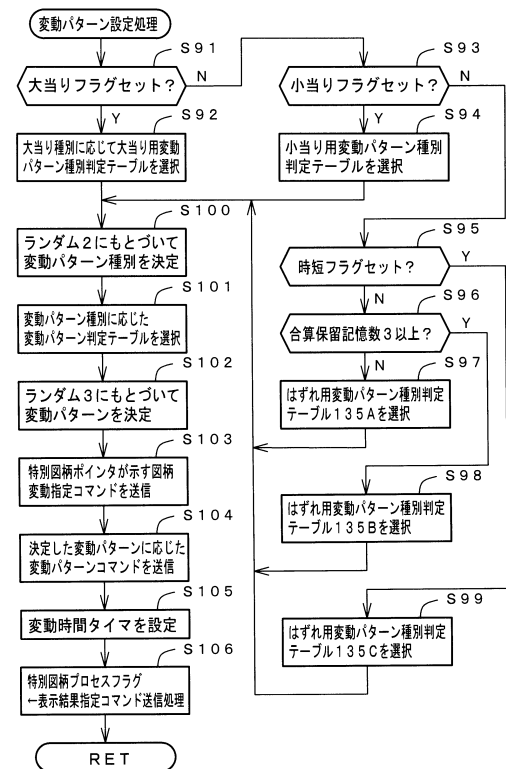
【図 23】



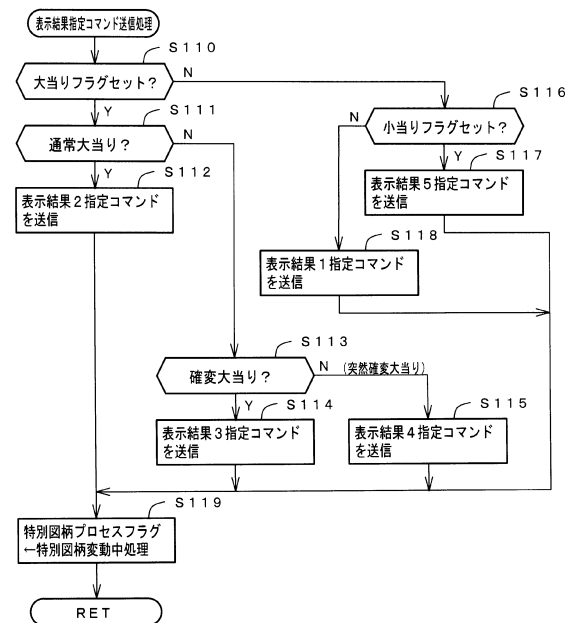
【図 24】



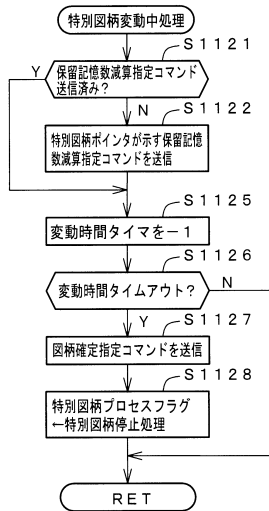
【図 25】



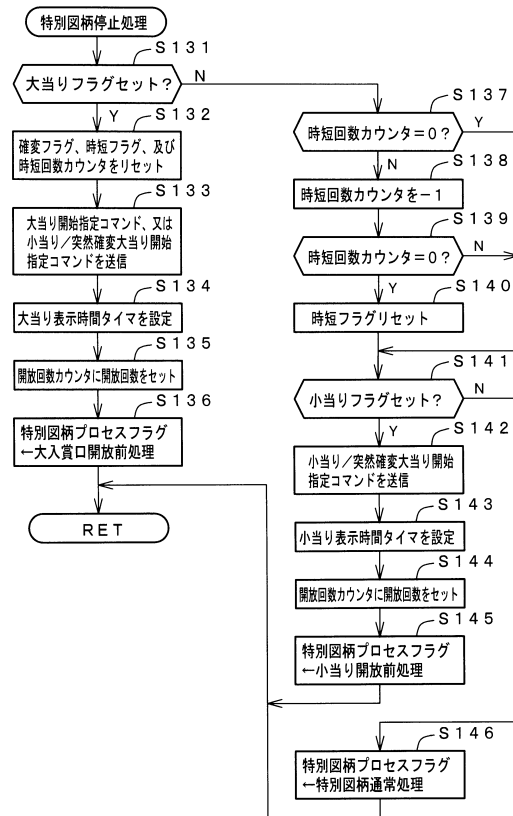
【図 26】



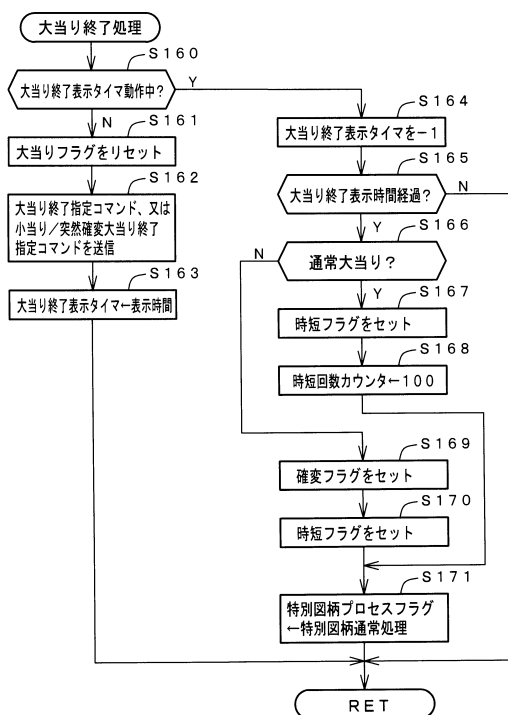
【図 27】



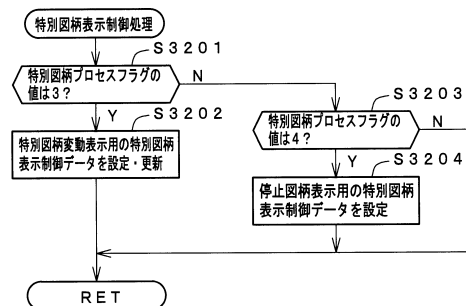
【図 28】



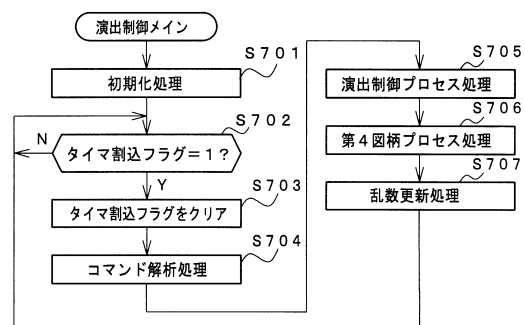
【図 29】



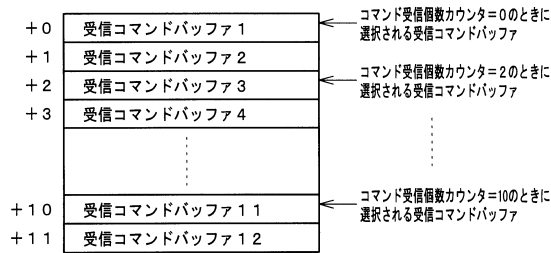
【図 30】



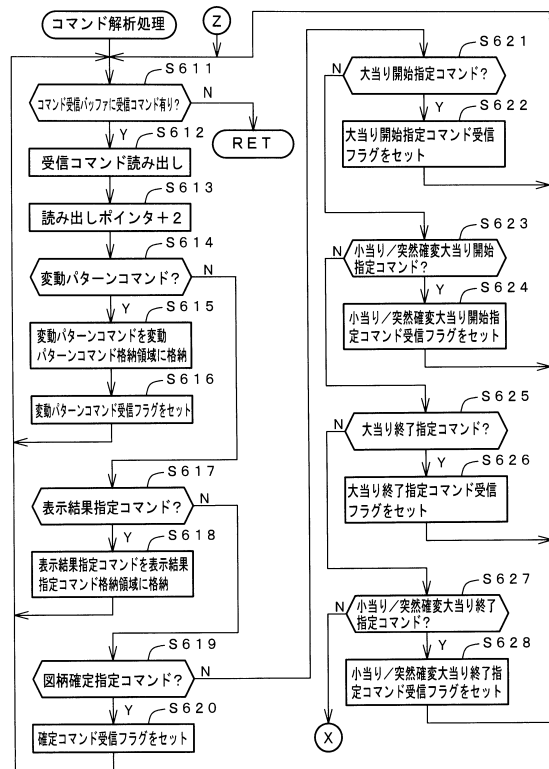
【図 31】



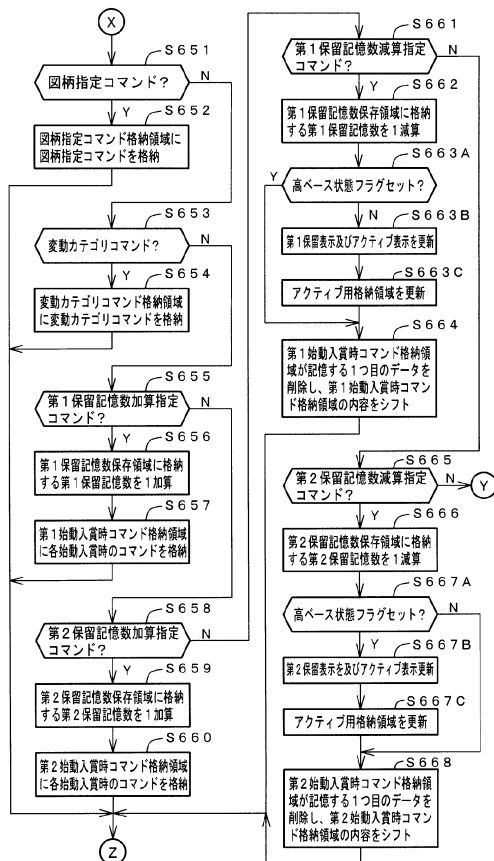
【図 3 2】



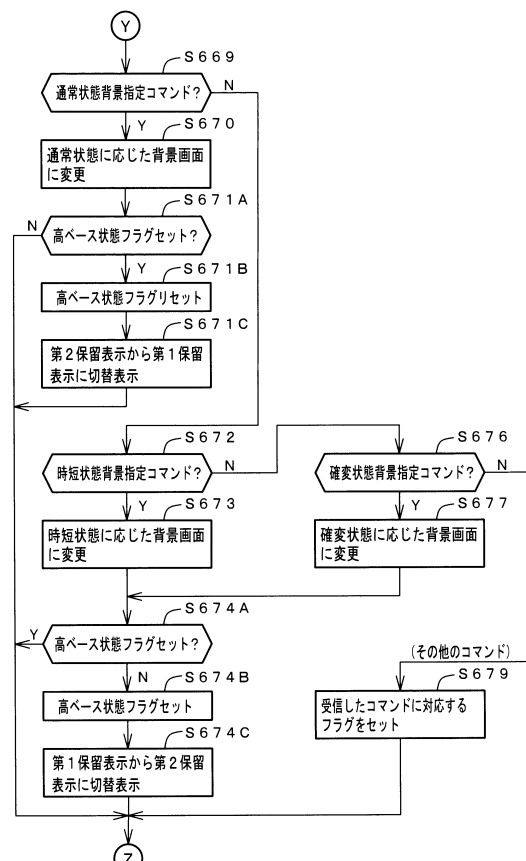
【図 3 3】



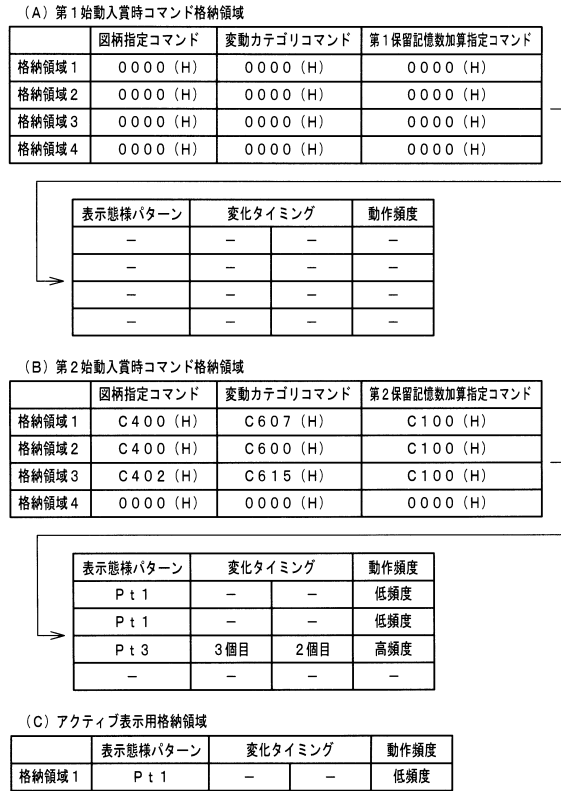
【図 3 4】



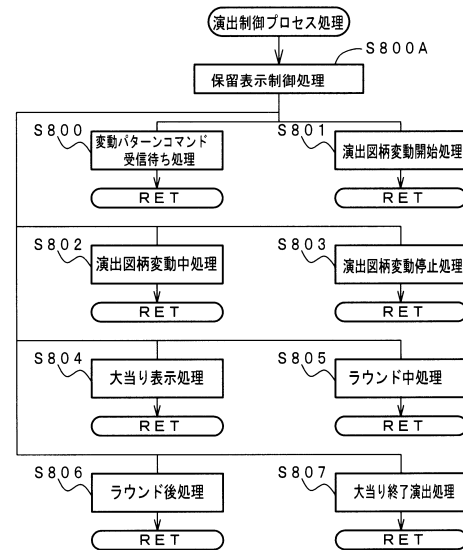
【図 3 5】



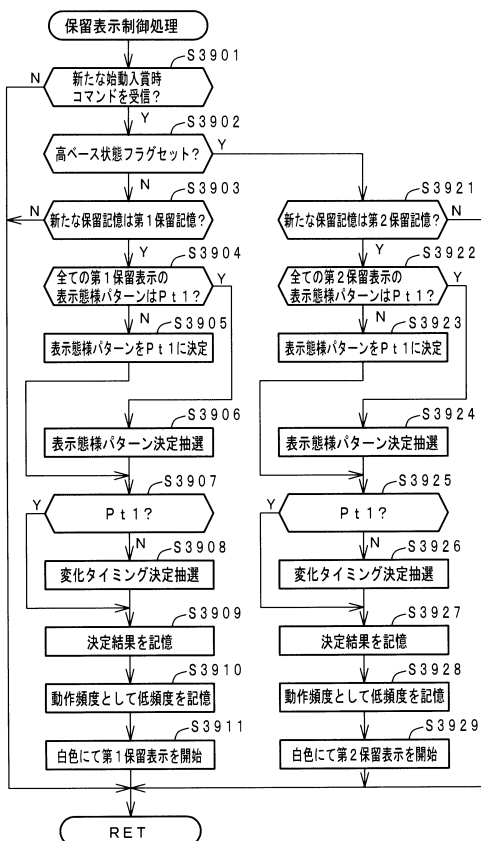
【図 36】



【図 37】



【図 38】



【図 39】

(A) 第1表示態様パターン決定抽選テーブル(保留記憶数=1)

表示態様パターン	変化態様	変化回数	確変大当たり ／通常大当たり	突確大当たり ／小当たり	SPリーチ はずれ	その他
Pt1	白(変化なし)	0	20%	25%	50%	90%
Pt2	白→青	1	30%	35%	30%	10%
Pt3	白→青→赤	2	0%	0%	0%	0%
Pt4	白→赤	1	50%	40%	20%	0%

(B) 第2表示態様パターン決定抽選テーブル(保留記憶数≥2)

表示態様パターン	変化態様	変化回数	確変大当たり ／通常大当たり	突確大当たり ／小当たり	SPリーチ はずれ	その他
Pt1	白(変化なし)	0	10%	15%	40%	90%
Pt2	白→青	1	20%	20%	30%	10%
Pt3	白→青→赤	2	30%	30%	20%	0%
Pt4	白→赤	1	40%	35%	10%	0%

【図 4 0】

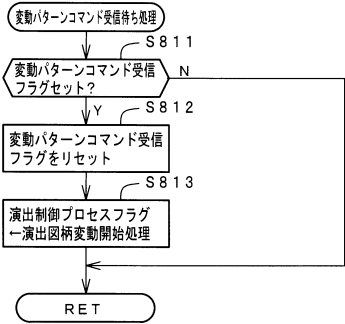
(A) 第1変化タイミング決定テーブル(変化回数=1)

保留 記憶数	変化タイミング	確変大当り ／通常大当り	突確大当り ／小当り	SPリーチ はずれ	その他
4	3個目	40%	37%	13%	10%
	2個目	30%	33%	17%	20%
	1個目	20%	17%	33%	30%
	アクティブ	10%	13%	37%	40%
3	2個目	50%	40%	25%	20%
	1個目	30%	35%	35%	30%
	アクティブ	20%	25%	40%	50%
2	1個目	70%	60%	40%	30%
	アクティブ	30%	40%	60%	70%
1	アクティブ	100%	100%	100%	100%

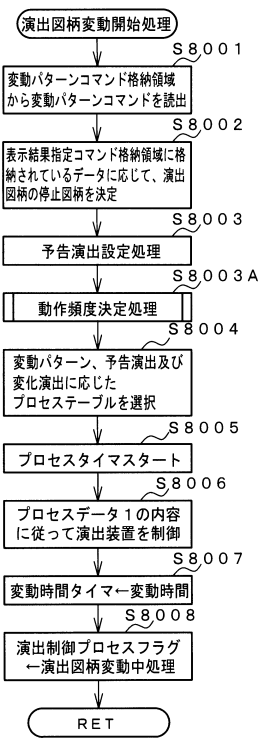
(B) 第2変化タイミング決定テーブル(変化回数=2)

保留 記憶数	変化タイミング		確変大当り ／通常大当り	突確大当り ／小当り	SPリーチ はずれ	その他
4	1回目	2回目				
	3個目	2個目	30%	20%	5%	5%
	3個目	1個目	25%	25%	10%	7%
	3個目	アクティブ	20%	25%	15%	13%
	2個目	1個目	13%	15%	25%	20%
	2個目	アクティブ	7%	10%	25%	25%
	1個目	アクティブ	5%	5%	20%	30%
	2個目	1個目	50%	40%	25%	20%
3	2個目	アクティブ	30%	35%	35%	30%
	1個目	アクティブ	20%	25%	40%	50%
2	1個目	アクティブ	100%	100%	100%	100%

【図 4 1】



【図 4 2】



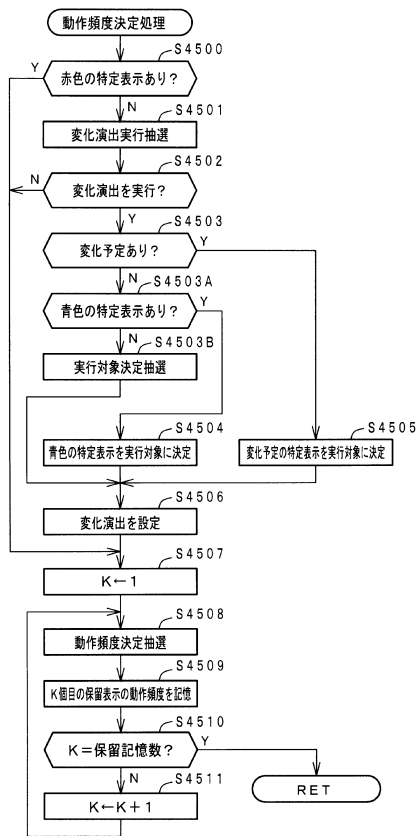
【図 4 3】

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 4 4】

(プロセステーブル)		
プロセスタイム設定値	プロセスデータ 1	
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	プロセスデータ 2	
プロセスタイム設定値		
表示制御実行データ 2		
ランプ制御実行データ 2	プロセスデータ n	
音番号データ 2		
...		
プロセスタイム設定値	プロセスデータ n	
表示制御実行データ n		
ランプ制御実行データ n		
音番号データ n		

【図 4 5】



【図 4 6】

(A) 変化演出実行抽選テーブル

当該変動における 変化予定	実行する		実行しない
	第1変化演出	第2変化演出	
有り	70%	30%	-
無し	3%	7%	90%

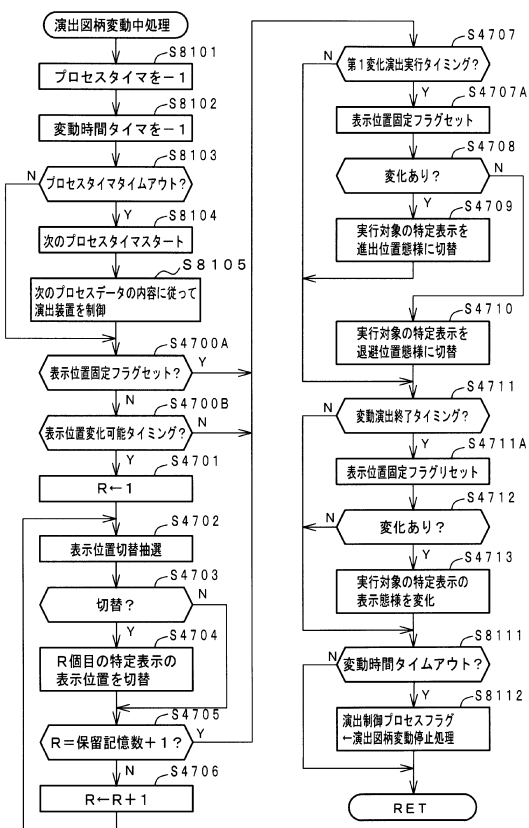
(B) 実行対象決定抽選テーブル

保留記憶数	実行対象			
	アクティブ	1個目	2個目	3個目
4	40%	20%	20%	20%
3	60%	20%	20%	-
2	80%	20%	-	-
1	100%	-	-	-

(C) 動作頻度決定抽選テーブル

K個目の保留表示 の変化予定	K個目の保留表示 への変化演出	動作頻度	
		低頻度	高頻度
有り	第1変化演出	20%	80%
	第2変化演出	30%	70%
	実行しない	-	-
無し	第1変化演出	40%	60%
	第2変化演出	45%	55%
	実行しない	90%	10%

【図 4 7】

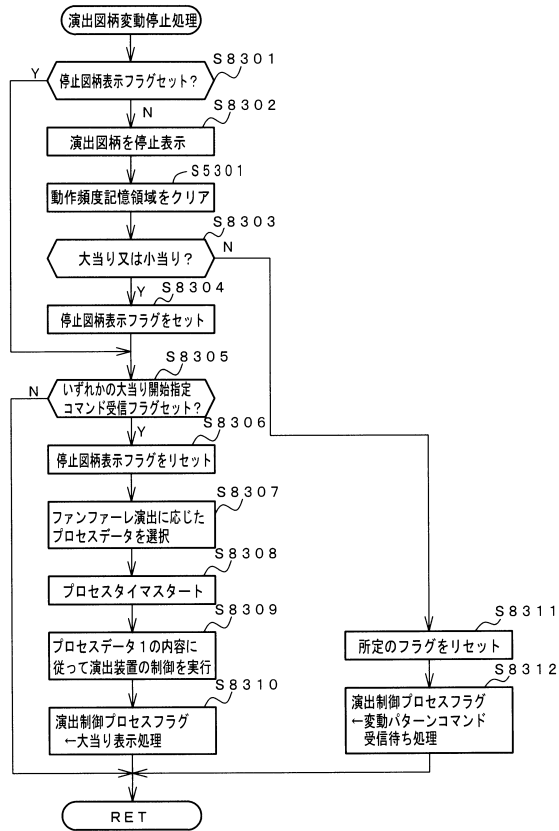


【図 4 8】

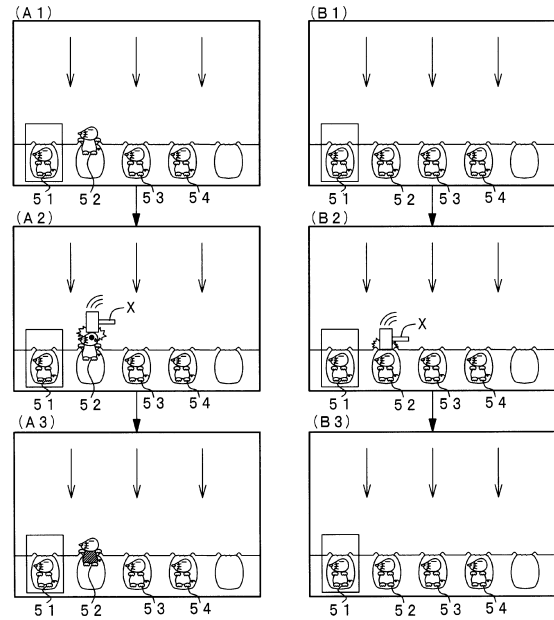
表示位置切替抽選テーブル

動作頻度	切替の有無	
	有り	無し
高頻度	70%	30%
低頻度	20%	80%

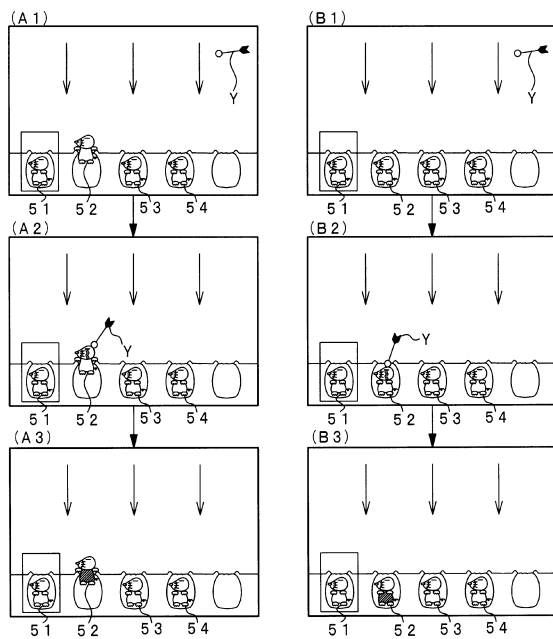
【図 49】



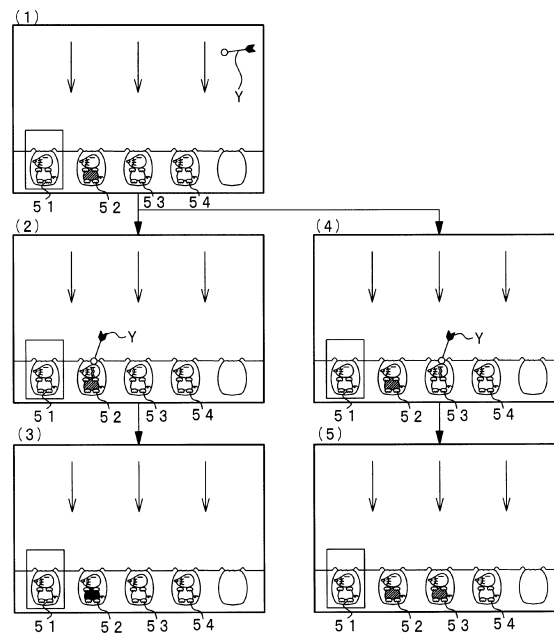
【図 50】



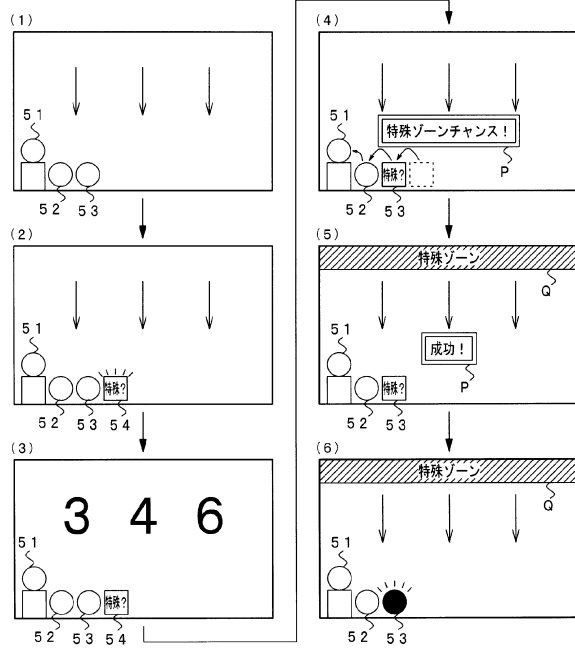
【図 51】



【図 52】



【図 5 3】



フロントページの続き

(72)発明者 秋山 大輔
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 柴田 和雄

(56)参考文献 特開２０１６－１６５５９２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１７９０５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０１３０３７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２１２１３６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０６８４２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１３５２８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１５９０６０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2