(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6630622号
(P6630622)
(45)発行日　令和2年1月15日(2020.1.15)　(24)登録日　令和1年12月13日(2019.12.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 92 頁)

(21)出願番号　特願2016-86791(P2016-86791)
(22)出願日　平成28年4月25日(2016.4.25)
(65)公開番号　特開2017-195923(P2017-195923A)
(43)公開日　平成29年11月2日(2017.11.2)
審査請求日　平成29年5月31日(2017.5.31)
審判番号　不服2019-858(P2019-858/J1)
審判請求日　平成31年1月23日(2019.1.23)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

合議体
審判長　安久　司郎
審判官　▲高▼橋　祐介
審判官　田邊　英治

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】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、
段階的に変化可能な状態変化表示を表示可能な状態変化表示手段と、
前記状態変化表示の表示段階が変化するときに、報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、
前記特定表示手段は、
期待度が異なる複数種類の表示態様により特定表示を表示可能であり、
前記状態変化表示の表示段階に応じて、複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様に変化させて特定表示を表示し、
前記状態変化表示手段は、
複数のタイミングのいずれかで前記状態変化表示の表示段階を変化可能であり、
前記状態変化表示の表示段階がいずれのタイミングで変化するかに応じて、前記有利状態に制御される期待度が異なり、
前記特定表示手段は、前記状態変化表示の表示段階が異なるときに、特定表示を同一の表示態様に変化させて表示可能であり、
同一の表示態様により特定表示が表示されているときに、前記状態変化表示の表示段階に応じて、前記有利状態に制御される期待度が異なり、
前記報知演出が実行されるときと、前記報知演出が実行されずに前記状態変化表示の表

示段階が変化するときとで、前記有利状態に制御される期待度が異なる、
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、可変表示を行うパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、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、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
また、所定の遊技媒体を１ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。
【０００４】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００５】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。
【０００６】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状

態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。
【０００７】
そのような遊技機において、特許文献１には、可変表示に対応する特定表示を表示し、特定表示の表示態様を変化させることにより期待度を報知することが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００８】
【特許文献１】特開２０１１－１７１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００９】
しかし、特許文献１に記載された遊技機では、特定表示の表示態様の変化が単調であるため、興趣を十分に向上させることができない。
【００１０】
そこで、本発明は、特定表示の表示態様の変化が単調となることを防止し、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１１】
（手段Ａ）本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、段階的に変化可能な状態変化表示を表示可能な状態変化表示手段と、状態変化表示の表示段階が変化するときに、報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、特定表示手段は、期待度が異なる複数種類の表示態様により特定表示を表示可能であり、状態変化表示の表示段階に応じて、複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様に変化させて特定表示を表示し、状態変化表示手段は、複数のタイミングのいずれかで状態変化表示の表示段階を変化可能であり、状態変化表示の表示段階がいずれのタイミングで変化するかに応じて、有利状態に制御される期待度が異なり、特定表示手段は、状態変化表示の表示段階が異なるときに、特定表示を同一の表示態様に変化させて表示可能であり、同一の表示態様により特定表示が表示されているときに、状態変化表示の表示段階に応じて、有利状態に制御される期待度が異なり、報知演出が実行されるときと、報知演出が実行されずに状態変化表示の表示段階が変化するときとで、有利状態に制御される期待度が異なる、ことを特徴とする。
（手段１）本発明による遊技機は、可変表示（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄、演出図柄の可変表示）を行う遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（例えば、アクティブ表示や保留表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、アクティブ表示領域９Ｆや第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂ）と、段階的に変化可能な状態変化表示（例えば、メータ表示）を表示可能な状態変化表示手段（例えば、メータ表示領域９０）とを備え、特定表示手段は、期待度が異なる複数種類の表示態様（例えば、第１～第３態様）により特定表示を表示可能であり、状態変化表示の表示段階に応じて、複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様に変化させて特定表示を表示し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８１０８，Ｓ８１０９を実行する部分。図４２（Ｂ）に示すメータ表示・アクティブ表示対応テーブルを参照）、状態変化表示の表示段階が変化するときに、報知演出を実行する報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８１０６，Ｓ８１０７を実行する部分。）をさらに備えることを特徴とする。
そのような構成によれば、特定表示の表示態様の変化が単調となることを防止することができ、興趣を向上させることができる。また、状態変化表示に注目させることができる。
【００１２】
（手段２）手段１において、状態変化表示の表示段階が変化するときに、報知演出を実行

する報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８１０６，Ｓ８１０７を実行する部分。）を備えるように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、状態変化表示に注目させることができる。
【００１３】
（手段３）手段１または手段２において、同一の表示態様により特定表示が表示されている場合であっても、状態変化表示の表示段階に応じて期待度が異なるように構成されていてもよい（例えば、図４２（Ａ），（Ｂ）に示すように、アクティブ表示の表示態様が同じ第１態様であっても、メータ表示が第１段階であるよりも第２段階である方が、期待度が高い）。
そのような構成によれば、特定表示の表示態様が変化した後であっても、状態変化表示の表示段階が変化することに期待感を持たせることができる。
【００１４】
（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示の実行中に特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な特定演出手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８０１１，Ｓ８１０５を実行する部分。）と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、バトル指令演出）を特定演出の実行中に実行可能な示唆演出手段とを備え、特定表示手段は、特定表示として、実行中の可変表示に対応する対応表示（例えば、アクティブ表示）を表示可能であり、示唆演出手段は、複数種類の演出態様のうちのいずれかの演出態様により示唆演出を実行可能であり（例えば、青色、緑色または赤色によりバトル指令時表示を表示可能である。図５０参照）、特定演出の実行中に対応表示が特定の表示態様により表示されているか否かに応じて、示唆演出の演出態様の選択割合が異なる（図５０に示すアクティブ表示が第３態様（赤）により表示されているときに、バトル指令時表示色が「赤」になる場合を参照）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、対応表示の表示態様と示唆演出の演出態様とを関連させて、興趣を向上させることができる。
【００１５】
（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、状態変化表示の表示段階を変化させる特別演出（例えば、メータ表示変化演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８０１１，Ｓ８１０５を実行する部分。）を備え、特別演出実行手段は、複数種類の演出態様（例えば、第１演出態様～第３演出態様）のうちのいずれかの演出態様により特別演出を実行可能であり、いずれの演出態様により特別演出が実行されるかに応じて、状態変化表示の表示段階が変化する割合が異なる（図４３（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出態様決定テーブルを参照）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、特別演出の演出態様に着目させることができ、興趣を向上させることができる。
【００１６】
（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、状態変化表示手段は、状態変化表示が特定段階（例えば、第５段階）まで変化すると、状態変化表示を特定態様（例えば、特別表示）に変化させて表示するように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、状態変化表示が特定段階まで変化したことを容易に認識させることができる。
【００１７】
（手段７）手段６において、状態変化表示手段は、複数種類の特定態様（例えば、第１～第３特別表示態様の特別表示）により状態変化表示を表示可能であり、複数種類の特定態様は、有利状態に制御されることが確定したことを報知する特定態様（例えば、第３特別表示態様の特別表示）を含むように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、状態変化表示が特定態様に変化することに加えて、複数種類の特定態様のうちのいずれに変化するかに着目させることができ、興趣を向上させること

ができる。
【図面の簡単な説明】
【００１８】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】主基板におけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図５】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】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９】大当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。
【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。
【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。
【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】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４０】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
【図４２】メータ表示最終表示態様決定テーブル、メータ表示・アクティブ表示対応テーブルおよび特別表示態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。
【図４３】メータ表示変化演出態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図４４】メータ表示変化演出タイミング決定テーブルの構成例を示す説明図である。
【図４５】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
【図４６】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４７】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４８】メータ表示変化演出およびアクティブ表示変化演出の具体例を示す説明図である。
【図４９】メータ表示変化演出およびアクティブ表示変化演出の具体例を示す説明図である。
【図５０】バトル指令時表示色決定テーブルの構成例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
実施の形態１.
以下、本発明の第１の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００２０】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００２１】
ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
【００２２】
遊技領域７の中央付近には、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。
【００２３】
また、演出表示装置９において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（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。

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

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。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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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

【００４１】

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。

【００４２】

また、演出表示装置９の表示画面の下部には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部９ａと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部９ｂとが設けられている。第１保留記憶表示部９ａには、第１保留記憶の各々に対応して第１保留表示が表示される。また、第２保留記憶表示部９ｂには、第２保留記憶の各々に対応して第２保留表示が表示される。なお、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第１保留記憶と第２保留記憶とが第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順に並べて表示されるとともに、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。

【００４３】

また、演出表示装置９の表示画面の下部の第１保留記憶表示部９ａと第２保留記憶表示部９ｂとの間には、現在実行中の変動表示に対応した特定表示が表示されるアクティブ表示領域９Ｆが設けられている。この実施の形態では、アクティブ表示領域９Ｆには、特定表示として、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂに表示される保留表示と同様の態様の表示が行われる。以下、アクティブ表示領域９Ｆに表示される保留表示と同様の態様の表示をアクティブ表示ともいう。なお、現在実行中の変動表示に対応した表示であることが認識できるものであれば、必ずしも保留表示と同様の態様の表示である必要はなく、他の図形やキャラクタなどを表示してもよい。

【００４４】

なお、この実施の形態において、「可変表示に対応する特定表示」は、アクティブ表示領域９Ｆに表示されるアクティブ表示と、第１保留記憶表示部９ａおよび第２保留記憶表示部９ｂに表示される保留表示とに該当する。なお、特定表示は、この実施の形態で示したものにかぎらず、少なくとも保留表示を含み、何らかの形式で可変表示に対応した表示であればよい。また、この実施の形態では、アクティブ表示領域９Ｆにおいてアクティブ表示を表示可能に構成する場合を示しているが、必ずしもアクティブ表示の表示を行う必要はなく、アクティブ表示領域９Ｆを設けなくてもよい。

【００４５】

また、演出表示装置９の表示画面の下部のアクティブ表示領域９Ｆの上側には、メータ表示領域９０が設けられている。メータ表示領域９０は、後述するメータ表示変化演出によりメータ値が変化するメータ表示を表示する。この実施の形態では、メータ表示は、メータ値の表示がない表示態様の他に、メータ値が第１段階～第５段階の表示態様により表示される。

【００４６】

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。

【００４７】
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。

【００４８】
演出表示装置９の周囲の飾り部において、左側には、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動する可動部材７８が設けられている。この実施の形態では、可動部材７８は、予告演出（可動物予告演出）やスーパーリーチ演出が実行されるときに動作する。なお、可動物予告演出やスーパーリーチ演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出において可動部材７８が動作するようにしてもよい。

【００４９】
また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００５０】
遊技領域６には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）２９，３０，３３，３９も設けられている。入賞口２９，３０，３３，３９に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａで検出される。

【００５１】
遊技盤６の右側方には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００５２】
遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される

確率が高められた状態。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。

【００５３】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、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。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

この実施の形態では、確変大当りとなった場合には、大当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。

【００５８】

なお、可変入賞球装置１５が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のでなく、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。

【００５９】

また、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、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。

【００６０】

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、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００６１】

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

【００６２】

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）を発生する乱数回路５３が内蔵されている。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。
【００７５】
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。
【００７６】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。
【００７７】
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。
【００７８】
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、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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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ドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号にもとづいて枠ＬＥＤ２８などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５などに電流を供給する。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンド（図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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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

【００９５】

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）。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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、リーチとはならずに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。

【０１０２】

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）。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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）。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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）。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば

、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１１３】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１１７】

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、リーチとはならずに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）。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が１回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が１回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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）

（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）

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当り、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも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。

【０１２８】

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

【０１２９】

図８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、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と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図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り判定値である。

【０１３０】

図８（Ｂ），（Ｃ）は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する通常大当り、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８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１３３】

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）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。

【０１３４】

図８（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１ａ，１３１ｂを示す説明図である。このうち、図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）１３１ａ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）１３１ｂである。

【０１３５】

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

【０１３６】

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り（２ラウンドの大当り）と、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第２特定遊技状態としての通常大当りおよび確変大当り（１５ラウンドの大当り）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、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１３７】

この実施の形態では、図８（Ｄ），（Ｅ）に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が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ラウンドの大当り遊技に制御する７Ｒ確変大当りや、５ラウンドの大当り遊技に制御する５Ｒ確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の３種類である場合を示しているが、３種類にかぎらず、例えば、４種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が３種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として２種類のみ設けられていてもよい。

【０１３８】

「通常大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態（高ベース状態）に移行させる大当りである（後述するステップＳ１６７，１６８参照）。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）。

【０１３９】

「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当りである（この実施の形態では確変状態に移行されるとともに時短状態（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）。

【０１４０】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では０．１秒間の開放を２回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、２ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が０．１秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態（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）。

【０１４１】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口

の開放が０．１秒間ずつ２回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の２回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

なお、図９（Ａ），（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１５０～２５１であれば、少なくともスーパーリーチ（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。

【０１４８】

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

【０１４９】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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）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。

【０１５２】

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）を用いるようにしてもよい。

【０１５３】

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いるようにしてもよい）。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数０～２用、合算保留記憶数３用、合算保留記憶数４用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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る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。

【０１６０】

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

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当りの種類に応じて、大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当り」である場合には大当り開始１指定コマンド（Ａ００１（Ｈ））が用いられ、「通常大当り」である場合には大当り開始２指定コマン

ド（Ａ００２（Ｈ））が用いられ、「突然確変大当り」や「小当り」である場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（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、突然大当りである場合に突然確変大当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当りである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０１７０】

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

【０１７１】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了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、大当り終了１指定コマンド（Ａ３０１（Ｈ））は、「通常大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、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（Ａ３０２（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Ａ３０３（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。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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。

【０１７５】

（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。

【０１７６】

（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。

【０１７７】

（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。

【０１７８】

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

【０１７９】

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、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当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。

【０１８０】

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、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別、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に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、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当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、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当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。

【０１８１】

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、大当りや小当りとなるか否かと、大当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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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とに応じて、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。

【０１８４】

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

【０１８５】
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。

【０１８６】
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。

【０１８７】
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ステップＳ２３２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Ｓ２２６の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【０１８８】
また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」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１～７４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ＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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ＣＡ３－２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、ＣＰＵ５６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ＣＡ３－３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。

【０１８９】
また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」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１～３８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ＣＡ３－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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ＣＡ３－２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、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別判定用乱数の値が８０～２５１となる場合（すなわち、スーパーＣＡ３－３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。

【０１９０】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当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１～１００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ＣＡ４－１の変動パターン種別となる場合）には、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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ＣＡ４－２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。

【０１９１】

また、例えば、始動入賞時に、小当りとなると判定した場合、ＣＰＵ５６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。

【０１９２】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとでは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３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、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７またはスーパーＣＡ３－３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のみ、後述する表示変化演出が実行されるように構成してもよい。このように構成する場合には、非リーチＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ３－３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。

【０１９３】

なお、保留予告演出とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行されるいわゆる先読み予告演出の一種であり、第１保留記憶表示部９ａや第２保留記憶表示部９ｂにおける保留表示を通常とは異なる表示態様で表示することにより行われる予告演出である。保留予告演出は、例えば、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したことにもとづいて、出現演出や保留表示が表示されたタイミングで実行される。なお、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したことにもとづいて、出現演出や保留表示が表示されたタイミングでは通常の表示態様で保留表示の表示を一旦開始し、その後の所定タイミング（例えば、保留のシフトのタイミング）で通常とは異なる表示態様に保留表示を変化させることにより保留予告演出を実行するようにしてもよい。

【０１９４】

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、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する保留予告演出を実行する。

【０１９５】
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。
【０１９６】
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。
【０１９７】
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
【０１９８】
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本のパラレル信号線で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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。

【０２０１】
ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。
【０２０２】
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りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当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、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。
【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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。
【０２０６】
特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が４となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図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。
【０２０７】
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ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がＥＸＴデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第１ラウンドを実行する際には、ラウンド１を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１（Ｈ））が送信され、大当り遊技中の第１０ラウンドを実行する際には、ラウンド１０を指定する大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０Ａ（Ｈ））が送信される。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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）。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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プＳ１２１７Ａ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Ｓ１２１７Ａに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【０２２４】

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、１５ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５参照）から大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）までの処理が実行されている状態である。

【０２２５】

次に、図２１（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ１２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了す

る。
【０２２６】
第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ１２１３Ｂ）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図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Ｓ１２１４Ｂ）。なお、ステップＳ１２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。
【０２２７】
次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理を実行する（ステップＳ１２１７Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１８Ｂ）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２１９Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１２２０Ｂ）。
【０２２８】
なお、ステップＳ１２１８Ｂ，Ｓ１２１９Ｂの処理を実行することによって、この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に始動入賞してステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する。
【０２２９】
また、この実施の形態では、ステップＳ１２１８Ｂ～Ｓ１２２０Ｂの処理が実行されることによって、第２始動入賞口１４への始動入賞が発生してステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第２保留記憶数加算指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。
【０２３０】
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。
【０２３１】
また、第２始動口スイッチ通過処理においても、ステップＳ１２１６Ａと同様の処理を行い、大当り遊技中であればステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第２始動口スイッチ通過処理において、ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第２特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。
【０２３２】
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

り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２０）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に始動入賞したタイミングで、その始動入賞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、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別、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にとなるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００によって演出図柄の変動表示中に大当りやスーパーリーチとなることを予告する表示変化演出を実行する。

【０２３３】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当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りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ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。

【０２３４】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当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で抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（Ｂ），（Ｃ）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ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）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（ステップＳ１２１７Ｂの入賞時演出処理を実行する場合）には、図８（Ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０２３５】

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

【０２３６】

次いで、ＣＰＵ５６は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップＳ２２５）。この実施の形態では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５において、遊技状態が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Ｓ２２５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Ｓ２２５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りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップＳ２２５で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップＳ６１参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【０２３７】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップＳ２２６）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか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にとなるかが判定され、図１６および図１７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。

【０２３８】

例えば、ＣＰＵ５６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２１９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値２１９以下であるか否かを判定し、閾値２１９以下である場合（すなわち、１～２１９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０８（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値２１９以下でない場合（すなわち、２２０～２５１である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０９（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。

【０２３９】

また、例えば、ＣＰＵ５６は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値７９、８９、９９、１６９、１９９、２１４および２２９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値７９以下であるか否かを判定し、閾値７９以下である場合（すなわち、１～７９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「００（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値８９以下である場合（すなわち、８０～８９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０１（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値９９以下である場合（すなわち、９０～９９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０２（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値１６９以下である場合（すなわち、１００～１６９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０３（Ｈ）」を設定すると判定する（図１６参照）。また、閾値１９９以下である場合（すなわち、１７０～１９９である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「０４（Ｈ）」を設定すると判定する（図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）。

【０２４０】

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に、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と判定していってもよい。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。

【０２４１】

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とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「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。

【０２４２】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹ）、ＣＰＵ５６は、「小当り」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）。

【０２４３】

次いで、ＣＰＵ５６は、小当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。

【０２４４】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１２１４Ａ，Ｓ１２１４Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当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）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａを用いて大当り種別が「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）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂを用いて大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０２４５】

次いで、ＣＰＵ５６は、大当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、「通常大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「通常大当り」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、「確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「確変大当り」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、「突然確変大当り」となると判定した場合には、ＣＰＵ５６は、「突然確変大当り」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。

【０２４６】

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

【０２４７】

例えば、ＣＰＵ５６は、「通常大当り」と判定した場合には、閾値７４および１４９を設定する。この場合、ＣＰＵ５６は、後述するステップＳ２３２において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値７４以下であるか否かを判定し、閾値７４以下である場合（す

なわち、１～７４である場合）には変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータとして「１０（Ｈ）」を設定すると判定する（図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）。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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。

【０２５２】

そして、ＣＰＵ５６は、判定結果に応じたＥＸＴデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３３）。具体的には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２３２でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図１６および図１７に示すような「００（Ｈ）」～「０Ｂ（Ｈ）」、「１０（Ｈ）」～「１８（Ｈ）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０２５３】

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１００は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動

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、後述する表示変化演出を実行するようにしてもよい。

【０２５４】

図２３および図２４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップＳ５１Ａ）、処理を終了する。なお、例えば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ５１Ａで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回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、次回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。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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りの判定結果と実際の変動開始時における大当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。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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＝２～８）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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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

【０２６７】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図８（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図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、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図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、ＣＰＵ５６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ことに決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図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、小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６２）、ＣＰＵ５６は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップＳ６３）、ステップＳ７５に移行する。

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１４Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図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。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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）。

【０２７７】

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、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン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。

【０２７８】

大当りフラグがセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９３）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン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。

【０２７９】

小当りフラグもセットされていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９５）。なお、この実施の形態では、通常大当りにもとづく大当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、確変大当りにもとづく大当り遊技終了時にも確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される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、通常大当りにもとづく大当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、確変大当りにもとづく大当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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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）。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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）。

【０２８８】

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）。

【０２８９】

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Ｃ

Ａ２－１～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。

【０２９０】

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

【０２９１】

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（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、ＣＰＵ５６は、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。

【０２９２】

一方、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップＳ１１０のＮ）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１６）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１６のＮ）、すなわち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。

【０２９３】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１９）。

【０２９４】

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Ｓ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンドまたは第２保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップＳ１１２１）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップＳ１

１２２で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップＳ１１２１では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０２９５】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、ＣＰＵ５６は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１１２２）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２９６】

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

【０２９７】

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Ｓ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１３１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、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Ｓ１３２）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３３）。具体的には、大当りの種別が「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。

【０２９８】

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）。

【０２９９】

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）。

【０３００】

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）。

【０３０１】

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）。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップＳ１６７）。また、ＣＰＵ５６は、時短回数カウンタに所定回数（本例では１００回）をセットする（ステップＳ１６８）。

【０３０５】

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）。

【０３０６】

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）。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図３１は、演出制御基板８０に搭載されている

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

【０３１２】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。

【０３１３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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）。

【０３２１】

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）。

【０３２２】

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）。

【０３２３】

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

【０３２４】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドＡ０３（Ｈ））であれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６２４）。

【０３２５】

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Ａ３０１～Ａ３０２（Ｈ））であれば（ステップＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６２６）。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。

【０３２６】

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Ａ３０３（Ｈ））であれば（ステップＳ６２７）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６２８）。

【０３２７】

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Ｓ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した図柄指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている図柄指定コマンド格納領域に一時格納する（ステップＳ６５２）。

【０３２８】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップＳ６５３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動カテゴリコマンドを、ＲＡＭに形成されている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Ｓ６５４）。

【０３２９】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップＳ６５５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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Ｓ６５６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６５７）。
【０３３０】
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Ｓ６５８）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６５９）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６６０）。
【０３３１】
図３６は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。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Ｓ１２１８Ａ～Ｓ１２２０Ａおよび第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ１２１８Ｂ～Ｓ１２２０Ｂで示したように、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞があったときに、１タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）の３つのコマンドがセットで送信される。そのため、図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。
【０３３２】
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）。
【０３３３】
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。

【０３３４】

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）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【０３３５】

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Ｓ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６２）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１保留記憶表示部９ａにおける第１保留表示を１つ消去し、その消去した第１保留記憶以降の残りの第１保留表示を１つずつシフトして、第１保留記憶表示部９ａにおける第１保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６３）。例えば、第１保留記憶表示部９ａの１つ目～３つ目の第１保留表示が点灯表示されていた場合に、第１保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には１つ目の第１保留表示を消去するとともに、２つ目に表示されていた第１保留表示を１つ目の表示領域にシフトし、３つ目に表示されていた第１保留表示を２つ目の表示領域にシフトする。

【０３３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１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）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Ｓ６６４）。

【０３３７】

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Ｓ６６５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１減算する（ステップＳ６６６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２保留記憶表示部９ｂにおける第２保留表示を１つ消去し、その消去した第２保留記憶以降の残りの第２保留表示を１つずつシフトして、第２保留記憶表示部９ｂにおける第２保留記憶数表示を更新する（ステップＳ６６７）。例えば、第２保留記憶表示部９ｂの１つ目～３つ目の第２保留表示が点灯表示されていた場合に、第２保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には１つ目の第２保留表示を消去するとともに、２つ目に表示されていた第２保留表示を１つ目の表示領域にシフトし、３つ目に表示されていた第２保留表示を２つ目の表示領域にシフトする。

【０３３８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１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２保留記憶数加算指定コマンド）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Ｓ６６８）。

【０３３９】

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Ｓ６６９）、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ６７０）。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。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグや、時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップＳ６７１）。

【０３４０】

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Ｓ６７２）、演出制御用ＣＰＵ１０１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、緑色の斜線が描かれた背景画面）に変更する（ステップＳ６７３）。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。次いで、出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６７４）。

【０３４１】

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Ｓ６７５）、演出制御用ＣＰＵ１０１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、赤色の斜線が描かれた背景画面）に変更する（ステップＳ６７６）。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。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６７７）。

【０３４２】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６７８）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０３４３】

図３７は、図３１に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、保留表示の表示制御を行う保留表示制御処理を実行する（ステップＳ８００Ａ）。

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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。

【０３５２】

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

【０３５３】

図３８は、保留表示制御処理（ステップＳ８００Ａ）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、まず、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認する（ステップＳ６０００）。なお、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かは、例えば、演出図柄の変動表示中でなく（例えば、演出図柄変動開始処理においてセットされる変動時間タイマの値が０であり）、第１保留記憶および第２保留記憶のいずれもない（例えば、ステップＳ６５６，Ｓ６５９，Ｓ６６２，Ｓ６６６で更新される第１保留記憶数および第２保留記憶数のいずれもが０である）ことを確認することにより判定できる。客待ちデモンストレーション表示中であれば、そのまま保留表示制御処理を終了する。すなわち、客待ちデモンストレーション表示中に新たに始動入賞が発生しても、直ちに変動表示が開始され殆ど保留表示を表示する時間がないことから、ステップＳ６００１以降の保留表示を表示する処理を行うことなく（保留表示の表示を行わずに）、そのまま処理を終了する。

【０３５４】
なお、演出図柄の変動表示中であっても、第１保留記憶および第２保留記憶のいずれもなく、実行中の変動表示の残り時間が極めて少なく変動表示の終了直前である場合（例えば、残り１秒以内である場合）にも、新たに始動入賞が発生しても実質的に保留表示を表示する時間が殆どないことから、ステップＳ６００１以降の保留表示を表示する処理を行うことなく（保留表示の表示を行わずに）、そのまま処理を終了するようにしてもよい。
【０３５５】
また、例えば、演出図柄の変動表示を停止してから直ちに客待ちデモンストレーション表示を開始するのではなく、最後の変動表示を終了してから所定期間（例えば、１分間）経過後に客待ちデモンストレーション表示を開始するように構成している場合であれば、この所定期間中も保留記憶がなく変動表示を実行していない期間なのであるから、ステップＳ６０００でＹと判定し、そのまま処理を終了するようにしてもよい。
【０３５６】
なお、客待ちデモンストレーション表示中でステップＳ６０００においてＹと判定して保留表示制御処理を終了した場合には、保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、第２保留記憶数加算指定コマンド）を受信しても保留表示を増加させていないのであるから、その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、第２保留記憶数減算指定コマンド）を受信しても、コマンド解析処理のステップＳ６６３，Ｓ６６７の処理を実行せず保留表示を削除しないように制御する。この場合、例えば、コマンド解析処理のステップＳ６５５，Ｓ６５８でＹと判定し新たな保留記憶数加算指定コマンドを受信したと判定した場合に、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認し、客待ちデモンストレーション表示中であれば、その旨を示すフラグをセットし、その後、保留記憶数減算指定コマンドを受信したときに（ステップＳ６６１，Ｓ６６５のＹ参照）、そのフラグがセットされていればステップＳ６６３，Ｓ６６７の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、保留表示の増減の処理のみをスキップするのではなく、ステップＳ６５６，Ｓ６５９，Ｓ６６２，Ｓ６６６の処理もスキップして、第１保留記憶数や第２保留記憶数の増減の処理自体も行わないようにしてもよい。
【０３５７】
また、この実施の形態で示す例に限らず、ステップＳ６０００の処理を省略した構成とし、客待ちデモンストレーション表示中であっても、ステップＳ６００１以降の処理を実行し、新たに始動入賞が発生したときには保留表示を表示させるようにしてもよい。この場合、客待ちデモンストレーションの実行中であれば、客待ちデモンストレーションを終了し、ステップＳ６００１以降の処理により新たな保留表示を一旦表示する。
【０３５８】
客待ちデモンストレーション表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな始動入賞が発生して、新たに始動入賞時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ６００１）。すなわち、新たな始動入賞が発生したか否かを確認する。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第１保留記憶加算指定コマンドまたは第２保留記憶加算指定コマンドが格納されていれば、新たに始動入賞が発生したと判定することができる。
【０３５９】
新たに始動入賞時のコマンドを受信していれば（ステップＳ６００１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、新たな始動入賞にもとづく可変表示に対応する保留表示を表示する（ステップＳ６００２）。なお、ステップＳ６００２では、第１保留記憶加算指定コマンドを受信している場合には、新たに第１保留表示を表示し、第２保留記憶加算指定コマンドを受信している場合には、新たに第２保留表示を表示する。
【０３６０】
図３９は、図３７に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセッ

トされているか否か確認する（ステップＳ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップＳ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に更新する（ステップＳ８１３）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップＳ４４参照）のであるが、図３９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。

【０３６１】

図４０は、図３７に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８００１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８００２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１によってステップＳ８００２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８００２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップＳ８００２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０３６２】

図４１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４１に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】
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。
【０３６６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示領域９０に表示されるメータ表示の最終表示態様と、アクティブ表示領域９Ｆに表示されるアクティブ表示の最終表示態様とを決定する（ステップＳ８００３）。最終表示態様とは、所定の変化を経て、または変化を経ずに最終的にどのような表示態様により表示されるかを示すものである。
【０３６７】
ステップＳ８００３では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンにもとづいて、メータ表示最終表示態様決定テーブルを用いて抽選処理を行い、メータ表示の最終表示態様を決定する。
【０３６８】
図４２（Ａ）は、メータ表示最終表示態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。最終表示態様決定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（「変化なし」、「第１段階」、「第２段階」、「第３段階」、「第４段階」および「第５段階」」）に対して、それぞれ判定値が割り振られている、図４２（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、メータ表示最終表示態様決定用の乱数を抽出し、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。したがって、図４２（Ａ）に示す例では、変動パターンごとの決定事項に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（％）を示している。
【０３６９】
なお、この実施の形態では、図４２（Ａ）に示すメータ表示最終表示態様決定テーブルの他に、図４２（Ｃ）に示す特別表示態様決定テーブルや、図４３に示すメータ表示変化演出態様決定テーブル、図４４に示すメータ表示変化演出タイミング決定テーブル等についても、実際には判定値が割り当てられているが、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。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップＳ８００６ａ，Ｓ８００７等においても、ステップＳ８００３と同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、表示変化タイミング決定用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。
【０３７０】
図４２（Ａ）に示すように、この実施の形態では、メータ表示を、メータ値の表示がない通常態様の他に、メータ値が第１段階～第５段階の表示態様により表示可能である。例えば、メータ表示最終表示態様を「変化なし」に決定した場合には、メータ表示のメータ値は変化しない。また、メータ表示最終表示態様を「第１段階」～「第５段階」のいずれかに決定した場合には、メータ表示を最終的に第１段階～第５段階の表示態様に変化させて表示する。本例では、メータ表示は、図１等に示すメータ表示領域９Ｆに表示される５つの目盛により構成される。そして、メータ表示は、第１段階の表示態様では、５つのうちの１目盛の色が変化した態様となり、第２段階の表示態様では、５つのうちの２目盛の色が変化した態様となり、第３段階の表示態様では、５つのうちの３目盛の色が変化した態様となり、第４段階の表示態様では、５つのうちの４目盛の色が変化した態様となり、第５段階の表示態様では、５つの全目盛の色が変化した態様となる。なお、この実施の形態では、メータ表示の表示態様は、メータ表示変化演出が実行されることにより変化する。

【０３７１】
図４２（Ａ）に示すメータ表示最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、スーパーリーチを含まない変動パターンよりもスーパーリーチを含む変動パターンである方が、また、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「変化なし」以外に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。さらに、「第１段階」よりも「第２段階」、「第２段階」よりも「第３段階」、「第３段階」よりも「第４段階」、「第４段階」よりも「第５段階」に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、メータ表示の表示態様が変化しないとき（すなわち、メータ表示変化演出が実行されないとき）よりも、メータ表示の表示態様が変化したとき（すなわち、メータ表示変化演出が実行されるとき）の方が、さらに、メータ表示の最終表示態様が「第１段階」よりも「第２段階」、「第２段階」よりも「第３段階」、「第３段階」よりも「第４段階」、「第４段階」よりも「第５段階」である方が、有利な演出図柄の変動態様（例えば、スーパーリーチに発展する）となる割合を高くすることや、表示結果が大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、最終表示態様により期待度を異ならせることができる。したがって、メータ表示の表示態様が変化すること（すなわち、メータ表示変化演出が実行されること）に対して遊技者に期待感を持たせることができるとともに、いずれの表示態様により最終的に表示されるかについて注目させることができる。

【０３７２】
この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様は、メータ表示の変化に応じて変化するように構成されている。そのため、ステップＳ８００３において、メータ表示の最終表示態様を決定することにより、アクティブ表示の最終表示態様も決定される。以下、メータ表示の変化に応じてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出をアクティブ表示変化演出ともいう。

【０３７３】
図４２（Ｂ）は、メータ表示・アクティブ表示対応テーブルの一例を示す説明図である。図４２（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様を、通常態様（本例では白色）から「第１態様（青）」、「第２態様（緑）」および「第３態様（赤）」に変化させて表示可能である。そして、図４２（Ｂ）に示すように、メータ表示の最終表示態様が「第１段階」または「第２段階」に決定された場合には、アクティブ表示の最終表示態様は「第１態様（青）」に決定され、メータ表示の最終表示態様が「第３段階」または「第４段階」に決定された場合には、アクティブ表示の最終表示態様は「第２態様（緑）」に決定され、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」に決定された場合には、アクティブ表示の最終表示態様は「第３態様（赤）」に決定される。なお、メータ表示の最終表示態様が「変化なし」に決定された場合には、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様（白）に決定される。

【０３７４】
図４２（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、メータ表示の表示態様が第１段階または第２段階に変化すると、アクティブ表示の表示態様が第１態様（青）に変化するアクティブ表示変化演出が行われる。また、メータ表示の表示態様が第３段階または第４段階に変化すると、アクティブ表示の表示態様が第２態様（緑）に変化するアクティブ表示変化演出が行われる。また、メータ表示の表示態様が第５段階に変化すると、アクティブ表示の表示態様が第３態様（赤）に変化するアクティブ表示変化演出が行われる。なお、メータ表示の表示態様が変化しない場合には、アクティブ表示の表示態様も通常態様（白）のまま変化しない。

【０３７５】
ステップＳ８００３において、メータ表示の最終表示態様を「変化なし」と決定した場合（ステップＳ８００４のＮ）、すなわち、メータ表示変化演出（およびアクティブ表示変化演出）を実行しない場合には、ステップＳ８００８に移行する。一方、メータ表示の最終表示態様を「変化なし」以外に決定した場合（ステップＳ８００４のＹ）、すなわち

、メータ表示変化演出（およびアクティブ表示変化演出）を実行する場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」であるか否かを確認する（ステップＳ８００５）。そして、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」である場合には（ステップＳ８００５のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別表示の表示態様を決定する（ステップＳ８００６ａ）。一方、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」ではない場合には（ステップＳ８００５のＹ）、ステップＳ８００７に移行する。

【０３７６】

この実施の形態では、メータ表示の変化に応じてアクティブ表示の表示態様が変化するように構成されており、さらに、メータ表示が第５段階の表示態様に変化すると、メータ表示とアクティブ表示とを特別表示に変化させて表示する場合があるように構成されている。例えば、演出表示装置９において、アクティブ表示領域９Ｆとメータ表示領域９０とが表示されていた位置に特別表示（図４９（Ｆ）の例では「Ｖ」の文字を示す特別表示２０２）が表示される。このように構成することにより、メータ表示が第５段階（すなわち、最高段階）まで変化したことを認識しやすくすることができる。なお、メータ表示が第５段階まで変化したこと、そしてアクティブ表示の表示態様が第３態様（赤）に変化したことを認識しやすくするために、メータ表示を第５段階の表示態様により所定期間表示するとともに、アクティブ表示を第３態様（赤）により所定期間表示し、その後メータ表示とアクティブ表示とを特別表示に変化させて表示するように構成することが望ましい。

【０３７７】

ステップＳ８００６ａでは、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンにもとづいて、特別表示態様決定テーブルを用いて抽選処理を行い、特別表示の表示態様を決定する。そして、特別表示への変化を行う場合、すなわち、ステップＳ８００６ａで「特別表示への変化なし」以外の決定事項に決定した場合には（ステップＳ８００６ｂのＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別表示への変化を行うことを示す特別表示フラグをセットする（ステップＳ８００６ｃ）。

【０３７８】

図４２（Ｃ）は、特別表示態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。図４２（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、特別表示を、第１特別表示態様（「熱」）、第２特別表示態様（「激熱」）および第３特別表示態様（「Ｖ」）により表示可能である。図４２（Ｃ）に示すように、特別表示の表示態様が第１特別表示態様（「熱」）に決定された場合には、「熱」の文字を示す特別表示が表示され、第２特別表示態様（「激熱」）に決定された場合には、「激熱」の文字を示す特別表示が表示され、第３特別表示態様（「Ｖ」）に決定された場合には、「Ｖ」の文字を示す特別表示が表示される。

【０３７９】

図４２（Ｃ）に示す特別表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第１特別表示態様」よりも「第２特別表示態様」、「第２特別表示態様」よりも「第３特別表示態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、特別表示の表示態様が「第１特別表示態様」よりも「第２特別表示態様」、「第２特別表示態様」よりも「第３特別表示態様」である方が、大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、特別表示の表示態様により大当り期待度を異ならせることができる。したがって、いずれの表示態様により特別表示が表示されるかについて注目させることができる。

【０３８０】

また、図４２（Ｃ）に示すように、「第３特別表示態様」は、表示結果が大当りの場合にのみ決定されるように構成されている。すなわち、第３特別表示態様の特別表示が表示されると、大当りが確定するように構成されている。このように構成することにより、いずれの表示態様により特別表示が表示されるかについて一層注目させることができる。

【０３８１】

また、図４２（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、特別表示の表示態様として、「特別表示への変化なし」に決定される場合があり、この場合には、第５段階のメータ表

示および第３態様のアクティブ表示から特別表示への変化が行われないように構成されている。また、「特別表示への変化なし」に決定されるよりも、「特別表示への変化なし」以外に決定される方が、大当り期待度が高くなるように構成されている。このように構成することにより、第５段階のメータ表示および第３態様のアクティブ表示が表示された場合に、さらに特別表示に変化することに対して着目させ、期待感を持たせることができる。なお、この実施の形態の例に限らず、例えば、メータ表示が第５段階（最高段階）に変化した場合には、必ず特別表示に変化するようにしてもよい。

【０３８２】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチを含む変動パターンである場合にのみ、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」に決定されるように構成されているため（図４２（Ａ）参照）、図４２（Ｃ）に示す特別表示態様決定テーブルはスーパーリーチを含む変動パターンにのみ対応するように構成されているが、これに限らず、スーパーリーチを含まない変動パターンであっても、メータ表示の最終表示態様が「第５段階」に決定され、特別表示がいずれかの表示態様により表示されるように構成してもよい。

【０３８３】

また、図４２（Ａ）に示すメータ表示最終表示態様決定テーブルや図４２（Ｃ）に示す特別表示態様決定テーブルのような構成例に限らず、例えば、大当り種別に応じて、決定割合が異なるようにしてもよい。

【０３８４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示変化演出の演出態様および実行タイミングを決定する（ステップＳ８００７）。

【０３８５】

ステップＳ８００７では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果にもとづいて、メータ表示変化演出態様決定テーブルを用いて抽選処理を行い、メータ表示変化演出の演出態様を決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果にもとづいて、メータ表示変化演出タイミング決定テーブルを用いて抽選処理を行い、メータ表示変化演出の実行タイミングを決定する。

【０３８６】

図４３（Ａ）～（Ｅ）は、メータ表示変化演出態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。この実施の形態では、ステップＳ８００３で決定したメータ表示の最終表示態様に応じて、図４３（Ａ）～（Ｅ）のいずれかのメータ表示変化演出態様決定テーブルを選択する。

【０３８７】

図４３（Ａ）～（Ｅ）に示すように、この実施の形態では、メータ表示変化演出を、第１演出態様（キャラクタＡ登場）、第２演出態様（キャラクタＢ登場）および第３演出態様（キャラクタＣ登場）により実行可能である。メータ表示変化演出の演出態様が第１演出態様に決定された場合には、演出図柄の変動表示中にキャラクタＡが登場し、メータ表示を最終表示態様に変化させる演出が実行され、第２演出態様に決定された場合には、演出図柄の変動表示中にキャラクタＢが登場し、メータ表示を最終表示態様に変化させる演出が実行され、第３演出態様に決定された場合には、演出図柄の変動表示中にキャラクタＣが登場し、メータ表示を最終表示態様に変化させる演出が実行される。

【０３８８】

図４３（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第１演出態様」よりも「第２演出態様」、「第２演出態様」よりも「第３演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、メータ表示変化演出の演出態様が「第１演出態様」よりも「第２演出態様」、「第２演出態様」よりも「第３演出態様」である方が、表示結果が大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、メータ表示変化演出の演出態様により期待度を異ならせることができる。したがって、いずれの演出態様によりメータ表示変化演出が実行されるかについて注目させるこ

とができる。

【０３８９】

また、図４３（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、メータ表示の最終表示態様が「第１段階」よりも「第２段階」、「第２段階」よりも「第３段階」、「第３段階」よりも「第４段階」、「第４段階」よりも「第５段階」である方が、メータ表示変化演出の演出態様が「第１演出態様」よりも「第２演出態様」、「第２演出態様」よりも「第３演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。すなわち、メータ表示変化演出の演出態様が「第１演出態様」よりも「第２演出態様」、「第２演出態様」よりも「第３演出態様」である方が、変化後のメータ表示の表示態様の期待度が高くなる（変化する段階が大きくなる）ように構成されている。このように構成することによっても、いずれの演出態様によりメータ表示変化演出が実行されるかについて注目させることができる。

【０３９０】

なお、この実施の形態では、メータ表示変化演出が実行されると必ずメータ表示が変化するように構成されているが、実行されてもメータ表示が変化しない場合があるように構成してもよい。この場合には、例えば、キャラクタが登場するものの、メータ表示が変化することなくキャラクタが去る演出が行われる。また、この場合には、演出態様に応じて、メータ表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、第１演出態様の場合には、３０％の割合でメータ表示が変化し、第３演出態様の場合には、７０％の割合でメータ表示が変化するようにしてもよい。

【０３９１】

図４４（Ａ）～（Ｅ）は、メータ表示変化演出タイミング決定テーブルの構成例を示す説明図である。この実施の形態では、ステップＳ８００３で決定したメータ表示の最終表示態様に応じて、図４４（Ａ）～（Ｅ）のいずれかのメータ表示変化演出タイミング決定テーブルを選択する。

【０３９２】

図４４（Ａ）～（Ｅ）に示すように、この実施の形態では、メータ表示変化演出を、第１タイミング（変動開始直後）、第２タイミング（リーチ成立前）および第３タイミング（リーチ成立後）において実行可能である。なお、この実施の形態で示すタイミングに限らず、擬似連変動ごと等、任意のタイミングで実行可能としてもよい。また、変動表示中に限らず、大当り遊技中に実行可能としてもよい。この場合には、メータ表示やアクティブ表示の表示態様により、大当り遊技のラウンド延長や、大当り遊技後に有利な遊技状態（例えば、時短状態や確変状態）に制御されることを示唆するようにしてもよい。

【０３９３】

図４４（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第１タイミング」よりも「第２タイミング」、「第２タイミング」よりも「第３タイミング」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、メータ表示変化演出の実行タイミングが「第１タイミング」よりも「第２タイミング」、「第２タイミング」よりも「第３タイミング」である方が、表示結果が大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、メータ表示変化演出の実行タイミングにより大当り期待度を異ならせることができる。したがって、いずれのタイミングにおいてメータ表示変化演出が実行されるかについて注目させることができる。

【０３９４】

また、図４４（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、メータ表示の最終表示態様が「第１段階」よりも「第２段階」、「第２段階」よりも「第３段階」、「第３段階」よりも「第４段階」、「第４段階」よりも「第５段階」である方が、メータ表示変化演出の実行タイミングが「第１タイミング」よりも「第２タイミング」、「第２タイミング」よりも「第３タイミング」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。すなわち、メータ表示変化演出の

実行タイミングが「第１タイミング」よりも「第２タイミング」、「第２タイミング」よりも「第３タイミング」である方が、変化後のメータ表示の表示態様の期待度が高くなる（変化する段階が大きくなる）ように構成されている。このように構成することによっても、いずれの実行タイミングにおいてメータ表示変化演出が実行されるかについて注目させることができる。なお、メータ表示変化演出が実行されても、メータ表示が変化しない場合があるように構成する場合には、実行タイミングに応じて、メータ表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、第１タイミングの場合には、３０％の割合でメータ表示が変化し、第３タイミングの場合には、７０％の割合でメータ表示が変化するようにしてもよい。

【０３９５】

この実施の形態では、図４３に示す各メータ表示変化演出態様決定テーブルと図４４に示す各メータ表示変化演出タイミング決定テーブルは、いずれも表示結果（はずれまたは大当り）に応じていずれかの決定事項に決定されるように構成されているが、これに限らず、変動パターンや大当り種別に応じて決定されるように構成されていてもよい。

【０３９６】

また、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中にメータ表示変化演出を１回実行可能な構成としているが、これに限らず、複数回実行可能な構成としてもよい。このように構成することにより、例えば、演出図柄の変動開始直後（第１タイミング）において、１回目のメータ表示変化演出が実行されてメータ表示が第１段階に変化するとともに、アクティブ表示変化演出が実行されてアクティブ表示が第１態様に変化し、リーチ成立前（第２タイミング）において、２回目のメータ表示変化演出が実行されてメータ表示が第２段階に変化し、リーチ成立後（第３タイミング）において、３回目のメータ表示変化演出が実行されてメータ表示が第３段階に変化するとともに、アクティブ表示変化演出が実行されてアクティブ表示が第２態様に変化する制御が行われる。

【０３９７】

また、メータ表示変化演出を複数回実行可能とする場合には、実行タイミングごとに演出態様が異なるようにしてもよい。例えば、演出図柄の変動開始直後（第１タイミング）において、１回目のメータ表示変化演出が第１演出態様により実行され、リーチ成立後（第３タイミング）において、２回目のメータ表示変化演出が第２演出態様により実行されるようにしてもよい。

【０３９８】

ステップＳ８００７でメータ表示変化演出の演出態様および実行タイミングを決定すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンおよびメータ表示変化演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８００９）。また、ステップＳ８００４でメータ表示の変化なしと決定している場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ８００８）。そして、ステップＳ８００８またはステップＳ８００９で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Ｓ８０１０）。

【０３９９】

図４５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（アクティブ表示を含む）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。

【０４００】

図４５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、メータ表示変化演出などの演出を実行することに決定されている場合には、実行する演出に対応したプロセステーブルを選択する。例えば、同じ変動パターンであっても、メータ表示変化演出を実行する場合と実行しない場合とで、演出装置の制御内容が異なるため、それぞれ対応するプロセステーブルを選択する。また、この実施の形態では、メータ表示変化演出の演出態様や実行タイミングに応じて、異なるプロセステーブルを選択する。

【０４０１】

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

【０４０２】

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Ｓ８００７）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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Ｓ８００８）。

【０４０５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、アクティブ表示領域９Ｆにアクティブ表示を表示する（ステップＳ８００９ａ）。この実施の形態では、アクティブ表示は、第１保留表示または第２保留表示と同じ態様で表示される。なお、保留表示の表示態様を変化させる演出を実行可能な構成とし、開始する変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されている場合には、その表示態様によりアクティブ表示を表示する。具体的には、開始する変動表示に対応する保留表示が第１態様（青色の丸形表示）により表示されている場合には、第１態様（青色の丸形表示）によりアクティブ表示を表示する。

【０４０６】

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Ｓ８０１０）。

【０４０７】

なお、この実施の形態で示した例に限らず、変動中の演出として、例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出、ブラックアウト演出などを実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて予告演出を実行するよ

うにしてもよい。
【０４０８】
図４６は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、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り替えを行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップＳ８１０４）。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Ｓ８１０５）。
【０４０９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示変化演出が開始される直前のタイミングであるか否かを確認する（ステップＳ８１０６）。メータ表示変化演出が開始される直前のタイミングであるか否かは、プロセスデータの内容により確認することができる。メータ表示変化演出が開始される直前のタイミングとは、メータ表示変化演出が開始される前に後述する報知演出を実行する期間を確保できるものであることが望ましい。
【０４１０】
なお、メータ表示変化演出により、演出表示装置９の表示領域にキャラクタを登場させ、メータ表示の表示態様を変化させる表示制御は、ステップＳ８１０５の処理を実行することにより実現される。
【０４１１】
メータ表示変化演出が開始される直前のタイミングであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示変化演出が開始されることを報知する報知演出を実行する（ステップＳ８１０７）。この実施の形態では、報知演出として、メータ表示領域９０を点滅させる演出を実行する（図４８（Ｂ）参照）。なお、この実施の形態の例に限らず、報知演出の実行の有無を抽選により決定し、実行される場合と実行されない場合を設けるようにしてもよい。また、報知演出が実行される場合と実行されないままメータ表示変化演出が実行される場合とで、有利度（例えば、期待度が高い演出態様によりメータ表示変化演出が実行される割合や、期待度が高い表示態様に変化する割合、大当りとなる割合）が異なるようにしてもよい。
【０４１２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、アクティブ表示の表示態様がメータ表示の表示態様に対応しているか否かを確認し（ステップＳ８１０８）、対応していなければ、アクティブ表示の表示態様をメータ表示の表示態様に対応した表示態様に変化させる（ステップＳ８１０９）。すなわち、ステップＳ８１０５の処理が実行されることにより、メータ表示変化演出が行なわれてメータ表示の表示態様が変化し、アクティブ表示の表示態様が対応しなくなった場合には、図４２（Ｂ）に示すメータ表示・アクティブ表示対応テーブルの内容にもとづいて、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行する。例えば、メータ表示の表示態様が「第３段階」であり、アクティブ表示の表示態様が通常態様（白）である場合には、アクティブ表示の表示態様を第２態様（緑）に変化させるアクティブ表示変化演出を実行する。
【０４１３】
なお、メータ表示の表示態様が変化したことに応じて、アクティブ表示の表示態様が変化することを分かりやすくするために、メータ表示の表示態様の変化とアクティブ表示の表示態様の変化とを同時に行うのではなく、メータ表示の表示態様が変化した後、所定期間経過するとアクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。
【０４１４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、メータ表示の表示態様が第５段階であり（ステップＳ８１１０ａのＹ）、かつ特別表示フラグがセットされている場合（ステップＳ８１１

０ｂ）には、メータ表示およびアクティブ表示を特別表示に変化させて表示する制御を行う（ステップＳ８１１１）。すなわち、ステップＳ８１０５の処理が実行されることにより、メータ表示変化演出が行なわれてメータ表示の表示態様が第５段階に変化し、ステップＳ８１０９の処理が実行されることによりアクティブ表示の表示態様が第３態様に変化し、かつ特別表示に変化させることが決定されている場合には、メータ表示とアクティブ表示とを消去して、特別表示を表示する制御を行う。また、ステップＳ８１１１では、演出図柄変動開始処理のステップＳ８００６ａにおいて決定した第１特別表示態様～第３特別表示態様のいずれかにより特別表示を表示する。

【０４１５】

なお、メータ表示の表示態様が第５段階に変化し、アクティブ表示の表示態様が第３態様に変化したことに応じて、特別表示が表示されることを分かりやすくするために、メータ表示およびアクティブ表示の表示態様が変化した後、所定期間経過してから特別表示を表示するようにしてもよい。このように構成することにより、特別表示に表示されるか否かに着目し、期待感を持てる期間を設けることができる。

【０４１６】

また、この実施の形態では、特別表示を表示する際に、メータ表示およびアクティブ表示を消去する制御を行うことにより、メータ表示およびアクティブ表示が特別表示に変化するように構成されているが、特別表示を表示する際に、メータ表示とアクティブ表示とのいずれかを消去する制御を行うことにより、メータ表示とアクティブ表示とのいずれかが特別表示に変化するように構成されていてもよい。また、メータ表示およびアクティブ表示を消去せずに、特別表示を追加表示するように構成されていてもよい。

【０４１７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップＳ８１１２）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８１１３）。

【０４１８】

この実施の形態では、ステップＳ８１０８～Ｓ８１０９の処理を実行することにより、メータ表示の変化に応じて、アクティブ表示の表示態様が変化するように構成されている。そのため、メータ表示変化演出により、アクティブ表示の表示態様が変化することが示唆されることになり、アクティブ表示の表示態様の変化が単調となることを防止することができ、興趣を向上させることができる。

【０４１９】

また、この実施の形態では、ステップＳ８１０６～Ｓ８１０７の処理を実行することにより、メータ表示変化演出が開始される直前に、報知演出を実行するように構成されている。そのため、メータ表示の変化に注目させることができる。

【０４２０】

図４７は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、アクティブ表示領域９Ｆのアクティブ表示を消去する（ステップＳ８３００）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８３０１）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップＳ８３０５に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ８３０４で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ８３０２の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップＳ８３０５に移行する。

【０４２１】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定

コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認し（ステップＳ８３０１ａ）、セットされていなければ、処理を終了する。確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、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８３０１ｂ）、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Ｓ８３０２）。ステップＳ８３０２の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップＳ８３０３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ８３１１に移行する。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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

【０４２４】

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３９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）。

【０４２５】

次に、図４８，図４９を参照して、メータ表示変化演出およびアクティブ表示変化演出の具体例について説明する。図４８の例では、メータ表示変化演出が第１演出態様で実行されてメータ表示が通常態様から第１段階の表示態様に変化し、メータ表示の変化に応じて、アクティブ表示が第１態様に変化するアクティブ表示変化演出が実行される。

【０４２６】

図４８（Ａ）に示すように、演出表示装置９において、演出図柄の変動表示が開始され

ると、アクティブ表示領域９Ｆにアクティブ表示が表示される。図４８（Ａ）の例では、通常態様（白）によりアクティブ表示が表示されている。

【０４２７】

次いで、図４８（Ｂ）に示すように、メータ表示変化演出が開始される直前になると、メータ表示９０を点滅表示する報知演出が実行される。そして、第１演出態様のメータ表示変化演出が開始されると、キャラクタＡ２０１ａが登場し（図４８（Ｃ））、メータ表示の表示態様が、５つのうちの１目盛の色が変化した第１段階の表示態様に変化する（図４８（Ｄ））。その後、メータ表示の変化に応じて、アクティブ表示の表示態様が、第１態様（図４８（Ｅ）の例では、文字で色が示されている）に変化して表示される（図４８（Ｅ））。

【０４２８】

図４９の例では、メータ表示変化演出が第３演出態様で実行されてメータ表示が通常態様から第５段階の表示態様に変化し、メータ表示の変化に応じてアクティブ表示が第３態様に変化し、さらにメータ表示およびアクティブ表示が第３特別表示態様の特別表示に変化する。

【０４２９】

図４９（Ａ）に示すように、演出表示装置９において、演出図柄の変動表示が開始されると、アクティブ表示領域９Ｆにアクティブ表示が表示される。図４９（Ａ）の例では、通常態様（白）によりアクティブ表示が表示されている。

【０４３０】

次いで、図４９（Ｂ）に示すように、メータ表示変化演出が開始される直前になると、メータ表示９０を点滅表示する報知演出が実行される。そして、第３演出態様のメータ表示変化演出が開始されると、キャラクタＣ２０１ｃが登場し（図４９（Ｃ））、メータ表示の表示態様が、５つのうちの全目盛の色が変化した第５段階の表示態様に変化する（図４９（Ｄ））。また、メータ表示の変化に応じて、アクティブ表示の表示態様が、第３態様（図４９（Ｅ）の例では、文字で色が示されている）に変化して表示される（図４９（Ｅ））。

【０４３１】

そして、メータ表示およびアクティブ表示が、第３特別表示態様の特別表示（「Ｖ」の文字を示す特別表示２０２）に変化して表示される（図４９（Ｆ））。その後、大当り図柄が導出表示される（図４９（Ｇ））。

【０４３２】

この実施の形態では、メータ表示の変化に応じて、アクティブ表示の表示態様が変化するように構成されているが、例えば、メータ表示の変化に応じて、いずれかの保留表示の表示態様が変化するように構成されていてもよい。この場合には、始動入賞時のコマンドにもとづいて、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出とメータ表示変化演出とを関連付けて実行することにより実現される。具体的には、始動入賞時のコマンドにもとづいて、メータ表示の最終表示態様と保留表示の最終表示態様とを決定し、決定結果にもとづいて演出を実行する。また、いずれかの保留表示の表示態様がメータ表示に対応して変化する構成の場合には、当該保留表示が表示された時点から対応する変動表示が開始するまでの期間において、メータ表示変化演出を実行可能としてもよい。

【０４３３】

また、例えば、先読み演出により保留表示の表示態様が変化可能な構成とし、開始する変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されている場合には、その表示態様によりアクティブ表示を表示するようにしてもよい。具体的には、開始する変動表示に対応する保留表示が第１態様（青色の丸形表示）により表示されている場合には、第１態様（青色の丸形表示）によりアクティブ表示を表示する。また、この場合には、メータ表示の変化に応じて、保留表示の表示態様が変化し、保留表示の表示態様を引き継いだアクティブ表示が、さらなるメータ表示の変化に応じて変化するようにしてもよい。この場合、メータ表示の最終表示態様とアクティブ表示の最終表示態様とは、始動

入賞時に始動入賞時のコマンドにもとづいて決定するようにしてもよいし、演出図柄変動開始処理において決定するようにしてもよい。また、この場合には、保留表示が表示された時点から対応する変動表示が終了するまでの期間において、メータ表示変化演出を実行可能としてもよい。

【０４３４】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示に対応する特定表示（例えば、アクティブ表示や保留表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、アクティブ表示領域９Ｆや第１保留記憶表示部９ａ、第２保留記憶表示部９ｂ）と、段階的に変化可能な状態変化表示（例えば、メータ表示）を表示可能な状態変化表示手段（例えば、メータ表示領域９０）とを備え、特定表示手段は、期待度が異なる複数種類の表示態様（例えば、第１～第３態様）により特定表示を表示可能であり、状態変化表示の表示段階に応じて、複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様に変化させて特定表示を表示する（図４２（Ｂ）に示すメータ表示・アクティブ表示対応テーブルを参照）ように構成されている。そのため、特定表示の表示態様の変化が単調となることを防止することができ、興趣を向上させることができる。

【０４３５】

この実施の形態では、状態変化表示の一例としてメータ表示９０を用いて説明したが、これに限らず、例えば、タコメータ等の測定器を模した画像により状態変化表示が実現されてもよい。また、測定器を模した画像に限らず、段階的に変化可能であれば、キャラクタや時計、グラフ、数値表示等の任意の画像により状態変化表示が実現されてもよい。

【０４３６】

また、この実施の形態では、状態変化表示の表示段階が変化するときに、報知演出を実行する報知演出実行手段を備えるように構成されている。そのため、状態変化表示に注目させることができる。

【０４３７】

また、この実施の形態では、同一の表示態様により特定表示が表示されている場合であっても、状態変化表示の表示段階に応じて期待度が異なるように構成されている（例えば、図４２（Ａ），（Ｂ）に示すように、アクティブ表示の表示態様が同じ第１態様であっても、メータ表示が第１段階であるよりも第２段階である方が、期待度が高い）。そのため、特定表示の表示態様に加えて、状態変化表示の表示段階にも着目させることができる。また、状態変化表示の表示段階が複数回変化可能な構成であれば、特定表示の表示態様が変化した後であっても、状態変化表示の表示段階が変化することに期待感を持たせることができる。

【０４３８】

また、この実施の形態では、状態変化表示の表示段階を変化させる特別演出（例えば、メータ表示変化演出）を実行可能な特別演出実行手段を備え、特別演出実行手段は、複数種類の演出態様（例えば、第１演出態様～第３演出態様）のうちのいずれかの演出態様により特別演出を実行可能であり、いずれの演出態様により特別演出が実行されるかに応じて、状態変化表示の表示段階が変化する割合が異なる（図４３（Ａ）～（Ｅ）に示すメータ表示変化演出態様決定テーブルを参照）ように構成されている。そのため、特別演出の演出態様に着目させることができ、興趣を向上させることができる。

【０４３９】

また、この実施の形態では、状態変化表示手段は、状態変化表示が特定段階（例えば、第５段階）まで変化すると、状態変化表示を特定態様（例えば、特別表示）に変化させて表示するように構成されている。そのため、状態変化表示が特定段階まで変化したことを容易に認識させることができる。

【０４４０】

また、この実施の形態では、状態変化表示手段は、複数種類の特定態様（例えば、第１～第３特別表示態様の特別表示）により状態変化表示を表示可能であり、複数種類の特定態様は、有利状態に制御されることが確定したことを報知する特定態様（例えば、第３特

別表示態様の特別表示）を含むように構成されている。そのため、状態変化表示が特定態様に変化することに加えて、複数種類の特定態様のうちのいずれに変化するかに着目させることができ、興趣を向上させることができる。

【０４４１】

なお、この実施の形態では、第１保留表示または第２保留表示と同じ態様でアクティブ表示を表示しているが、第１保留表示または第２保留表示と一部が共通する態様でアクティブ表示を表示するようにしてもよい。例えば、第１保留表示または第２保留表示と形状や一部の模様が同じで、色やサイズが異なる態様でアクティブ表示を表示したり、第１保留表示または第２保留表示と形状や色が同じで、動作が異なる態様でアクティブ表示を表示したりするようにしてもよい。

【０４４２】

実施の形態２．

以下、第２の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第１の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態と異なる部分について説明する。

【０４４３】

第２の実施の形態では、スーパーリーチ演出としてバトル演出を実行し、スーパーリーチ演出の開始時にバトル指令演出を複数態様のいずれかで実行することにより、大当り期待度や確変期待度等を示唆するように構成されている。また、バトル指令演出として表示するバトル指令時表示（例えば、「バトルに勝利せよ！」の文字が表示される）とアクティブ表示とに関連性を持たせるように構成されている。

【０４４４】

例えば、演出図柄変動開始処理において、スーパーリーチを含む変動パターンであるときには、表示結果（はずれまたは大当り）と、スーパーリーチ演出開始時のアクティブ表示の表示態様とに応じて、バトル指令時表示をいずれの態様により表示するか決定するようにすればよい。

【０４４５】

図５０は、バトル指令時表示色決定テーブルの構成例を示している。図５０に示す例では、表示結果やアクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令時表示色の決定割合が異なっている。なお、アクティブ表示の表示態様は、スーパーリーチにおけるリーチ演出が開始されるときの表示態様としている。この実施の形態では、演出図柄の変動表示が開始された後に、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、アクティブ表示の表示態様が変化可能である。そこで、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中には、アクティブ表示変化演出が実行されず、アクティブ表示の表示態様が変化不能となるように設定し、スーパーリーチにおけるリーチ演出が開始されるタイミングを基準に、アクティブ表示の表示態様に応じて異なる割合でバトル指令時表示色を決定することで、アクティブ表示とバトル指令時表示色との関連性を、遊技者が容易に認識できるようになる。

【０４４６】

図５０に示す例において、表示結果が「はずれ」である場合には、アクティブ表示の表示態様にかかわらず、バトル指令時表示色は「青」の決定割合が最も高くなり、「緑」、「赤」の順に決定割合が低くなる。これに対し、表示結果が「大当り」である場合には、アクティブ表示の表示態様に関わらず、バトル指令時表示色は「赤」の決定割合が最も高くなり、「緑」、「青」の順に決定割合が低くなる。したがって、バトル指令時表示色が「赤」である場合には、「緑」や「青」といった「赤」以外である場合と比べて、表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。このように、バトル指令は、その表示色に応じて異なる割合で、表示結果が「大当り」となることを示唆する示唆演出である。

【０４４７】

また、図５０に示す例において、同じ表示結果となる場合であっても、アクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令時表示色として「赤」が選択（決定）される割合は異なることがある。例えば表示結果が「はずれ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態

様が「赤」である場合には、バトル指令時表示色を「赤」に決定する割合が１％である。これに対し、表示結果が「はずれ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「青」や「緑」の表示態様である場合には、バトル指令時表示色を「赤」に決定する割合が１０％である。したがって、表示結果が「はずれ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「青」や「緑」の表示態様である場合と比べて、バトル指令時表示色として「赤」を選択する割合が低くなる。

【０４４８】

一方、図５０に示す例において、表示結果が「大当り」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「青」や「緑」の表示態様である場合と比べて、バトル指令時表示色として「赤」を選択する割合が高くなる。

【０４４９】

この実施の形態において、アクティブ表示における最も期待度が高い表示態様は、第３態様「赤」となっている。また、示唆演出であるバトル指令演出における最も期待度が高い演出態様は、表示色が「赤」になる場合となっている。そして、バトル指令の演出態様の選択割合は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にアクティブ表示が第３態様「赤」であるか否かに応じて異なるように設定されている。アクティブ表示の表示態様が第３態様「赤」であれば、表示結果が「はずれ」である場合に、バトル指令の演出態様としてバトル指令時表示色が「赤」に決定される割合（１％）は、第３態様「赤」以外の表示態様であるときに決定される割合（１０％）よりも低くなり、バトル指令時表示色が「赤」以外の表示色に決定される割合（例えば「青」の６９％）は、第３態様「赤」以外の表示態様であるときに決定される割合（例えば「青」の６０％）よりも高くなるのに対し、表示結果が「大当り」である場合に、バトル指令の演出態様としてバトル指令時表示色が「赤」に決定される割合（８５％）は、第３態様「赤」以外の表示態様であるときに決定される割合（７０％）よりも高くなり、バトル指令時表示色が「赤」以外の表示色に決定される割合（例えば「青」の５％）は、第３態様「赤」以外の表示態様であるときに決定される割合（例えば「青」の１０％）よりも低くなる。

【０４５０】

なお、図５０に示す例において、表示結果が「はずれ」である場合に、バトル指令時表示色が「緑」に決定される割合は、アクティブ表示の表示態様にかかわらず共通の割合（３０％）となっている。このように、バトル指令の演出態様としてのバトル指令時表示色のうちには、アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかにかかわらず選択割合が共通のものが含まれていてもよい。

【０４５１】

このように、バトル指令演出として表示するバトル指令時表示とアクティブ表示の表示態様とに関連性を持たせるようにすることで、遊技興趣を向上させることができる。

【０４５２】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示の実行中に特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な特定演出手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、バトル指令演出）を特定演出の実行中に実行可能な示唆演出手段とを備えている。特定表示手段は、特定表示として、実行中の可変表示に対応する対応表示（例えば、アクティブ表示）を表示可能である。また、示唆演出手段は、複数種類の演出態様（例えば、青色、緑色または赤色により表示されるバトル指令時表示）のうちのいずれかの演出態様により示唆演出を実行可能である。そして、特定演出の実行中に対応表示が特定の表示態様により表示されているか否かに応じて、示唆演出の演出態様の選択割合が異なるように構成されている（図５０に示すアクティブ表示が第３態様により表示されているときに「バトル指令時表示色」が「赤」になる場合を参照）。

【０４５３】

なお、上記の各実施の形態に示した構成については、いずれか１つの構成のみを遊技機に適用してもよいし、上記の各実施の形態のうちの一部または全ての構成を組み合わせて

遊技機に適用してもよい。

【０４５４】

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

【０４５５】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当り回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当り回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として２次元コードなどを表示する。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された２次元コードを撮影し、インターネット上のＷｅｂサーバ（特典付与装置）に送信する。そして、Ｗｅｂサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Ｗｅｂサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信して遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。

【０４５６】

上記の実施の形態で示した構成を、上記のような遊技用システムに適用する場合、例えば、表示変化演出が実行されて大当りとなったことを所定条件の成立とし、その回数をＷｅｂサーバで遊技履歴として管理するようにすればよい。そして、表示変化演出が実行されて大当りとなった回数に応じて、所定の特典としてデジタルコンテンツを送信したり、遊技機の表示画面をカスタマイズできるようにしたりすればよい。

【０４５７】

なお、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。

【０４５８】

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＝１０

０％：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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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

【０４６４】

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

必要ななく、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。

【０４６５】

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、そのような態様にかぎらず、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。

【産業上の利用可能性】

【０４６６】

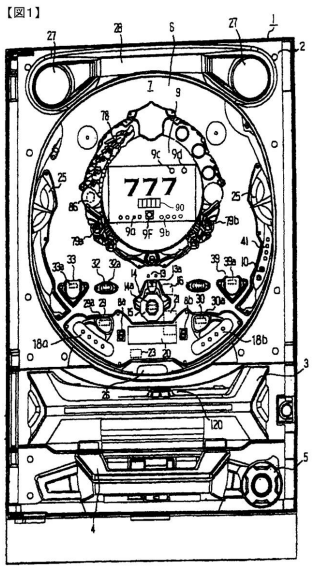
本発明は、可変表示を行うことが可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

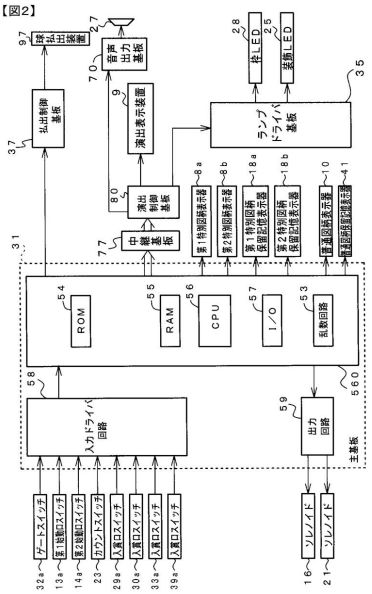
【０４６７】

１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
９ａ　第１保留記憶表示部
９ｂ　第２保留記憶表示部
９Ｆ　アクティブ表示領域
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
７８　可動部材
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ
１０９　ＶＤＰ

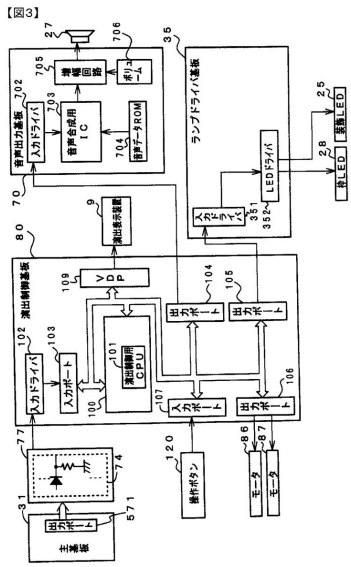
【図１】


【図1】
777

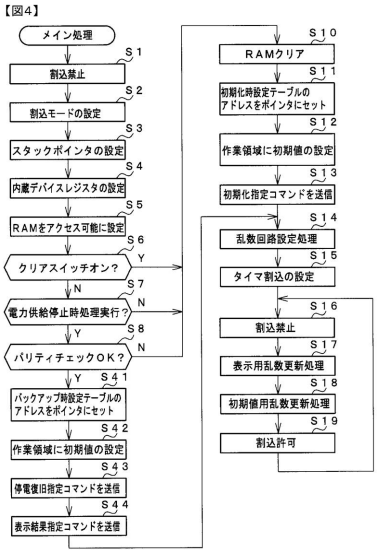
【図２】


【図2】
ROM
RAM
CPU
I/O
乱数回路
入力ドライバ回路
出力回路
主基板

【図３】

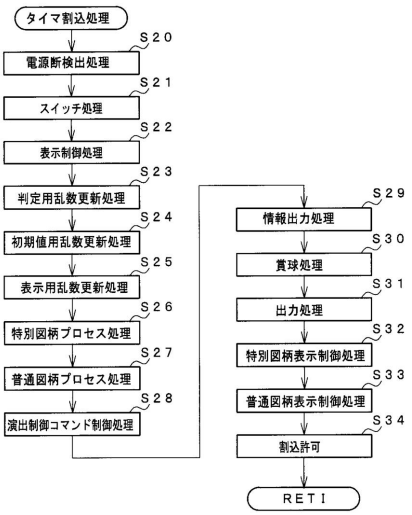

【図3】
音声出力基板
ランプドライバ基板
演出制御基板
主基板
音声合成用IC
演出制御用CPU
LEDドライバ

【図４】


【図4】
メイン処理
割込禁止
割込モードの設定
スタックポインタの設定
内蔵デバイスレジスタの設定
RAMをアクセス可能に設定
クリアスイッチオン？
電力供給停止時処理実行？
パリティチェックOK？
バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
停電復旧指定コマンドを送信
表示結果指定コマンドを送信
RAMクリア
初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
作業領域に初期値の設定
初期化指定コマンドを送信
乱数回路設定処理
タイマ割込の設定
割込禁止
表示用乱数更新処理
初期値用乱数更新処理
割込許可

【図５】

【図5】



【図６】

【図6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	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	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
大当り	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り／小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図７】

【図7】

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

【図8】

大当り判定テーブル

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

（A）

小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

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

（B）

小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

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

（C）

131a

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0～15	16～31	32～39

（D）

131b

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（ランダム２－１と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0～15	16～37	38～39

【図９】

【図9】

（A）

大当り用変動パターン種別判定テーブル　132A

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　132B

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　132C

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　132D

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1～251

【図１０】

【図10】

（A）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（通常用）　135A

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

（B）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（短縮用）　135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1～79	80～89	90～199	200～214	215～229	230～251

（C）

はずれ用変動パターン種別判定テーブル（確変／時短用）

変動パターン種別		135C
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7	
1～219	220～251	

【図１１】

【図11】

(A)

当り変動パターン判定テーブル　137A

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　137B

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】

【図12】

はずれ変動パターン判定テーブル　138A

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

【図１３】

【図13】

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

【図14】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
Ｂ０	０１	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
Ｂ０	０２	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
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ２	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ３	００	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ４	ＸＸ	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
Ｃ６	ＸＸ	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】

【図15】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ４	００	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
Ｃ４	０１	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
Ｃ４	０２	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
Ｃ４	０３	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
Ｃ４	０４	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１６】

【図16】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ６	００	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１～７９（非リーチCA2-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	０１	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８０～８９になると判定したことの指定
Ｃ６	０２	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９０～９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０３	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１００～１６９になると判定したことの指定
Ｃ６	０４	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１７０～１９９になると判定したことの指定
Ｃ６	０５	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２００～２１４になると判定したことの指定
Ｃ６	０６	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２１５～２２９になると判定したことの指定
Ｃ６	０７	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２３０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定
Ｃ６	０８	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１～２１９（非リーチCA2-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	０９	変動カテゴリ１０	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が２２０～２５１（スーパーCA2-7）になると判定したことの指定

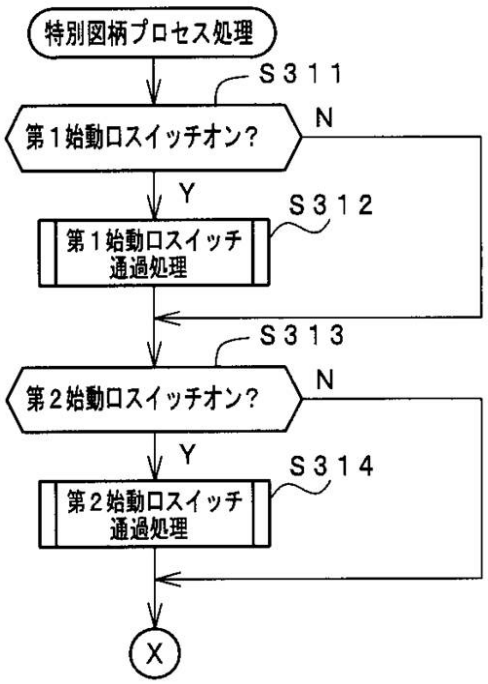
【図１７】

【図17】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ６	１０	変動カテゴリ２１	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が１～７４（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１１	変動カテゴリ２２	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が７５～１４９（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１２	変動カテゴリ２３	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が１５０～２５１（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	１３	変動カテゴリ２４	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が１～３８（ノーマルCA3-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１４	変動カテゴリ２５	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が３９～７９（ノーマルCA3-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１５	変動カテゴリ２６	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が８０～２５１（スーパーCA3-3）になると判定したことの指定
Ｃ６	１６	変動カテゴリ２７	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が１～１００（特殊CA4-1）になると判定したことの指定
Ｃ６	１７	変動カテゴリ２８	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が１０１～２５１（特殊CA4-2）になると判定したことの指定
Ｃ６	１８	変動カテゴリ２９	始動入賞時に小当り且つ乱数値が１～２５１（特殊CA4-1）になると判定したことの指定

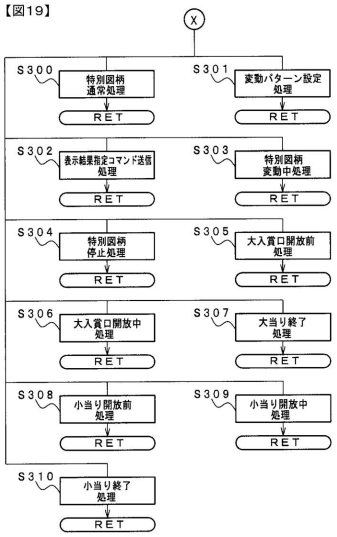
【図１８】

【図18】



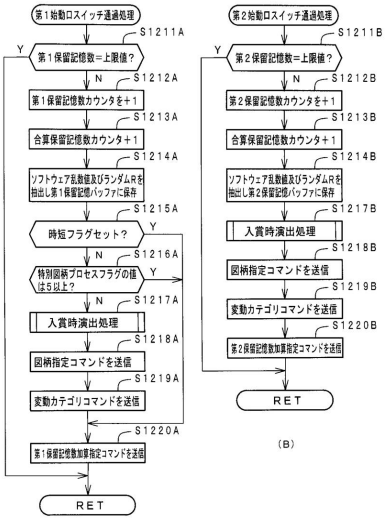
【図１９】

【図19】



【図２０】

【図20】



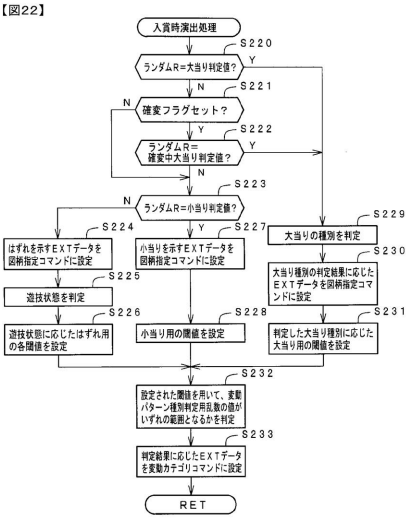
【図２１】

【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

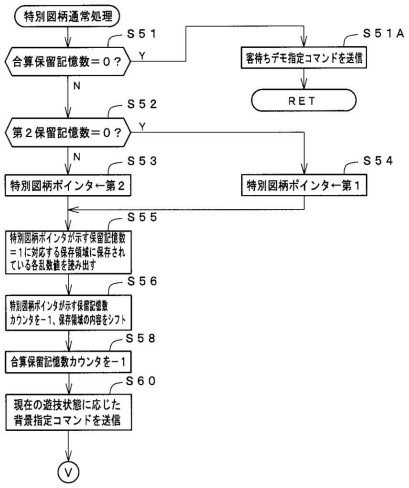
【図２２】

【図22】



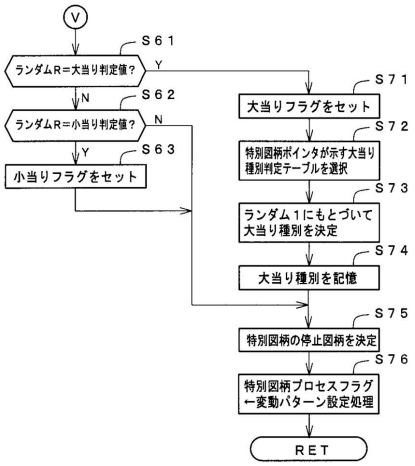
【図２３】

【図23】



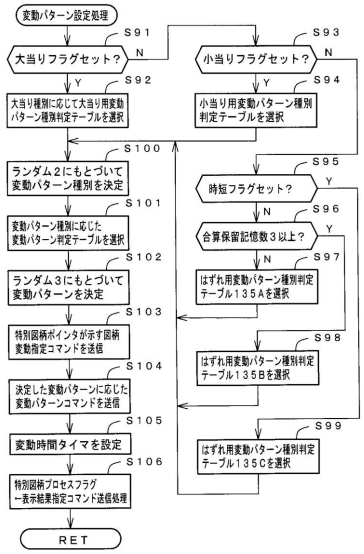
【図２４】

【図24】



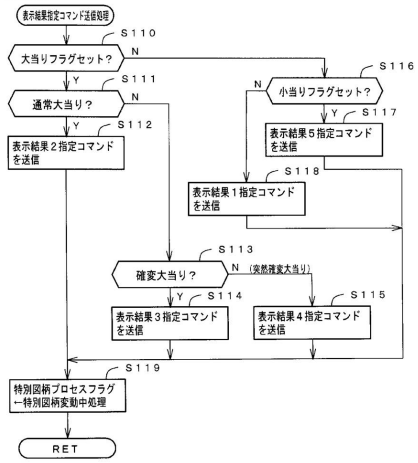
【図２５】

【図25】



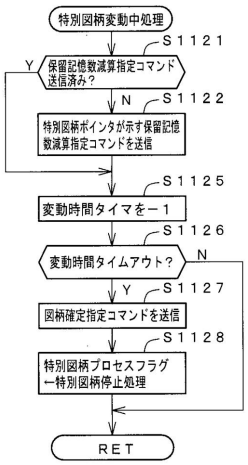
【図２６】

【図26】



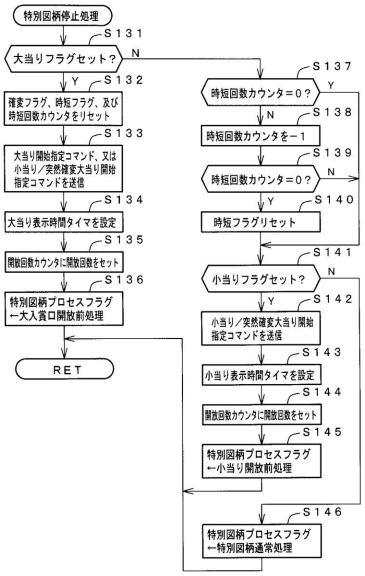
【図２７】

【図27】



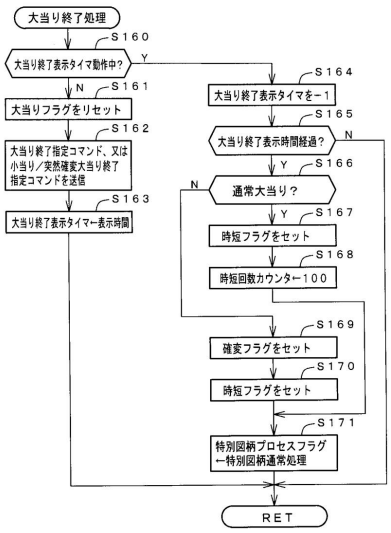
【図２８】

【図28】



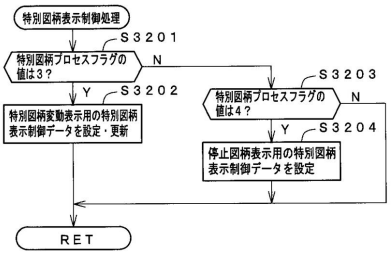
【図２９】

【図29】



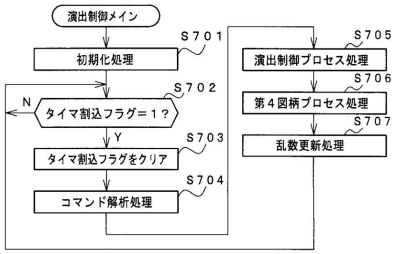
【図３０】

【図30】



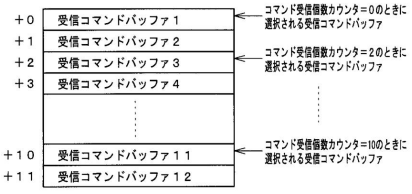
【図３１】

【図31】



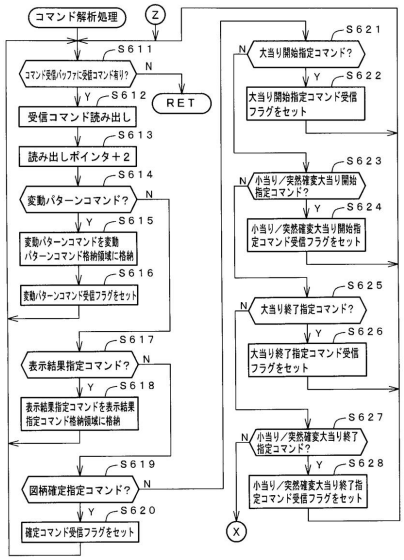
【図３２】

【図32】



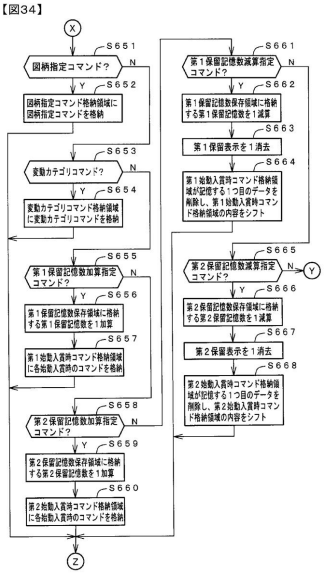
【図３３】

【図33】



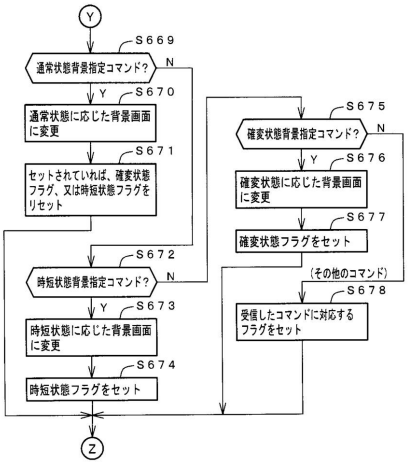
【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】



【図３６】

【図36】

(A)第１始動入賞時コマンド格納領域

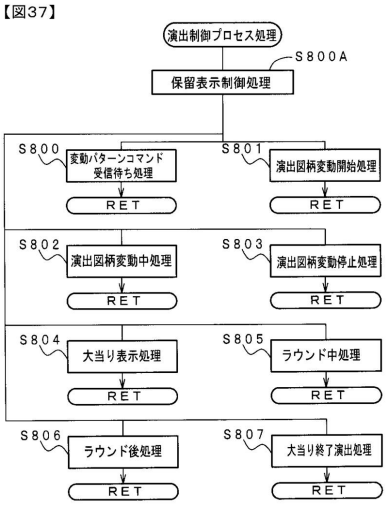
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第１保留記憶数加算指定コマンド
格納領域1	C400(H)	C600(H)	C000(H)
格納領域2	C400(H)	C600(H)	C000(H)
格納領域3	C400(H)	C600(H)	C000(H)
格納領域4	C402(H)	C615(H)	C000(H)

(B)第２始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第２保留記憶数加算指定コマンド
格納領域1	0000(H)	0000(H)	0000(H)
格納領域2	0000(H)	0000(H)	0000(H)
格納領域3	0000(H)	0000(H)	0000(H)
格納領域4	0000(H)	0000(H)	0000(H)

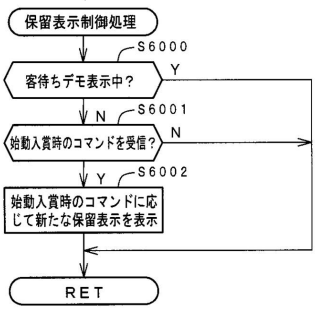
【図３７】

【図37】



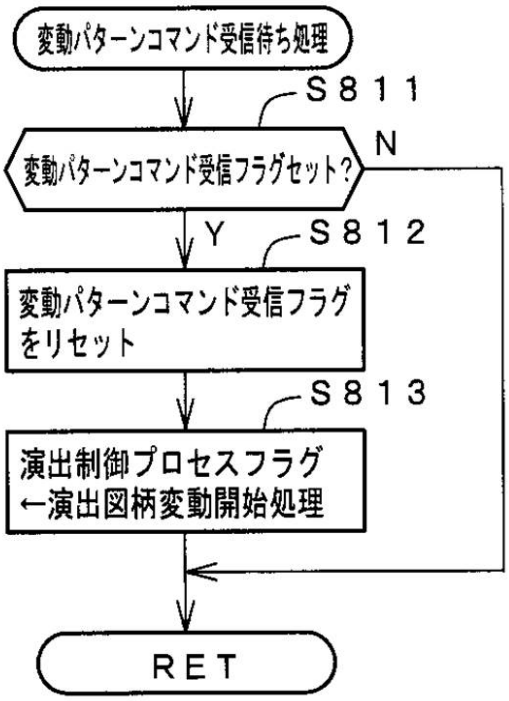
【図３８】

【図38】



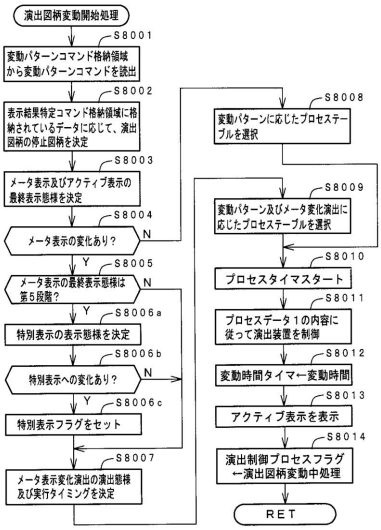
【図３９】

【図39】



【図４０】

【図40】



【図４１】

【図41】

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）	１３５

【図４２】

【図42】

(A)メータ表示最終表示態様決定テーブル

変動パターン	変化なし	第1段階	第2段階	第3段階	第4段階	第5段階
非リーチはずれ	90%	10%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチはずれ	70%	20%	10%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り	40%	30%	20%	10%	0%	0%
スーパーリーチはずれ	15%	20%	30%	20%	10%	5%
スーパーリーチ大当り	0%	10%	20%	40%	20%	10%

(B)メータ表示・アクティブ表示対応テーブル

メータ表示	アクティブ表示
第1段階	第1態様（青）
第2段階	第1態様（青）
第3段階	第2態様（緑）
第4段階	第2態様（緑）
第5段階	第3態様（赤）

(C)特別表示態様決定テーブル

変動パターン	特別表示への変化なし	第1特別表示態様（「熱」）	第2特別表示態様（「激熱」）	第3特別表示態様（「V」）
スーパーリーチはずれ	30%	50%	20%	0%
スーパーリーチ大当り	10%	20%	60%	10%

【図４３】

【図43】

(A)メータ表示変化演出態様決定テーブル(最終表示態様:第1段階)

表示結果	第1演出態様（キャラクタA登場）	第2演出態様（キャラクタB登場）	第3演出態様（キャラクタC登場）
はずれ	90%	10%	0%
大当り	80%	20%	0%

(B)メータ表示変化演出態様決定テーブル(最終表示態様:第2段階)

表示結果	第1演出態様（キャラクタA登場）	第2演出態様（キャラクタB登場）	第3演出態様（キャラクタC登場）
はずれ	60%	40%	0%
大当り	40%	60%	0%

(C)メータ表示変化演出態様決定テーブル(最終表示態様:第3段階)

表示結果	第1演出態様（キャラクタA登場）	第2演出態様（キャラクタB登場）	第3演出態様（キャラクタC登場）
はずれ	20%	60%	20%
大当り	0%	70%	30%

(D)メータ表示変化演出態様決定テーブル(最終表示態様:第4段階)

表示結果	第1演出態様（キャラクタA登場）	第2演出態様（キャラクタB登場）	第3演出態様（キャラクタC登場）
はずれ	10%	50%	40%
大当り	0%	40%	60%

(E)メータ表示変化演出態様決定テーブル(最終表示態様:第5段階)

表示結果	第1演出態様（キャラクタA登場）	第2演出態様（キャラクタB登場）	第3演出態様（キャラクタC登場）
はずれ	0%	20%	80%
大当り	0%	0%	100%

【図４４】

【図44】

(A)メータ表示変化演出タイミング決定テーブル(最終表示態様:第1段階)

表示結果	第1タイミング(変動開始直後)	第2タイミング(リーチ成立前)	第3タイミング(リーチ成立後)
はずれ	90%	10%	0%
大当り	80%	20%	0%

(B)メータ表示変化演出タイミング決定テーブル(最終表示態様:第2段階)

表示結果	第1タイミング(変動開始直後)	第2タイミング(リーチ成立前)	第3タイミング(リーチ成立後)
はずれ	60%	40%	0%
大当り	40%	60%	0%

(C)メータ表示変化演出タイミング決定テーブル(最終表示態様:第3段階)

表示結果	第1タイミング(変動開始直後)	第2タイミング(リーチ成立前)	第3タイミング(リーチ成立後)
はずれ	20%	60%	20%
大当り	0%	70%	30%

(D)メータ表示変化演出タイミング決定テーブル(最終表示態様:第4段階)

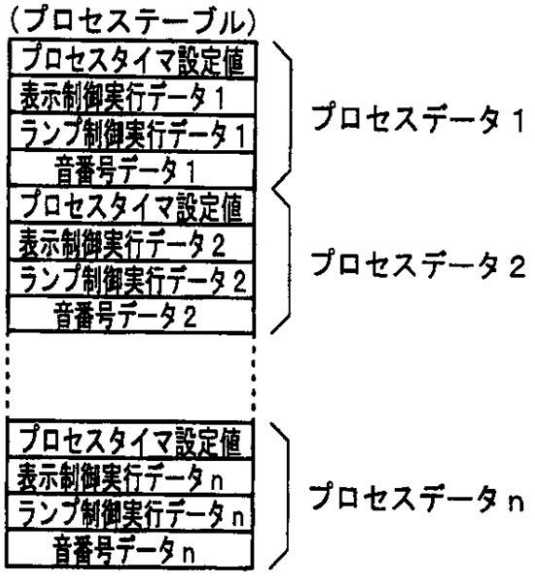
表示結果	第1タイミング(変動開始直後)	第2タイミング(リーチ成立前)	第3タイミング(リーチ成立後)
はずれ	10%	50%	40%
大当り	0%	40%	60%

(E)メータ表示変化演出タイミング決定テーブル(最終表示態様:第5段階)

表示結果	第1タイミング(変動開始直後)	第2タイミング(リーチ成立前)	第3タイミング(リーチ成立後)
はずれ	0%	20%	80%
大当り	0%	0%	100%

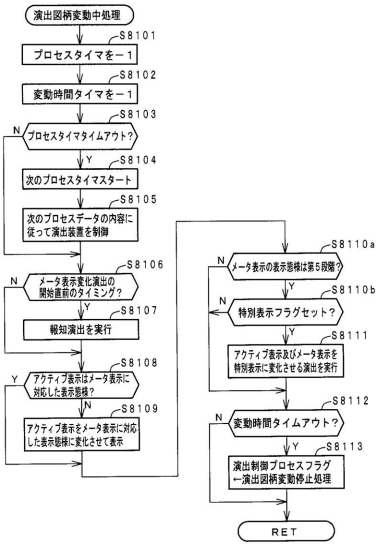
【図４５】

【図45】



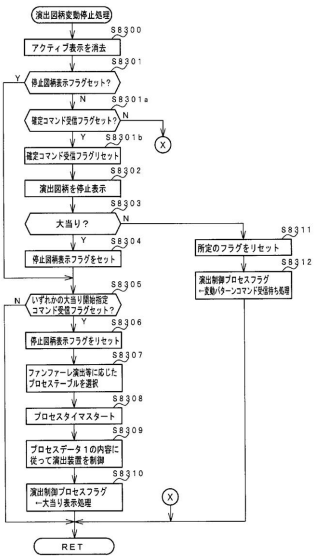
【図４６】

【図46】



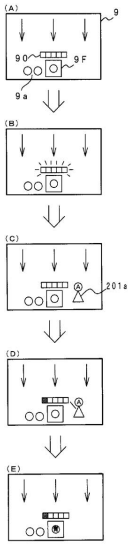
【図４７】

【図47】



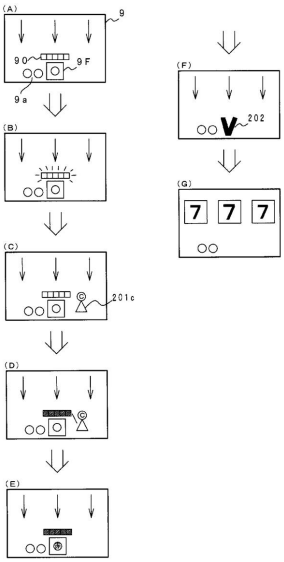
【図４８】

【図48】



【図４９】

【図49】



【図５０】

【図50】

可変表示結果	アクティブ表示（スーパーリーチ間始時）	バトル指令時表示色	決定割合
はずれ	赤	青	69%
		緑	30%
		赤	1%
	青または緑	青	60%
		緑	30%
		赤	10%
大当り	赤	青	5%
		緑	10%
		赤	85%
	青または緑	青	10%
		緑	20%
		赤	70%

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１６－１３３９２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１３１６１５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１０２９６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１５６９５５（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１１９１２０（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２９６１１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１９５９２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02