

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6669636号
(P6669636)

(45) 発行日 令和2年3月18日 (2020.3.18)

(24) 登録日 令和2年3月2日 (2020.3.2)

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

請求項の数 1 (全 107 頁)

(21) 出願番号	特願2016-227469 (P2016-227469)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年11月24日 (2016.11.24)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-82876 (P2018-82876A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成30年5月31日 (2018.5.31)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年12月10日 (2018.12.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	辻野 安人
		(56) 参考文献	特開2015-013037 (JP, A)
			)
			特開2016-073392 (JP, A)
			)
			特開2013-212130 (JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行う遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
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、
特定表示の表示態様が変化することを示唆する複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

所定の演出表示領域における演出の視認性を低下させる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、複数の可変表示に亘って特定表示の表示態様が変化することを示唆する特別示唆演出と前記特別示唆演出とは異なる所定示唆演出を前記所定の演出表示領域において実行可能であり、

前記特別示唆演出を実行しているときに、前記所定示唆演出の実行を制限するように前記示唆演出を実行可能であり、

前記特別示唆演出は、前記所定示唆演出と比べて有利度が高く、

前記保留記憶手段に、特定演出を伴う可変表示を実行する保留記憶が記憶されているときは、前記所定示唆演出の実行割合よりも前記特別示唆演出の実行割合の方が低く、

前記所定演出実行手段は、前記特別示唆演出が実行されるときに前記所定演出の実行を制限する、

10

20

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遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

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

【0004】

20

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手段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、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、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たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16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。

30

【0005】

そのような遊技機において、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留情報）を表示する特定表示手段を備え、複数の可変表示に亘って特定表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-79524号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0007】

しかし、特許文献1に記載された遊技機において、さらに遊技興趣を向上すべく示唆演出の実行中に他の示唆演出を実行してしまうと、遊技者の関心が散漫になり、却って演出効果が低下してしまうおそれがある。

【0008】

そこで、本発明は、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

（手段A）本発明による遊技機は、可変表示を行う遊技機であって、可変表示に関する情

50

報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、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、特定表示の表示態様が変化することを示唆する複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、所定の演出表示領域における演出の視認性を低下させる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、複数の可変表示に亘って特定表示の表示態様が変化することを示唆する特別示唆演出と特別示唆演出とは異なる所定示唆演出を所定の演出表示領域において実行可能であり、特別示唆演出を実行しているときに、所定示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行可能であり、特別示唆演出は、所定示唆演出と比べて有利度が高く、保留記憶手段に、特定演出を伴う可変表示を実行する保留記憶が記憶されているときは、所定示唆演出の実行割合よりも特別示唆演出の実行割合の方が低く、所定演出実行手段は、特別示唆演出が実行されるときに所定演出の実行を制限する、ことを特徴とする。

10

（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、保留表示やアクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（第１保留記憶表示部９aや第２保留記憶表示部９b、アクティブ表示領域など）と、特定表示の表示態様が変化することを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、第１演出態様～第５演出態様による示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８００７やＳ８１０５を実行する部分）と、を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、複数の可変表示に亘って特定表示の表示態様が変化することを示唆する特別示唆演出（例えば、特別示唆演出）と特別示唆演出とは異なる所定示唆演出を実行可能であり、特別示唆演出を実行しているときには、所定示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６００１bを実行する部分）、特別示唆演出は、所定示唆演出と比べて有利度が高いことを特徴とする。

20

そのような構成によれば、遊技者の関心を特別示唆演出に集めることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００１０】

（手段２）手段１において、いずれの示唆演出が実行されるかにより有利度が異なる（例えば、第１～第５演出態様のうちのいずれの示唆演出であるかによって、有利度が異なる。図４１，図４２参照）ように構成されていてもよい。

30

そのような構成によれば、示唆演出の種類に注目させることができる。

【００１１】

（手段３）手段１または手段２において、特別示唆演出は、他の示唆演出に比べて有利度が高い（例えば、通常示唆演出（第１～第３演出態様の示唆演出）よりも特別示唆演出（第４～第５演出態様の示唆演出）の方が、有利度が高い。図４１，図４２参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者の関心を特別示唆演出に集めることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００１２】

（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）を備え、特定表示手段は、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する特定表示を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、一の可変表示内において特定表示の表示態様が変化することを示唆する通常示唆演出（例えば、通常示唆演出（図５０（Ａ１）～（Ｄ１）参照））を実行可能であり、保留記憶手段に特定演出（例えば、スーパーリーチ）を伴う可変表示が保留記憶として記憶されている場合には、保留記憶手段に新たに記憶される可変表示を対象とする示唆演出として、特別示唆演出よりも通常示唆演出を実行する割合が高い（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ６００４，Ｓ６００５を実行する部分。図４１参照）ように構成されていてもよい。

40

そのような構成によれば、特別示唆演出が重複して実行されることを避けることができ

50

、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0013】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行い、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第1状態（例えば、低ベース状態（通常状態））と第2状態（例えば、高ベース状態（時短状態または確変状態））とに制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS132、S140、S167、S169、S170を実行する部分）と、未だ開始していない第1識別情報の可変表示を第1保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、未だ開始していない第2識別情報の可変表示を第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）とを備え、特定表示手段は、第1保留記憶手段に記憶されている第1保留記憶に対応する第1保留表示を表示可能であるとともに、第2保留記憶手段に記憶されている第2保留記憶に対応する第2保留表示を表示可能である保留表示手段（例えば、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶数表示部9b）と、実行中の第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応する可変表示対応表示を表示可能である可変表示対応表示手段（例えば、アクティブ表示領域9F）とを含み、保留表示手段は、第1状態に制御されているときには、第1保留表示を表示する一方、第2保留表示を表示せず、第2状態に制御されているときには、第2保留表示を表示する一方、第1保留表示を表示せず（例えば、図53参照）、可変表示対応表示手段は、第1状態に制御されているときにも、実行中の第2識別情報の可変表示に対応する可変表示対応表示を表示する（例えば、図54参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0014】

（手段6）手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、第1演出装置（例えば、副表示装置9S（サブ表示装置））および第2演出装置（例えば、演出表示装置9（メイン表示装置））と、特定表示の表示態様を変化可能な変化演出を実行可能な変化演出実行手段とを備え、変化演出実行手段は、第1演出装置を用いて特定表示の表示態様を変化可能な第1変化演出（例えば、第1保留変化予告演出（作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5））と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により特定表示の表示態様を変化可能な第2変化演出（例えば、第2保留変化予告演出（作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6））とを実行可能であり、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて特定表示の表示態様に変化したかに応じて有利度が異なる（例えば、図56に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様に変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

【0015】

（手段7）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、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、未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段を備え、特定表示手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段を含み、有利状態に制御される可能性に応じて段階的に保留表示の表示態様を変化可能な保留制御手段をさらに備え、保留制御手段は、保留表示のパターンとして、第1状態（背景の種類が「背景A」であるなど）では第1表示パターンにて保留表示を表示し、第1状態とは異なる第2状態（背景の種類が「背景B」など）では第1表示パターンとは異なる第2表示パターンにて保留表示を表示するとともに、第1表示パターンと第2表示パターンとで同一段階の保留表示を表示する場合には共通の報知音を出力可能である（例えば図60に示す表示態様および出力音にし

たがって表示および出力する) ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、保留表示による期待度を遊技者に容易に認識させることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

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

【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。

10

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当た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。

20

【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。

30

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図31】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【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。

40

【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】保留予告演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図40】示唆演出の態様例を示す説明図である。

【図41】第1示唆演出態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図42】第2示唆演出態様決定テーブルの構成例を示す説明図である。

50

- 【図４３】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４４】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図４５】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図４６】ブラックアウト演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図４７】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図４８】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図４９】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図５０】通常示唆演出および保留予告演出と、特別示唆演出および保留予告演出との具体例を示す説明図である。
- 【図５１】ブラックアウト演出の具体例を示す説明図である。 10
- 【図５２】第２の実施の形態におけるパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
- 【図５３】第２の実施の形態における遊技状態に応じた保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図５４】第２の実施の形態における低ベース状態における保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図５５】第３の実施の形態におけるパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
- 【図５６】第３の実施の形態における保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図５７】第３の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図５８】第３の実施の形態における保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図５９】第４の実施の形態における保留表示段階決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図６０】第４の実施の形態における保留表示態様およびチャンネル番号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】
- 【００１７】
- 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。 30
- 【００１８】
- パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
- 【００１９】 40
- ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
- 【００２０】
- 遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装 50

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

10

【0021】

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

20

【0022】

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

【0023】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

30

40

【0024】

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

【0025】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c、9 d 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 8 a 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 9 c 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

50

2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d 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 8 a 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 9 c 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 8 b 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 9 d 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 9 c, 9 d 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。

10

【0026】

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

20

【0027】

また、この実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第 4 図柄表示領域 9 c, 9 d 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。

30

【0028】

遊技盤 6 における下部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）8 a 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 8 a 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 8 a 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）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 b 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。

40

【0029】

50

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

【0030】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0034】

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

【0035】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0036】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動

10

20

30

40

50

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。

【0037】

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

【0038】

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

10

【0039】

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

20

【0040】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 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、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であるときには、第 1 保留記憶表示部 9a の第 1 保留表示のみが表示され、第 2 保留記憶表示部 9b の第 2 保留表示が表示されず、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）であるときには、第 2 保留記憶表示部 9b の第 2 保留表示のみが表示され、第 1 保留記憶表示部 9a の第 1 保留表示が表示されないように制御するようにしてもよい。また、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。

30

【0041】

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、現在実行中の変動表示に対応した所定表示が表示されるアクティブ表示領域 9F を設けるようにしてもよい。この場合、例えば、アクティブ表示領域 9F には、所定表示として、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。

40

【0042】

なお、「可変表示に関連した所定表示」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

50

表示とに該当する。なお、所定表示は、少なくとも保留表示を含み、何らかの形式で可変表示に関連した表示であればよい。

【0043】

また、演出表示装置9の表示画面の下部左側に、第1保留記憶数および第2保留記憶数を認識可能に表示する第4保留表示部9eが設けるようにしてもよい。例えば、第4保留表示部9eには、上下に2つの数値が表示され、上側の数値は第1保留記憶数に対応し、下側の数値は第2保留記憶数に対応する。遊技状態に応じて第1保留表示と第2保留表示とのいずれかが表示されなくなる構成の場合には、第4保留表示部9eの表示を確認することによって、いずれの遊技状態であっても、第1保留記憶数および第2保留記憶数を確認することができる。なお、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bは、後述するスーパーリーチ演出や、演出表示装置9の表示画面が真っ黒になるブラックアウト予告演出等の演出が実行されるときに表示されなくなるが、第4保留表示部9eは、それらの演出が実行されるときにも継続して表示されるようにしてもよい。そのようにすることで、上記のような演出が実行されるときにも、第1保留記憶数および第2保留記憶数を確認することができる。

10

【0044】

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。

20

【0045】

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。

30

【0046】

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。なお、この実施の形態では、可動物予告演出やスーパーリーチ演出が実行される場合には、後述するように、可動部材78の可動に加えて、導光板の発光制御が行われる。

40

【0047】

また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）79a、79bが設けられている。演出羽根役物79a、79bは、例えば、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。なお、演出羽根役

50

物予告演出にかぎらず、例えば、擬似連の演出やスーパーリーチ演出において演出羽根役物 79a、79b が動作するようにしてもよい。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

20

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。

30

【0052】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 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 LED 28 が設けられている。

40

【0053】

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。

50

【0054】

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して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

10

【0055】

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。

20

【0056】

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

【0057】

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

30

40

【0058】

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。

【0059】

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

50

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

【0060】

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。

【0061】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路53が内蔵されている。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

乱数回路53は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するた

10

20

30

40

50

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）時であることにともづいて、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。

【0065】

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。

10

【0066】

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。

【0067】

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。

20

【0068】

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。

30

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

40

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。

【0072】

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

50

【0073】

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。

10

【0074】

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

【0075】

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。

20

【0076】

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。

30

【0077】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ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。

40

【0078】

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。

【0079】

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

50

ン 1 2 0 の押圧操作に応じて操作ボタン 1 2 0 からの信号を入力する。

【0080】

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

【0081】

ランプドライバ基板 3 5 において、LED やランプを駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して LED / ランプドライバ 3 5 2 に入力される。LED / ランプドライバ 3 5 2 は、LED やランプを駆動する信号にもとづいて枠 LED 2 8 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 2 5 などに電流を供給する。

10

【0082】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 IC 7 0 3 に入力される。音声合成用 IC 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 IC 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 2 7 に出力する。音声データ ROM 7 0 4 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0083】

20

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0084】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、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 S 3）。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 S 4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、CPU 5 6 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。

30

【0085】

次いで、CPU 5 6 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 S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 1 0 ～ S 1 5）を実行する。

40

【0086】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S 7）。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、CPU 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0087】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 5 6 は、バックアップ RAM

50

領域のデータチェックを行う（ステップS 8）。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S 8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。

【0088】

チェック結果が正常であれば、CPU 56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S 41～S 43の処理）を行う。具体的には、ROM 54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S 41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS 42）。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S 41およびS 42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。

【0089】

また、CPU 56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S 43）。また、CPU 56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S 44）。そして、ステップS 14に移行する。なお、ステップS 44において、CPU 56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。

【0090】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS 44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。

【0091】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0092】

また、CPU 56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。

【0093】

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

10

【0094】

初期化処理では、CPU 56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、RAM 55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、ROM 54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）。

【0095】

20

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。

【0096】

また、CPU 56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。

30

【0097】

また、CPU 56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）。CPU 56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。

【0098】

そして、ステップS15において、CPU 56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。

40

【0099】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウ

50

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）のカウンタ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タ値が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。

【0100】

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

【0101】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（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およびカウンタスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0102】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0103】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウンタ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タ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）。

【0104】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0105】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄

10

20

30

40

50

プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56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S 27の普通図柄プロセス処理では、ゲート32への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに可変入賞球装置15を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【0106】

また、CPU 56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S 28）。

【0107】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 29）。 10

【0108】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS 30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。 20

【0109】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS 31：出力処理）。

【0110】

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

【0111】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS 33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS 22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。 30

【0112】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS 34）、処理を終了する。 40

【0113】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS 21～S 33（ステップS 29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0114】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変 50

表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0115】

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

10

【0116】

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

【0117】

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

20

【0118】

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

30

【0119】

なお、大当たり種別が全て確変大当たりであるように遊技機を構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当た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たりを設けるようにすることが好ましい。

40

【0120】

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

50

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。

10

【0121】

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。

20

【0122】

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。

30

40

【0123】

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

50

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)

【0124】

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。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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、R

ROM 54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8（A）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8（A）に記載されている数値が大当たり判定値である。

【0129】

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

10

【0130】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当た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た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特別図柄用の小当た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た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た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た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。

20

【0131】

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

30

40

【0132】

なお、この実施の形態では、図8（B），（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第2特別図柄）を用いる場合には3000分の1の割合で小当たりと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口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、「小当たり」と決定される割合が高い。

50

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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同時に、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。

【0136】

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。

【0137】

「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, S168参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を100回終了すると時短状態が終了する（後述するステップS168, S137～140参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、100回の変動表示の実行を終了する前に大当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）。 10

【0138】

「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）。 20

【0139】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態（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）。 30

【0140】

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。 40

【0141】

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。

【0142】

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 50

、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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

10

【０１４５】

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。

20

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

30

【０１４８】

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。

40

【０１４９】

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。

【０１５０】

50

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。

10

【0151】

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。

20

【0152】

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。

30

【0153】

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。

40

【0154】

50

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。

【0155】

10

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。

【0156】

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。

【0157】

20

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。

30

【0158】

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。

40

【0159】

50

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

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、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)～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。

【0164】

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。

10

【0165】

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。

【0166】

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。

20

【0167】

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。

【0168】

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

30

40

【0169】

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

50

ラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 3 0 A（H））が送信される。

【0170】

コマンドA 3 0 1（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了1指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了1指定コマンド（A 3 0 1（H））は、「通常大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 2（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了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、大当たり終了2指定コマンド（A 3 0 2（H））は、「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 3（H）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング3指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0171】

コマンドB 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 1（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 2（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。

20

【0172】

コマンドC 0 0 0（H）は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC 1 0 0（H）は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC 2 0 0（H）は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC 3 0 0（H）は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）である。

30

【0173】

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。

【0174】

（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E X Tデータとして設定して送信するようにしてもよい。

40

【0175】

（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E X Tデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0176】

（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

50

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。

【0177】

（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。

10

【0178】

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

20

【0179】

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

30

【0180】

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

【0181】

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

40

50

化することができる。

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

10

【0187】

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。

20

【0188】

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。

30

【0189】

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。

40

【0190】

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。

【0191】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必

50

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、後述する保留予告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。

10

【0192】

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。この実施の形態では、保留予告演出は、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後述する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後述する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。

20

【0193】

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、大当たり遊技中に第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、前もって大当た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。

30

【0194】

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。

40

【0195】

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。

【0196】

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

50

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

【0197】

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。

10

【0198】

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。

20

【0199】

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。

30

【0200】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0201】

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

40

【0202】

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

50

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。

【0203】

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。

10

【0204】

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。

20

【0205】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図30参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

30

【0206】

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たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

40

【0207】

50

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

【0208】

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

10

【0209】

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

20

【0210】

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

【0211】

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

30

【0212】

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。

【0213】

まず、図20（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0214】

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、CPU5

50

6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。

10

【0215】

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。

20

【0216】

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。

【0217】

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。

30

【0218】

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）。

40

【0219】

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。

【0220】

50

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8 A～S 1 2 2 0 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生してステップS 1 2 1 7 A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。

【0 2 2 1】

ただし、ステップS 1 2 1 5 AまたはステップS 1 2 1 6 AでYと判定したことによりステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU 5 6は、ステップS 1 2 2 0 A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S 1 2 1 7 A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。

10

【0 2 2 2】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 5 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3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S 1 2 1 7 A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S 1 2 1 6 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3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S 1 2 1 7 A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S 1 2 1 7 Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS 1 2 1 7 Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

20

【0 2 2 3】

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

30

【0 2 2 4】

次に、図2 1（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS 1 2 1 1 B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0 2 2 5】

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

40

50

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。

【0226】

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）。

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップ

10

20

30

40

50

S 2 2 0 の N)、C P U 5 6 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 S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。なお、始動入賞時にステップ S 2 2 1 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 S 2 2 1 で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップ S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

10

【0 2 3 3】

大当たり判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 2 の N）、C P U 5 6 は、ステップ S 1 2 1 4 A、S 1 2 1 4 B で抽出した大当たり判定用乱数（ランダム R）と図 8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ S 2 2 3）。この場合、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 A の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（B）に示す小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（ステップ S 1 2 1 7 B の入賞時演出処理を実行する場合）には、図 8（C）に示す小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。

20

【0 2 3 4】

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

30

【0 2 3 5】

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

40

【0 2 3 6】

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

50

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。

【0237】

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）。

【0238】

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）。

【0239】

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

【0240】

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。

【0241】

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

【0242】

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。

【0243】

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。

【0244】

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。

【0245】

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）。

【0246】

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）。

【0247】

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)。

【0248】

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)。

10

【0249】

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)。

【0250】

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

20

【0251】

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。

【0252】

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、後述する保留予告演出を実行するようにしてもよい。

30

【0253】

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

40

50

、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0254】

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)。

10

【0255】

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。

【0256】

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

20

【0257】

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

30

【0258】

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

40

【0259】

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

50

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。

【0260】

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の順番と一致している。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の順番と一致している。

【0261】

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。

【0262】

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。

【0263】

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。

【0264】

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。

【0265】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS12

10

20

30

40

50

1 4 Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0266】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が
10 確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの
20 大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0267】

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

【0268】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を
30 使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを
40 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）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0269】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値および小当た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。

【0270】

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当た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た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特別図柄用の大当た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
50

第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0271】

次いで、CPU56は、選択した大当た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た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（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当た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たり種別判定用乱数を読み出し、大当た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、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

10

【0272】

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

【0273】

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

20

【0274】

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

30

【0275】

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）。

【0276】

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

40

【0277】

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

50

）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0278】

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きに時短状態にも移行されることから時短フラグがセットされる。従って、ステップS95でYと判定された場合には、通常大当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。

10

【0279】

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。

【0280】

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。

20

【0281】

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。

【0282】

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。

30

40

【0283】

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。

50

【0284】

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）。

【0285】

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。

【0286】

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）。

【0287】

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）。

【0288】

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

【0289】

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。

【0290】

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を確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

【0291】

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）。

【0292】

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）。

【0293】

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S1122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。

【0294】

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。

【0295】

次いで、CPU 56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、CPU 56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。

【0296】

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、CPU 56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56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に大当た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、大当たりの種別が「通常大当たり」である場合には大当たり開始1指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当たりの種別が「確変大当たり」である場合には大当たり開始2指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。また、大当たりの種別が突然確変大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA003（H））を送信する。なお、大当たりの種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0297】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当たり」や「確変大当たり」の場合には15回。「突然確変大当たり」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当たり遊技における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、突然確変大当たりの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当たりや確変大当たりの場合には、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）。

【0298】

また、ステップS131で大当たりフラグがセットされていなければ、CPU 56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、CPU 56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU 56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）。

【0299】

次いで、CPU 56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当たりフラグがセットされていれば、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当たり／突然確変大当た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、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間（小当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ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たり開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。

【0300】

小当たりフラグもセットされていなければ（ステップS141のN）、CPU 56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S 1 4 6）。

【0301】

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S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 1 6 0）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 6 4に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS 1 6 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 2）。ここで、「通常大当り」であった場合には大当り終了1指定コマンド（コマンドA 3 0 1（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A 3 0 2（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A 3 0 3（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S 1 6 3）、処理を終了する。

10

【0302】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0303】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 56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S 1 6 6）。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S 7 4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S 1 6 6のY）、CPU 56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S 1 6 7）。また、CPU 56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S 1 6 8）。

20

【0304】

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）、CPU 56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS 1 6 9）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S 1 7 0）。

30

【0305】

そして、CPU 56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S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 7 1）。

【0306】

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。

40

【0307】

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、CPU 56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS 3 2）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、CPU 56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S 3 2 0 1）。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）、CPU 56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S 3 2 0 2）。この場合、CPU 56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

50

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。

【0308】

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。

【0309】

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

【0310】

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。

【0311】

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）。

【0312】

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。

【0313】

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。

10

【0314】

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。

【0315】

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わかるコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0316】

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。

【0317】

30

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。

【0318】

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

40

【0319】

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）。

【0320】

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

50

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）。

【0321】

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）。

【0322】

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

10

【0323】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンドA003（H））であれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。

【0324】

受信した演出制御コマンドが大当た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、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。この場合、例えば、大当たり終了1指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットし、大当たり終了2指定コマンドを受信した場合であれば、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする。

20

【0325】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド（コマンドA303（H））であれば（ステップS627）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。

【0326】

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）。

30

【0327】

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）。

【0328】

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）。

40

【0329】

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

50

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）。

【0330】

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。

【0331】

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）。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

また、この実施の形態では、後述するステップS6002において、受信した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保留予告演出を実行するか否かを決定する。そして、実行すると決定した場合には、始動入賞時のコマンドに対応付けて、保留予告演出の態様を示す保留予告演出指定データを格納する。図36に示す始動入賞時コマンド格納領域には、各始動入賞時のコマンドに対応する保留予告演出指定データを記憶する領域が設けられている。図36に示す例では、保留予告演出指定データ領域に格納された値が0の場合には、対応する保留表示を対象とする保留予告演出が実行されないことを示し、格納された値が1の場合には、対応する保留表示を対象とする第1表示態様に変化させる保留予告演出が実行されることを示し、格納された値が2の場合には、対応する保留表示を対象とする第2表示態様に変化させる保留予告演出が実行されることを示す。

【0335】

また、この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合には、後述するステップS6005、S6006において、受信した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することを示唆する示唆演出の態様を決定する。そして、決定結果にもとづいて、示唆演出を開始するタイミングを示す示唆開始タイミングカウンタと、保留変化を行うタイミングを示す保留変化タイミングカウンタとに値を格納する。

【0336】

図36に示す始動入賞時コマンド格納領域には、各始動入賞時のコマンドに対応する示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタを記憶する領域が設けられている。図36に示す例では、示唆開始タイミングカウンタ領域に格納された値が0の場合には、対応する保留表示を対象とする示唆演出が実行されないことを示し、格納された値が1の場合には、対応する保留表示を対象とする示唆演出が次回変動開始時に実行されることを示し、格納された値が2の場合には、対応する保留表示を対象とする示唆演出が2回後の変動開始時に実行されることを示し、格納された値が3の場合には、対応する保留表示を対象とする示唆演出が3回後の変動開始時に実行されることを示す。また、保留変化タイミングカウンタ領域に格納された値が0の場合には、対応する保留表示を対象とする保留変化が行われないことを示し、格納された値が1の場合には、対応する保留表示を対象とする保留変化が次回変動中に行われることを示し、格納された値が2の場合には、対応する保留表示を対象とする保留変化が2回後の変動中に行われることを示し、格納された値が3の場合には、対応する保留表示を対象とする保留変化が3回後の変動中に実行されることを示す。この実施の形態では、示唆演出は、開始された後、保留変化が行われるまで実行されるため、示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタにより、実行期間が特定される。

【0337】

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。

【0338】

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、第1保留記憶数加算指定コマンド、保留予告演出指定データ、示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタ）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）。 10

【0339】

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。 20

【0340】

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、第1保留記憶数加算指定コマンド、保留予告演出指定データ、示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタ）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）。

【0341】

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）。 30

【0342】

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、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS674）。 40

【0343】

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 50

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)。

【0344】

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。

【0345】

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)。

10

【0346】

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。

20

【0347】

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。

【0348】

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。

30

【0349】

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。

【0350】

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たり表示処理(ステップS804)または変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する。

40

【0351】

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

【0352】

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

50

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。

【0353】

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。

【0354】

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。

10

【0355】

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。

20

【0356】

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。

【0357】

30

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。

【0358】

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。

40

50

【0359】

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。なお、この場合にも、後述するように、低ベース状態中の第2始動入賞または高ベース状態中の第1始動入賞が発生したときには新たな保留表示を表示しないため、そのまま変動表示を行うようにしてもよい。

【0360】

10

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。

【0361】

新たに第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を受信していれば（ステップS6001のY）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数および第2保留記憶数を合算した保留記憶数が1であるか否かを確認し（ステップS6001a）、保留記憶数が1であれば、新たな始動入賞に対応する保留表示を通常態様（白色）で表示する（ステップS6010）。なお、ステップS6010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。

20

【0362】

保留記憶数が1でなければ、すなわち、今回の始動入賞が発生する前から記憶されている保留記憶があり、保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU101は、特別示唆演出の実行中であること、または実行することが決定されていることを示す特別示唆演出フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS6001b）、特別示唆演出フラグがセットされていれば、新たな始動入賞に対応する保留表示を通常態様（白色）で表示する（ステップS6010）。

30

【0363】

特別示唆演出フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、保留予告演出の有無および実行する場合の態様を決定する（ステップS6002）。また、決定結果にもとづいて、始動入賞時コマンド格納領域の保留予告演出指定データにデータを格納する。

【0364】

ステップS6002では、演出制御用CPU101は、新たに受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、保留予告演出決定テーブルを用いて抽選処理を行い、保留予告演出を実行するか否か、実行する場合の態様を決定する。

40

【0365】

図39は、保留予告演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。始動入賞時演出実行判定テーブルには、変動カテゴリごとに決定事項（「実行なし」、「実行あり：第1表示態様（青）」および「実行あり：第2表示態様（赤）」）に対して、それぞれ判定値が割り振られている、図39に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、保留予告演出設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39に示す例では、各変動カテゴリにおける決定事項（「実行なし」、「実行あり：第1表示態様（青）」および「実行あり：第2表示態様（赤）」）に対応する

50

数値は、各決定事項が選択される割合（％）を示している。

【0366】

なお、この実施の形態では、図39に示す保留予告演出決定テーブルの他に、図41に示す第1示唆演出態様決定テーブルや、図42に示す第2示唆演出態様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S6005やS6006等においても、ステップS6002と同様に、演出制御用CPU101は、例えば、示唆演出設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。

【0367】

図39に示す例では、保留予告演出決定テーブルには、変動カテゴリコマンドでノーマルリーチはずれ（例えば、ノーマルCA2-4, CA2-5, CA2-6）となると判定した場合、ノーマルリーチ大当り（例えば、ノーマルCA3-1, CA3-2, CA3-3）となると判定した場合、スーパーリーチはずれ（例えば、スーパーCA2-7）となると判定した場合、スーパーリーチ大当り（例えば、スーパーCA3-3）となると判定した場合、上記以外の変動パターン種別となると判定した場合に判定値が割り振られている。なお、この実施の形態では、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうるが、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、保留予告演出が実行されるように構成してもよい。

【0368】

図39（A）に示すように、ノーマルリーチはずれとなる場合には、80％の割合で保留予告演出を実行しないことに決定され、20％の割合で第1表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定される。また、ノーマルリーチ大当りとなる場合には、60％の割合で保留予告演出を実行しないことに決定され、30％の割合で第1表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定され、10％の割合で第2表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定される。また、スーパーリーチはずれとなる場合には、40％の割合で保留予告演出を実行しないことに決定され、30％の割合で第1表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定され、30％の割合で第2表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定される。また、スーパーリーチ大当りとなる場合には、20％の割合で保留予告演出を実行しないことに決定され、30％の割合で第1表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定され、50％の割合で第2表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定される。また、上記以外の場合には、90％の割合で保留予告演出を実行しないことに決定され、10％の割合で第1表示態様に変化させる保留予告演出を実行することに決定される。

【0369】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、変動カテゴリコマンドにもとづいて大当りとなるか否かのみを特定し、その特定結果に従って保留予告演出を実行可能に構成してもよい。また、この実施の形態では、ノーマルリーチはずれ、ノーマルリーチ大当り、スーパーリーチはずれおよびスーパーリーチ大当り以外の場合にも保留予告演出を実行する場合を示しているが、保留予告演出を実行しないようにしたり、スーパーリーチ大当りとなる場合にのみ保留予告演出を実行するようにしたりしてもよい。

【0370】

図39に示すように、この実施の形態では、「第1表示態様」または「第2表示態様」

に変化させる保留予告演出を実行可能であり、変化後の保留表示の表示態様がそれぞれ異なる。「第1表示態様」として青色の保留表示に変化させ、「第2表示態様」として赤色の保留表示に変化させる。なお、この実施の形態では、通常の保留表示の表示態様は白色である。

【0371】

図39に示す保留予告演出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カテゴリよりもスーパーリーチを含む変動カテゴリである方が、また、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、「実行あり：第1表示態様」または「実行あり：第2表示態様」と決定される割合が高く、「実行なし」と決定される割合が低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、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、「実行あり：第1表示態様」よりも「実行あり：第2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、保留予告演出が実行されないときよりも、実行されたときの方が、さらに、「第1表示態様」よりも「第2表示態様」に変化させる保留予告演出が実行されたときの方が、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、表示結果が大当たりとなる割合を高くすることができる。つまり、「第1表示態様」よりも「第2表示態様」の方が、期待度が高い表示態様となる。したがって、保留予告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変化するかについて注目させることができる。

【0372】

ステップS6002において、保留予告演出について、「実行なし」と決定した場合には、始動入賞時コマンド格納領域の保留予告演出指定データに「0」を格納し、「実行あり：第1表示態様」と決定した場合には「1」を格納し、「実行あり：第2表示態様」と決定した場合には「2」を格納する。このように保留予告演出指定データを格納することによって、後述する演出図柄変動開始処理において、保留予告演出による変化後の表示態様を特定することができる。

【0373】

ステップS6002において、保留予告演出を実行しないと決定した場合には（ステップS6003のN）、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞に対応する保留表示を通常態様（白色）で表示する（ステップS6010）。

【0374】

ステップS6002において、保留予告演出を実行すると決定した場合には（ステップS6003のY）、演出制御用CPU101は、既に記憶されている保留記憶のうちにスーパーリーチを伴う保留記憶があるか否かを確認する（ステップS6004）。そして、演出制御用CPU101は、スーパーリーチを伴う保留記憶がある場合には、第1示唆演出態様決定テーブルを用いて、示唆演出の演出態様を決定し（ステップS6005）、ない場合には、第2示唆演出態様決定テーブルを用いて、示唆演出の演出態様を決定する（ステップS6006）。

【0375】

この実施の形態では、変動開始時に示唆用キャラクタを演出表示装置9に表示することにより、保留表示の表示態様が変化すること（すなわち保留予告演出が実行されること）を示唆する示唆演出を複数の態様により実行可能である。図40は、示唆演出の態様例を示す説明図である。

【0376】

図40は、示唆演出の態様例を示す説明図である。図40に示すように、第1演出態様の示唆演出では、示唆用キャラクタを次回変動開始時から次回変動中の保留変化時まで表示する。また、第2演出態様の示唆演出では、示唆用キャラクタを2回後の変動開始時から2回後の変動中の保留変化時まで表示する。また、第3演出態様の示唆演出では、示唆用キャラクタを3回後の変動開始時から3回後の変動中の保留変化時まで表示する。第4演出態様の示唆演出では、示唆用キャラクタを次回変動開始時から2回後の変動中の保留

変化時まで表示する。第5演出態様の示唆演出では、示唆用キャラクタを次回変動開始時から3回後の変動中の保留変化時まで表示する。

【0377】

この実施の形態では、第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様のように、一の変動内に示唆用キャラクタの表示と保留変化とが行われる演出態様（すなわち一の変動内に示唆が開始され終了する演出態様）の示唆演出を、通常示唆演出と称する。これに対して、第4演出態様および第5演出態様のように、複数の変動に亘って示唆用キャラクタが表示された後に、保留変化が行われる演出態様（すなわち複数の変動に亘って示唆が行われる演出態様）の示唆演出を、特別示唆演出と称する。なお、この実施の形態では、特別示唆演出の演出態様として、次回変動開始時に示唆用キャラクタの表示を開始する第4、第5演出態様のみ設けられているが、例えば、示唆用キャラクタを2回後の変動開始時から3回後の変動中の保留変化時まで表示する態様を設けるようにしてもよい。

10

【0378】

この実施の形態では、示唆演出が実行されると、必ず保留予告演出による保留変化が行われるように構成されている。また、示唆演出の演出態様を決定することにより示唆を開始するタイミングと示唆を終了するタイミングとが決定され、示唆を終了するタイミングで保留変化が行われる。そのため、示唆演出の演出態様を決定することにより、保留予告演出の実行タイミングも決定される。

【0379】

なお、この実施の形態で示す例に限らず、示唆演出のみ実行され、保留予告演出による保留変化が行われない場合（いわゆるガセの示唆演出）があるように構成してもよい。

20

【0380】

また、この実施の形態で示す例に限らず、示唆演出を開始するタイミングと保留予告演出の実行タイミングとは、変動開始時、演出図柄の高速変動時、リーチ成立時、リーチ中など、それぞれ任意のタイミングであってよい。いずれのタイミングとするかは抽選により決定してもよい。示唆演出を開始するタイミングと保留予告演出の実行タイミングとは、それぞれ別の抽選により決定するようにしてもよい。また、実行されるタイミングによって期待度が異なるようにしてもよい。

【0381】

また、この実施の形態では、一の変動内において示唆用キャラクタが保留表示の変化を示唆する通常示唆演出と、複数の変動に亘って示唆用キャラクタが保留表示の変化を示唆する特別示唆演出との2つの種別の示唆演出が設けられているが、他の種別の示唆演出が設けられていてもよい。例えば、一の変動内において、または複数の変動に亘って、示唆用キャラクタとは異なる画像を表示したり、可動部材を動作させたり、所定の効果音を出力したり、LED等の発光体を発光させることにより、保留表示が変化することを示唆する示唆演出を実行可能としてもよい。ただし、この場合にも、複数の変動に亘って保留表示が変化することを示唆する示唆演出が実行中であるときには、他の示唆演出の実行を制限することが望ましい。

30

【0382】

ステップS6005では、保留記憶数に応じて、図41(A)～(C)に示す第1示唆演出態様決定テーブルのいずれかを選択し、選択したテーブルを用いて、示唆演出の演出態様を決定する。また、ステップS6006では、保留記憶数に応じて、図42(A)～(C)に示す第2示唆演出態様決定テーブルのいずれかを選択し、選択したテーブルを用いて、示唆演出の演出態様を決定する。

40

【0383】

図41、図42に示す示唆演出態様決定テーブルでは、保留記憶数が2の場合に用いられる図41(A)に示す第1示唆演出態様決定テーブル、および図42(A)に示す第2示唆演出態様決定テーブルは、第1演出態様にのみ決定可能となるように判定値が割り当てられているが、これは今回の始動入賞の時点で、2回後の変動が行われることが確定していないためである。同様に、保留記憶数が3の場合に用いられる図41(B)に示す第

50

1 示唆演出態様決定テーブル、および図42(B)に示す第2示唆演出態様決定テーブルは、3回後の変動中に保留変化が行われる第3演出態様および第5演出態様には決定されないように判定値が割り当てられている。

【0384】

また、図41、図42に示す示唆演出態様決定テーブルでは、「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」、「第3演出態様」よりも「第4演出態様」、「第4演出態様」よりも「第5演出態様」で示唆演出が実行されたときの方が、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）となる割合や、表示結果が大当たりとなる割合が高くなるように判定値が割り当てられている。特に、第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様による通常示唆演出より、第4演出態様および第5演出態様による特別示唆演出の方が、期待度が高くなるように判定値が割り当てられている。このように構成することによって、いずれの演出態様、いずれの種別で示唆演出が実行されるかについて注目させることができる。また、図39に示す保留予告演出決定テーブルは、ノーマルリーチはずれよりもスーパーリーチはずれ、スーパーリーチはずれよりもスーパーリーチ大当たりの方が、期待度が高い表示態様に変化する割合が高くなるように構成されている。そのため、この実施の形態では、期待度が高い演出態様の示唆演出が実行された場合には、期待度が高い保留予告演出が実行される割合が高くなるように構成されている。

10

【0385】

図41、図42に示す示唆演出態様決定テーブルにおいて特徴的な点は、第1示唆演出決定テーブルは、第4演出態様および第5演出態様による特別示唆演出に決定されないように判定値が割り当てられていることである。特別示唆演出は、複数の変動に亘って示唆用キャラクタが表示され、保留変化が行われることを示唆するものであり、遊技者の関心を保留変化に向ける効果があるが、示唆用キャラクタが表示されている間に、スーパーリーチのような期待度が高い演出が実行されると、遊技者の関心が散漫になってしまい、却って演出効果が低下してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、既に記憶されている保留記憶のうちにスーパーリーチが実行される保留記憶がある場合には、特別示唆演出が実行されないように構成することにより、演出効果が低下してしまうことを防止している。なお、この実施の形態では、既に記憶されている保留記憶のうちにスーパーリーチが実行される保留記憶がある場合にも、通常示唆演出は実行可能としているが、通常示唆演出も実行されないように構成してもよい。また、スーパーリーチに限らず、示唆演出の視認性を低下させる演出（例えば、擬似連演出など）を実行可能な構成であれば、ステップS6004において、そのような演出を実行する保留記憶が記憶されているか否かを確認し、記憶されている場合には特別示唆演出の実行を制限するようにしてもよい。

20

30

【0386】

なお、既に記憶されている保留記憶のうちにスーパーリーチが実行される保留記憶がある場合にも、特別示唆演出を実行可能とするように構成してもよい。ただし、この場合には、特別示唆演出が実行される割合が低くなることが望ましい。

【0387】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6005またはS6006における決定結果にもとづいて、示唆開始タイミングカウンタの値と保留変化タイミングカウンタの値とを、新たに受信した始動入賞時のコマンドに対応付けて、始動入賞時コマンド格納領域に格納する（ステップS6007）。

40

【0388】

ステップS6007では、図40に示される示唆演出の演出態様に対応する示唆開始タイミングカウンタのセット値と保留変化タイミングカウンタのセット値とを、始動入賞時コマンド格納領域の示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタにセットする。なお、示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタの値は、後述する演出図柄変動開始処理において参照され、実行する演出を特定するために用いられる。

50

【0389】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6005またはS6006において、特別示唆演出を実行すると決定した場合には、特別示唆演出フラグをセットする（ステップS6008）。なお、特別示唆演出フラグは、後述する演出図柄変動停止処理において、特別示唆演出の実行が終了したと判断したときに、リセットされる。

【0390】

次いで、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞に対応する保留表示を表示する（ステップS6010）。

【0391】

この実施の形態では、ステップS6001bにおいて、特別示唆演出フラグがセットされていると判断した場合（すなわち、特別示唆演出の実行中である、または実行することが決定されている場合）には、新たに保留予告演出を実行しないように構成されている。このように構成することにより、特別示唆演出のように遊技者の関心が高い演出の実行中に、対象が異なる他の保留予告演出や、当該保留予告演出に対する他の示唆演出が実行されることにより、関心が散漫になり、却って演出効果が低下してしまうことを防止している。

10

【0392】

一方、この実施の形態では、通常示唆演出を実行することが決定されている場合には、新たに保留予告演出を実行可能であり、当該新たな保留予告演出に対する通常示唆演出を実行可能である。そのため、複数の通常示唆演出が同時に実行される場合がある。

20

【0393】

なお、この実施の形態では、通常示唆演出を実行することが決定されている場合には、新たに保留予告演出を実行可能であり、当該新たな保留予告演出に対する特別示唆演出も実行可能である。そのため、通常示唆演出と特別示唆演出とが同時に実行されることもあるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、通常示唆演出を実行することが決定されている場合には、新たに保留予告演出を実行可能であるものの、当該新たな保留予告演出に対する特別示唆演出を実行することを制限したり、先に実行することが決定されている通常示唆演出が終了した後に特別示唆演出を開始するように、決定可能な特別示唆演出の演出態様（すなわち開始タイミング）を制限したり、先に実行することが決定されている通常示唆演出の実行をキャンセルし、新たな保留予告演出に対する特別示唆演出を実行する（ただし、対象が大当たりである場合には、通常示唆演出の実行をキャンセルしないようにすることが望ましい）ようにしてもよい。特別示唆演出は遊技者の関心が高い演出であるため、少なくとも、特別示唆演出の実行中に、他の示唆演出が新たに実行されることを制限することが望ましい。

30

【0394】

図43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43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。

40

【0395】

図44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

50

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たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。また、演出制御用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たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0396】

図45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45に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

20

【0397】

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

30

【0398】

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。

【0399】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄(左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当たり図柄という。また、この実施の形態では、確変大当た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たりとなることを想起させる。そのように確変大当た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、通常大当た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たりとならない(通常大当たりとなる)ことを想起させる。そのように確変大当た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。

40

【0400】

次いで、演出制御用CPU101は、特別示唆演出フラグがセットされているか否かを確認し(ステップS8003a)、セットされていない場合には、ブラックアウト演出を

50

実行するか否かを決定する（ステップS8003b）。ブラックアウト演出とは、演出図柄の変動中に演出表示装置9において演出表示を一旦中断し、全表示画面を真っ黒にすることで、大当たりとなる可能性を予告するものである。

【0401】

ステップS8003aでは、図46に示すブラックアウト演出決定テーブルを用いて、ブラックアウト演出を実行するか否かを決定する。なお、図46に示す例では、ノーマルリーチまたはスーパーリーチを伴う変動パターンの場合にのみブラックアウト演出が実行されるが、他の変動パターンの場合にも実行されるようにしてもよい。

【0402】

図51は、ブラックアウト演出の具体例を示す説明図である。ブラックアウト演出が実行されない場合には、図51（A1）～（D1）に示すように、演出図柄の変動が開始されると、左側の演出図柄が停止表示され、続いて右側の演出図柄が停止表示されることによってリーチ状態となる。一方、ブラックアウト演出が実行される場合には、図51（A2）～（D2）に示すように、演出図柄の変動が開始された後に、演出表示装置9の全表示画面が一旦真っ黒になる演出が行われる。そして、再び演出図柄が表示されるときには、左右の演出図柄が停止表示され、リーチ状態となっている。なお、図51はブラックアウト演出の一例であり、必ずしもブラックアウト演出後にリーチ状態となっていなくてもよい。また、例えば、ブラックアウト演出中であっても、演出表示装置9において縮小した演出図柄が表示されるようにしてもよい。

【0403】

この実施の形態では、示唆演出が実行されている場合、特に特別示唆演出が実行されている場合には、遊技者の関心は保留変化が行われることに向いている。しかし、図51に示すように、ブラックアウト演出が実行されると、保留表示や示唆演出により表示される示唆用キャラクタも表示されなくなる。そこで、この実施の形態では、遊技者の関心が散漫になってしまわないように、特別示唆演出が実行されている場合には、すなわち示唆用キャラクタが複数の変動に亘って表示されることにより、遊技者の関心が高まっている場合には、ブラックアウト演出を実行しないように構成している。このようにすることで、演出が重ねて実行されることで、却って演出効果が低下してしまうことを防止することができる。

【0404】

なお、この実施の形態では、変動中の演出として、ブラックアウト演出を実行するか否かを決定しているが、これに限らず、ブラックアウト演出に代えて、または加えて、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などの各種予告演出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。また、例えば、ブラックアウト演出の実行が制限される場合には、他の各種予告演出の実行頻度が高くなるようにしてもよい。ただし、特別示唆演出の視認性を低下させる演出は制限されることが望ましい。

【0405】

また、この実施の形態では、特別示唆演出フラグがセットされている場合にブラックアウト演出の実行が制限されるため、特別示唆演出を実行することが決定されているが、まだ開始されていない場合にもブラックアウト演出の実行が制限されるが、このような構成に限らず、前回以前の変動において特別示唆演出が開始され、実行中である場合にのみ、ブラックアウト演出の実行が制限されるようにしてもよい。

【0406】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているいずれかの示唆開始タイミングカウンタの値が1であるか否かを確認する（S8004a）。すなわち、いずれかの保留表示を対象とする示唆演出を開始するタイミングであるか否かを確認する。

【0407】

この実施の形態では、次回変動開始時に示唆を開始する第1演出態様により示唆演出を

実行すると決定した場合には、ステップS 6 0 0 7において示唆開始タイミングカウンタに1がセットされる（図4 0参照）。そして、演出図柄変動開始処理では、示唆開始タイミングカウンタの値が1であれば、変動開始時に示唆用キャラクタを新たに表示する制御を行う。新たに表示された示唆用キャラクタは、対象となる保留変化が行われるまで表示される。すなわち、通常示唆演出を実行する場合には、変動開始時から当該変動中に保留変化が行われるまで示唆用キャラクタが表示され、特別示唆演出を実行する場合には、変動開始時から当該変動以降の変動中に保留変化が行われるまで示唆用キャラクタが表示される。なお、複数の示唆開始タイミングカウンタの値が1であれば、それぞれ対応する示唆用キャラクタを新たに表示する制御を行う。

【0 4 0 8】

10

また、2回後の変動開始時に示唆を開始する第2演出態様により示唆演出を実行すると決定した場合には、ステップS 6 0 0 7において示唆開始タイミングカウンタに2がセットされる（図4 0参照）。この場合には、次回変動時の演出図柄変動開始処理では、変動開始時に示唆用キャラクタを新たに表示する制御は行われず、後述するステップS 8 0 0 9において、示唆開始タイミングカウンタの値が1減算される。そして、2回後の変動時の演出図柄変動開始処理において、示唆開始タイミングカウンタの値が1となっているので、変動開始時に示唆用キャラクタを新たに表示する制御が行われる。

【0 4 0 9】

ステップS 8 0 0 4 aにおいて、いずれかの示唆開始タイミングカウンタの値が1である場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているいずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1であるか否かを確認する（S 8 0 0 4 b）。すなわち、いずれかの保留表示を対象とする保留予告演出を実行するタイミングであるか否かを確認する。なお、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている保留予告演出指定データを確認することにより、保留予告演出による変化後の保留表示の表示態様を特定することができる。

20

【0 4 1 0】

この実施の形態では、次回変動中に保留変化が行われる第1演出態様により示唆演出を実行すると決定した場合には、ステップS 6 0 0 7において保留変化タイミングカウンタに1がセットされる（図4 0参照）。そして、演出図柄変動開始処理では、保留変化タイミングカウンタの値が1であれば、変動中に保留予告演出により保留表示の表示態様を変化させる制御を行う。なお、複数の保留変化タイミングカウンタの値が1であれば、複数の保留表示の表示態様を変化させる制御を行う。

30

【0 4 1 1】

また、2回後の変動中に保留変化が行われる第2演出態様により示唆演出を実行すると決定した場合には、ステップS 6 0 0 7において保留変化タイミングカウンタに2がセットされる（図4 0参照）。この場合には、次回変動時の演出図柄変動開始処理では、変動中に保留表示の表示態様を変化させる制御は行われず、後述するステップS 8 0 0 9において、保留変化タイミングカウンタの値が1減算される。そして、2回後の変動時の演出図柄変動開始処理において、保留変化タイミングカウンタの値が1となっているので、変動中に保留表示の表示態様を変化させる制御が行われる。

40

【0 4 1 2】

ステップS 8 0 0 4 bにおいて、いずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1である場合には、すなわち、変動開始時に新たな示唆演出を開始し、変動中に保留予告演出を実行する場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターン、示唆演出、保留変化演出およびステップS 8 0 0 3で決定したブラックアウト演出の有無に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 0 0 5 a）。

【0 4 1 3】

ステップS 8 0 0 4 bにおいて、いずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1ではない場合には、すなわち、変動開始時に新たな示唆演出を開始し、変動中に保留予告演出を実行しない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、変動パターン、示唆演出およびステ

50

ップS8003で決定したブラックアウト演出の有無に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005b）。

【0414】

ステップS8004aにおいて、いずれかの示唆開始タイミングカウンタの値が1ではない場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているいずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1であるか否かを確認する（S8004c）。すなわち、いずれかの保留表示を対象とする保留予告演出を実行するタイミングであるか否かを確認する。

【0415】

ステップS8004cにおいて、いずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1である場合には、すなわち、変動開始時に新たな示唆演出を開始せず、変動中に保留予告演出を実行する場合には、演出制御用CPU101は、変動パターン、保留変化演出およびステップS8003で決定したブラックアウト演出の有無に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005c）。

【0416】

ステップS8004bにおいて、いずれかの保留変化タイミングカウンタの値が1ではない場合には、すなわち、変動開始時に新たな示唆演出を開始せず、変動中に保留予告演出を実行しない場合には、演出制御用CPU101は、変動パターン、およびステップS8003で決定したブラックアウト演出の有無に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8005d）。

【0417】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8005a～S8005dのいずれか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S8006）。

【0418】

図47は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0419】

図47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、示唆演出や保留予告演出、ブラックアウト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、ステップS8005a～S8005dにおいて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、示唆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。この実施の形態では、例えば、示唆演出および保留予告演出の有無や態様、対象となる保留表示（複数の示唆演出または保留予告演出を実行する場合には、演出ごとの態様や対象となる保留表示）、およびブラックアウト演出の有無に応じて、異なるプロセステーブルを選択する。

【0420】

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

10

20

30

40

50

ロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0421】

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 10
に応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0422】

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。

【0423】

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）。 20

【0424】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域において、1以上の値が格納されている示唆開始タイミングカウンタおよび保留変化タイミングカウンタについて、それぞれ1減算する（ステップS8009）。

【0425】

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）。

【0426】

図48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）。 30

【0427】

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S8106）、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S8107）。 40

【0428】

図49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、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 50

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。

【0429】

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）、セットされていない場合は、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。

10

【0430】

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。

20

【0431】

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）、プロセスタータ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）。

30

【0432】

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、特別示唆演出の実行が終了している場合には（ステップS8311のY）、特別示唆演出フラグをリセットする（ステップS8312）。ステップS8311では、例えば、始動入賞時コマンド格納領域において、示唆開始タイミングカウンタの値と保留変化タイミングカウンタの値とが異なるデータが格納されていなければ、特別示唆演出の実行が終了していると判断することができる。この実施の形態では、特別示唆演出の実行中、または実行することが決定されている状態では、示唆開始タイミングカウンタの値と保留変化タイミングカウンタの値とが異なるからである。なお、特別示唆演出フラグがセットされていない場合には、ステップS8311、S8312の処理を省略するようにしてもよい。また、特別示唆演出フラグについては、演出図柄変動開始処理において、または演出図柄変動中処理において特別示唆演出が終了したタイミング（すなわち保留表示の表示態様が変化するタイミング）で、リセットするように構成してもよい。このように構成することにより、次の特別示唆演出（本例では、特別示唆演出に限らず保留予告演出や通常示唆演出）を早期に実行させることができる。

40

50

【0433】

次いで、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS831）。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43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、大当たり終了の際に大当た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）。

10

【0434】

次に、通常示唆演出および保留予告演出、特別示唆演出および保留予告演出の具体例について説明する。

【0435】

図50（A1）～（D1）は、通常示唆演出および保留予告演出の具体例を示す説明図である。また、図50（A2）～（E2）には、特別示唆演出および保留予告演出の具体例を示す説明図である。

20

【0436】

図50（A1）～（D1）に示す例では、演出表示装置9において、3つの保留表示が表示された保留記憶数が3の状態では演出図柄の変動が停止すると（図50（A1））、保留表示が1つ削除されるとともに、新たな変動が開始される（図50（B1））。このとき、示唆演出が開始され、示唆用キャラクター90が表示される。

【0437】

そして、変動中に示唆用キャラクター90が保留表示に触れる演出が行われると（図50（C1））、示唆用キャラクター90に触れられた保留表示の表示態様が変化する保留予告演出が実行される（図50（D1））。

【0438】

以上のように、図50（A1）～（D1）には、第1演出態様の示唆演出（すなわち通常示唆演出）が実行されるとともに、第1表示態様に变化させる保留予告演出が実行されることにより、保留表示の表示態様が青色（図50には文字で色が示されている）に変化する例が示されている。

30

【0439】

図50（A2）～（E2）に示す例では、演出表示装置9において、3つの保留表示が表示された保留記憶数が3の状態では演出図柄の変動が停止すると（図50（A2））、保留表示が1つ削除されるとともに、新たな変動が開始される（図50（B2））。このとき、示唆演出が開始され、示唆用キャラクター90が表示される。

【0440】

そして、保留予告演出が実行されないまま、演出図柄の変動が停止し、示唆演出が複数の変動に亘って行われる（図50（C2））。そして、次の変動中に示唆用キャラクター90が保留表示に触れる演出が行われると（図50（D2））、示唆用キャラクター90に触れられた保留表示の表示態様が変化する保留予告演出が実行される（図50（E2））。

40

【0441】

以上のように、図50（A2）～（E2）には、第4演出態様の示唆演出（すなわち特別示唆演出）が実行されるとともに、第2表示態様に变化させる保留予告演出が実行されることにより、保留表示の表示態様が赤色（図50には文字で色が示されている）に変化する例が示されている。

【0442】

50

なお、この実施の形態では、いずれの態様の示唆演出であるかに関わらず、共通の示唆用キャラクタを表示するように構成しているが、例えば、示唆演出の態様や種別により異なるキャラクタが表示されたり、異なる動作表示がされたりするようにしてもよい。また、示唆演出の態様により、変化後の保留表示の態様が異なるようにしてもよい。例えば、通常示唆演出の後に第1表示態様に変化させる保留予告演出により保留表示が青色に変化したときと、特別示唆演出の後に第1表示態様に変化させる保留予告演出により保留表示が青色に変化したときとで、変化後の保留表示のサイズや動作が異なるようにしてもよい。

【0443】

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、保留表示）を表示可能な特定表示手段と、特定表示の表示態様を複数種類の表示態様（例えば、通常態様（白色）とは異なる青色や赤色など）のうちのいずれかに変化可能な変化演出（例えば、保留変化演出）を実行可能な変化演出実行手段と、特定表示の表示態様を変化することを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、第1演出態様～第5演出態様による示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備えている。そして、示唆演出実行手段は、示唆演出として、複数の可変表示に亘って特定表示の表示態様を変化することを示唆する特別示唆演出（例えば、特別示唆演出）を実行可能であり、特別示唆演出を実行しているときには、他の示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行するように構成されている。そのため、遊技者の関心を特別示唆演出に集めることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0444】

なお、この実施の形態では、特別示唆演出の実行中である場合、または実行することに決定されている場合には、新たな保留予告演出を実行しないようにすることによって、特別示唆演出を実行しているときには、他の示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、通常示唆演出が実行されることが決定されている場合には、新たな保留予告演出を実行することは可能であるが、新たな保留予告演出に対する特別示唆演出を実行しないようにすることにより、特別示唆演出を実行しているときには、他の示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、通常示唆演出が実行されることが決定されている場合に、新たな保留予告演出を実行すると決定するとともに、新たな保留予告演出に対する特別示唆演出を実行すると決定した場合には、先に決定されていた通常示唆演出の実行を中止することにより、特別示唆演出を実行しているときには、他の示唆演出の実行を制限するように示唆演出を実行する構成としてもよい。

【0445】

また、この実施の形態では、変化演出実行手段は、特定表示の表示態様を複数種類の表示態様（例えば、青色および赤色）のうちのいずれかに変化可能な変化演出を実行可能である。そのため、変化後の表示態様に関心を持たせることができる。

【0446】

また、この実施の形態では、特別示唆演出が実行されているときには、特別示唆演出の視認性を低下させる所定演出（例えば、ブラックアウト演出）の実行を制限するように構成されている。そのため、遊技者の関心を特別示唆演出に集めることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0447】

なお、この実施の形態では、特別示唆演出の視認性を低下させる所定演出の一例として、ブラックアウト演出を実行可能とする場合について説明したが、所定演出には、例えば、演出表示装置9において所定画像をカットインさせて表示するカットイン演出や、可動部材を演出表示装置9の前面に移動させる演出、演出表示装置9の前面に設けられた導光板を発光させる演出などの示唆用キャラクタの視認性を低下させる各種演出が含まれる。

【0448】

「視認性の低下」とは、示唆演出により表示された示唆用キャラクタが全く見えなくな

る状態に限らず、一部が見えなくなる状態や、常に一部または全部が見えない状態、所定期間一部または全部が見えない状態となることにより発生する。また、例えば、示唆演出により表示された示唆用キャラクタが見える状態であるが、注目度が高い他の演出が実行されることにより、示唆演出の注目度が低下した状態も、示唆演出の視認性が低下した状態に含まれる。具体的には、演出表示装置 9 の近傍に可動部材が設けられた構成において、示唆演出の実行中に、可動部材を動作させたり、発光させたりする演出を実行すると、遊技者は自然と可動部材を注視するため、示唆演出の視認性が低下することになる。

【0449】

また、この実施の形態では、いずれの示唆演出が実行されるかにより有利度が異なる（例えば、第 1 ～ 第 5 演出態様のうちのいずれの示唆演出であるかによって、有利度が異なる。図 4 1，図 4 2 参照）ように構成されている。そのため、示唆演出の種類に注目させることができる。

10

【0450】

また、この実施の形態では、特別示唆演出は、他の示唆演出に比べて有利度が高い（例えば、通常示唆演出（第 1 ～ 第 3 演出態様の示唆演出）よりも特別示唆演出（第 4 ～ 第 5 演出態様の示唆演出）の方が、有利度が高い。図 4 1，図 4 2 参照）ように構成されている。そのため、遊技者の関心を特別示唆演出に集めることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0451】

なお、「有利度」とは、期待度が高い表示態様に変化し、大当たりが発生したり、有利な演出図柄の変動態様（例えば、スーパーリーチ）となる度合の他に、例えば、示唆演出が実行されるものの表示態様は変化しない、いわゆるガセの示唆演出を実行可能とする場合には、表示態様が変化する度合も含まれる。

20

【0452】

また、例えば、確変状態であるか否かが判断できない、いわゆる潜伏演出モードに制御可能であって、遊技状態に応じて保留表示の表示態様の系統が異なる（例えば、確変状態であれば四角形の保留表示が表示され、通常状態であれば円形の保留表示が表示され、潜伏演出モードの場合には三角形の保留表示が表示される）構成である場合には、保留表示の表示態様が三角形から四角形または円形に変化することにより、遊技状態が判明する。このような場合にも、いずれの示唆演出が実行されるかによって、表示態様が変化する（すなわち遊技状態が判明する）割合が異なったり、変化後の表示態様（すなわち明らかにする遊技状態）の割合が異なったりするようにすることで、「有利度」が異なる。

30

【0453】

また、例えば、後述する携帯連動型システムにおいて、例えば、特別示唆演出が実行されて大当たりとなったことを所定条件の成立とし、所定条件の成立回数に応じて、所定の特典が付与される構成とする場合にも、いずれの示唆演出が実行されるかによって、所定の特典が付与される割合が異なるようにすることで、「有利度」が異なる。

【0454】

また、この実施の形態では、特定表示手段は、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する特定表示を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、一の変表示内において特定表示の表示態様を変化することを示唆する通常示唆演出（例えば、通常示唆演出（図 5 0（A 1）～（D 1）参照））を実行可能であり、保留記憶手段に特定演出（例えば、スーパーリーチ）を伴う変表示が保留記憶として記憶されている場合には、保留記憶手段に新たに記憶される変表示を対象とする示唆演出として、特別示唆演出よりも通常示唆演出を実行する割合が高い（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 6 0 0 4，S 6 0 0 5 を実行する部分。図 4 1 参照）ように構成されている。そのため、特別示唆演出が重複して実行されることを避けることができ、演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【0455】

なお、この実施の形態では、保留記憶手段に特定演出（例えば、スーパーリーチ）を伴

50

う可変表示が保留記憶として記憶されている場合には、通常示唆演出を実行するように構成しているが、特別示唆演出も少ない割合ながら実行可能としてもよい。

【0456】

この実施の形態では、可変表示に対応する特定表示の一例として、保留表示を表示する場合について説明したが、これに代えて、または加えて、現在実行中の可変表示に対応した特定表示（例えば、アクティブ表示と称する）が表示される構成であってもよい。この場合にも、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出やアクティブ表示の表示態様が増加することを示唆する示唆演出を実行可能としてもよい。また、表示態様が増加することを複数の変動に亘って示唆する特別示唆演出については、保留表示のときに示唆を開始し、アクティブ表示のときに表示態様を変化させる（すなわちアクティブ表示となるまで示唆を続ける）ようにしてもよい。また、通常示唆演出についても、アクティブ表示の表示態様が増加することを示唆する態様を設けるようにしてもよい。

10

【0457】

また、アクティブ表示を表示する構成とする場合には、アクティブ表示を保留表示と同じ態様により表示してもよいし、異なる態様により表示してもよい。また、例えば、アクティブ表示を、保留表示を拡大した態様により表示してもよい。また、例えば、保留表示の段階ではアクティブ表示の一部のみが表示されるようにしてもよい。具体的には、保留記憶表示部において、一の画像の一部領域が保留表示として表示され、アクティブ表示部において、一の画像の全領域がアクティブ表示として表示されるようにしてもよい。

20

【0458】

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。

【0459】

第2の実施の形態では、図52に示すように、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所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、所定表示として、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。

30

【0460】

また、第2の実施の形態では、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であるときには、第1保留記憶表示部9aの第1保留表示のみが表示され、第2保留記憶表示部9bの第2保留表示が表示されず、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）であるときには、第2保留記憶表示部9bの第2保留表示のみが表示され、第1保留記憶表示部9aの第1保留表示が表示されないように制御される（図53参照）。

40

【0461】

また、演出表示装置9の表示画面の下部左側には、第1保留記憶数および第2保留記憶数を認識可能に表示する第4保留表示部9eが設けられている。第4保留表示部9eには、上下に2つの数値が表示され、上側の数値は第1保留記憶数に対応し、下側の数値は第2保留記憶数に対応する。この実施の形態では、遊技状態に応じて第1保留表示と第2保留表示とのいずれかが表示されなくなるが、第4保留表示部9eの表示を確認することによって、いずれの遊技状態であっても、第1保留記憶数および第2保留記憶数を確認することができる。なお、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9bは、スーパーリーチ演出や、演出表示装置9の表示画面が真っ黒になるブラックアウト予告演出等の演出が実行されるときに表示されなくなるが、第4保留表示部9eは、それらの演出が実

50

行されるときにも継続して表示される。そのため、上記のような演出が実行されるときにも、第1保留記憶数および第2保留記憶数を確認することができる。

【0462】

次に、遊技状態に応じた保留表示およびアクティブ表示の具体例について説明する。図53は、遊技状態に応じた保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【0463】

図53(A)は、遊技状態が低ベース状態(通常状態)であって、第1保留記憶数が3、第2保留記憶数が1である場合の保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。また、図53(B)は、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)であって、第1保留記憶数が1、第2保留記憶数が3である場合の保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

10

【0464】

図53(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、低ベース状態(通常状態)のときには、第2保留記憶表示部9bの第2保留表示を表示せず、第1保留記憶表示部9aの第1保留表示のみを表示するように制御する(図53(A)参照)。一方、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、第1保留記憶表示部9aの第1保留表示を表示せず、第2保留記憶表示部9bの第2保留表示のみを表示するように制御する(図53(B)参照)。

【0465】

また、図53(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、第1保留表示は、円形の内部に三角形が含まれる態様で表示され(図53(A)の第1保留記憶表示部9a)、第2保留表示は、円形の内部に四角形が含まれる態様で表示される(図53(B)の第2保留記憶表示部9b)。

20

【0466】

また、図53(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、低ベース状態(通常状態)のときには、低ベース状態(通常状態)のときに表示される第1保留表示と同じ態様でアクティブ表示が表示され(図53(A)のアクティブ表示領域9F)、高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、高ベース状態(時短状態または確変状態)のときに表示される第2保留表示と同じ態様でアクティブ表示が表示される(図53(B)のアクティブ表示領域9F)。なお、図53に示す例では、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。

30

【0467】

また、図53(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、低ベース状態(通常状態)のときには、単一色の背景画面が表示され(図53(A))、高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、緑色の斜線が描かれた背景画面が表示される(図53(B))。

40

【0468】

また、図53(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、遊技状態に関わらず、第1保留記憶数と第2保留記憶数とが認識可能に表示される(図53(A)、(B)の第4保留表示部9e)。なお、第4保留表示部9eには、上下に2つの数値が表示され、上側の数値は第1保留記憶数に対応し、下側の数値は第2保留記憶数に対応する。

【0469】

次に、低ベース状態における保留表示およびアクティブ表示の具体例について説明する。図54は、低ベース状態における保留表示およびアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【0470】

50

図54(A)は、遊技状態が低ベース状態(通常状態)であって、第1保留記憶数が3、第2保留記憶数が1であり、変動表示が終了し、停止図柄が導出表示された状態を示す説明図である。この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行されるため、次に第2保留記憶にもとづいて変動表示が開始される。

【0471】

すると、図54(B)に示すように、第2保留記憶にもとづいて開始される変動表示に対応するアクティブ表示が、第1保留記憶表示部9aに表示された第1保留表示と同じ態様でアクティブ表示領域9Fに表示される。

【0472】

この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態(通常状態)のときには、第1始動入賞口13への入賞数に比べて、第2始動入賞口14への入賞数は極めて少ない。そのため、低ベース状態(通常状態)のときには、第1始動入賞口13への入賞にもとづく第1保留記憶数の方が、第2始動入賞口14への入賞にもとづく第2保留記憶数に比べて、優先度が高い情報となる。そこで、この実施の形態では、低ベース状態(通常状態)のときには、第2始動入賞口14への入賞にもとづく第2保留表示を表示せず、第1始動入賞口13への入賞にもとづく第1保留表示のみを表示するように制御する(図53(A)参照)。一方、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、第2始動入賞口14への入賞数に比べて、第1始動入賞口13への入賞数は極めて少ない。そのため、高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、第2始動入賞口14への入賞にもとづく第2保留記憶数の方が、第1始動入賞口13への入賞にもとづく第1保留記憶数に比べて、優先度が高い情報となる。そこで、高ベース状態(時短状態または確変状態)のときには、第1始動入賞口13への入賞にもとづく第1保留表示を表示せず、第2始動入賞口14への入賞にもとづく第2保留表示のみを表示するように制御する(図53(B)参照)。このように制御することによって、遊技状態に応じて優先度が高い情報を認識しやすることができる。

【0473】

また、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態と高ベース状態とのいずれであるかに応じて、第1保留表示と第2保留表示とのいずれか一方のみが表示されるが、アクティブ表示については、遊技状態に関わらず、変動表示が行われる際に表示される(図54参照)。そのため、遊技状態と一致しない変動表示が行われる際にも、アクティブ表示が表示され、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

【0474】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態(低ベース状態)であるときには、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とのいずれに対応する演出図柄の変動表示が開始されるかに関わらず、第1保留表示の表示態様と同じ態様でアクティブ表示が表示される(図54参照)。また、遊技状態が時短状態または確変状態(高ベース状態)であるときには、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とのいずれに対応する演出図柄の変動表示が開始されるかに関わらず、第2保留表示の表示態様と同じ態様でアクティブ表示が表示される。そのように構成されることによって、例えば、一の遊技状態であるときに、一の遊技状態と一致する変動表示(例えば、通常状態(低ベース状態)であるときに第1特別図柄の変動表示)が行われるときと、一の遊技状態と一致しない変動表示(例えば、通常状態(低ベース状態)であるときに第2特別図柄の変動表示)が行われるときとで、共通の態様のアクティブ表示が表示される。そのため、アクティブ表示を違和感なく表示することができる。

【0475】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態と高ベース状態とのいずれであるか(すなわち第1保留表示と第2保留表示とのいずれが表示されている状態であるか)に応じて、表示するアクティブ表示の態様を異ならせるように構成されているが、これに限らず、例えば、実行される変動表示に応じてアクティブ表示の態様を異ならせるようにし

10

20

30

40

50

てもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されるときには、遊技状態に関わらず、アクティブ表示を第1アクティブ表示態様で表示し、第2特別図柄の変動表示が実行されるときには、遊技状態に関わらず、アクティブ表示を第2アクティブ表示態様で表示するように構成してもよい。このように構成することによって、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示が行われているかを認識しやすくすることができる。

【0476】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第1保留記憶に応じて第1保留表示を表示可能であるとともに、第2保留記憶に応じて第2保留表示を表示可能である保留表示手段（本例では、第1保留記憶表示部9aおよび第2保留記憶表示部9b）と、実行中の第1識別情報（本例では、第1特別図柄）の可変表示または第2識別情報（本例では、第2特別図柄）の可変表示に対応して可変表示対応表示（本例では、アクティブ表示）を表示可能である可変表示対応表示手段（本例では、アクティブ表示領域9F）とを備えている。そして、保留表示手段は、第1状態（本例では、低ベース状態（通常状態））に制御されているときには、第1保留表示を表示する一方、第2保留表示を表示せず、第2状態（本例では、高ベース状態（時短状態または確変状態））に制御されているときには、第2保留表示を表示する一方、第1保留表示を表示しないように構成されている（図47参照）。

【0477】

また、この実施の形態によれば、可変表示対応表示手段は、第1状態に制御されているときにも、実行中の第2識別情報の可変表示に対応して可変表示対応表示を表示するように構成されている（図54参照）。そのように構成されることによって、遊技者を混乱させてしまうことを防ぐことができる。すなわち、第1状態に制御されているときには、第2保留記憶に応じた第2保留表示が表示されないが、第2保留記憶にもとづいて第2識別情報の可変表示が開始されるときに可変表示対応表示が表示されなければ、遊技者を混乱させてしまうおそれがある。そこで、第1状態に制御されているときにも、実行中の第2識別情報の可変表示に対応して可変表示対応表示を表示するように構成することにより、遊技者を混乱させてしまうことを防ぐことができる。

【0478】

なお、この実施の形態では、第1状態（本例では、低ベース状態（通常状態））に制御されているときには、第2保留表示を表示しないため、第2保留表示の表示態様を変化させることにより、大当たり期待度が予告されることがない。そこで、例えば、第1状態中に、第2識別情報の可変表示が実行されるときには、実行中の第2識別情報の可変表示に対応して表示される可変表示対応表示（アクティブ表示）の表示態様を変化させる演出を実行する（または、実行する頻度を高める）ことにより、大当たり期待度を予告するようにしてもよい。

【0479】

実施の形態3.

以下、第3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。

【0480】

第3の実施の形態では、図55に示すように、演出表示装置9を構成する液晶表示装置（LCD）よりも小さいサイズの液晶表示装置（LCD）で構成された副表示装置9Sが設けられている。副表示装置9Sの表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18cが設けられている。なお、図55に示す合算保留記憶数表示部18cに代えて、第1の実施の形態と同様に、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0481】

また、副表示装置9Sの表示画面には、現在実行中の変動表示に対応した所定表示が表

示されるアクティブ表示領域 9 A（例えば、第 2 の実施の形態におけるアクティブ表示領域 9 F に相当する）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 9 A には、所定表示として、合算保留記憶表示部 18 c 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 9 A 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。

【0482】

この実施の形態では、入賞時の判定結果にもとづいて、演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する保留変化予告演出を実行可能である。保留変化予告演出のうち、保留表示の表示態様を変化させる演出は、第 1 の実施の形態の保留予告演出に相当し、作用演出は、第 1 の実施の形態の示唆演出に相当する。

【0483】

この実施の形態では、例えば、始動入賞発生時に、図 56 に示す保留変化予告演出決定テーブルを用いて、保留変化予告演出の有無や実行する場合の種類を決定する。図 56 は、保留変化予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 56 に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出として、保留変化予告演出 1 ～ 6 の 6 種類がある。

【0484】

保留変化予告演出 1 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 A を実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出 2 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 B を実行するだけで、保留表示の表示態様を通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化させない保留変化予告演出である。したがって、この実施の形態では、保留変化予告演出 1 または保留変化予告演出 2 が実行される場合には、作用演出（作用演出 A または作用演出 B）が実行されるだけで保留表示の表示態様は変化しないことから、いわゆるガセの保留変化予告演出に該当する。

【0485】

保留変化予告演出 3 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 A を実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出 4 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 B を実行するとともに、保留表示の表示態様を青色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出 5 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 A を実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。また、保留変化予告演出 6 は、保留表示のシフトのタイミングで作用演出 B を実行するとともに、保留表示の表示態様を赤色の丸形表示に変化させる保留変化予告演出である。

【0486】

また、図 56 に示すように、この実施の形態では、保留変化予告演出において実行される作用演出として、作用演出 A および作用演出 B の 2 種類がある。作用演出 A は、副表示装置 9 S（サブ表示装置）のみを用いて行われる作用演出である。また、作用演出 B は、演出表示装置 9（メイン表示装置）および副表示装置 9 S（サブ表示装置）を用いて行われる作用演出である。なお、作用演出を行う際に液晶表示装置のみを用いて行うのではなく、例えば、保留表示やアクティブ表示が変化するタイミングでスピーカから所定の変化音を出力したり、ランプや LED などを発光させたりするなど、他の演出装置による演出を伴うようにしてもよい。

【0487】

この実施の形態では、保留変化予告演出は、副表示装置 9 S を用いて保留表示の表示態様を変化可能な演出（本例では、作用演出 A を伴う保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 3、および保留変化予告演出 5。以下、第 1 保留変化予告演出ともいう）と、演出表示装置 9 と副表示装置 9 S とを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な演出（本例では、作用演出 B を伴う保留変化予告演出 2、保留変化予告演出 4、および保留変

10

20

30

40

50

化予告演出 6。以下、第 2 保留変化予告演出ともいう) とに大別されるのであるが、図 5 6 に示すように、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行される割合が第 1 保留変化予告演出が実行される割合よりも高くなっている。また、図 5 6 に示すように、非リーチはずれやスーパーリーチはずれとなる場合には、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行される割合が第 1 保留変化予告演出が実行される割合よりも低くなっている。したがって、この実施の形態では、第 2 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第 1 保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっている。

【0488】

10

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様の変化態様には、予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変化する場合と赤色の丸形表示に変化する場合とがあるのであるが、図 5 6 に示すように、第 1 保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に青色の丸形表示に変化する割合が赤色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。また、図 5 6 に示すように、第 2 保留変化予告演出が実行された場合には、相対的に赤色の丸形表示に変化する割合が青色の丸形表示に変化する割合よりも高くなっている。したがって、この実施の形態では、第 1 保留変化予告演出または第 2 保留変化予告演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて、予告対象の保留表示が青色の丸形表示と赤色の丸形表示とのいずれの表示態様に変化するかの割合が異なる。

【0489】

20

また、この実施の形態では、保留変化予告演出が実行されても保留表示の表示態様に変化しない場合(すなわち、ガセの保留変化予告演出(保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 2)を実行する場合)がある。また、図 5 6 に示すように、ガセの第 1 保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出 1)が実行される割合の方が、ガセの第 2 保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出 2)が実行される割合よりも高くなっている。従って、この実施の形態では、第 1 保留変化予告演出または第 2 保留変化予告演出のいずれが実行されるかに応じて、予告対象の保留表示の表示態様に変化する割合が異なる。具体的には、この実施の形態では、ガセの第 2 保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出 2)の方がガセの第 1 保留変化予告演出(本例では、保留変化予告演出 1)よりも実行割合が低いので、相対的に第 2 保留変化予告演出が実行された場合の方が第 1 保留変化予告演出が実行された場合よりも、予告対象の保留表示が変化する割合が高い。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、逆に第 1 保留変化予告演出が実行された場合の方が第 2 保留変化予告演出が実行された場合よりも、相対的に予告対象の保留表示が変化する割合が高くなるように構成してもよい。

30

【0490】

次に、保留変化予告演出の演出態様の具体例について説明する。図 5 7 および図 5 8 は、保留変化予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図 5 7 は、第 1 保留変化予告演出(保留変化予告演出 1、保留変化予告演出 3、保留変化予告演出 5)の演出態様の具体例を示している。また、図 5 8 は、第 2 保留変化予告演出(保留変化予告演出 2、保留変化予告演出 4、保留変化予告演出 6)の演出態様の具体例を示している。なお、図 5 7 および図 5 8 において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

40

【0491】

まず、図 5 7 を用いて、第 1 保留変化予告演出の演出態様について説明する。図 5 7 (1) に示す例では、演出表示装置 9 (メイン表示装置) において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置 9 S (サブ表示装置) では、アクティブ表示領域 9 A に現在実行中に変動表示に対応して所定表示(アクティブ表示)が表示されているとともに、合算保留記憶表示部 18 c に 2 つの保留表示が表示されている(すなわち、保留記憶が 2 つ溜まっている)ものとする。次いで、図 5 7 (2) に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部 18 c において保留表示が 1 つ増加して 3 つになっ

50

たものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第1保留変化予告演出を実行することに決定したものとする。なお、図57に示す例では、保留変化予告演出3または保留変化予告演出5を実行することに決定したものとする。そして、図57(3)に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図57(4)に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図57(4)に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

【0492】

次いで、作用演出Aの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図57(4)に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが開始される（ステップS8107参照）。本例では、図57(4)に示すように、作用演出Aとして、副表示装置9S（サブ表示装置）においてアクティブ表示領域9Aおよび合算保留記憶表示部18cの方向に向かって矢200が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図57(5)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示に矢200が命中したような態様の演出が実行される。

10

【0493】

そして、作用演出Aの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図57(6)に示すように、副表示装置9S（サブ表示装置）において作用演出Aが終了され、予告対象の保留表示の表示態様が変更される。例えば、保留変化予告演出3を実行した場合であれば、図57(6)において予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出5を実行した場合であれば、図57(6)において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

20

【0494】

なお、図57に示す例では、第1保留変化予告演出として保留変化予告演出3または保留変化予告演出5を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出1が実行される場合には、図57(4)(5)と同様の態様で作用演出Aが実行されるのみで、図57(6)では、保留表示は通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化しない（いわゆるガセの第1保留変化予告演出となる）ことになる。この場合、例えば、図57と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

30

【0495】

次に、図58を用いて、第2保留変化予告演出の演出態様について説明する。図58(1)に示す例では、演出表示装置9（メイン表示装置）において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、副表示装置9S（サブ表示装置）では、アクティブ表示領域9Aに現在実行中に変動表示に対応して所定表示（アクティブ表示）が表示されているとともに、合算保留記憶表示部18cに2つの保留表示が表示されている（すなわち、保留記憶が2つ溜まっている）ものとする。次いで、図58(2)に示すように、新たな始動入賞が発生し、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ増加して3つになったものとする。また、新たな始動入賞が発生したことにもとづいて、第2保留変化予告演出を実行することに決定したものとする。なお、図58に示す例では、保留変化予告演出4または保留変化予告演出6を実行することに決定したものとする。そして、図58(3)に示すように変動表示を終了し、保留記憶を1つ消化して、図58(4)に示すように次の変動表示を開始したものとする。また、図58(4)に示すように、保留記憶を1つ消化したことにより、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示が1つ減少して2つになったものとする。

40

【0496】

次いで、作用演出Bの開始タイミング（例えば、変動開始1秒後）となると、図58(4)に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが開始される。本例では、図58(4)に示すように、作用演出Bとして、恰も、副表示装置9S（サブ表示装置）のアクティブ表示領域9Aおよび合

50

算保留記憶表示部18cの方向に向かって、演出表示装置9（メイン表示装置）において矢201が飛んでいくような態様の演出が実行される。そして、図58（5）に示すように、恰も矢201が演出表示装置9（メイン表示装置）から副表示装置9S（サブ表示装置）まで跨って飛んで行って、副表示装置9S（サブ表示装置）の合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象の保留表示に矢201が命中したような態様の演出が実行される。

【0497】

そして、作用演出Bの終了タイミング（例えば、変動開始6秒後）となると、図58（6）に示すように、演出表示装置9（メイン表示装置）および副表示装置9S（サブ表示装置）を用いた作用演出Bが終了され、予告対象の保留表示の表示態様が変更される。例えば、保留変化予告演出4を実行した場合であれば、図58（6）において予告対象の保留表示が青色の丸形表示に変更され、保留変化予告演出6を実行した場合であれば、図58（6）において予告対象の保留表示が赤色の丸形表示に変更される。

【0498】

なお、図58に示す例では、第2保留変化予告演出として保留変化予告演出4または保留変化予告演出6を実行する場合が示されているが、保留変化予告演出2が実行される場合には、図58（4）（5）と同様の態様で作用演出Bが実行されるのみで、図58（6）では、保留表示は通常態様（本例では、黒色の丸形表示）のまま変化しない（いわゆるガセの第2保留変化予告演出となる）ことになる。この場合、例えば、図58と同様の態様で矢が飛んでいくような演出を行うものの保留表示を反れて矢が命中しないような演出を実行してもよい。

【0499】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第1演出装置（本例では、副表示装置9S（サブ表示装置））および第2演出装置（本例では、演出表示装置9（メイン表示装置））を備え、保留記憶に対応して第1演出装置を用いて保留表示を表示可能であり（本例では、副表示装置9Sに合算保留記憶表示部18cがある）、保留表示の表示態様を変化可能な変化演出（本例では、保留変化予告演出）を実行可能である。この場合、第1演出装置を用いて保留表示の表示態様を変化可能な第1変化演出（本例では、第1保留変化予告演出（作用演出Aを伴う保留変化予告演出1、保留変化予告演出3、保留変化予告演出5））と、第1演出装置と第2演出装置とを連動させた態様により保留表示の表示態様を変化可能な第2変化演出（本例では、第2保留変化予告演出（作用演出Bを伴う保留変化予告演出2、保留変化予告演出4、保留変化予告演出6））とを実行可能である。そして、第1変化演出または第2変化演出のいずれが実行されて保留表示の表示態様が変化したかに応じて期待度が異なる（本例では、図56に示すように、第2保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合には、第1保留変化予告演出が実行されて保留表示の表示態様が変化した場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。そのため、複数種類の変化演出を実行可能とすることにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。また、いずれの変化演出が実行されるかによって期待度が異なるので、いずれの変化演出が実行されるかに対して遊技者に関心をもたせることができる。

【0500】

なお、この実施の形態で説明した作用演出A、Bについても、第1の実施の形態における示唆演出と同様に、一の可変表示内で完結する通常示唆演出に相当する作用演出と、複数の可変表示に亘って行われる特別示唆演出に相当する作用演出とを設けることができる。

【0501】

また、この実施の形態では、2つの演出装置を連動させた態様により演出を実行可能な構成であるが、例えば、3つ以上の演出装置を連動させた態様により演出を実行可能な構成としてもよい。また、同種の演出装置に限らず、異種の演出装置（例えば、LED等の発光体と液晶ディスプレイ装置、発光体と導光板など）を連動させた態様により演出を実行可能な構成としてもよい。

【0502】

実施の形態4.

以下、第4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。

【0503】

この実施の形態では、保留予告演出により保留表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化可能な保留予告演出を実行可能である。また、この実施の形態では、背景の種類に応じて、異なる系統の表示態様により保留表示が表示される。なお、この実施の形態において、例えば、背景Aは、第1の実施の形態における低ベース状態（通常状態）のときの単一色の背景画面に相当し、背景Bは、第1の実施の形態における高ベース状態（時短状態または確変状態）のときの所定色の斜線が描かれた背景画面に相当する。また、この実施の形態では、保留予告演出により、保留表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化可能であるが、アクティブ表示の表示態様も段階的に変化可能としてもよい。

10

【0504】

演出制御用CPU101は、例えば、始動入賞が発生すると、始動入賞時のコマンドにより特定される可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、図59示す保留表示段階決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における最終段階（保留予告演出を実行した場合に何段階まで変化させるか）を決定する。

【0505】

20

本実施の形態では、保留表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化させる保留予告演出が実行される。図59に示す保留表示段階決定テーブルは、この表示態様の変化（遷移）の最終段階である保留表示の表示態様（「最終表示段階」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。保留表示段階決定テーブルは、図59に示すように、可変表示結果（大当たり種別および変動パターンを含む）ごとに、最終表示段階を段階1～段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当たり」、「上記以外」に区分され、それぞれに、最終表示段階として用意された「段階1」、「段階2」、「段階3」、「段階4」に異なる決定割合が割り当てられている。

30

【0506】

図59に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当たり（確変／非確変）」である場合には、最終表示段階として、「段階3」の決定割合が最も高く、次に「段階2」の決定割合が高く、「段階4」と「段階1」の決定割合が最も低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、2ラウンド遊技が実行される「大当たり（突確）」の場合には、最終表示段階として、「段階3」の決定割合が最も高く、「段階2」、「段階1」、「段階4」の順に決定割合が低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当たり」である場合には、最終表示段階として、「段階2」の決定割合が最も高く、次いで「段階1」と「段階3」が高くなるように決定割合が設定されており、「段階4」には決定割合が割り当てられていない。可変表示結果が、上述した「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当たり」のいずれにも該当しない場合には、最終段階としては「段階1」にのみ決定割合が設定されている（すなわち、保留予告演出が実行されない）。なお、図示するように、可変表示結果が、「ハズレ」（小当たりも含む）である場合には、最終段階として「段階4」に決定されないように設定されている。

40

【0507】

このような設定により、「段階4」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となることを報知することができる。また、「段階3」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当たり」（確変／非確変／突確）となる

50

可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階 2」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留予告演出が実行された場合には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

【0508】

保留予告演出において、可変表示結果が必ず「大当たり」となる「段階 4」の表示段階を大当たり確定段階ともいう。なお、「段階 4」の表示段階は、大当たり確定段階であるもの、図 59 に示すように、可変表示結果が「大当たり（確変／非確変）」となる場合に 10%しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階 4」を大当たり確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当たり」である場合にも、決定されるようにしてもよい。この場合、「段階 4」に決定された場合には「大当たり」となる可能性が高くなるように（段階数が上がるほど「大当たり」となる可能性が高くなるように）決定割合を設定すればよい。

【0509】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、決定した最終表示段階および保留記憶数にしたがって、表示段階変化パターンを決定する。ここでは、例えば、表示段階変化パターン決定テーブルを参照して、第 1 保留表示または第 2 保留表示における表示段階変化パターンを決定する。表示段階変化パターンは、最終段階まで変化させる場合に、何回目のシフトでどの段階に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。

【0510】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、決定した表示段階変化パターンにおける最初の表示段階と背景の種類に応じて、保留表示の表示態様と、表示する際に出力する出力音（入賞音）のチャンネル番号を決定し、それぞれ反映させる制御を行う。また、保留表示の表示態様を変化させるときにも、変化後の表示段階と背景の種類に応じて、保留表示の表示態様と、表示する際に出力する出力音（入賞音）のチャンネル番号を決定し、それぞれ反映させる制御を行う。ここでは、例えば、図 60 に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルを参照して、保留表示の表示態様と、表示する際に出力する出力音（入賞音）のチャンネル番号を決定する。

【0511】

図 60 に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルは、背景の種類と段階に応じた保留表示の表示態様、および、段階毎の使用チャンネル、出力音の種類を決定するために参照されるテーブルである。

【0512】

この実施の形態では、図 60 に示すように、段階に応じて保留表示の表示態様が異なるとともに、背景の種類に応じて保留表示の表示態様の系統が異なっている。なお、同段階の保留表示であっても、背景の種類に応じて表示態様は異なっているが、背景の種類に関わらず共通のテーブルを用いて、最終段階および表示段階変化パターンを決定することにより、同段階の保留表示については同期待度の保留表示を表示することができるとともに、同パターンの保留段階変化については同期待度の保留段階変化パターンとすることができる。また、共通のテーブルを用いることから、データ容量を削減することもできる。

【0513】

また、この実施の形態では、図 60 に示すように、演出制御用 CPU 101 は、背景の種類が異なっても（すなわち保留表示の表示態様の系統が異なっても）、段階に応じて共通の出力音を出力するため、保留表示による期待度を遊技者に容易に認識させることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0514】

なお、図 59、図 60 に示す例に限らず、背景の種類に応じて、保留表示やアクティブ表示の表示態様の段階数が異なるように構成してもよい。例えば、背景 A の場合には、4 段階の表示態様が設けられ、背景 B の場合には、5 段階の表示態様が設けられるようにし

10

20

30

40

50

てもよい。なお、この場合にも、出力音によって大まかな期待度を容易に認識させるように構成することができる。例えば、背景Aの場合の1段階目と背景Bの場合の1段階目とで共通の出力音を出力し、背景Aの場合の2段階目と背景Bの場合の2段階目とで共通の出力音を出力し、背景Aの場合の3段階目と背景Bの場合の3段階目および4段階目とで共通の出力音を出力し、背景Aの場合の4段階目と背景Bの場合の5段階目とで共通の出力音を出力するように構成すれば、大まかな期待度を遊技者に容易に認識させることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0515】

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複数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。

10

【0516】

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

【0517】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当たり回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当たり回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、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。

20

【0518】

上記の各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、特別示唆演出が実行されて大当た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、特別示唆演出が実行されて大当た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。

30

【0519】

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

40

50

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くかなければならないデータ量を削減することができる。

【0520】

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

10

【0521】

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

20

【0522】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図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、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

30

【0523】

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

40

【0524】

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

【0525】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態

50

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

【０５２６】

また、上記の各実施の形態では、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したり、「○」および「×」の２種類の普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示したりする場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、１種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その１種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【０５２７】

また、例えば、スロット機に適用する場合、そのスロット機が液晶表示装置を備える場合には、そのスロット機が備える液晶表示装置で演出として行われる可変表示であってもよい。そのように、可変表示には、スロット機が備える液晶表示装置で演出が行われる場合など、何らかの演出が行われる概念も含まれる。

【０５２８】

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

【産業上の利用可能性】

【０５２９】

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】

【０５３０】

- １ パチンコ遊技機
- ８ a 第１特別図柄表示器
- ８ b 第２特別図柄表示器
- ９ 演出表示装置
- ９ a 第１保留記憶表示部
- ９ b 第２保留記憶表示部
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）

10

20

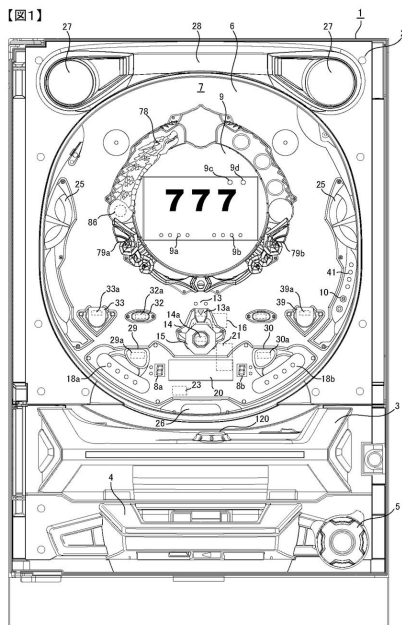
30

40

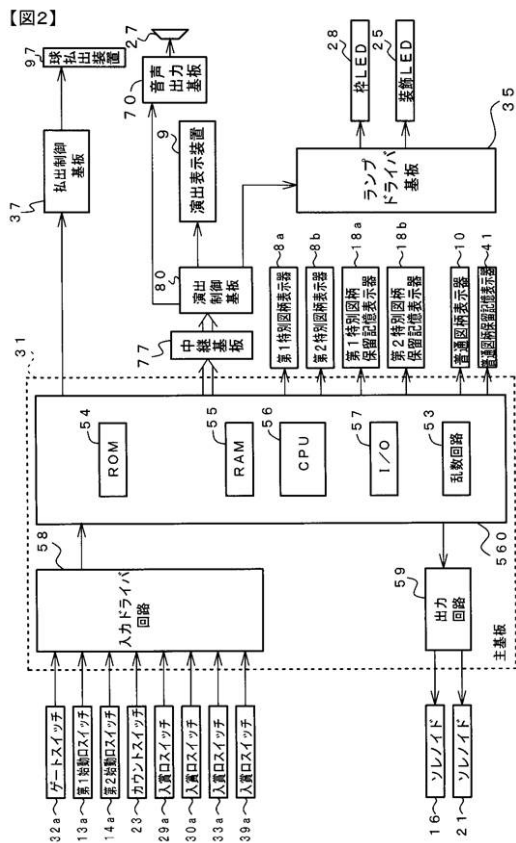
50

56	CPU
560	遊技制御用マイクロコンピュータ
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】

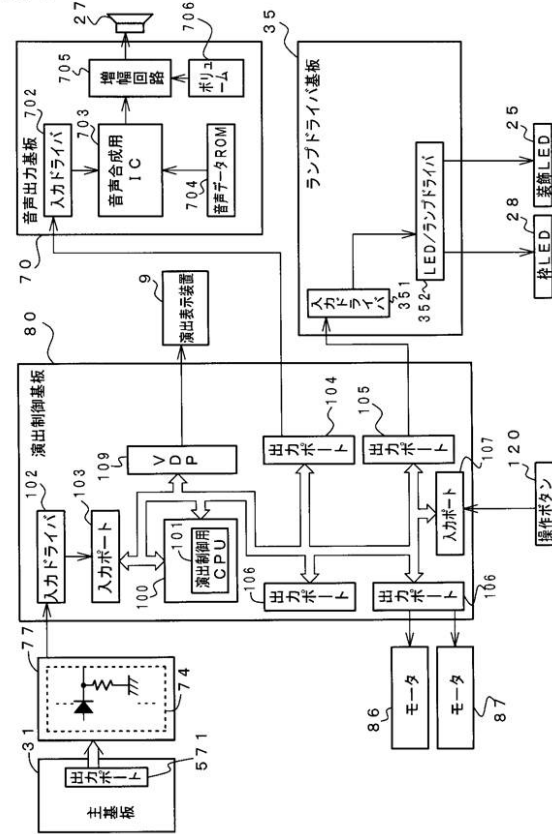


【図2】



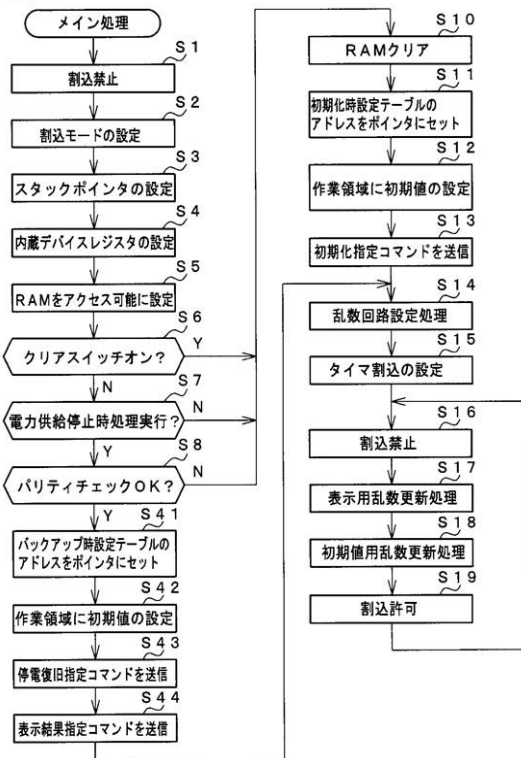
【図3】

【図3】



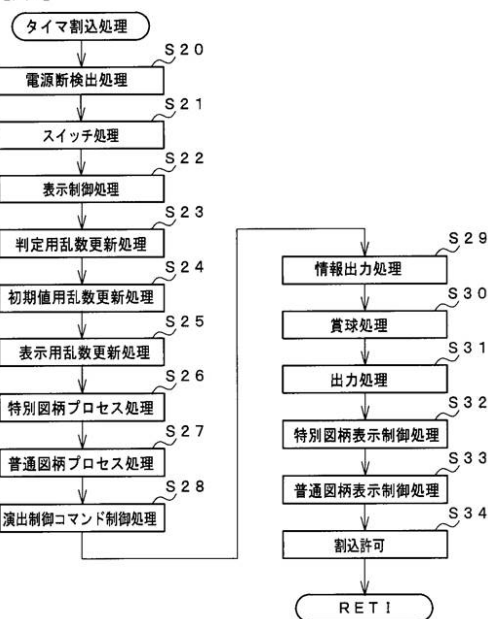
【図4】

【図4】



【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	特別変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
	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で大当り
	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で大当り
	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で大当り
	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で大当り
	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	リーチで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	リーチではずれ後に滑り演出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)

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)

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

(E)

【図 9】

【図9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
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)

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

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	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	
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

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル

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

【図 12】

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

【図 14】

【図14】

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

【図 15】

【図15】

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

【図 16】

【図16】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1~79 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80~89になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90~99になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100~169になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170~199になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200~214になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215~229になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230~251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ9	始動入賞時に確変状態でハズレ且つ乱数値が1~219 (非リーチCA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	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

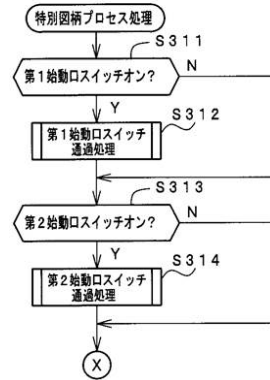
【図 17】

【図17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 1~7 4 (ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 7 5~1 4 9 (ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 1 5 0~2 5 1 (スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 1~3 8 (ノーマルCA3-1)になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 3 9~7 9 (ノーマルCA3-2)になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に通常大当たり且つ乱数値が 8 0~2 5 1 (スーパーCA3-3)になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当たり且つ乱数値が 1~1 0 0 (特殊CA4-1)になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当たり且つ乱数値が 1 0 1~2 5 1 (特殊CA4-2)になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当たり且つ乱数値が 1~2 5 1 (特殊CA4-1)になると判定したことの指定

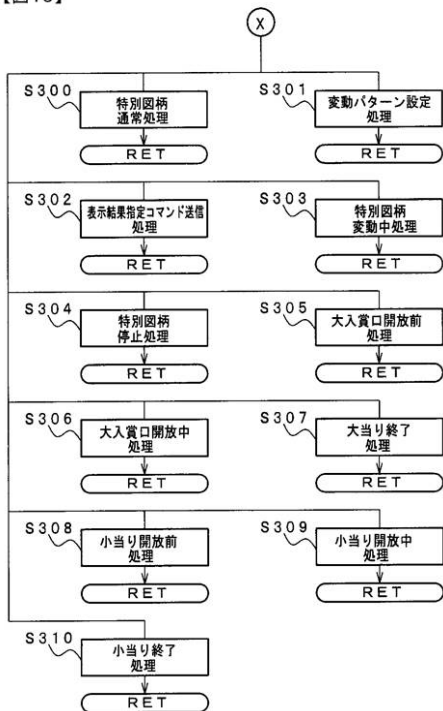
【図 18】

【図18】



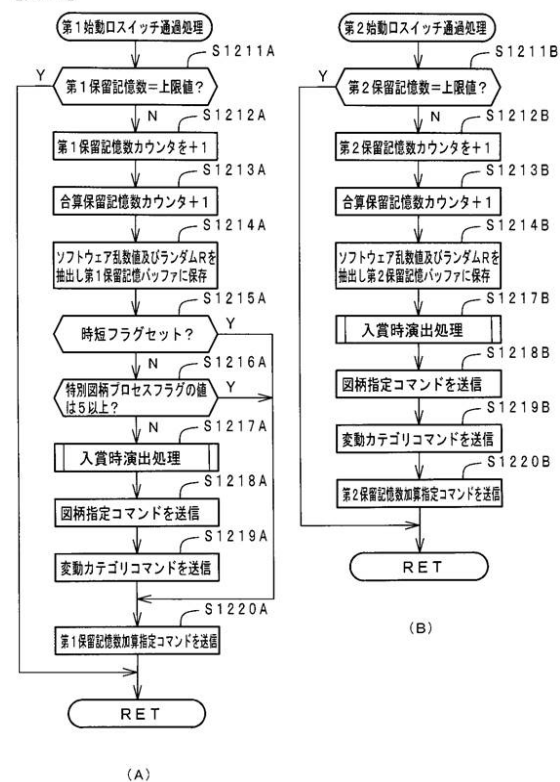
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】



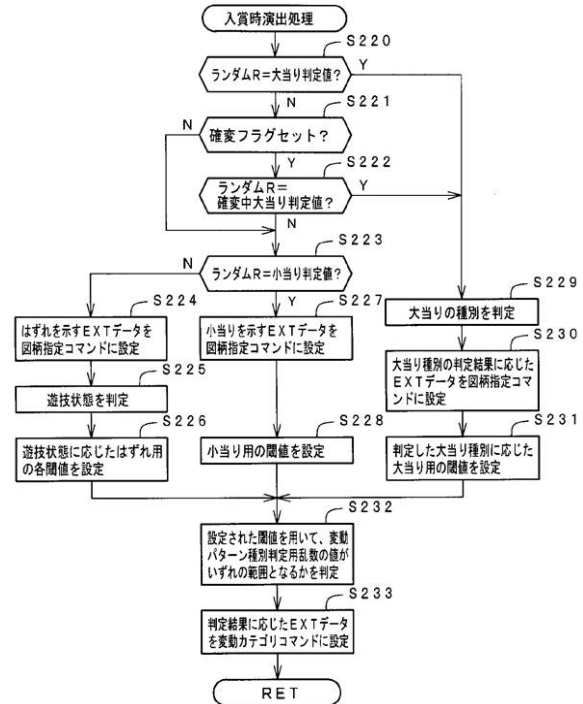
【図 21】

【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

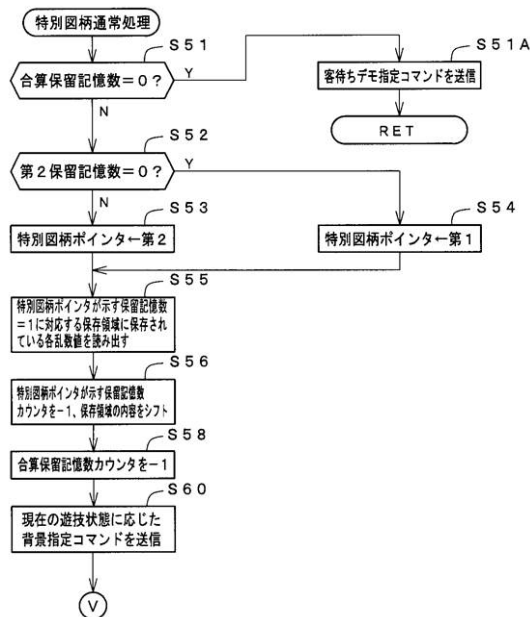
【図 22】

【図22】



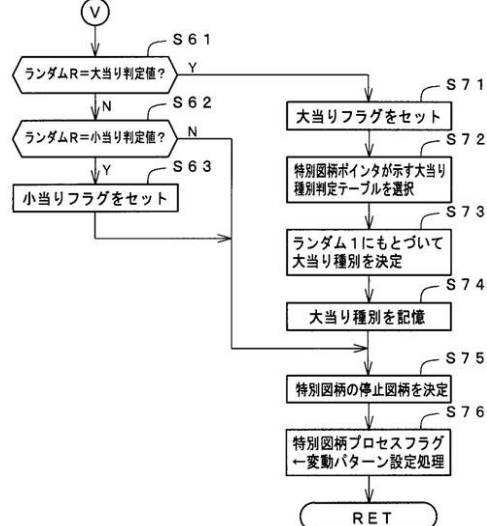
【図 23】

【図23】



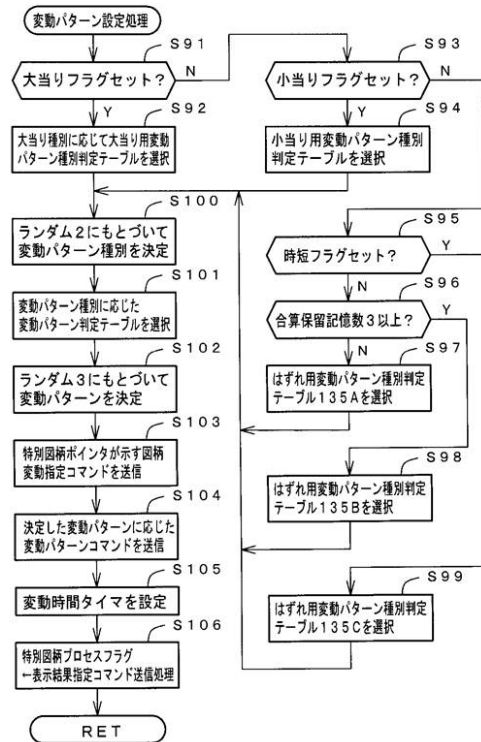
【図 24】

【図24】



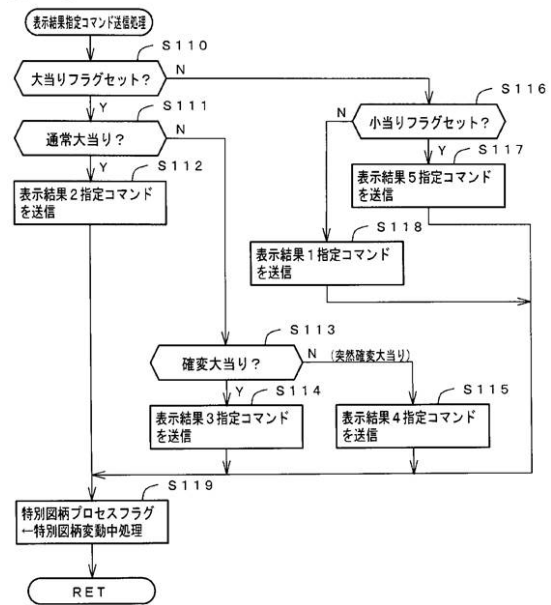
【図 25】

【図25】



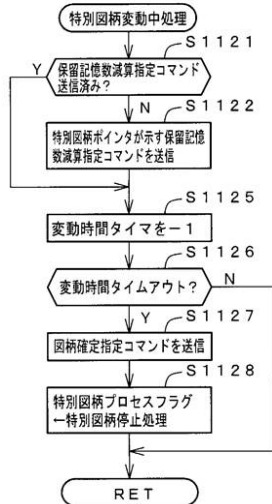
【図 26】

【図26】



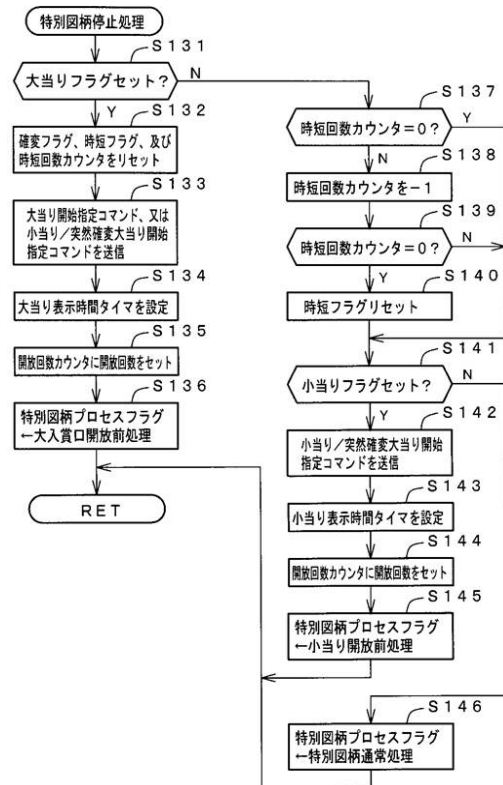
【図 27】

【図27】



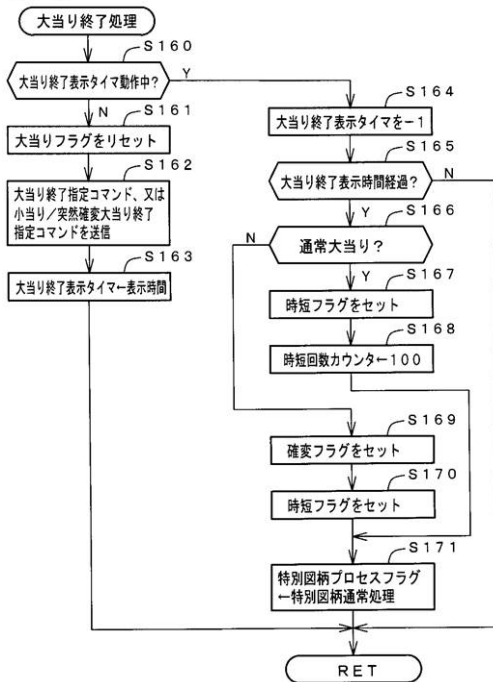
【図 28】

【図28】



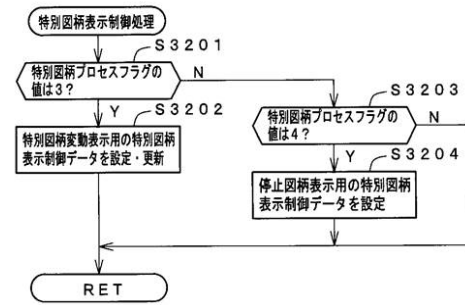
【図 29】

【図29】



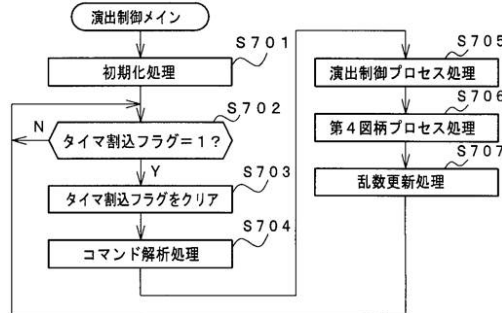
【図 30】

【図30】



【図 31】

【図31】



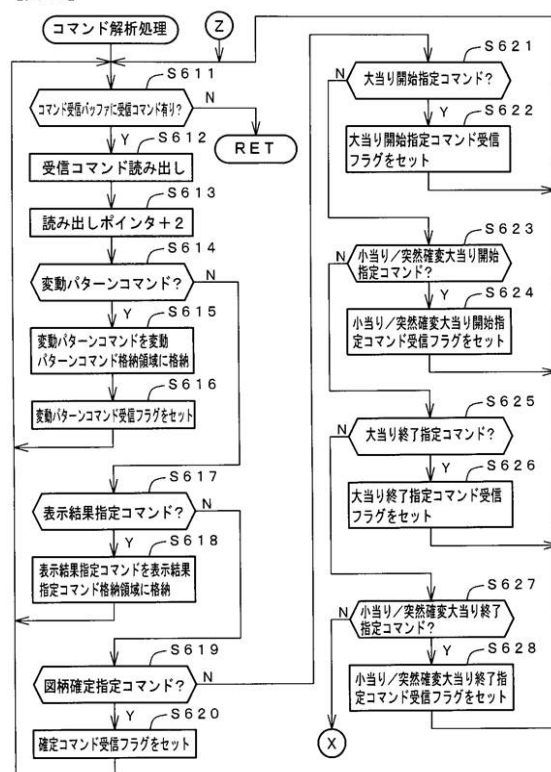
【図 32】

【図32】



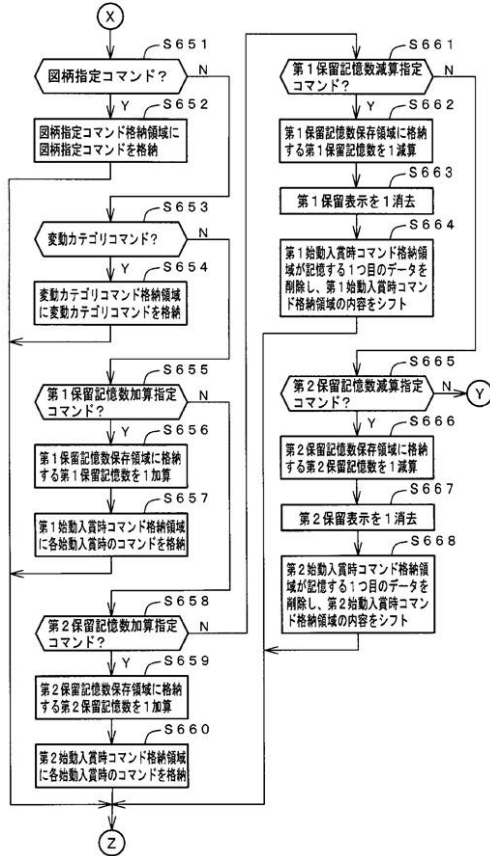
【図 33】

【図33】



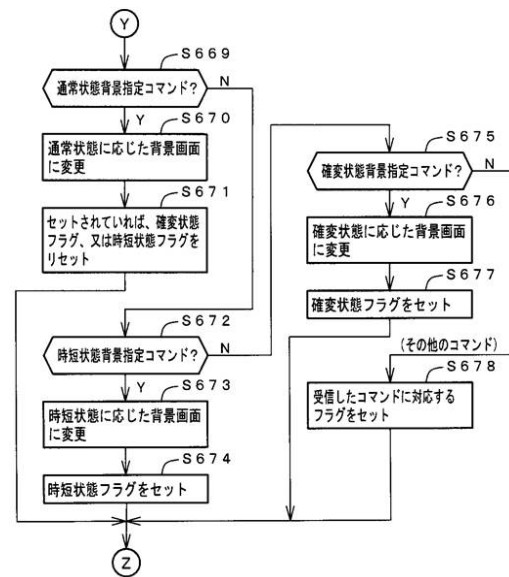
【図 34】

【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

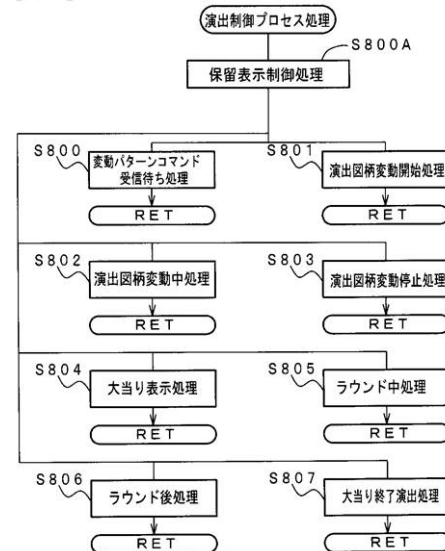
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	第1保留記憶数加算指定コマンド	保留予告演出指定データ	示唆開始タイミングカウンタ	保留変化タイミングカウンタ
格納領域1	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域2	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域3	C400(H)	C600(H)	C000(H)	0	0	0
格納領域4	C402(H)	C615(H)	C000(H)	2	1	3

(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	保留予告演出指定データ	示唆開始タイミングカウンタ	保留変化タイミングカウンタ
格納領域1	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域2	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域3	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0
格納領域4	0000(H)	0000(H)	0000(H)	0	0	0

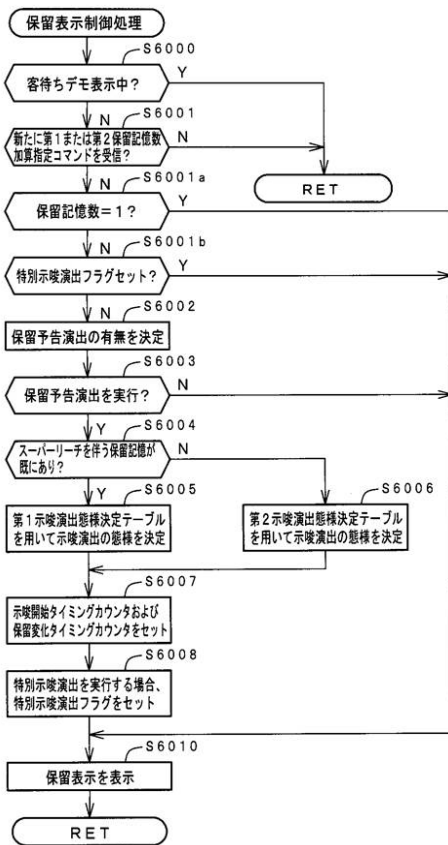
【図 37】

【図37】



【図 38】

【図38】



【図 39】

【図39】

保留予告演出決定テーブル

変動カテゴリ	実行なし	実行あり 第1表示態様(青)	実行あり 第2表示態様(赤)
ノーマルリーチ はずれ	80	20	0
ノーマルリーチ 大当たり	60	30	10
スーパーリーチ はずれ	40	30	30
スーパーリーチ 大当たり	20	30	50
上記以外	90	10	0

【図 40】

【図40】

示唆演出の態様

態様	種別	開始タイミング (変動開始時)	保留変化タイミング (変動中)	示唆開始タイミング カウンタセット値	保留変化タイミング カウンタセット値
第1演出態様	通常示唆演出	次回変動	次回変動	1	1
第2演出態様	通常示唆演出	2回後の変動	2回後の変動	2	2
第3演出態様	通常示唆演出	3回後の変動	3回後の変動	3	3
第4演出態様	特別示唆演出	次回変動	2回後の変動	1	2
第5演出態様	特別示唆演出	次回変動	3回後の変動	1	3

【図 41】

【図41】

(A) 第1示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数2)

変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	100	0	0	0	0
ノーマルリーチ 大当たり	100	0	0	0	0
スーパーリーチ はずれ	100	0	0	0	0
スーパーリーチ 大当たり	100	0	0	0	0
上記以外	100	0	0	0	0

(B) 第1示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数3)

変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	80	20	0	0	0
ノーマルリーチ 大当たり	70	30	0	0	0
スーパーリーチ はずれ	70	30	0	0	0
スーパーリーチ 大当たり	30	70	0	0	0
上記以外	90	10	0	0	0

(C) 第1示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数4以上)

変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	65	30	5	0	0
ノーマルリーチ 大当たり	30	50	20	0	0
スーパーリーチ はずれ	30	50	20	0	0
スーパーリーチ 大当たり	20	60	40	0	0
上記以外	85	10	5	0	0

【図 42】

【図42】

(A) 第2示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数2)

変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	100	0	0	0	0
ノーマルリーチ 大当たり	100	0	0	0	0
スーパーリーチ はずれ	100	0	0	0	0
スーパーリーチ 大当たり	100	0	0	0	0
上記以外	100	0	0	0	0

(B) 第2示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数3)

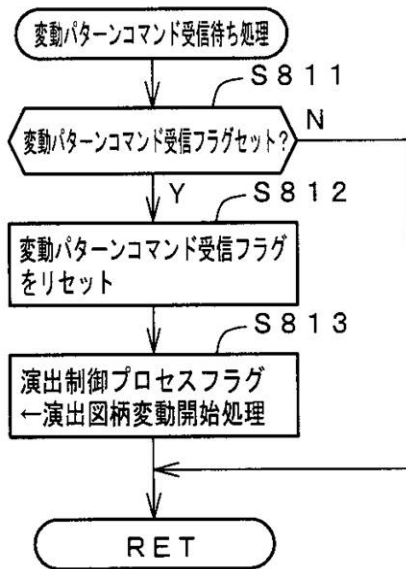
変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	80	20	0	0	0
ノーマルリーチ 大当たり	60	30	0	10	0
スーパーリーチ はずれ	60	30	0	10	0
スーパーリーチ 大当たり	20	50	0	30	0
上記以外	90	10	0	0	0

(C) 第2示唆演出態様決定テーブル(保留記憶数4以上)

変動カテゴリ	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様	第5演出態様
ノーマルリーチ はずれ	65	20	10	5	0
ノーマルリーチ 大当たり	20	35	30	10	5
スーパーリーチ はずれ	20	35	30	10	5
スーパーリーチ 大当たり	10	25	20	30	15
上記以外	85	10	5	0	0

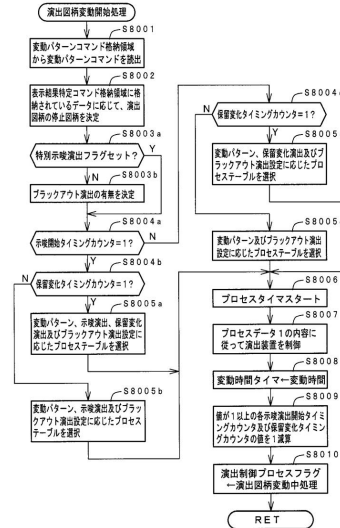
【図 4 3】

【図43】



【図 4 4】

【図44】



【図 4 5】

【図45】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
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	左右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左右の奇数の揃い
突然確変大当り ノ小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 4 6】

【図46】

(A) ブラックアウト演出決定テーブル

変動パターン	実行なし	実行あり
ノーマルリーチ はずれ	95	5
ノーマルリーチ 大当り	80	20
スーパーリーチ はずれ	70	30
スーパーリーチ 大当り	40	60

【図 4 7】

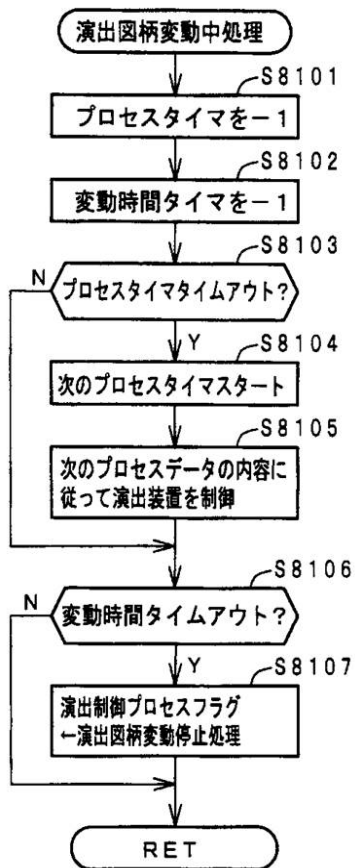
【図47】

(プロセステーブル)

プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
表示制御実行データ 1	
ランプ制御実行データ 1	
音番号データ 1	プロセスデータ 2
プロセスタイマ設定値	
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	プロセスデータ n
音番号データ 2	
...	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

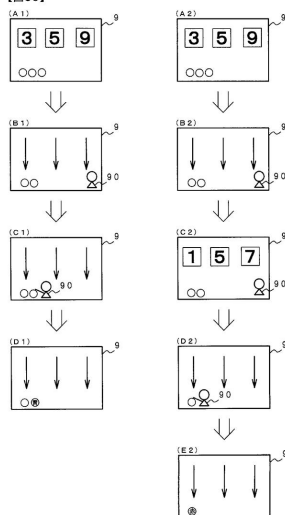
【図48】

【図48】



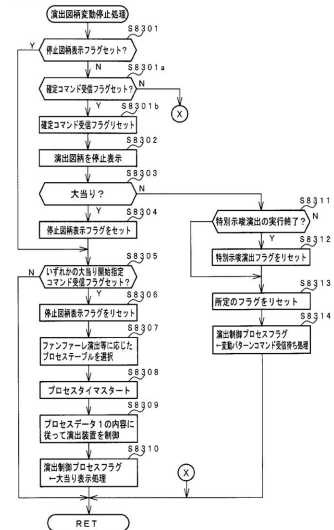
【図50】

【図50】



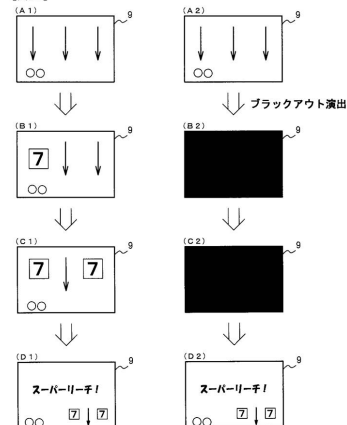
【図49】

【図49】

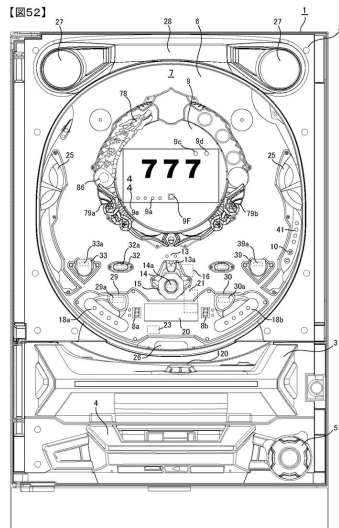


【図51】

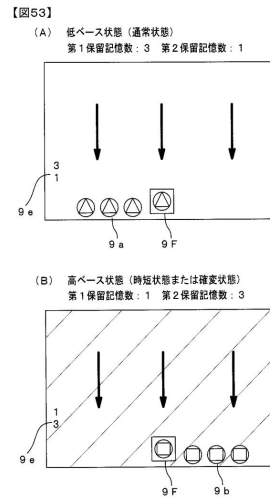
【図51】



【図 5 2】



【図 5 3】

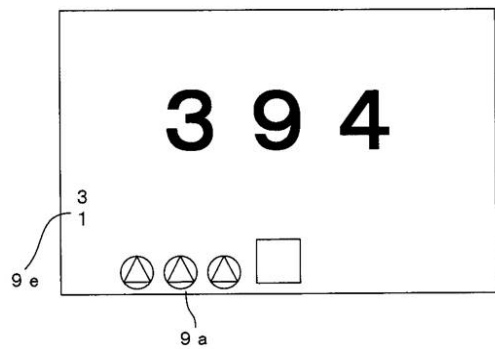


【図 5 4】

【図54】

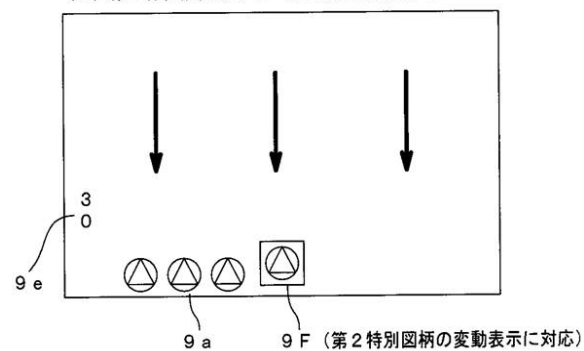
低ベース状態（通常状態）時

(A) 第1保留記憶数：3 第2保留記憶数：1

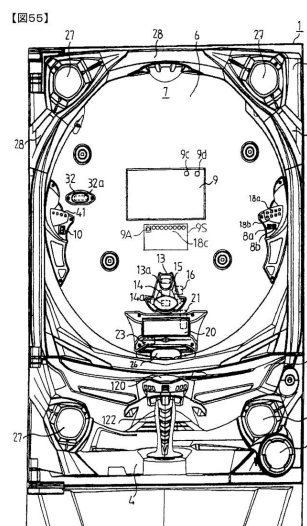


第2特別図柄の変動表示開始

(B) 第1保留記憶数：3 第2保留記憶数：0



【図 5 5】



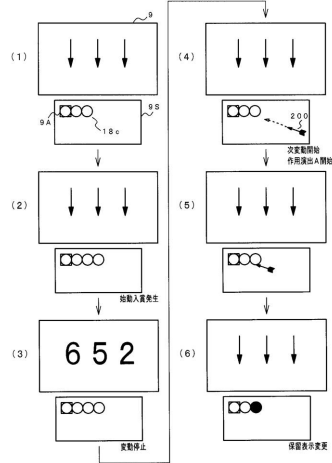
【図 5 6】

【图56】

保異変化予知実験の要する項目	作用開始の時期	変化模様	形・色は保異変化予知実験の要する項目	保異変化予知実験の要する項目
保異変化予知実験出1	作用開始A	変色なし	90%	50%
保異変化予知実験出2	作用開始B	変色なし	10%	10%
保異変化予知実験出3	作用開始A	変色なし	5%	5%
保異変化予知実験出4	作用開始B	黄色	20%	20%
保異変化予知実験出5	作用開始A	黄色	—	10%
保異変化予知実験出6	作用開始B	赤色	—	15%
		赤色	—	5%
		赤色	—	25%

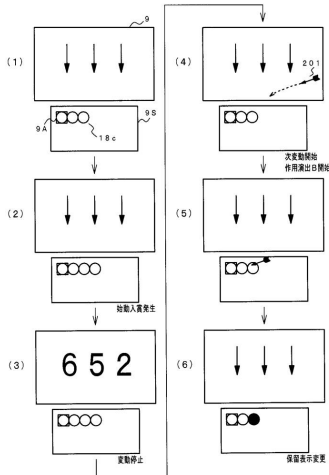
【図 5 7】

【图57】



【図 5 8】

【图58】



【図 5 9】

【图59】

保留表示段階決定テーブル

可変表示結果	保留表示段階の決定割合			
	段階1	段階2	段階3	段階4
大当り(確実/非確実:16R)	10	20	60	10
大当り(突確)	15	25	50	10
ハズレ(スーパーーチ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図 6 0】

【図60】

保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブル

背景等	段階と表示態様			
	段階1	段階2	段階3	段階4
背景A	□	■	○	◎
背景B	△	▲	☆	★
チャンネル番号	ch1	ch2	ch3	ch4
出力音	音A	音B	音C	音D

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2