

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6506602号
(P6506602)

(45) 発行日 平成31年4月24日(2019.4.24)

(24) 登録日 平成31年4月5日(2019.4.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全 74 頁)

(21) 出願番号 特願2015-87275 (P2015-87275)
 (22) 出願日 平成27年4月22日 (2015.4.22)
 (65) 公開番号 特開2015-213750 (P2015-213750A)
 (43) 公開日 平成27年12月3日 (2015.12.3)
 審査請求日 平成30年3月15日 (2018.3.15)
 (31) 優先権主張番号 特願2014-89052 (P2014-89052)
 (32) 優先日 平成26年4月23日 (2014.4.23)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 審査官 木村 隆一

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】

識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

識別情報の可変表示パターンに関する可変表示関連コマンドおよび可変表示の結果または遊技状態の指定に関する所定コマンドを送信するコマンド送信手段と、

識別情報の可変表示の回数が所定回数になるまで遊技者にとって有利な特別状態に制御する状態制御手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記可変表示関連コマンドにもとづいて識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記特別状態において、前記可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の可変表示の回数が前記所定回数になるまでの残余回数を更新する更新手段と、

前記更新手段による更新結果を報知する報知手段と、を含み、

前記可変表示実行手段は、

10

通常遊技状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されなくとも、識別情報の可変表示を実行する一方

、前記特別状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、識別情報の可変表示を実行し

、前記更新手段は、前記特別状態に制御されているときに、前記可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、前記所定コマンドが正常に受信されなくとも、前記残余回数を、可変表示の停止に対応して更新することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

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

【0004】

30

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

【0005】

また、そういう遊技機においては、通常状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を含む複数の遊技状態が設けられているものがあり、有利遊技状態において識別情報の可変表示を所定回数実行することを条件として、有利遊技状態を終了するよう構成されているものがある。

40

【0006】

また、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段とが設けられ、演出制御手段により様々な演出を行うことにより興奮を向上させた遊技機がある。例えば、有利遊技状態において、識別情報の可変表示が所定回数に達するまでの回数（すなわち、有利遊技状態が終了するまでの回数）を用いた演出をおこなうものがある。具体的には、演出制御手段が、有利遊技状態において回数を報知するとともに、識別情報の可変表示開始時に遊技制御手段から送信されるコマンドを受信することにもとづいて、報知している回数を更新するものがあ

50

る（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2008-289739号公報（段落0384, 0386、図52）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1に示した遊技機においては、実際の有利遊技状態の回数（すなわち、遊技制御手段が認識している回数）と、報知している回数（すなわち、演出制御手段が認識している回数）との間に不整合が生じてしまう虞がある。

10

【0009】

そこで、本発明は、実際の有利遊技状態の回数と、報知している回数との間に不整合が生じることを抑制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】

【0010】

（手段1）本発明による遊技機は、識別情報（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8b）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、遊技制御手段は、識別情報の可変表示パターンに関する可変表示関連コマンド（例えば、変動パターンコマンド）および可変表示の結果または遊技状態の指定に関する所定コマンド（例えば、背景指定コマンド、表示結果指定コマンド）を送信するコマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS60, S102, S107～S109を実行する部分）と、識別情報の可変表示の回数が所定回数（例えば、50回）になるまで遊技者にとって有利な特別状態（例えば、確変状態）に制御する状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS167, S168を実行する部分）と、を含み、演出制御手段は、可変表示関連コマンドにもとづいて識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS801～S803を実行する部分）と、特別状態において、可変表示関連コマンドにもとづいて、識別情報の可変表示の回数が所定回数になるまでの残余回数（例えば、残余確変回数K）を更新する更新手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3301を実行する部分）と、更新手段による更新結果を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS3302を実行する部分）とを含み、可変表示実行手段は、通常遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、識別情報の可変表示を実行する（例えば、ステップS2601のNである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したか否かにかかわらずステップS8001～S8008を実行する）一方、特別状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、識別情報の可変表示を実行し（例えば、ステップS2601のYである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したことを条件に（ステップS2602のY, S2604のY）ステップS8001～S8008を実行する）、更新手段は、特別状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、残余回数を、可変表示の停止に対応して更新する（例えば、ステップS2601のYである場合、表示結果指定コマンドおよび背景指定コマンドを受信したか否かにかかわらずステップS3001を実行する）

20

30

40

50

) ことを特徴とする。そのような構成によれば、回数の不整合を抑制することができる。

【0011】

(手段2) 手段1において、可変表示実行手段は、有利遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信され、所定コマンドが正常に受信されない場合、識別情報を揺動表示する(例えば、ステップS2601のYであり、表示結果指定コマンドまたは背景指定コマンドを受信していない場合(ステップS2602のN, S2604のN)、ステップS2608を実行する)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に誤解を与えることを抑制することができる。

【0012】

(手段3) 手段1または手段2において、コマンド送信手段は、電源投入時に残余回数を特定可能な回数特定コマンド(例えば、残余回数指定コマンド)を送信し(例えば、S46を実行する)、報知手段は、回数特定コマンドの後に可変表示関連コマンドが受信されることにもとづいて、残余回数を報知する(例えば、ステップS679のYの後の演出図柄変動開始処理において、ステップS3002を実行する)こととしてもよい。そのような構成によれば、残余回数の報知モジュールの共通化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図6】4ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】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8】各乱数を示す説明図である。

【図9】大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10】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11】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12】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】遊技制御用マイクロコンピュータ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14】遊技制御用マイクロコンピュータ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15】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16】始動ロスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図17】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図18】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図20】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図21】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22】特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図23】特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図24】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25】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図26】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図27】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図28】変動非実行中処理を示すフローチャートである。
- 【図29】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図30】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図31】演出表示装置における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図32】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
- 【図33】演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図34】演出制御プロセス処理における大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図35】演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。 10
- 【図36】演出図柄の可変表示をおこなわない場合におけるタイミングチャートである。
- 【図37】電源復旧時におけるタイミングチャートである。
- 【図38】変形例における、変動非実行中処理を示すフローチャートである。
- 【図39】変形例における、演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図40】変形例における、演出図柄の可変表示をおこなわない場合におけるタイミングチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0014】
- 以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。 20
- 【0015】
- 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。
- 【0016】
- 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。 30
- 【0017】
- 余剰球受皿(下皿)4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例えば下皿の中央部分)などに、スティック形状(棒形状)に構成され、遊技者が把持して複数方向(前後左右)に傾倒操作が可能なスティックコントローラ122が取り付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手(例えば左手など)で把持した状態において、所定の操作指(例えば人差し指など)で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン121(図3を参照)が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン121に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ125(図3を参照)が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123(図3を参照)が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126(図3を参照)が内蔵されている。 40
- 50

【0018】

打球供給皿（上皿）3を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ122の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは電磁的に、検出できるように構成されればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124（図3を参照）が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

10

【0019】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくともよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れててもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させて、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

20

【0020】

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、大当たり図柄（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た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た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、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

30

【0021】

なお、この実施の形態では、演出表示装置9における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置9で行われる演出は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当たり判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当たりであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

40

【0022】

50

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

また、第2特別図柄表示器 8 b において大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特

10

20

30

40

50

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

【0028】

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

【0029】

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た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。

【0030】

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

【0031】

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

10

20

30

40

50

ている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0032】

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

【0033】

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。

10

【0034】

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。

【0035】

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、大当た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。

20

【0036】

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。

30

【0037】

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。

40

【0038】

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。

【0039】

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

50

表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0040】

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つてもよい。

10

【0041】

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

【0042】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、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。

20

【0043】

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18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、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）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、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なることができる。

30

【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において大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

40

【0045】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する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に特定表示結果が導出表示されたとき、特定遊技状態に制御される。特定表示結果とは予め定められた表示結果であり、例えば、本実施の形態では、大当たり図柄がある。特定遊技状態とは、遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化可能な可変入賞手段を第1状態に変化させることであり、本実施の形態では、開状態と閉状態とに変化可能な特別可変入賞球装置20を開状態とする大当たり遊技状態がある。例えば、特定表示結果として大当たり図柄が導出表示されたとき、特定遊技状態として大当たり遊技状態に制

50

御される。各特定遊技状態において、閉状態とされている開閉版がソレノイド21によって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。また、特別可変入賞球装置20には、遊技球が入賞したときに点灯表示される大入賞口LED20Aが設けられている。

【0046】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、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。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

10

【0047】

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。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。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる高ベース状態へ移行することがある。

20

【0048】

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

30

【0049】

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

40

【0050】

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

50

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。

【0051】

この実施の形態では、15R確変大当たりまたは4R確変大当たりとなった場合には、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。

10

【0052】

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た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（当たり図柄）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た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たり図柄であったり、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。

20

【0053】

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た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。

30

【0054】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態（特別図柄時短状態）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。

40

【0055】

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。

50

【0056】

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が内蔵されればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。10

【0057】

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や、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。20

【0058】

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。30

【0059】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。40

【0060】

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

【0061】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を50

行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0062】

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

10

【0063】

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。

【0064】

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

20

【0065】

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。

【0066】

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28、および大入賞口に設けられている大入賞口 LED 20A 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。

【0067】

30

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 を設げずに、演出制御に関して演出制御基板 80 のみを設けてもよい。

【0068】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

40

【0069】

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 と共に動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VR

50

AM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。

【0070】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGR ROM(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。CGR ROM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いたためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGR ROM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。

10

【0071】

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。

【0072】

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

20

【0073】

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

30

【0074】

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

40

【0075】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28や大入賞口LED20Aなどの発光体に電流を供給する。

【0076】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用

50

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

【0077】

次に遊技機の動作について説明する。図4および図5は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ560へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56が実行するメイン処理を示すフローチャートである。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ると、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0078】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。なお、ステップS2では、遊技制御用マイクロコンピュータ560の特定レジスタ（レジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、CPU56は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

【0079】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップS5）。ステップS5の処理によって、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）の設定（初期化）がなされる。

【0080】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ560は、I/Oポート（PIO）およびタイマ/カウンタ回路（CTC）504も内蔵している。

【0081】

次いで、CPU56は、RAM55をアクセス可能状態に設定し（ステップS6）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【0082】

なお、遊技の進行を制御する遊技装置制御処理（遊技制御処理）の開始タイミングをソフトウェアで遅らせるためのソフトウェア遅延処理を実行するようにしてもよい。そのようなソフトウェア遅延処理によって、ソフトウェア遅延処理を実行しない場合に比べて、遊技制御処理の開始タイミングを遅延させることができる。遅延処理を実行したときには、他の制御基板（例えば、払出制御基板37）に対して、遊技制御基板（主基板31）が送信するコマンドを他の制御基板のマイクロコンピュータが受信できないという状況が発生することを防止できる。

【0083】

次いで、CPU56は、クリアスイッチがオンされているか否か確認する（ステップS7）。なお、CPU56は、入力ポート0を介して1回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。例えば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（例えば、0.1秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をお

10

20

30

40

50

いた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1回または2回に限られず、3回以上であってもよい。また、2回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

【0084】

ステップS7でクリアスイッチがオンでない場合には、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S8）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップRAM領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような電力供給停止時処理が行われていたことを確認した場合には、CPU56は、電力供給停止時処理が行われた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行われていないことを確認した場合には、CPU56は初期化処理を実行する。

10

【0085】

電力供給停止時処理が行われていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことによる値（例えば2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、ステップS8において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行われたと判定してもよい。

20

【0086】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS9）。この実施の形態では、クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すRAM領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を1増やし、チェックサム算出回数の値を1減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が0になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が0になったら、CPU56は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

30

【0087】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。ステップS9では、算出したチェックサムと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る可能性があることを意味する。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（ステップS10～S14の処理）を実行する。

40

【0088】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については

50

、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、CPU56は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定する（ステップS43）。また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS44）。そして、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か否かを判定し（ステップS45）、セットされていない場合（すなわち、通常状態である場合）はステップS15へ移行する。セットされている場合（すなわち、確変状態である場合）は、確変状態の残余回数を示す残余回数指定コマンドを送信し（ステップS46）ステップS15に移行する。確変状態の残余回数とは、本実施の形態における確変回数カウンタの値である。本実施の形態では、通常状態において大当りが発生したときに確変フラグがセットされるとともに確変回数カウンタに50がセットされ、その後に変動がおこなわれる毎に確変回数カウンタの値が1ずつ減算され、確変回数カウンタの値が0になったときに確変フラグがリセットされる構成である。これにより、大当り発生後に50回の確変状態へ移行する構成としている。

【0090】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次業領域に設定する（ステップS12）。

【0091】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れ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。

【0092】

また、CPU56は、ROM54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS13）、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップS14）。初期化コマンドとして、演出表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板37への初期化コマンド等を使用することができる。

【0093】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS15）。

【0094】

そして、CPU56は、所定時間（例えば4ms）ごと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タイマ割込設定処理を実行する（ステップS16）。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ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0095】

タイマ割込の設定が完了すると、CPU56は、まず、割込禁止状態にして（ステップS17）、初期値用乱数更新処理（ステップS18a）と表示用乱数更新処理（ステップS18b）を実行して、再び割込許可状態にする（ステップS19）。すなわち、CPU56は、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許

10

20

30

40

50

可状態にする。

【0096】

なお、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりの種類を決定するための判定用乱数（例えば、大当たりを発生させる特別図柄を決定するための大当たり図柄決定用乱数や、遊技状態を確変状態に移行させるかを決定するための確変決定用乱数、普通図柄にもとづく当たりを発生させるか否かを決定するための普通図柄当たり判定用乱数）を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータが、遊技機に設けられている演出表示装置9、可変入賞球装置15、球払出装置97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、判定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0097】

また、表示用乱数とは、特別図柄表示器8の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示用乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数や、大当たりを発生させない場合にリーチとするか否かを決定するためのリーチ判定用乱数が用いられる。また、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。

【0098】

また、表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のステップS26、S27でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS18a、S18bの処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で初期値用乱数や表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS18a、S18bの処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【0099】

次に、タイマ割込処理について説明する。図6は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、ステップS17～S19のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、CPU56は、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）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（ステップS20）。そして、CPU56は、スイッチ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23等のスイッチの検出信号を入力し、各スイッチの入力を検出する（スイッチ処理：ステップS21）。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を+1する。

【0100】

次に、CPU56は、特別図柄表示器8、普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18、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）。特別図柄表示器8および普通図柄表示器10については、ステップS36、S37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。

【0101】

次いで、CPU56は、大入賞口への異常入賞の発生を検出して異常入賞報知を行うための入賞報知処理を実行する（ステップS24）。

10

20

30

40

50

【0102】

次いで、C P U 5 6 は、遊技制御に用いられる普通図柄当たり判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS 2 5）。また、C P U 5 6 は、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理：ステップS 2 6）。さらに、C P U 5 6 は、表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（表示用乱数更新処理：ステップS 2 7）。

【0103】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 8）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 9）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

10

【0104】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の変動に同期する演出図柄に関する演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する処理を行う（演出図柄コマンド制御処理：ステップS 3 0）。なお、演出図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間（可変表示期間）が同じであることを意味する。

20

【0105】

次いで、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される始動口信号、図柄確定回数1信号、図柄確定回数2信号、大当たり1～3信号、時短信号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 3 1）。

【0106】

また、C P U 5 6 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 3 2）。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。

30

【0107】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップS 3 3）。また、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、C P U 5 6 は、出力ポート0のRAM領域におけるソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS 3 4：出力処理）。そして、C P U 5 6 は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップS 3 5）。

40

【0108】

また、C P U 5 6 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 3 6）。さらに、C P U 5 6 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 3 7）。

【0109】

次いで、C P U 5 6 は、各状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを状態表示制御データ設定用の出力バッファに設定する状態表示灯表示処理を行う（ステップS 3

50

8）。この場合、遊技状態が高確率状態（例えば、確変状態）にも制御される場合には、高確率状態であることを示す状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定するようにしてもよい。

【0110】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS39）、処理を終了する。

【0111】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S39（ステップS31, 33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。

10

【0112】

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

【0113】

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、そ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つ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。

20

【0114】

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つ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。

30

【0115】

図7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7に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7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、リーチしない場合に使用される非リーチPA1-2の変動パターンは、短縮変動用の変動パターンであり、演出図柄の変動時間が短い時間（本例では、1.5秒）に短縮される。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。

40

50

【0116】

また、図7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た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の変動パターンが用意されている。

【0117】

また、図7に示すように、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。

10

【0118】

なお、この実施の形態では、図7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りーチ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りーチ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り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り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り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。

20

【0119】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1(MR1)：大当たりの種類（後述する15R確変大当たり、4R確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

30

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

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

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

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

【0120】

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。

40

【0121】

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、スーパーりーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーりーチ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

50

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特定演出の有無でグループ化してもよい。

【 0 1 2 2 】

図 6 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 5 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、(1)の大当たり種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム 2、ランダム 3)または初期値用乱数(ランダム 5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【 0 1 2 3 】

図 9 (A) は、当たり判定テーブルを示す説明図である。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 と比較される当たり判定値が設定されているテーブルである。当たり判定テーブルには、通常状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時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当たり判定テーブルがある。通常時当たり判定テーブルには、図 9 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時当たり判定テーブルには、図 9 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 9 (A) に記載されている数値が当たり判定値である。

20

【 0 1 2 4 】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 503 のカウント値を抽出して抽出値を当たり判定用乱数(ランダム R)の値とするのであるが、当たり判定用乱数値が図 9 (A) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して当たり(後述する 15R 確変当たり、4R 確変当たり)にすることに決定する。なお、図 9 (A) に示す「確率」は、当たりになる確率(割合)を示す。また、当たりにするか否か決定するということは、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当たり図柄にするか否か決定することである。

30

【 0 1 2 5 】

図 9 (B), (C) は、ROM 54 に記憶されている当た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 9 (B) 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)当たり種別を決定する場合の当たり種別判定テーブル(第 1 特別図柄用) 131a である。また、図 9 (C) 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)当たり種別を決定する場合の当たり種別判定テーブル(第 2 特別図柄用) 131b である。

40

【 0 1 2 6 】

当たり種別判定テーブル 131a, 131b は、可変表示結果を当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当たり種別判定用の乱数(ランダム 1)にもとづいて、当たりの種別を「15R 確変当たり」、「4R 確変当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9 (B), (C) に示すように、当たり種別判定テーブル 131a には「15R 確変当たり」に対して 10 個の判定値が割り当てられている(40 分の 10 の割合で 15R 確変当たりと決定される)のに対して、当たり種別判定テーブル 131b には「15R 確変当たり」に対して 30 個の判定値が割り当てられている(40 分の 30 の割合で 15R 確変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

50

変動表示が実行される場合よりも、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の方が、「15R確変大当たり」と決定される割合が高い。

【0127】

この実施の形態では、図9(B),(C)に示すように、大当たり種別として、「15R確変大当たり」および「4R確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび4ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当たり遊技に制御する10R確変大当たりや、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たり、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「15R確変大当たり」および「4R確変大当たり」の2種類である場合を示しているが、2種類にかぎらず、例えば、3種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が2種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として1種類のみ設けられていてもよい。

【0128】

「15R確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。）。そして、可変表示を所定回（50回）実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。以下、確変状態と時短状態とに制御されている遊技状態を「高確率高ベース状態」、確変状態および時短状態のいずれにも制御されていない状態を「低確率低ベース状態」ということがある。

【0129】

「4R確変大当たり」とは、4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。）。そして、可変表示を所定回（50回）実行するまで、確変状態および時短状態が継続する。

【0130】

大当たり種別判定テーブル131a,131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「15R確変大当たり」および「4R確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

【0131】

図10(A)、(B)は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A,132Bを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A,132Bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0132】

各大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A,132B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。

【0133】

例えば、大当たり種別が「4R確変大当たり」である場合に用いられる図10(A)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当たり種別が「15R確変大当たり」である場合に用いられる図10(B)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0134】

10

20

30

40

50

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, 132B 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。

【0135】

図 11 (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 11 (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 11 (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 11 (C) は、遊技状態が確変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

【0136】

なお、図 11 に示す例では、遊技状態が確変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 11 (C) に示す例では、1 つの確変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

【0137】

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

【0138】

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。

40

50

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うように構成すればよい。

【0139】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135C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。

【0140】

また、この実施の形態では、遊技状態が確変状態に制御されている場合には、図11（C）に示す確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが用いられる。図11（C）に示すように、この実施の形態では、確変状態に制御されている場合には、短縮変動の非リーチPA1-2の変動パターンを含む非リーチCA2-3の変動パターン種別を選択可能である。

【0141】

なお、確変状態に制御されているときに、第2特別図柄の変動表示を行う場合のみ、図11（C）の確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択するようにし、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、図11（A）に示す通常用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して変動時間を短縮しないようにしてもよい。そのようにすれば、第2特別図柄の変動表示と比較して遊技者にとって不利な第1特別図柄の変動表示が多く実行されてしまい、有利な状態の恩恵を遊技者が却って受けられなくなってしまう事態を防止することができる。

【0142】

なお、この実施の形態では、図10に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図11（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。

【0143】

図12（A）は、ROM54に記憶されている大当たり変動パターン判定テーブル137Aを示す説明図である。大当たり変動パターン判定テーブル137Aは、可変表示結果を「大当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン判定テーブル137A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「大当たり」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。

【0144】

なお、図12（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

10

20

30

40

50

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 C A 3 - 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 C A 3 - 2 と、スーパーーリーチを伴う（スーパー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 C A 3 - 3 とに種別分けされている場合が示されている。

【 0 1 4 5 】

図 12 (B) は、R O M 5 4 に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 7 B を示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 7 B 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 1 3 7 B 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。

【 0 1 4 6 】

図 13 および図 14 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 8 0 X X (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 X X に対応）。つまり、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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X (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。

【 0 1 4 7 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) は、大当たりとするか否か、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 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (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 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) を表示結果指定コマンドという。

【 0 1 4 8 】

コマンド 8 D 0 1 (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 8 D 0 2 (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。

【 0 1 4 9 】

コマンド 8 F 0 0 (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 1 0 0 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。

【 0 1 5 0 】

コマンド 9 0 0 0 (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 9 2 0 0 (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 5 6 0 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 R A M 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。

【 0 1 5 1 】

10

20

30

40

50

コマンド 9 F 0 0 (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。

【0152】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2 (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 指定コマンドのいずれかが用いられる。具体的には、「15R 確変大当たり」である場合には大当たり開始 1 指定コマンド(A 0 0 1 (H))が用いられる、「4R 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(A 0 0 2 (H))が用いられる。

10

【0153】

コマンド A 1 X X (H) は、X X 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。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が EXT データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。

【0154】

20

コマンド A 3 0 1 (H)、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 1 指定コマンド:エンディング 1 指定コマンド、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 1 指定コマンド(A 3 0 1 (H))は、「15R 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。大当たり終了 2 指定コマンド(A 3 0 2 (H))は、「4R 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。

【0155】

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。

30

【0156】

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。

【0157】

40

コマンド D 0 X X (H) は、確変状態が終了するまでの識別情報の可変表示の回数(いわゆる、残余回数)が X X で示す回数であることを指定する演出制御コマンド(残余回数指定コマンド)である。

【0158】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 1 3 および図 1 4 に示された内容に応じて演出表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【0159】

50

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。

【0160】

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

10

【0161】

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。

20

【0162】

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演出表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0163】

図15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、または第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1始動入賞口13への始動入賞または第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。そして、ステップS300～S307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がオンしていないければ、内部状態に応じて、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

30

【0164】

ステップS300～S307の処理は、以下のような処理である。

【0165】

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、保留記憶数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。保留記憶数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

40

50

否かを決定する。大当りとする場合には大当りフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に応じた値（この例では 1 ）に更新する。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【 0 1 6 6 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、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 S 3 0 2 に対応した値（この例では 2 ）に更新する。

10

【 0 1 6 7 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：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 1 0 0 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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3 ）に更新する。

【 0 1 6 8 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：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 S 3 0 1 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 1 0 0 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 S 3 0 4 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 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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

【 0 1 6 9 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5 ）に更新する。大当りフラグが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 S 3 0 0 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、ステップ S 2 2 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

【 0 1 7 0 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：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 2 1 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 S 3 0 6 に対応した値（この例では 6 ）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理である。

40

【 0 1 7 1 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：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。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御や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 S 3 0 5 に対応した値（この例では 5 ）に更新する。また、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

50

ステップ S 307 に対応した値（この例では 7）に更新する。

【0172】

大当たり終了処理（ステップ S 307）：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）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 S 300 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0173】

図 16 は、ステップ S 312 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。始動口スイッチ通過処理において、CPU 56 は、まず、第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 211）。第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態でなければ、ステップ S 217 に移行する。第 1 始動口スイッチ 13a がオン状態であれば、CPU 56 は、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 S 212）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ S 217 に移行する。

10

【0174】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 213）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 214）。次いで、CPU 56 は、乱数回路 503 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 17 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 215）。なお、ステップ S 215 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（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、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）や変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を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、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を生成するための変動パターン種別判定用乱数カウンタから値を直接抽出したり、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たりするようにしてもよい。

20

【0175】

図 17 は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図 17 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（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（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、RAM 55 に形成されている。

30

【0176】

そして、CPU 56 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 S 216）。

40

【0177】

次いで、CPU 56 は、第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 217）。第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 14a がオン状態であれば、CPU 56 は、第 2 保留記憶バッファを用いて、第 2 保留記憶数を算出し、第 2 保留記憶数を算出した値を第 2 保留記憶数加算指定コマンドに組み込み、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 218）。

50

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S218）。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。

【0178】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS219）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S220）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図17参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS221）。なお、ステップS221の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（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）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0179】

そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS222）。

【0180】

図18および図19は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されたときにリセットされるようにすればよい。

【0181】

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）。

【0182】

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。

【0183】

10

20

30

40

50

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保留記憶数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保留記憶数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。

【0184】

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、第1保留記憶数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、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0185】

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保留記憶数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保留記憶数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。

【0186】

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

【0187】

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。

【0188】

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、確変フラグがセットされなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0189】

なお、この実施の形態では、変動ごとに背景指定コマンドを毎回送信する場合を示しているが、例えば、変動開始時に前回の変動時から遊技状態が変化したか否かを判定するようにし、遊技状態が変化した場合にのみ変化後の遊技状態に応じた背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。そのように構成すれば、背景指定コマンドの送信回数を低減することができ、遊技制御用マイクロコンピュータ560の処理負担を軽減することができる。

【0190】

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、演出図柄コマンド制御処理（ステップS30）において演出制御コマンドを送信する。なお、

10

20

30

40

50

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。

【0191】

10

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～S307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。

【0192】

20

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、始動口スイッチ通過処理のステップS215、S221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（図9参照）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、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0193】

30

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態）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9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変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9（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、遊技状態が通常遊技状態であるときは、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9（A）に示すいずれかの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S62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ある。

【0194】

40

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、15R確変大当たりまたは4R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、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミング、または50回の特別図柄の変動表示を終了するタイミングでリセットされる。

【0195】

50

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、そのままステップS66に移行する。

【0196】

ステップS62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S63）。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9（B）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9（C）に示す第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。

10

【0197】

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（「15R確変大当たり」、「4R確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS64）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS215、S221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。

【0198】

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S65）。例えば、大当たり種別が「15R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「01」が設定され、大当たり種別が「4R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」が設定される。

20

【0199】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS66）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はすれ図柄となる「-」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、大当たり図柄のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、「15R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し、「4R確変大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0200】

30

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。

【0201】

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S67）。

【0202】

40

図20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、大当たり種別に応じて、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のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS98に移行する。

【0203】

大当たりフラグがセットされていない場合には、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か否かを確認する（ステップS93）。なお、確変フラ

50

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、15R確変大当たりまたは4R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、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングまたは50回の可変表示が終了するタイミングでリセットされる。確変フラグがセットされていれば(ステップS93のY)、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、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する(ステップS97)。そして、ステップS98に移行する。

【0204】

確変フラグがセットされていなければ(ステップS93のN)、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S94)。合算保留記憶数が3未満であれば(ステップS94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、通常のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する(ステップS95)。そして、ステップS98に移行する。

10

【0205】

合算保留記憶数が3以上である場合(ステップS94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、変動時間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する(ステップS96)。そして、ステップS98に移行する。

【0206】

この実施の形態では、ステップS93～S96の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が3以上である場合には、変動時間短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態である場合には、確変用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、後述するステップS98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S99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。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変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。

20

【0207】

なお、この実施の形態では、確変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

【0208】

なお、遊技状態が確変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S93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を選択するようにしてもよい。

40

【0209】

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、S83、S97、S95またはS96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S98)。なお、始動入賞のタイミングでランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を生成するための変動パターン種別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種別を決定するようにしてもよい。

【0210】

50

次いで、CPU56は、ステップS98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、大当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブルのうちのいずれかを選択する（ステップS99）。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S99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S100）。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。10

【0211】

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S101）。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S102）。20

【0212】

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S103）。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S104）。

【0213】

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S93～S96, S98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と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、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。30

【0214】

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。

【0215】

図21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たりの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果3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S105）。セットされていない場合には、ステップS109に移行する。大当たりフラグがセットされている場合、大当たりの種別が「15R確変大当たり」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S106, S107）。なお、「15R確変大当たり」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S65で大当た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、大当たりの種別が「4R確変大当たり」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4050

う（ステップS106, S108）。なお、「4R確変大当たり」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S65で大当た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。

【0216】

一方、CPU56は、大当たりフラグがセットされていないときには（ステップS105のN）、すなわち、はたしてある場合には、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S109）。

【0217】

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S110）。

10

【0218】

図22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当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、CPU56は、セットされれば、確変状態であることを示す確変フラグをリセットする（ステップS132）。

【0219】

次いで、CPU56は、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15R確変大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が4R確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が15R確変大当たりまたは4R確変大当たりのいずれであるかは、RAM55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。

20

【0220】

また、CPU56は、大入賞口開放前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）。なお、大入賞口開放前タイマは、大当たり遊技中に大入賞口を開放するまでの時間を計測するためのタイマである。具体的には、大当たり遊技の開始時には、ステップS134において、変動表示を停止してから第1ラウンドが開始されるまでに要する時間（演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動表示を停止し大当たり図柄を停止表示してから第1ラウンドが開始されるまでのファンファーレ演出を行う時間に相当）が大入賞口開放前タイマに設定される。また、第1ラウンド以降については、各ラウンド間のインターバル時間（演出制御用マイクロコンピュータ100側でラウンド間のインターバル演出を行う時間に装置）が大入賞口開放前タイマに設定される。

30

【0221】

また、CPU56は、開放回数カウンタに大当たり種別に応じた開放回数をセットする（ステップS135）。例えば、15R確変大当たりであれば15回を、4R確変大当たりであれば4回をそれぞれ開放回数カウンタにセットする。

40

【0222】

そして、CPU56は、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S137）。

【0223】

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、CPU56は、確変フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS141）、セットされていない場合、すなわち、通常状態である場合にはステップS150へ移行する。確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変状態である場合、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップS142）、確変回数カウンタの値が0となったか否かを判定する（ステップS143）。0となっていない場合はステップS150へ移行する。0となった場合は確変フラグをリセットし（ステップS144）、ステップS150へ移行する。これにより

50

、所定回数（50回）の変動をおこなうことを契機に確変状態から通常状態へ移行することとしている。ステップS150において、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS150）。

【0224】

図23は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし（ステップS161）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、15R確変大当たりであった場合には大当たり終了1指定コマンドを送信し、4R確変大当たりであった場合には大当たり終了2指定コマンドを送信する。そして、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置9において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。なお、大当たりフラグをリセットするタイミングについては、ステップS161に限るものではなく、例えば、特別図柄停止処理において大当たりフラグがセットされているか否かの判定をおこなった後（例えば、ステップS132のタイミング）や、大当たり終了表示時間が経過した後（例えば、ステップS171の直前のタイミング）にて大当たりフラグをリセットすることとしてもよい。

【0225】

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

【0226】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップS167）。そして、確変回数カウンタに「50」をセットし（ステップS168）、ステップS171に移行する。

【0227】

そして、ステップS171において、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。なお、本実施の形態においては、確変状態（高確率高ベース状態）に制御する場合、確変フラグのみをセットすることとしているが、高確率状態であることを示す高確率フラグと、高ベース状態であることを示す高ベースフラグとをセットすることとしてもよい。また、高確率低ベース状態や低確率高ベース状態が設けられたタイプの遊技機においては、制御する遊技状態に応じて高確率フラグまたは高ベースフラグをセットすることとしてもよい。また、本実施の形態において、確変状態では、高ベース状態である期間と、高確率状態である期間とが同じ期間（50回の可変表示を実行する期間）としているが、高ベース状態である期間と、高確率状態である期間とが異なるものであってもよい。例えば、高ベース状態である期間が50回の可変表示を実行する期間であり、高確率状態である期間が可変表示を53回の可変表示を実行する期間であることとすれば、50回の高確率高ベース状態から3回の高確率低ベース状態へ移行し、更に低確率低ベース状態へと移行するよう制御されるため、興奮の向上を図ることができる。

【0228】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図24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

10

20

30

40

50

の後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2 ）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3 ）、以下の演出制御処理を実行する。

【 0 2 2 9 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ S 7 0 4 ）。

【 0 2 3 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 5 ）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の表示制御を実行する。

【 0 2 3 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ S 7 0 6 ）。第 4 図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第 4 図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 9 の第 4 図柄表示領域 9 c , 9 d において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【 0 2 3 2 】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 7 0 7 ）。その後、ステップ S 7 0 2 に移行する。

【 0 2 3 3 】

図 2 5 および図 2 6 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 2 3 4 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 6 1 1 ）。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み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 C P U 1 0 1 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 S 6 1 2 ）。なお、読み出したら読み出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ S 6 1 3 ）。+ 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。

【 0 2 3 5 】

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 S 6 1 4 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 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 S 6 1 5 ）。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 S 6 1 6 ）。

【 0 2 3 6 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7 ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 3 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8 A ）。そして、表示結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 8 B ）。表示結果指定コマンド受信フラグは、表示結果指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

【 0 2 3 7 】

10

20

30

40

50

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)。確定コマンド受信フラグは、図柄確定指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

【0238】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。なお、この実施の形態では、ステップS622でセットされる大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

10

【0239】

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S679)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS680)。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットし(ステップS681A)、通常状態背景指定コマンドまたは確変状態背景指定コマンドを正常に受信したことを示す背景指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS681B)。そして、確変状態の残余可変表示回数の表示演出(以下「残余回数表示」という)を終了する(ステップS681C)。

20

【0240】

また、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S682)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS683)。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする(ステップS684A)。そして、背景指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS684B)。なお、本実施の形態では、確変状態背景指定コマンドを受信したこと(すなわち、変動開始時)にもとづいてステップS683、S684Aをおこなうことにより、確変状態の演出を開始することとしているが、これに限るものではなく、例えば、エンディング指定コマンドを受信したことにもとづいて、確変状態の演出を開始することとしてもよい。また、詳細は後述するが、本実施の形態ではエンディング指定コマンドを受信したこと(すなわち、大当たり遊技終了時)にもとづいて残余確変回数Kを設定することとしているが、確変状態における1回目の変動開始時に残余確変回数Kを設定することとしてもよい。また、本実施の形態では、確変状態に制御する期間を1種類の期間(50回の可変表示の間)としたため、残余確変回数Kに「50」をセットすることとなるが、複数種類の期間が設けられている場合は、発生した大当たりの種別に応じた値を残余確変回数Kにセットすることとなる。

30

【0241】

また、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば(ステップS685)、演出制御用CPU101は、客待ちデモ指定コマンドが正常に受信されたことを示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットし(ステップS686)、30秒後に演出表示装置9に客待ちデモ画面を表示するよう制御をおこなう(ステップS687)。具体的には、30秒を計測するタイマをセットし、該タイマがタイムアウトした際に客待ちデモ画面を演出表示装置9に表示する。なお、計測中に変動パターンコマンドなどを受信した場合には、該タイマをリセットし、計測を終了する。ステップS687の後、各保留記憶数保存領域に格納する保留記憶数をクリアする(ステップS688)。

40

【0242】

また、受信した演出制御コマンドが残余回数指定コマンドであれば(ステップS690A)、演出制御用CPU101は、残余回数指定コマンドから特定可能な確変状態の残余回数を残余確変回数Kとしてセットする(ステップS690B)。残余確変回数Kは、確変状態が終了するまでの識別情報の可変表示の残余回数として演出制御用マイクロコンピ

50

ユータ 100 が認識する値である。そして、演出制御用 CPU101 は、確変状態における残余回数が 0 回であることを示す画像（例えば、「残り 0 回」といった文字情報を含む画像）を演出表示装置 9 に表示する制御をおこなう（ステップ S690C）。残余回数指定コマンドは電源投入直後に送信されるコマンドであるため、演出制御用 CPU101 は、ステップ S690A～S690C をおこなうことにより、残余回数が 0 回であることを示す画像の表示制御を電源投入直後に開始することとなる。なお、本実施の形態では、電源投入直後から確変状態における残余回数が 0 回であることを示す画像を表示することとしているが、これに限るものではなく、例えば、「残り ? 回」のように残余回数を明確にしない画像を表示することとしてもよいし、残余回数表示自体をおこなわないこととしてもよい。また、残余回数を明確に表示する画像（残余変動回数 K が 40 であれば、「あと 40 回」といった文字情報を含む画像）を表示することとしてもよい。また、電源投入直後において、通常とは異なる態様にて残余回数表示をおこなうこととしてもよく、例えば、残余回数を明確に表示する画像を通常時よりも小さく表示したり、「あと 40 回？」のように残余回数を不明確にする情報を含む画像を表示したりすることとしてもよい。電源投入直後に通常とは異なる態様にて残余回数表示をおこなった場合には、可変表示に関連したコマンド（例えば、変動パターンコマンド）を受信することにもとづいて、通常の態様の残余回数表示に復帰させることとしてもよい。

【0243】

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、または処理を実行する（ステップ S691）。そして、ステップ S611 に移行する。

【0244】

図 27 は、図 24 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、非実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S2301）。非実行フラグは、特別図柄の可変表示の開始時に演出図柄の可変表示を開始しなかったことを示すフラグである。非実行フラグがセットされている場合、変動非実行中処理を実行し（ステップ S2302）、そのまま演出制御プロセス処理を終了する。これにより、非実行フラグがセットされている場合には、ステップ S800～S807 をおこなわない構成となっている。ステップ S800～S803 の処理は、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示についての処理であり、非実行フラグがセットされている間は、演出図柄の可変表示についての処理はおこなわれないこととなる。また、この非実行フラグは、確変状態における特別図柄の可変表示の開始時に、変動パターンコマンドと所定コマンドとが正常に受信されなかった場合にセットされるフラグである（図 30 参照）。したがって、確変状態における特別図柄の可変表示の開始時に、変動パターンコマンドと所定コマンドとが正常に受信されなかった場合、演出図柄の可変表示についての処理はおこなわれないこととなる。なお、詳細は後述するが、演出図柄の可変表示が実行されなかった場合には、演出図柄の揺動表示をおこなうこととしている。

【0245】

ステップ S2301において、非実行フラグがセットされていない場合、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。

10

20

30

40

50

【0246】

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。

【0247】

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。

10

【0248】

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

【0249】

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）、変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）のいずれかに対応した値に更新する。

20

【0250】

大当たり表示処理（ステップS804）：大当たりである場合には、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。例えば、大当たりの開始を指定するファンファーレ指定コマンドを受信したら、ファンファーレ演出を実行する。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。

【0251】

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。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

30

【0252】

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。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【0253】

大当たり終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。例えば、大当たりの終了を指定するエンディング指定コマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。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。

40

【0254】

なお、本実施の形態では、非実行フラグがセットされている場合には、ステップS2302をおこなうとともに演出制御プロセス処理を終了する（すなわち、ステップS801～S803を実行しない）ことにより、確変状態においては変動パターンコマンドおよび所定コマンドを正常に受信したことを条件として演出図柄の可変表示を実行する構成を実現したものであるが、具体的な制御についてはこれに限るものではない。例えば、ステップS2302を設けずに実現することとしてもよく、確変状態において変動パターンコマンドを受信したが所定コマンドを正常に受信しなかった場合には、ステップS801～S803における変動時間タイマのセット／リセットや変動時間タイマを減算する処理を実行するものの、演出図柄の表示に関する処理は実行しないことにより実現することとして

50

もよい。また、ステップ S 2 3 0 2 を設けずに、確変状態において変動パターンコマンドを受信したが所定コマンドを正常に受信しなかった場合には、特別図柄の可変表示時間（受信した変動パターンコマンドにより認識可能）を計測し、該計測中にはステップ S 8 0 1 ~ S 8 0 3 における演出図柄の可変表示を実行しないようなものであってもよい。

【 0 2 5 5 】

図 2 8 は、変動非実行中処理を示すフローチャートである。変動非実行中処理は、図 2 7 のステップ S 2 3 0 2 に示した処理であり、特別図柄の可変表示が開始されたときに演出図柄の可変表示が開始されなかった場合におこなわれる処理である。変動非実行中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 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判定し（ステップ S 2 4 0 1 ）、セットされている場合、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 2 4 0 2 ）、変動パターンコマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 2 4 0 3 ）。具体的には、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが、いずれの可変表示結果（はずれ、大当たり）に対応した変動パターンコマンドであるかを検出し、可変表示結果がはずれであればはずれ図柄を、可変表示結果が大当たりであれば大当たり図柄を、演出図柄の停止図柄として決定する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）に対応した値に変更する（ステップ S 2 4 0 4 ）。これにより、特別図柄の可変表示終了時に図柄確定指定コマンドが正常に受信された場合に、特別図柄の可変表示開始時から演出表示装置 9 に継続して表示していた画像（例えば、前の変動における停止図柄画像）から、変動パターンコマンドに応じた演出図柄の停止図柄に切り替えて表示することが可能な構成となっている。
10

【 0 2 5 6 】

なお、ステップ S 2 4 0 3 において、はずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定する場合、予め定められた組み合わせのはずれ図柄を決定することとしてもよいし、ランダムに決定したはずれ図柄を決定することとしてもよい。また、本実施の形態では、変動パターンコマンドにより可変表示結果が大当たりであるか否かが認識可能であるが、大当たり種別は認識不可能な構成であるため、ステップ S 2 4 0 3 において大当たり図柄を演出図柄の停止図柄として決定する場合、遊技者にとって有利性の低い大当たりであることを示唆する大当たり図柄を演出図柄の停止図柄として決定することが望ましい。そうすることにより、遊技者にとって有利性の高い大当たり（例えば、15 R 確変大当たり）であることを示唆する大当たり図柄の演出図柄を表示しておきながら、遊技者にとって有利性の低い大当たり（例えば、4 R 確変大当たり）をおこなうことにより遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。
20

【 0 2 5 7 】

また、本実施の形態では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしたが、特別図柄の可変表示開始時に表示結果指定コマンドを正常に受信している場合（例えば、表示結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、表示結果指定コマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよい。また、受信した変動パターンコマンドと表示結果指定コマンドとに含まれる情報が整合する場合（両コマンドにおける可変表示結果（大当たり／はずれ）が一致する場合）にのみ、整合した内容に応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよい。そのとき、受信した変動パターンコマンドと表示結果指定コマンドとが整合しない場合には、はずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定することが望ましい。そうすることにより、大当たり図柄の演出図柄を停止表示しておきながらはずれであることにより、遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。
40

【 0 2 5 8 】

また、ステップ S 2 4 0 1 において、確定コマンド受信フラグがセットされていない場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ S 2 4 0 5 ）、セットされている場合、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 2 4 0 6 ）、所定のはずれ図柄を演出図柄の停止
50

図柄として決定し(ステップS2407)、ステップS2404へ移行する。これにより、客待ちデモ指定コマンドが正常に受信された場合に、特別図柄の可変表示開始時から演出表示装置9に継続して表示していた画像(例えば、前の変動における停止図柄画像)から、は必ずれ図柄に切り替えて表示することが可能な構成となっている。なお、ステップS2407において、所定のは必ずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定する場合、予め定められた組み合わせのは必ずれ図柄を決定することとしてもよいし、ランダムに決定したは必ずれ図柄を決定することとしてもよい。

【0259】

また、本実施の形態においては、ステップS2407において、所定のは必ずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定することとしたが、変動パターンコマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよいし、受信していれば、表示結果指定コマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよい。

10

【0260】

なお、ここで客待ちデモ指定コマンドを受信するパターンとしては、二つのパターンが想定される。まず、第1パターンとしては、演出図柄の可変表示を開始しなかった特別図柄の可変表示結果がは必ずれであり、図柄確定指定コマンドを正常に受信せず、該可変表示が終了してから合算保留記憶数が0になった(変動が途切れた)ときに客待ちデモ指定コマンドを受信したパターンがある。また、第2パターンとしては、演出図柄の可変表示を開始しなかった特別図柄の可変表示結果が大当たりであり、図柄確定指定コマンドを正常に受信せず、大当たりに関連するコマンド(大当たり開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、大当たり終了指定コマンド)をいずれも正常に受信せずに大当たり遊技が終了してから合算保留記憶数が0になった(変動が途切れた)ときに客待ちデモ指定コマンドを受信したパターンである。仮に第1パターンであった場合には、本実施の形態のようにステップS2407にては必ずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定することにより、特別図柄の可変表示結果も演出図柄の可変表示結果もは必ずれとなり、内部的な遊技の進行と演出内容との整合を図ることができる。また、仮に第2パターンであった場合、特別図柄の可変表示結果に合わせて大当たり図柄を停止図柄と決定しては、大当たり遊技終了後に演出図柄の停止図柄として大当たり図柄が停止表示されることとなってしまい、徒に遊技者に期待感を与えてしまう虞がある。そこで、本実施の形態のように、第2パターンであった場合であっても、ステップS2407にては必ずれ図柄を停止図柄として決定させることにより、大当たり遊技終了後に大当たり図柄を停止表示することで徒に遊技者に期待感を与えてしまうことを防止することができる。

20

30

【0261】

なお、本実施の形態においては、変動非実行中処理において図柄確定指定コマンドまたは客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、演出図柄の停止図柄を決定(ステップS2403, S2407)した後に演出図柄変動停止処理に移行する(ステップS2404)ことにより、特別図柄の可変表示に対応する演出図柄の停止図柄を停止表示することとしたが、これに限らず、例えば、ステップS2403, S2407において、演出図柄の停止図柄を決定するとともに画像表示装置9に表示し、ステップS2404ではなく、ステップS2414に移行することとしてもよい。本実施の形態のように、ステップS2407の後にステップS2404へ移行した場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100から客待ちデモ指定コマンドを受信した次のタイマ割込でS2404がおこなわれ、その次のタイマ割込で演出図柄変動停止処理(図33)がおこなわれることとなる。しかし、特別図柄の変動開始時に変動パターンコマンドおよび所定コマンドを正常に受信した場合(すなわち、各コマンドの送受信に不具合が生じなかった場合)、遊技制御用マイクロコンピュータ100から客待ちデモ指定コマンドを受信した次のタイマ割込で変動パターンコマンド受信待ち処理(図29)がおこなわれることとなる。したがって、演出図柄の変動を開始しなかった場合に客待ちデモ指定コマンドを受信した場合(ステップS2405のY)の方が、各コマンドの送受信に不具合が生じなかった場合に比べ、タイマ割込1回分のずれが生じてしまう。そのため、ステップS2405において客待ちデモ指定コマンド受

40

50

信フラグがセットされている場合は、S 2 4 0 7において演出図柄の停止図柄を決定するとともに画像表示装置9に表示し、ステップS 2 4 0 4ではなくステップS 2 4 1 4へ移行することにより、それが生じることを防止することとしてもよい。

【0262】

また、ステップS 2 4 0 5において、客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされていない場合、演出制御用CPU101は、ファンファーレフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 2 4 0 8）。セットされている場合、ファンファーレフラグをリセットし（ステップS 2 4 0 9）、ファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS 2 4 1 0）。そして、プロセスタイムをスタートさせる（ステップS 2 4 1 1）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を、大当たり表示処理（ステップS 8 0 4）に対応した値に設定する（ステップS 2 4 1 2）。なお、ここで、ファンファーレフラグがセットされている場合とは、演出図柄の可変表示を開始しなかった特別図柄の可変表示結果が大当たりであり、図柄確定指定コマンドを正常に受信せず、大当たり開始指定コマンドを受信した場合である。これにより、大当たり開始指定コマンドが正常に受信された場合に、特別図柄の可変表示開始時から演出表示装置9に継続して表示していた画像（例えば、前の変動における停止図柄画像）から、ファンファーレ演出画像に切り替えて表示することが可能な構成となっている。

【0263】

なお、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始時に演出図柄の可変表示を開始せずに特別図柄の可変表示開始時に表示していた画像を継続して演出表示装置9に表示している状態（以下、「変動非実行中」という）において、大当たり開始指定コマンドを受信した場合には、変動非実行中に表示していた画像からファンファーレ演出画像に切り替えて表示することとしたが、変動非実行中に表示していた画像から演出図柄の停止図柄に切り替えて表示し、その後にファンファーレ演出画像に切り替えて表示することとしてもよい。その場合、大当たり図柄を演出図柄の停止図柄として決定するものであればよく、例えば、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよいし、所定の大当たり図柄を演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよい。なお、所定の大当たり図柄を演出図柄の停止図柄を決定する場合は、遊技者に対する有利性の高い大当たり（例えば、15R確変大当たり）を示唆する大当たり図柄を停止表示したにもかかわらず、遊技者に対する有利性の低い大当たり（例えば、4R確変大当たり）が発生することで遊技者を落胆させてしまうことを防止するため、遊技者に対する有利性の低い大当たりの発生を示唆する大当たり画像を演出図柄の停止図柄として決定することが望ましい。

【0264】

また、ステップS 2 4 0 8において、ファンファーレフラグがセットされていない場合、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を判定する（ステップS 2 4 1 3）。セットされていない場合、そのまま変動非実行中処理を終了する。変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に変更する（ステップS 2 4 1 4）。なお、ここで、変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合とは、演出図柄の可変表示を開始しなかった特別図柄の可変表示が終了し、次の特別図柄の可変表示が開始された際に変動パターンコマンドを受信した場合である。これにより、新たに変動パターンコマンドが正常に受信された場合に、特別図柄の可変表示開始時から演出表示装置9に継続して表示していた画像（例えば、前の変動における停止図柄画像）から、新たな演出図柄の可変表示画像に切り替えて表示することが可能な構成となっている。

【0265】

なお、ステップS 2 4 1 3において変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合にステップS 2 4 1 4に移行するものとしたが、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターンコマンドを受信した次のタイム割込でS 2 4 1 4がおこなわれ、その次のタイム割込で変動パターンコマンド受信待ち処理（図29）がおこな

10

20

30

40

50

われ、さらにその次のタイマ割込で演出図柄変動開始処理（図30）がおこなわれることとなる。しかし、特別図柄の変動開始時に変動パターンコマンドおよび所定コマンドを正常に受信した場合（すなわち、各コマンドの送受信に不具合が生じなかった場合）、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターンコマンドを受信した次のタイマ割込で変動パターンコマンド受信待ち処理（図29）がおこなわれ、その次のタイマ割込で演出図柄変動開始処理（図30）がおこなわれることとなる。したがって、演出図柄の変動を開始しなかった場合に次の可変表示に対応する変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS2413のY）の方が、各コマンドの送受信に不具合が生じなかった場合に比べ、タイマ割込1回分のずれが生じてしまう。そのため、ステップS2413において変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合は、後述するステップS812、S813をおこなうことにより、それが生じることを防止することとしてもよい。なお、ステップS2413において変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合に、ステップS2414において、変動パターンコマンド受信待ち処理ではなく演出図柄変動開始処理に移行させるようにしてもよい。

【0266】

なお、本実施の形態では、変動非実行中において、変動パターンコマンドを受信した場合には、変動非実行中に表示していた画像から新たな演出画像の可変表示画像に切り替えて表示することとしたが、変動非実行中に表示していた画像から演出図柄の停止図柄に切り替えて表示し、その後に新たな演出画像の可変表示画像に切り替えて表示することとしてもよい。その場合、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよいし、所定の図柄を演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよい。

【0267】

ステップS2404、S2412、S2414の後、演出制御用CPU101は、非実行フラグをリセットし（ステップS2415）、変動非実行中処理を終了する。

【0268】

図29は、図27に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ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、ステップS811において、変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合、そのまま変動パターンコマンド受信待ち処理終了することとしているが、これに限るものではない。例えば、ステップS811において変動パターンコマンドを受信していないと判定され続ける間に表示結果指定コマンドを受信した場合（例えば、表示結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合）、確変状態フラグがセットされていれば、変動パターンコマンドを取りこぼしたものとして残余確変回数Kの更新や更新結果の報知をおこなうこととしてもよい。

【0269】

図30は、図27に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、確変状態フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS2601）。確変状態フラグがセットされていれば、すなわち、確変状態であれば、演出制御用CPU101は、残余確変回数Kから1を減算し（ステップS3001）、減算結果に応じた残余回数画像に切替表示をおこなう（ステップS3002）。残余回数画像とは、確変状態における残余変動回数を報知するための画像であり、演出表示装置9に表示される画像である。ステップS3002では、具体的に、減算後の残余変動回数Kが40であれば、「あと40回」といった文字情報を含む画像に切り替える。なお、本実施の形態では、残余確変回数Kを減算する処理（ステップS3001）と残余回数画像を

10

20

30

40

50

切替表示する処理（ステップ S 3 0 0 2）と同じタイミングでおこなうこととしたが、それぞれ異なるタイミングにておこなうこととしてもよい。また、電源復旧時においても、ステップ S 3 0 0 1, S 3 0 0 2 の処理をおこなうことにより、残余確変回数 K の更新および残余変動回数の報知を再開することとなる。すなわち、電源復旧時であるか否かにかかわらず、残余確変回数 K の更新および残余変動回数の報知の処理の共通化を図っている。

【 0 2 7 0 】

そして、表示結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ S 2 6 0 2）、セットされていない場合は、ステップ S 2 6 0 7 へ移行する。ステップ S 2 6 0 2 において、表示結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合、表示結果指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 2 6 0 3）、背景指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 4）。セットされていない場合はステップ S 2 6 0 7 へ移行する。背景指定コマンド受信フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、背景指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 2 6 0 5）、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報と表示結果指定コマンドに含まれる情報とが整合しているか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 6）。例えば、変動パターンコマンドに含まれる可変表示結果と表示結果指定コマンドに含まれる可変表示結果とが整合するか否かを判定する。具体的には、両コマンドに含まれる可変表示結果が一致する場合には整合しているものであり、一致していない場合には整合していないものとなる。整合している場合には、ステップ S 8 0 0 1 へ移行する。また、整合していない場合には、非実行フラグをセットする（ステップ S 2 6 0 7）。なお、変動パターンコマンドに含まれる情報と表示結果指定コマンドに含まれる情報とが整合していない場合とは、少なくともいずれか一方のコマンドが正常に送受信されていない場合である。その後、演出図柄を揺動表示させ（ステップ S 2 6 0 8）、そのまま演出図柄開始処理を終了する。なお、ステップ S 2 6 0 8 では、具体的に、前の変動における停止図柄の組み合わせのまま、演出図柄を揺動表示させる。このように、特別図柄の可変表示をおこなうときに演出図柄の可変表示を行わない場合、演出図柄を揺動表示されることにより、遊技者に遊技が進行していないと誤解させてしまうことを防止することができる。

【 0 2 7 1 】

ステップ S 8 0 0 1 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 0 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ S 8 0 0 2）。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 2 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ S 8 0 0 2 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにもよる。なお、ステップ S 8 0 0 2 において変動表示結果指定コマンドを正常に受信していない場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定することとしてもよいし、所定のはずれ図柄を演出図柄の停止図柄として決定することとしてもよい。ここで所定のはずれ図柄としたのは、はずれであるにもかかわらず大当たり図柄を停止表示してしまうことを防ぐためである。

10

20

30

40

50

【0272】

図31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31に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R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図柄が同じ奇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「4R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図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0273】

10

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。

【0274】

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。

【0275】

20

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄(左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0276】

次いで、演出制御用CPU101は、予告演出を設定するための通常予告演出設定処理を実行する(ステップS8003)。そして、演出制御用CPU101は、変動パターン、予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8004)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイミングをスタートさせる(ステップS8005)。

【0277】

30

図32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、プロセスタイミング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つ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(演出図柄の表示態様の他に演出表示装置9の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。)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、プロセスタイミング設定値には、その演出態様での演出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、プロセスタイミング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態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ27からの音出力を制御する。

40

【0278】

図32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、各変動パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、ステップS8004などの処理で予告演出を実行することに決定された場合には

50

、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

【0279】

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

10

【0280】

ステップS8005の後、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容に従つて演出装置を制御する（ステップS8006）。その後、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8007）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8008）。

【0281】

このように、本実施の形態においては、通常状態において、変動パターンコマンドを受信した場合には所定コマンド（表示結果指定コマンド、背景指定コマンド）の正常な受信の有無にかかわらず演出図柄の変動表示を開始する（ステップS2601のN, S8001～S8008）。一方、確変状態において、変動パターンコマンドを受信しても所定コマンド（表示結果指定コマンド、背景指定コマンド）が正常に受信されなかった場合には演出図柄の変動表示をおこなわない（ステップS2601のY, S2602～S2607）こととしている。なお、ステップS2602において表示結果指定コマンド受信フラグがセットされておらずステップS2607へ移行する際、セットされていれば背景指定コマンド受信フラグをリセットすることとする。

20

【0282】

なお、本実施の形態では、確変状態において変動パターンコマンドを受信した場合に演出図柄の可変表示をおこなうための条件として、表示結果指定コマンドを正常に受信していること（以下、「第1条件」という）と、背景指定コマンドを正常に受信していること（以下、「第2条件」という）と、受信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の内容が整合すること（以下、「第3条件」という）とが設けられている（ステップS2602, S2603, S2606参照）。しかし、必ずしも第1条件～第3条件を全て満たしていることを条件としなくてもよく、例えば、いずれか一の条件のみ設けられていることとしてもよいし、複数の条件が設けられているものでもよい。

30

【0283】

例えば、変動パターンコマンドに特別図柄の可変表示結果を示す情報（大当たりであるか否かや、大当たり種別）が含まれるものであれば、第1条件を満たしていなくても演出図柄の可変表示をおこなうこととしてもよい。具体的に、本実施の形態のように大当たりであるか否かが変動パターンコマンドから認識可能である場合には、第1条件を満たさなくても演出図柄の可変表示を開始することとしてもよい。その際、可変表示結果が大当たりであることが認識可能であるが大当たり種別の認識は不可能である場合には、遊技者に対する有利性の低い大当たり種別（例えば、4R確変大当たり）の大当たり図柄を停止表示することが望ましい。これは、仮に遊技者に対する有利性の高い大当たり種別（例えば、15R確変大当たり）の大当たり図柄を停止表示したにもかかわらず遊技者に対する有利性の低い大当たり種別（例えば、4R確変大当たり）であった場合に遊技者を落胆させることを防止するためである。

40

【0284】

また、例えば、変動パターンコマンドに遊技状態を示す情報（通常状態であるか、確変

50

状態であるか)が含まれるものであれば、第2条件を満たしていなくても演出図柄の可変表示をおこなうこととしてもよい。具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において選択される変動パターンが遊技状態毎に異なり、選択された変動パターンに応じた変動パターンコマンドが送信されるようなものであれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は第2条件を満たしていなくても遊技状態を示す情報を認識可能であるため、演出図柄の可変表示をおこなうこととしてもよい。

【0285】

また、例えば、変動パターンコマンドに特別図柄の可変表示結果を示す情報が含まれない場合には、第3条件を満たさないものであっても演出図柄の可変表示を開始することとしてもよい。また、表示結果指定コマンドを正常に受信したことを条件としない場合には、第3条件を満たさないものであっても演出図柄の可変表示を開始することとしてもよい。また、複数の条件が成立しているか否かを判定する順序についても、本実施の形態に示すものに限るものではない。

【0286】

図33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S861)。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、ステップS867に移行する。この実施の形態では、後述するように、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS866で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップS868で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップS861で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したものの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S862の演出図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップS867に移行する。

【0287】

停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、記憶されている停止図柄(はずれ図柄または大当たり図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップS862)。なお、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの図柄確定指定コマンドの受信に応じて演出図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【0288】

ステップS862で大当たり図柄を表示する場合には(ステップS863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S866)、ファンファーレフラグ(大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグ)がセットされたか否か確認する(ステップS867)。ファンファーレフラグがセットされたときは(ステップS867のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする(ステップS868)とともに、ファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する(ステップS869)。そして、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS870)。

【0289】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(ステップS804)に対応した値に設定する(ステップS871)。

【0290】

また、ステップS863で大当たり図柄を表示しない場合(すなわち、はずれ図柄を表示する場合:ステップS863のN)は、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする(ステップS864)。例えば、演出制御用CPU101は、表示結果指定コマンド受信フラグなどの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

10

20

30

40

50

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、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）。

【0291】

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S865）。

【0292】

図34は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS1901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングの値を1減算し（ステップS1902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LED25, 28等）の制御を実行する（ステップS1903）。例えば、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0293】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS1904）、プロセスタイミングがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS1905）。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データ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定してプロセスタイミングをスタートさせる（ステップS1906）。

【0294】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS1901のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS1907）、大当たり演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS1912）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングをスタートさせ（ステップS1913）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS1914）。そして、演出制御用CPU101は、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）に対応した値に設定する（ステップS1915）。

【0295】

図35は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイミングを1減算する（ステップS3901）。そして、減算後の演出期間計測タイミングがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS3902）。

【0296】

演出期間計測タイミングがタイムアウトしていないければ（ステップS3902のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングの値を1減算する（ステップS3904）。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、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS3905）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0297】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイミングがタイムアウトしていない場合には（ステップS3906のN）、処理を終了する。プロセスタイミングがタイムアウトしたら

10

20

30

40

50

(ステップS3906のY)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS3907)。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる(ステップS3908)。

【0298】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば(ステップS3902のY)、演出制御用CPU101は、残余確変回数Kに「50」をセットし(ステップS3911)、残余回数画像の表示を開始する(ステップS3912)。具体的には、残余確変回数Kが「50」であるため、「あと50回」といった文字情報を含む画像を表示する。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)に応じた値に更新する(ステップS3913)。

10

【0299】

図36は、演出図柄の可変表示をおこなわない場合におけるタイミングチャートである。図36に示すタイミングチャートは、特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無と、大当たり遊技の制御の有無と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示の有無と、演出表示装置9の表示例と、確変回数カウンタの値(すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560が認識する確変状態の残余回数)と、残余確変回数Kの値(すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100が認識する確変状態の残余回数)とをタイミング毎に示している。なお、確変回数カウンタの値を特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無の上部に、残余確変回数Kの値を演出表示装置9の表示例の下部に、それぞれ示している。

20

【0300】

図36におけるタイミングチャートにおいて、まず、大当たり遊技が終了するタイミングa1にて、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって確変回数カウンタに「50」がセットされるとともに、演出制御用マイクロコンピュータ100によって残余確変回数Kに「50」がセットされる。そして、確変状態における1回目の特別図柄の可変表示が開始されるタイミングa2にて、変動パターンコマンド、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ100が残余確変回数Kの値を「50」から「49」に更新するとともに、残余回数表示として演出表示装置9に「残り49回」といった文字情報を表示する。また、このとき、演出図柄の可変表示が開始される。そして、特別図柄の可変表示が終了するタイミングa3にて、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって確変回数カウンタが「50」から「49」に更新され、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄が停止表示(固定表示)される。

30

【0301】

そして、次の特別図柄の可変表示が開始されるタイミングa4にて、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドを正常に受信したことにより、残余確変回数Kの値を「49」から「48」に更新し、残余回数表示の表示態様を「残り48回」といった文字情報に切り替えて表示する。また、このとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドを正常に受信するとともに、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを正常に受信できなかったことにより、演出図柄の可変表示を開始せずに揺動表示をおこなう。

40

【0302】

そして、特別図柄の可変表示が終了するタイミングa5にて、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって確変回数カウンタが「49」から「48」に更新され、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄が停止表示(固定表示)される。このように、変動パターンコマンドを受信したが所定コマンド(背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド)を受信しなかった場合においても、残余確変回数Kを更新する(タイミングa4参照)ことにより、演出図柄の可変表示を開始しない場合であっても、確変回数カウンタの値(遊技制御用マイクロコンピュータ560が認識する残余回数)と残余確変

50

回数 K の値（演出制御用マイクロコンピュータ 100 が認識する残余回数）とにずれが生じることを防止することができる。

【0303】

図 37 は、電源復旧時におけるタイミングチャートである。図 37 に示すタイミングチャートは、電源のオン／オフと、特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無と、演出表示装置 9 の表示例と、確変回数カウンタの値（すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が認識する確変状態の残余回数）と、残余確変回数 K の値（すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が認識する確変状態の残余回数）とをタイミング毎に示している。なお、確変回数カウンタの値を特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無の上部に、残余確変回数 K の値を演出表示装置 9 の表示例の下部に、それぞれ示している。

10

【0304】

図 37 におけるタイミングチャートにおいて、まず、電源が復旧されたタイミング b0 にて、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 によってバックアップされていた確変回数カウンタの値が RAM 55 内の領域に設定される。例えば、確変回数カウンタの値として「24」がセットされる。そして、確変回数カウンタの値にもとづいた残余回数指定コマンド（確変状態の残余回数が 24 回であることを示す残余回数指定コマンド）が送信され、該残余回数指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、残余確変回数 K に「24」をセットするとともに、残余回数表示として演出表示装置 9 に「残り 0 回」といった文字情報を表示する。

20

【0305】

そして、特別図柄の可変表示が開始されるタイミング b1 にて、変動パターンコマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、残余確変回数 K の値を「24」から「23」に更新するとともに、残余回数表示として演出表示装置 9 に「残り 23 回」といった文字情報を表示する。また、このとき、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド（図示省略）も正常に受信したことにもとづいて演出図柄の可変表示を開始する。特別図柄の可変表示が終了するタイミング b2 にて、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 によって確変回数カウンタが「24」から「23」に更新され、演出制御用マイクロコンピュータ 100 によって演出図柄が停止表示される。このように、電源復旧時に確変状態の残余回数を示す残余回数指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンコマンドを受信したタイミング b1 にて残余回数の報知（残余回数表示）を開始することにより、電源復旧時における演出制御用マイクロコンピュータ 100 の処理負担の増大を抑制することができる。

30

【0306】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技制御手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560）は、識別情報の可変表示の回数が所定回数（本例では、50 回）になるまで遊技者にとって有利な有利遊技状態（本例では、確変状態）に制御する。また、演出制御手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100）は、通常遊技状態に制御されているときに、識別情報の可変表示に関する可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が正常に受信された場合、所定コマンド（本例では、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド）が正常に受信されなくても、識別情報の可変表示を実行する一方、有利遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、識別情報の可変表示を実行することとしている。さらに、演出制御手段は、有利遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、残余回数を更新（本例では、残余確変回数 K を 1 減算）することとした。これにより、演出図柄の可変表示を実行しない場合であっても、確変回数カウンタの値（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が認識する残余回数）と残余確変回数 K の値（演出制御用マイクロコンピュータ 100 が認識する残余回数）とに不整合が生じることを抑

40

50

制することができる。なお、「残余回数」とは、有利遊技状態における識別情報の可変表示の回数が所定回数になるまでの残り回数（すなわち、有利遊技状態が終了するまでの変動回数）と、有利遊技状態において既に実行した識別情報の可変表示の実行回数（すなわち、有利遊技状態に制御してからの変動回数）とを含む概念である。したがって、本実施の形態のように残り回数を更新して報知することとしてもよいし、実行回数を更新して報知することとしてもよい。なお、本実施の形態においては、報知対象を残り回数としたため、残り回数を減算することにより残余回数を更新することとしたが、報知対象を実行回数とした場合には、実行回数を加算することにより残余回数を更新することとしてもよい。

【0308】

また、本実施の形態において、有利遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が正常に受信された場合、所定コマンド（本例では、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド）が正常に受信されたときと受信されなかつたときとで、同じタイミング（ステップS3001, S3002）にて、残余回数を更新するとともに更新結果を報知することとしたが、所定コマンドが正常に受信されたときと受信されなかつたときとで、異なるタイミングにて残余回数を更新するとともに更新結果を報知することとしてもよい。例えば、ステップS3001, S3002の処理を、ステップS2601のYの後ではなく、ステップS2606のYの後と変動非実行中処理中とにおこなうよう構成し、所定コマンドが正常に受信されたときには演出図柄変動開始処理中に残余回数を更新するとともに更新結果を報知する一方、所定コマンドが正常に受信されなかつたときには変動非実行中処理中に残余回数を更新するとともに更新結果を報知することとしてもよい。

10

【0309】

また、本実施の形態では、可変表示関連コマンドが正常に受信されることを一つの条件として残余回数を更新することとしているが、可変表示関連コマンドが正常に受信される状況下で他の条件（通常遊技状態であるか、または有利遊技状態であり且つ所定コマンドを正常に受信していること）が成立した場合に残余回数を更新するものであれば、可変表示関連コマンドが正常に受信されたこと自体を条件としないものであってもよい。例えば、可変表示関連コマンドが正常に受信される場合に発生し得る事象の発生を条件として残余回数を更新することとしてもよく、演出図柄の可変表示を開始したこと（ステップS801の実行）を条件として、他の条件が成立している場合に残余回数を更新することとしてもよい。

20

【0310】

また、本実施の形態において、演出制御手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100）は、有利遊技状態（本例では、確変状態）に制御されているときに、可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が正常に受信され、所定コマンド（本例では、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド）が正常に受信されない場合、識別情報を揺動表示することとした。これにより、遊技者に対して、遊技が進展していない（可変表示の開始条件が成立しているにもかかわらず識別情報の可変表示がおこなわれない）といった誤解を与えることを抑制することができる。

30

【0311】

また、本実施の形態において、遊技制御手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560）は、電源投入時に残余回数を特定可能な回数特定コマンド（本例では、残余回数指定コマンド）を送信し、演出制御手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100）は、回数特定コマンドの後に可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が受信されることにもとづいて残余回数を報知することとした。これにより、電源復旧時における残余回数の報知と、通常時（非電源復旧時）における残余回数の報知とにおける報知モジュールの共通化を図ることができる。したがって、電源復旧時に残余回数を報知するための特別な処理を実行する必要がないため、電源復旧時における演出制御手段の処理負担の増大を抑制することができる。なお、本実施の形態では、演出制御用

40

50

マイクロコンピュータ100は、残余回数指定コマンドを受信するとともに残余確変回数Kをセットし直すこととしているが、残余確変回数Kをセットし直すタイミングについてはこれに限るものではない。例えば、回数特定コマンドの後に可変表示関連コマンドが受信されたタイミングに残余確変回数Kをセットし直すとともに残余回数報知をおこなうこととしてもよい。また、本実施の形態では、通常時（非電源復旧時）における残余回数の報知タイミングを変動開始時としたため、電源復旧時における残余回数の報知も変動開始時としたが、回数特定コマンドの後に可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が受信されることにもとづいて残余回数を報知するものであれば、これに限るものではない。例えば、通常時（非電源復旧時）における残余回数の報知タイミングが変動停止時であれば、電源復旧時における残余回数の報知も変動停止時（例えば、図柄確定指定コマンド受信時）とすれば、電源復旧時における残余回数の報知と、通常時（非電源復旧時）における残余回数の報知とにおける報知モジュールの共通化を図ることができる。10

【0312】

また、本実施の形態では、演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）は、報知する残余回数を回数特定コマンド（残余回数指定コマンド）により特定することとしたが、これに限るものではない。例えば、識別情報の可変表示開始時（例えば、可変表示関連コマンド（変動パターンコマンド）送信時）に、残余回数を特定可能なコマンドが送信され、演出制御手段は該コマンドにもとづいて残余回数を特定し、特定した残余回数を報知することとしてもよい。

【0313】

なお、本実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、残余回数指定コマンドを受信してから変動パターンコマンドを受信するまでの間、残余回数表示として残余回数が0回であることを示す画像を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、残余回数指定コマンドを受信してから変動パターンコマンドを受信するまでの間、「残り？回」のように残余回数を明確にしない画像を表示することとしてもよいし、残余回数表示 자체をおこなわないこととしてもよい。

【0314】

また、この実施の形態によれば、通常状態において、識別情報の可変表示時間示す可変表示時間コマンド（例えば、変動パターンコマンド）を受信した場合、所定コマンドを受信できなくとも演出図柄の可変表示を実行する一方、特定の遊技状態（例えば、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態、通常状態よりも短い時間の識別情報の可変表示が実行され易い遊技状態、第1遊技状態（例えば、通常状態）とは異なる第2遊技状態（例えば、確変状態））において、可変表示時間コマンドを受信した場合、所定コマンドを正常に受信することを条件に演出図柄の可変表示を実行する構成とした。これにより、状況に応じた処理を実現することができる。仮に、所定コマンドを正常に受信していないときにも演出図柄の可変表示を実行する構成とてしまうと、演出内容に不整合が生じる虞があるが、特別図柄の可変表示を実行しているにもかかわらず演出図柄の可変表示を実行しないようにしてしまうと、遊技者に違和感や不信感を与えててしまう。そこで、確変状態よりも長い時間の可変表示が実行され易い通常状態においては所定コマンドを正常に受信できていない状態でも演出図柄の可変表示を実行することにより、演出図柄の可変表示が長時間実行されないことによる違和感や不信感を遊技者に与えることを抑制しつつ、通常状態よりも短い時間の可変表示が実行され易い確変状態においては所定コマンドを正常に受信できていない場合には演出図柄の可変表示を実行しないよう構成することにより、演出内容に不整合が生じることを抑制することができる。また、確変状態では、通常状態よりも短い時間の可変表示が実行され易いため、演出図柄の可変表示が実行されないことによる違和感や不信感を、少なくとも通常状態に比べて抑制することができる。3040

【0315】

また、仮に、遊技者による注目度の高い遊技状態（例えば、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態、通常状態よりも短い時間の識別情報の可変表示が実行され易い遊技状態、通常状態とは異なる遊技状態）において不安定な可変表示（例えば、特別図柄の可変表示

10

20

30

40

50

結果と演出図柄の可変表示結果が異なるような可変表示)を実行してしまうと、通常状態で不安定な可変表示を実行するよりも、注目度が高い分、遊技者の不信感を高めてしまう虞がある。そこで、遊技者による注目度の高い遊技状態では所定コマンドを正常に受信できなかった場合には識別情報の可変表示を実行しないよう構成することにより、不信感が高まることを防止でき、状況に応じた処理を実現することができる。

【0316】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100が遊技制御用マイクロコンピュータ560からのコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、コマンドを取りこぼした場合である。「コマンドを取りこぼす」とは、遊技制御用マイクロコンピュータ560はコマンドを送信したにもかかわらず、演出制御用マイクロコンピュータ100が該コマンドを受信できなかったことである。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されたコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100が受け取ったものの、演出制御用マイクロコンピュータ100がコマンドとして認識できないデータとして受信した場合である。演出制御用マイクロコンピュータ100がコマンドとして認識できないデータとは、ノイズなどの原因により正常に読み出すことのできない状態(いわゆる、ビットエラー)のデータである。また、他には、受信したデータをコマンドとして認識できるものであっても、該コマンドが制御的に送信されるはずのないコマンドである場合や、受信するコマンドの順序が正規の順序と異なる場合なども、コマンドを正常に受信できない場合として含まれる。

【0317】

また、本実施の形態では、通常状態において、識別情報の可変表示時間を示す可変表示時間コマンド(例えば、変動パターンコマンド)を受信した場合、制御されている遊技状態を示す状態コマンド(例えば、背景指定コマンド)を受信できなくても演出図柄の可変表示を実行する一方、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態(例えば、確変状態)において、可変表示時間コマンドを受信した場合、状態コマンドを正常に受信することを条件に演出図柄の可変表示を実行することとした。これにより、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態において状態コマンドを正常に受信できない状況で可変表示が実行されてしまうことを防止することができる。

【0318】

また、本実施の形態において、通常状態において、識別情報の可変表示時間を示す可変表示時間コマンド(例えば、変動パターンコマンド)を受信した場合、可変表示の表示結果を示す結果コマンド(例えば、表示結果指定コマンド)を受信できなくとも演出図柄の可変表示を実行する一方、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態(例えば、確変状態)において、可変表示時間コマンドを受信した場合、結果コマンドを正常に受信することを条件に演出図柄の可変表示を実行することとした。これにより、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態において結果コマンドを正常に受信できない状況で可変表示が実行されてしまうことを防止することができる。

【0319】

また、本実施の形態において、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態(例えば、確変状態)において、可変表示時間コマンド(例えば、変動パターンコマンド)と所定コマンド(例えば、背景指定コマンドや表示結果指定コマンド)とが受信されたときであっても、可変表示時間コマンドと所定コマンド(例えば、表示結果指定コマンド)とが示す情報の整合が取れないときには演出図柄の可変表示を実行しないこととした。これにより、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態において可変表示時間コマンドと所定コマンドとが示す情報の整合が取れない状況で可変表示が実行されてしまうことを防止できる。

【0320】

また、本実施の形態において、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態(例えば、確変状態)に制御されているときに、所定コマンド(例えば、背景指定コマンドや表示結果指定コマンド)が正常に受信されなかったことで識別情報(例えば、演出図柄)の可変表示を実行しなかった場合に、可変表示の終了にもとづく特定コマンド(例えば、図柄確定指

10

20

30

40

50

定コマンド、客待ちデモ指定コマンド、大当たり開始指定コマンド、変動パターンコマンド)を受信したことにもとづいて、識別情報を切り替えることとした。これにより、可変表示を実行しなかったときであっても、後に受信されるコマンドにもとづいて表示している識別情報を差し替えることができる。

【0321】

なお、本実施の形態において、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、確変状態(高確率高ベース状態)を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、高確率低ベース状態や、低確率高ベース状態であってもよい。

【0322】

また、本実施の形態においては、低確率低ベース状態と、高確率高ベース状態とが遊技状態として設けられている遊技機について説明したが、これに限るものではなく、高確率低ベース状態や低確率高ベース状態が設けられているものであってもよい。また、本実施の形態では、所定回数(50回)の可変表示の実行を契機として、高確率状態から低確率状態へ移行することとしたが、これに限るものではなく、例えば、所定の種別の大当たりが発生することを契機に高確率状態から低確率状態へ移行することとしてもよい。また、同様にして、高ベース状態から低ベース状態へ移行する契機を、所定の種別の大当たりが発生することとしてもよい。また、高確率状態から低確率状態へ移行する契機と、高ベース状態から低ベース状態へ移行する契機とを異なるものとしてもよい。例えば、所定の種別の大当たりが発生することを契機に高確率状態から低確率状態へ移行する一方、所定回数の可変表示を実行することを契機に高ベース状態から低ベース状態へ移行することとしてもよい。

10

【0323】

また、本実施の形態では、複数の遊技状態(通常状態および確変状態)で共通の変動パターンを選択可能なものとしたが、これに限るものではなく、一の遊技状態においてのみ選択可能な特殊変動パターンが設けられていることとしてもよい。仮に、所定コマンド(例えば、背景指定コマンド、表示結果指定コマンド)を正常に受信したか否かにかかわらず、受信した変動パターンに応じて演出図柄の可変表示を実行する演出制御用マイクロコンピュータが設けられた遊技機であった場合、一の遊技状態においてのみ選択可能なはずの特殊変動パターンが他の遊技状態であるときに遊技制御用マイクロコンピュータから演出制御用マイクロコンピュータに誤って送信されたときにも、該特殊変動パターンに対応した演出図柄の可変表示を実行してしまうこととなる。そういう場合、演出内容に不整合が生じたりすることがある。そこで、一の遊技状態においてのみ選択可能な特殊変動パターンが設けられている機種の遊技機においても、一の遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合には、所定コマンドを受信しているか否かにかかわらず演出図柄の可変表示を実行する一方、他の遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合には、所定コマンドを正常に受信するとともに受信した変動パターンコマンドと所定コマンドとが整合することを条件として演出図柄の可変表示を実行することとすれば、こういった不具合を解消することができる。

20

【0324】

また、特別図柄の可変表示開始時に演出図柄の可変表示を開始せずに、可変表示時間が経過したことを認識可能なコマンド(例えば、図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド、大当たり開始指定コマンド、次の可変表示における変動パターンコマンド等)を受信した場合に、大当たりであることは認識可能であるが大当たり種別は認識不可能であれば、遊技者にとって有利性の低い大当たり種別に対応した大当たり図柄を停止表示することとしたが、有利性の低い大当たり種別に対応した大当たり図柄を停止表示した後に受信したコマンドによって有利性の高い大当たり種別であることを認識した場合には、有利性の低い大当たりから有利性の高い大当たりに昇格したかのような演出(いわゆる、昇格演出)をおこなうこととしてもよい。例えば、所定のラウンド遊技中や、大当たり遊技終了時などに昇格演出をおこなうこととしてもよい。なお、低確率状態に移行する大当たりよりも高確率状態に移行する大当たりの方が有利性の高い大当たりであるといえる。また、低ベース状態に移行する大当

30

40

50

りよりも高ベース状態に移行する大当りの方が有利性の高い大当りであるといえる。また、高確率状態や高ベース状態に移行する期間の長い大当りの方が、該期間の短い大当りよりも有利性の高い大当りであるといえる。また、より多くの賞球が見込める大当り遊技に移行する大当りの方が、あまり賞球が見込めない大当り遊技に移行する大当りよりも有利性の高い大当りであるといえる。

【0325】

また、本実施の形態においては、大当り種別にかかわらず、ラウンド遊技中の大入賞口の開放態様を同一の態様とした（1ラウンドあたり30秒開放）がこれに限るものではなく、複数種類の開放態様が組み合わされた大当り遊技状態に制御される大当り種別が設けられているものであってもよい。

10

【0326】

なお、本実施の形態において、変動パターンコマンドを受信した場合に所定コマンド（背景指定コマンドや表示結果指定コマンド）を正常に受信したか否かにもとづいて演出図柄の可変表示の実行の有無を決定する構成としているが、遊技制御手段から所定コマンドがまだ送信されていないにもかかわらず演出制御手段が所定コマンドを正常に受信したか否かを判定してしまうと、所定コマンドを取りこぼしたと誤認してしまい、意図せず演出図柄の変動を実行しない虞がある。したがって、遊技制御手段から所定コマンドがまだ送信されていないにもかかわらず演出制御手段が所定コマンドを正常に受信したか否かを判定する状況が発生しないことが望ましい。そこで、遊技制御手段が変動を開始することを決定した時点から変動パターンコマンドを受信した演出制御手段が所定コマンドが正常に受信されたか否かを判定する時点までの間に、遊技制御手段が所定のコマンドを送信するのに十分な回数の割込処理を実行されるよう構成することとしてもよい。具体的には、遊技制御手段によるタイマ割込処理の周期（以下、「遊技制御用割込周期」という）を演出制御手段によるタイマ割込処理の周期（以下、「演出制御用割込周期」という）よりも短いものとすれば、所定時間内における遊技制御手段による割込処理の実行回数の方が、所定時間内における演出制御手段による割込処理の実行回数よりも多くなるため、遊技制御手段が全ての所定コマンドを送信した後に演出制御手段が所定コマンドを正常に受信したかを判定する状況が発生し易いこととなる。したがって、遊技制御用割込周期を演出制御用割込周期よりも短いものとすることが望ましい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が表示結果指定コマンドをまだ送信していないにもかかわらず、演出制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを取りこぼしたと誤認（表示結果指定コマンドを取りこぼしていないにもかかわらず、ステップS2602において表示結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合に演出図柄の可変表示を実行しないと決定）しないよう構成するものであれば、これに限るものではない。また、本実施の形態では、変動パターンコマンドより前に背景指定コマンドを送信することとなっているため、ステップS2604において背景指定コマンド受信フラグがセットされていない場合とは背景指定コマンドを取りこぼしている状況である。しかし、コマンドを送信する順序が本実施の形態における順序とは異なる場合があり、そういう場合においても、遊技制御手段がまだ送信していないコマンドについて演出制御手段が取りこぼしたと誤認しないよう構成することが望ましい。すなわち、変動パターンコマンドより後に送信される所定コマンドについては、遊技制御手段が未だに送信していないにもかかわらず演出制御手段が取りこぼしたと誤認しないよう構成することが望ましい。

20

【0327】

また、本実施の形態においては、特別図柄の可変表示を実行するものの演出図柄の可変表示を実行しない場合に、可変表示関連コマンド（変動パターンコマンド）を受信したことを契機に残余確変回数Kの更新をおこなうこととしたが、これに限るものではない。以下、変形例として、特別図柄の可変表示を実行するものの演出図柄の可変表示を実行しない場合に、可変表示の終了にもとづいた特定コマンドを受信したことにもとづいて残余確変回数Kの更新をおこなう遊技機について説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

30

40

50

【0328】

図38は、変形例における、変動非実行中処理を示すフローチャートである。図38において、ステップS2403またはS2407の後にて、演出制御用CPU101は、残余確変回数Kから1を減算し(ステップS3801)、減算結果に応じた残余回数画像に切替表示をおこない(ステップS3802)、ステップS2404へ移行する。これにより、演出図柄の非実行中に特別図柄の可変表示の終了にもとづいた特定コマンド(図柄確定指定コマンドまたは客待ちデモ指定コマンド)を受信したことを契機として、残余確変回数Kの更新および報知をおこなうこととしている。

【0329】

また、ステップS2408において、ファンファーレフラグがリセットされている場合(ステップS2408のN)、演出制御用CPU101は、そのまま処理を終了する。本変形例において、演出図柄の非実行中に変動パターンコマンドを受信する場合とは、特別図柄が停止表示されたにもかかわらず、少なくとも図柄確定指定コマンドを取りこぼした状況であるため、遊技制御用マイクロコンピュータ560は確変回数カウンタの更新をおこなったにもかかわらず、演出制御用マイクロコンピュータ100は残余確変回数Kの更新をおこなっていないこととなり、不整合が生じてしまう。そこで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の非実行中に変動パターンコマンドを受信した場合には、残余確変回数Kを「2」減算することにより、確変回数カウンタと残余確変回数Kとの間のズレを補正することができる。

【0330】

図39は、変形例における、演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図39においては、残余確変回数Kから1を減算する処理(ステップS3001)および残余回数を切替表示する処理(ステップS3002)を、ステップS2601のYであるときではなく、ステップS2606のYであるときにおこなうこととした。すなわち、確変状態においては、演出図柄の可変表示が実行される場合のみ、残余確変回数Kを更新して報知する処理をおこなうこととしている。

【0331】

上述したように、本変形例では、確変状態において、演出図柄の可変表示を実行する場合に残余確変回数Kを更新して報知する処理をおこなうとともに、演出図柄の可変表示を実行しない場合には特別図柄の変動停止にもとづいた特定コマンド(図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド)の受信を契機として残余確変回数Kを更新して報知する処理をおこなうこととした。

【0332】

図40は、変形例における、演出図柄の可変表示をおこなわない場合におけるタイミングチャートである。図40に示すタイミングチャートは、特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無と、大当たり遊技の制御の有無と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示の有無と、演出表示装置9の表示例と、確変回数カウンタの値(すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560が認識する確変状態の残余回数)と、残余確変回数Kの値(すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100が認識する確変状態の残余回数)とをタイミング毎に示している。なお、確変回数カウンタの値を特別図柄表示器における特別図柄の可変表示の有無の上部に、残余確変回数Kの値を演出表示装置9の表示例の下部に、それぞれ示している。

【0333】

図40におけるタイミングチャートにおいて、まず、大当たり遊技が終了するタイミングc1にて、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって確変回数カウンタに「50」がセットされるとともに、演出制御用マイクロコンピュータ100によって残余確変回数Kに「50」がセットされる。そして、確変状態における1回目の特別図柄の可変表示が開始されるタイミングc2にて、変動パターンコマンド、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ100が残余確変回数Kの値を「50」から「49」に更新するとともに、残余回数表示として演出表示装置9

10

20

30

40

50

に「残り 49 回」といった文字情報を表示する。また、このとき、演出図柄の可変表示が開始される。そして、特別図柄の可変表示が終了するタイミング c 3 にて、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 によって確変回数カウンタが「50」から「49」に更新され、図柄確定指定コマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 によって演出図柄が停止表示（固定表示）される。

【0334】

そして、次の特別図柄の可変表示が開始されるタイミング c 4 にて、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンコマンドを正常に受信したが、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを正常に受信できなかったことにより、演出図柄の可変表示を開始せずに揺動表示をおこなう。このとき、演出図柄の可変表示が開始されなかっため、残余確変回数 K の値は更新されない。

10

【0335】

そして、特別図柄の可変表示が終了するタイミング c 5 にて、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 によって確変回数カウンタが「49」から「48」に更新される。また、このとき、図柄確定指定コマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、残余確変回数 K の値を「49」から「48」に更新し、残余回数表示の表示態様を「残り 48 回」といった文字情報に切り替えて表示する。また、このとき、図柄確定指定コマンドを受信したことにより、表示結果指定コマンドにもとづいた演出図柄を停止表示する。その後の特別図柄の可変表示が開始されるタイミング c 6 にて、変動パターンコマンド、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを正常に受信した演出制御用マイクロコンピュータ 100 が残余確変回数 K の値を「48」から「47」に更新するとともに、残余回数表示として演出表示装置 9 に「残り 47 回」といった文字情報を表示する。また、このとき、演出図柄の可変表示が開始される。このように、変動パターンコマンドを受信したが所定コマンド（背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド）を受信しなかった場合において、特別図柄の可変表示の終了にもとづいた特定コマンド（図柄確定コマンド）の受信を契機として残余確変回数 K を更新することにより、演出図柄の可変表示を開始しない場合であっても、確変回数カウンタの値（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が認識する残余回数）と残余確変回数 K の値（演出制御用マイクロコンピュータ 100 が認識する残余回数）とにずれが生じることを防止することができる。

20

【0336】

30

以上に説明したように、この変形例によれば、遊技制御手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 560）は、識別情報の可変表示の回数が所定回数（本例では、50 回）になるまで遊技者にとって有利な有利遊技状態（本例では、確変状態）に制御する。また、演出制御手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100）は、通常遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンド（本例では、変動パターンコマンド）が正常に受信された場合、所定コマンド（本例では、背景指定コマンドおよび表示結果指定コマンド）が正常に受信されなくても、識別情報の可変表示を実行する一方、有利遊技状態に制御されているときに、可変表示関連コマンドが正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されたことを条件に、識別情報の可変表示を実行することとしている。さらに、演出制御手段は、有利遊技状態に制御されているときに、識別情報の可変表示の終了にもとづいた特定コマンド（本例では、図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド）が正常に受信された場合、所定コマンドが正常に受信されなくても、残余回数を更新（本例では、残余確変回数 K を 1 減算）することとした。これにより、演出図柄の可変表示を実行しない場合であっても、確変回数カウンタの値（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が認識する残余回数）と残余確変回数 K の値（演出制御用マイクロコンピュータ 100 が認識する残余回数）とに不整合が生じることを抑制することができる。

40

【0337】

なお、本変形例では、「識別情報の可変表示の終了にもとづいた特定コマンド」とは、識別情報の可変表示が終了したことを示すコマンドと、識別情報の可変表示が終了した後に送信されるべきコマンドとを含む概念である。「識別情報の可変表示が終了したことを

50

示すコマンド」とは、例えば、図柄確定指定コマンドである。「識別情報の可変表示が終了した後に送信されるべきコマンド」とは、正常に動作されていれば、識別情報の可変表示が終了した後にしか送信されないようなコマンドであり、例えば、客待ちデモ指定コマンドや、大当たり遊技に関連するコマンド（ファンファーレ指定コマンド、エンディング指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンドなど）や、次の可変表示に関連するコマンド（変動パターンコマンド、背景指定コマンド、表示結果指定コマンドなど）である。

【0338】

また、本変形例では、有利遊技状態に制御されているときに、識別情報の可変表示の終了にもとづいた特定コマンド（図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド）が正常に受信された場合、変動非実行中処理において残余回数を更新（残余確変回数Kを1減算）することとしたが、残余回数を更新するタイミングについてはこれに限るものではない。例えば、特定コマンド（図柄確定指定コマンド、客待ちデモ指定コマンド）が正常に受信されたことにもとづくものであれば、次の可変表示の開始時に残余回数が更新されることとしてもよい。

【0339】

なお、上述した実施の形態について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、他の機種であってもよい。例えば、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて第1大当たり遊技状態に移行するとともに、遊技領域に設けられた所定の入賞口に遊技媒体が入賞することにもとづいて可変入賞球装置（いわゆる役物）を開放制御し、該可変入賞球装置内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて第2大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種と第二種とを組み合わせた遊技機）において適用することとしてもよい。

【0340】

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

【0341】

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

10

20

30

40

50

実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

【0342】

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

10

【0343】

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

20

【0344】

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

30

【0345】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

40

【0346】

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

【0347】

特定遊技状態（大当たり遊技状態）は可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図

50

柄のゾロ目)が表示された後に、所定時間(図柄確定停止時間+大当たり開始演出時間)経過した後に大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ(同一図柄のゾロ目)が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域(特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ)に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当たりの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当たり開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充することになる。

さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当たりのラウンド数を異ならせてよい。また、特定の領域の通過で大当たりラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。

10

【産業上の利用可能性】

【0348】

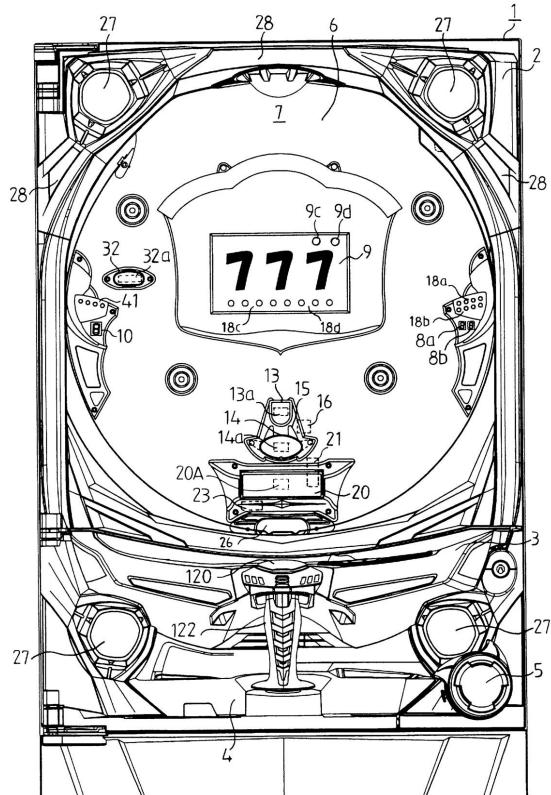
本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

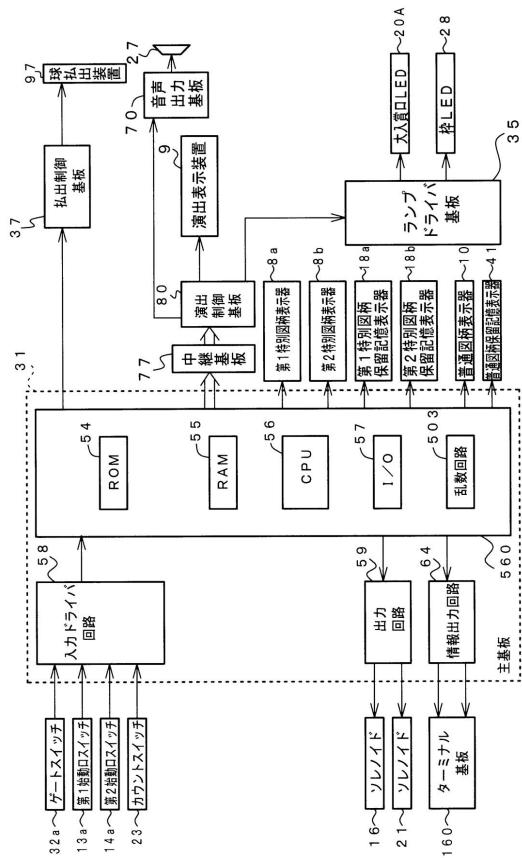
【0349】

1	パチンコ遊技機	20
8 a	第1特別図柄表示器	
8 b	第2特別図柄表示器	
9	演出表示装置	
1 3	第1始動入賞口	
1 4	第2始動入賞口	
2 0	特別可変入賞球装置	
2 7	スピーカ	
3 1	遊技制御基板(主基板)	
5 6	C P U	
7 0	音声出力基板	
5 6 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	30
8 0	演出制御基板	
1 0 0	演出制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	演出制御用C P U	
1 0 9	V D P	

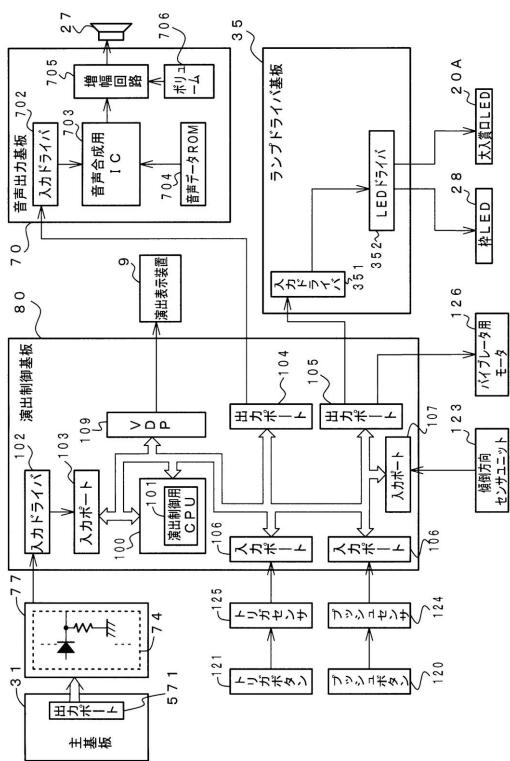
【 図 1 】



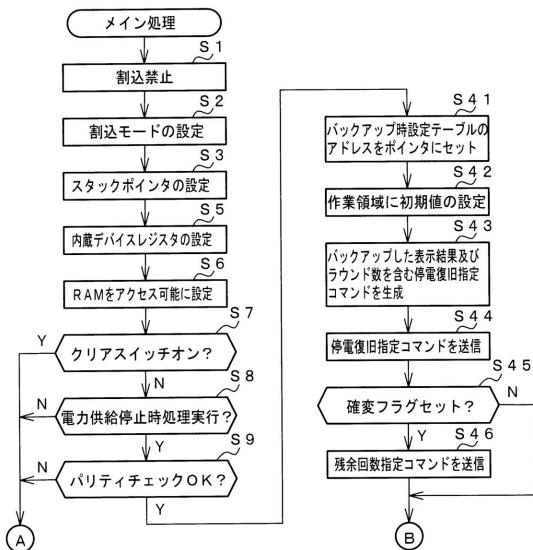
【 図 2 】



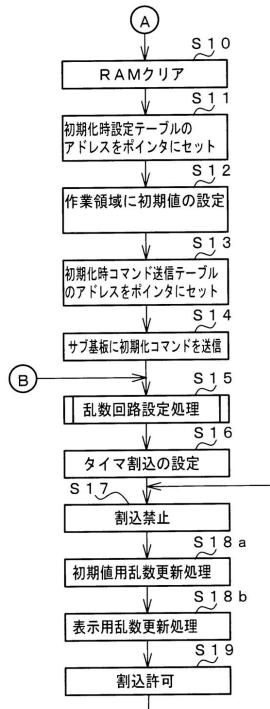
【 四 3 】



【 図 4 】



【図5】



【図6】



【図7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特認変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	なし	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	なし	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	消り	なし	8.25	通常変動ではずれ後、消り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	なし	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Aリーチではずれ
	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Bリーチではずれ
大当たり	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーAリーチではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーBリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	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回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当たり
	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Aリーチ大当たり
	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Bリーチ大当たり
スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーAリーチで大当たり	
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーBリーチで大当たり

【図9】

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

(A) 大当たり種別判定テーブル (第1特別図柄用)	
大当たり種別判定値 (ランダム1と比較される)	
15R確変大当たり	4R確変大当たり
0~9	10~39

(B) 大当たり種別判定テーブル (第2特別図柄用)	
大当たり種別判定値 (ランダム1と比較される)	
15R確変大当たり	4R確変大当たり
0~29	30~39

【図10】

(A) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル			
大当たり種別	変動パターン種別		
大当たり種別	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
4R確変大当たり	1~74	75~149	150~251

(B) 大当たり用変動パターン種別判定テーブル			
大当たり種別	変動パターン種別		
大当たり種別	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
15R確変大当たり	1~38	39~79	80~251

【図8】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当たり種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当たり判定用	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11】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)
135A

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

(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)
135B

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6
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(確実用)
135C

変動パターン種別				
非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-7		
1~190	191~219	220~251		

【図12】

(A) 当り変動パターン判定テーブル
137A

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

(B) はずれ変動パターン判定テーブル
137B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
	1~500	非リーチPA1-3
非リーチCA2-2	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
	1~268	スーパーPA3-1
スーパーCA2-7	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

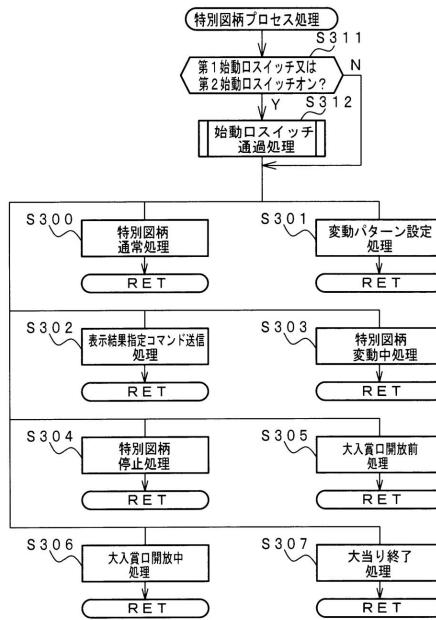
【図13】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンXX指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
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 (1 5 R確変大当たり指定)	1 5 R確変大当た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 (4 R確変大当たり指定)	4 R確変大当た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	大当たり開始1指定	1 5 R確変大当た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	大当たり開始2指定	4 R確変大当たりのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当たり終了1指定	大当たり終了画面を表示すること及び1 5 R確変大当たりであることの指定
A 3	0 2	大当たり終了2指定	大当たり終了画面を表示すること及び4 R確変大当たりであることの指定

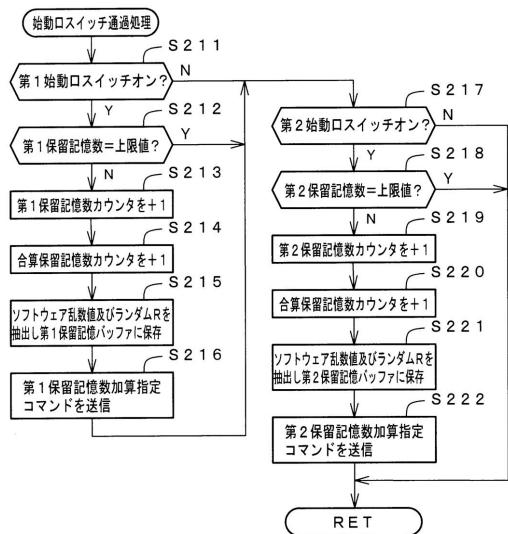
【図14】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	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保留記憶加算指定	第1保留記憶が1増加したことの指定
C 1	0 0	第2保留記憶加算指定	第2保留記憶が1増加したことの指定
C 2	0 0	第1保留記憶減算指定	第1保留記憶が1減少したことの指定
C 3	0 0	第2保留記憶減算指定	第2保留記憶が1減少したことの指定
D 0	X X	残余回数指定	確変状態の残余回数がX回であることの指定

【図15】



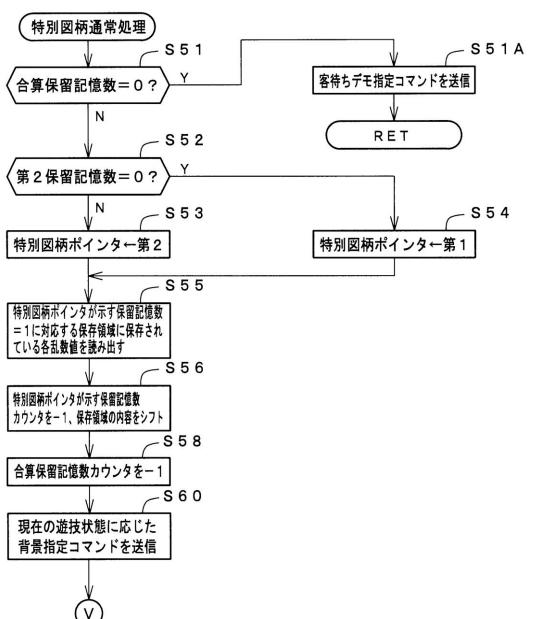
【図16】



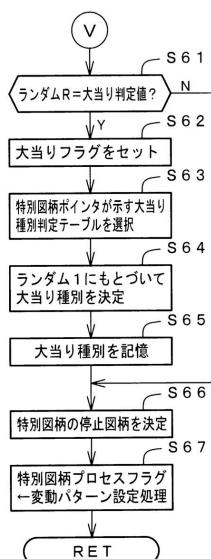
【図17】

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 バッファ	第1保留記憶数=3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=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

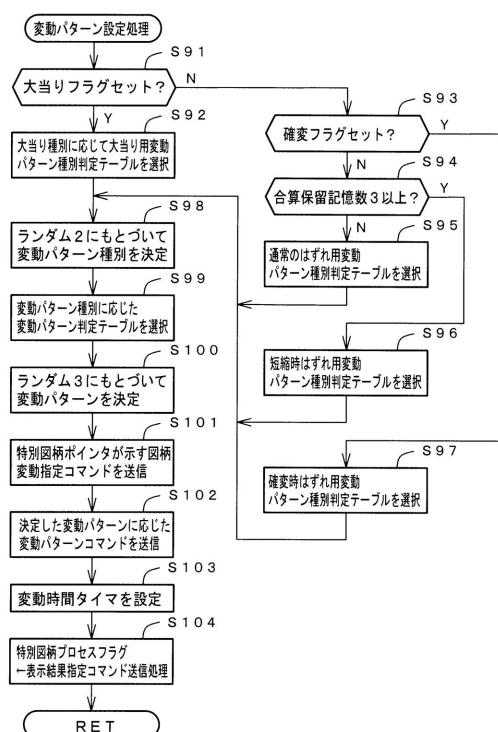
【図18】



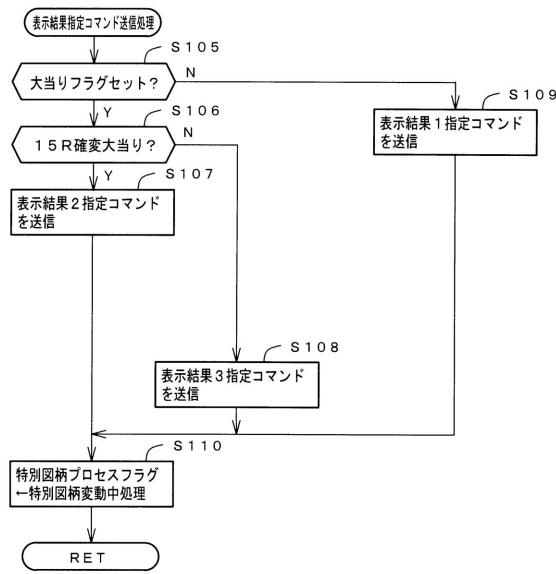
【図19】



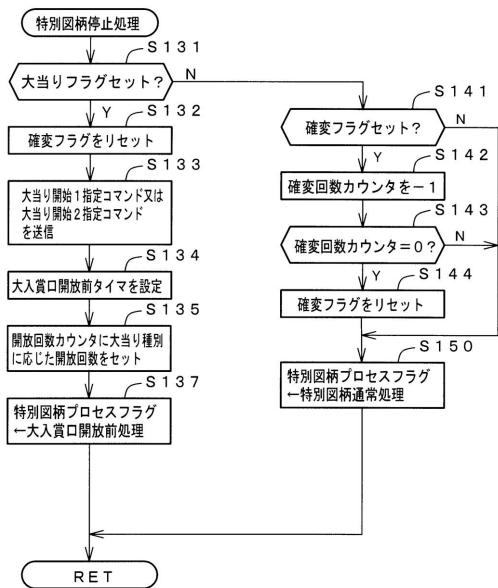
【図20】



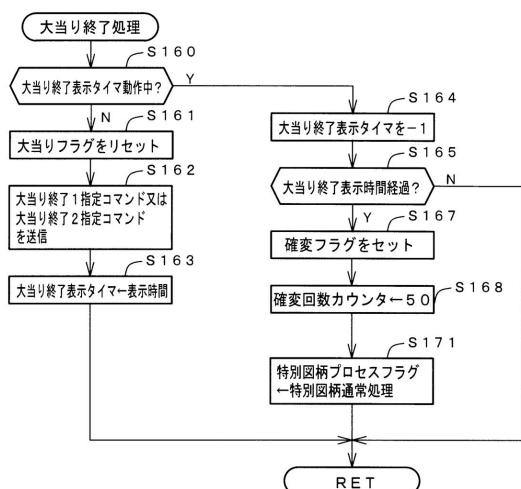
【図21】



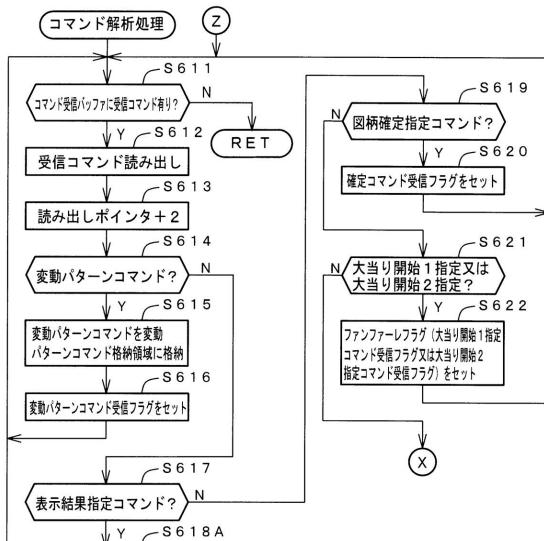
【図22】



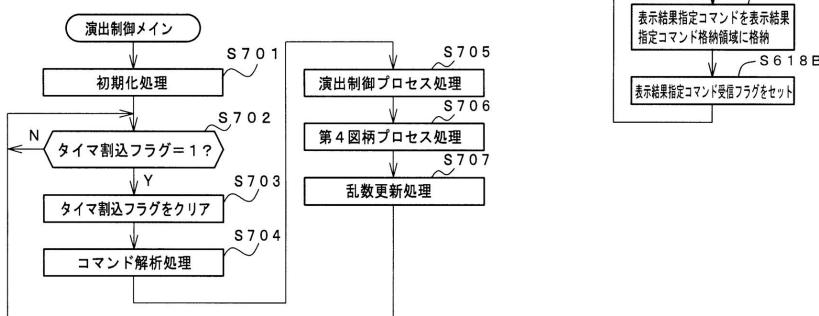
【図23】



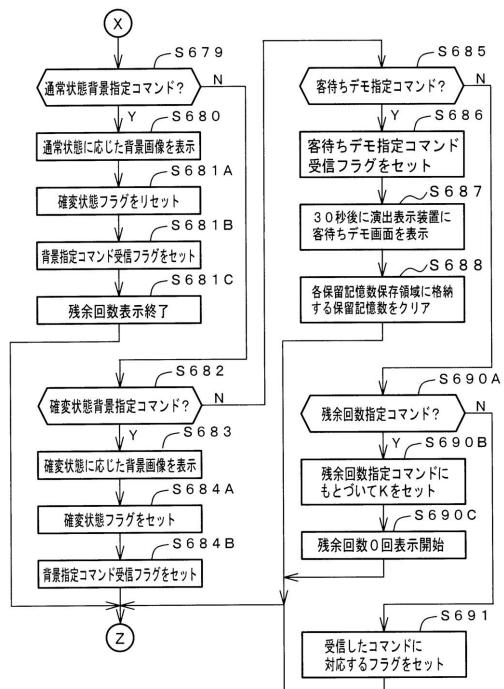
【図25】



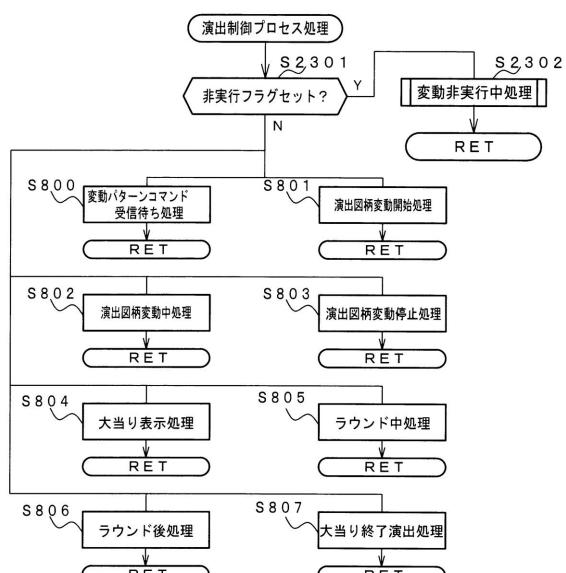
【図24】



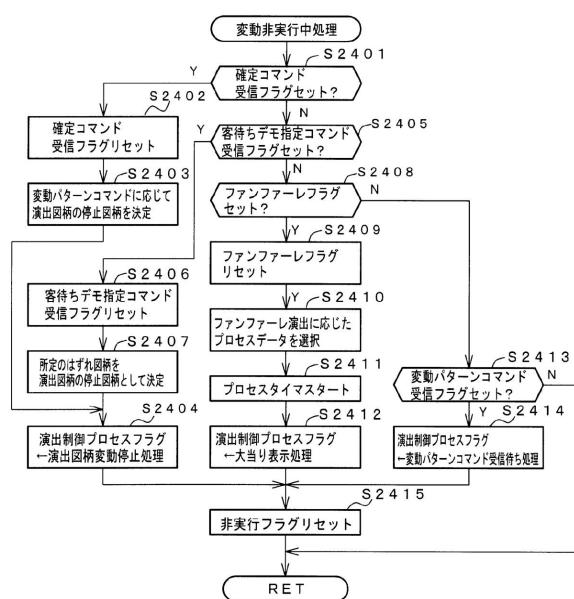
【図26】



【図27】



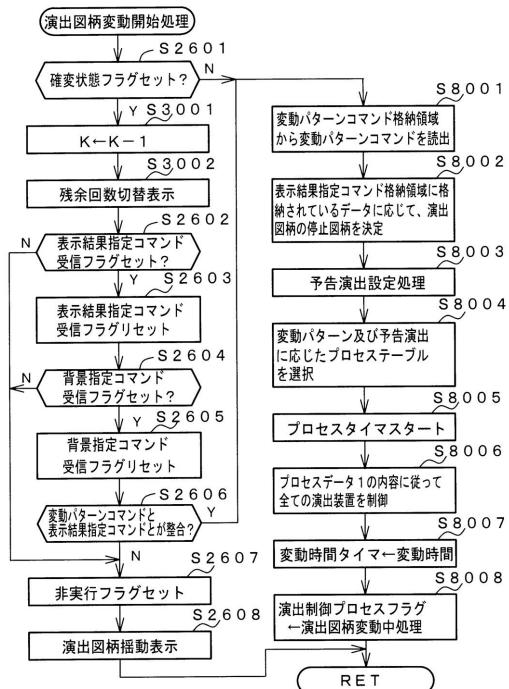
【図28】



【図29】



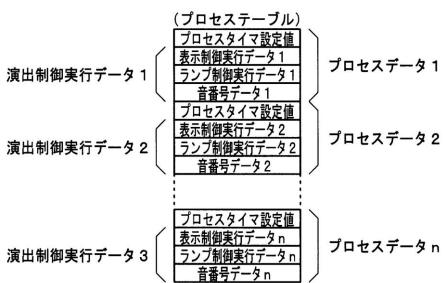
【図30】



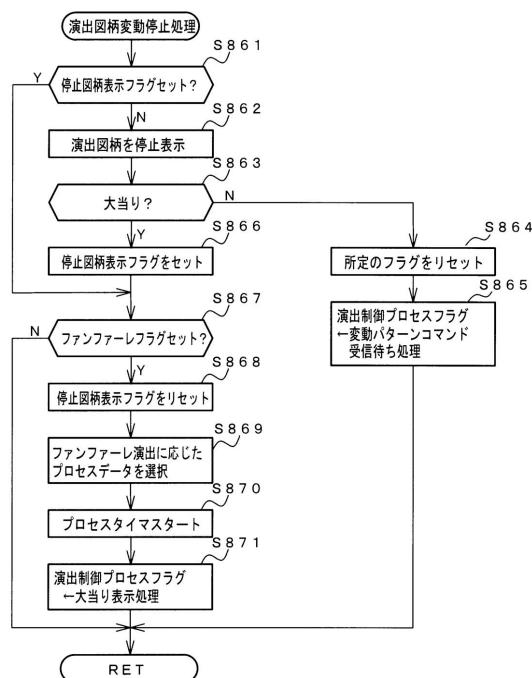
【図31】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はすれ指定 (リーチなし)	はすれ図柄	左右不一致
はすれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R)	大当り図柄	左中右の揃い (奇数)
確変大当り (4R)		左中右の揃い (偶数)

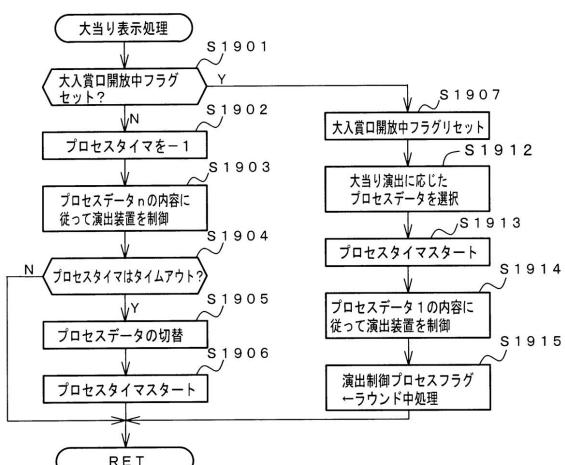
【図32】



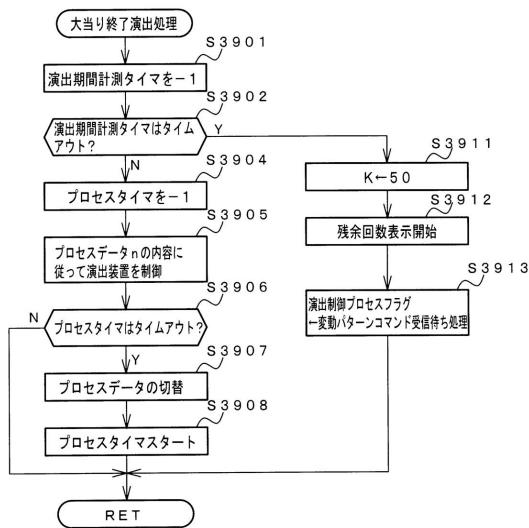
【図33】



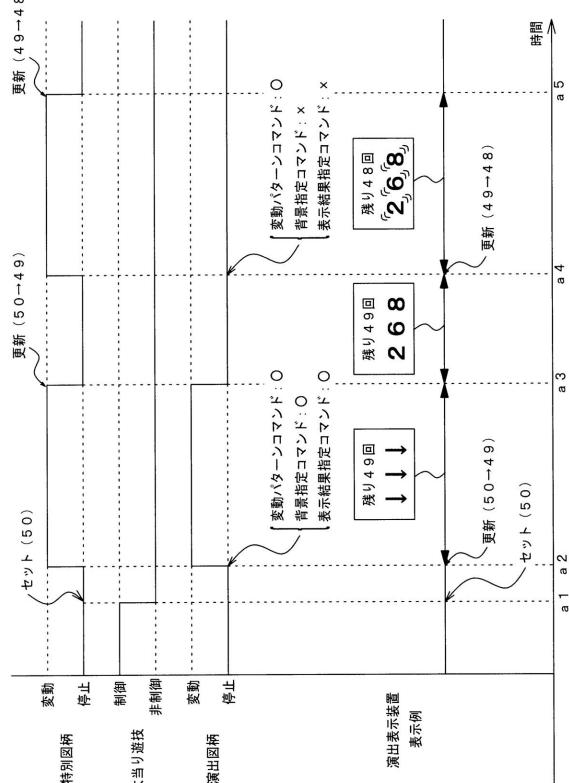
【図34】



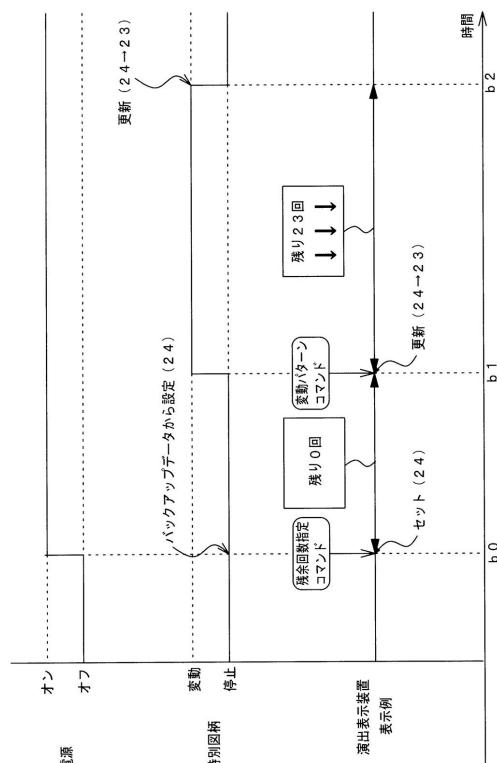
【図35】



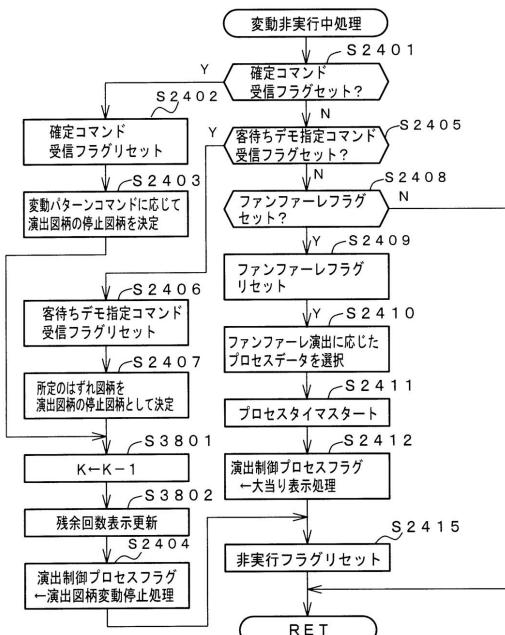
【図36】



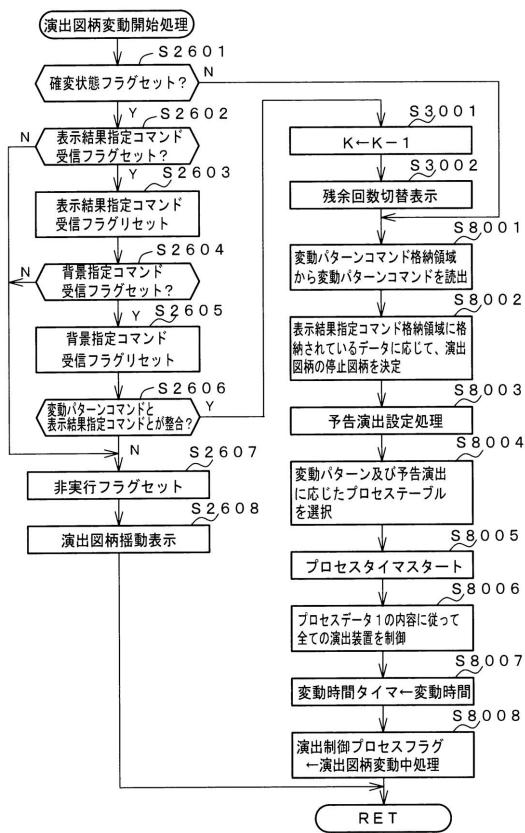
【図37】



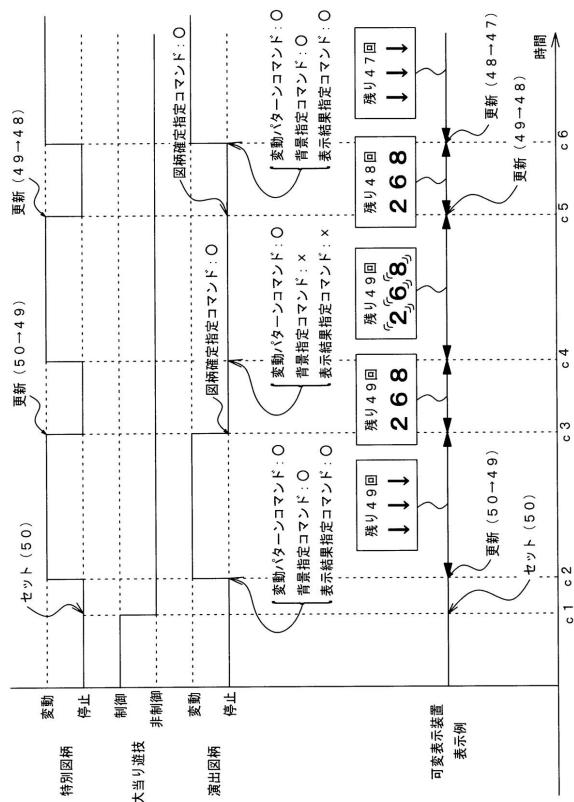
【図38】



【図39】



【図40】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5 9 2 2 0 6 9 (JP, B2)
特開2 0 0 0 - 3 2 5 5 7 9 (JP, A)
特開2 0 0 4 - 0 0 0 3 4 5 (JP, A)
特開2 0 0 1 - 1 7 0 3 4 5 (JP, A)
特開2 0 0 4 - 3 2 9 2 6 1 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2