

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6813552号  
(P6813552)

(45) 発行日 令和3年1月13日 (2021.1.13)

(24) 登録日 令和2年12月21日 (2020.12.21)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 75 頁)

(21) 出願番号 特願2018-202414 (P2018-202414)  
 (22) 出願日 平成30年10月29日 (2018.10.29)  
 (65) 公開番号 特開2020-68784 (P2020-68784A)  
 (43) 公開日 令和2年5月7日 (2020.5.7)  
 審査請求日 令和1年11月29日 (2019.11.29)

(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 下村 輝秋

(56) 参考文献 特開2018-051211 (JP, A)  
 )  
 特開2013-188305 (JP, A)  
 )  
 特開2017-051246 (JP, A)  
 )

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
 前記検出手段により前記動作が検出されたことにもとづいて検出演出を実行可能な検出  
 演出実行手段と、  
 前記動作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、  
 演出態様の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段と  
 、  
 前記特定演出が実行された後に、前記促進演出が実行されることを示唆する複数の示唆  
 画像のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段と、  
 複数種類の特別演出のうちいずれかを実行可能な特別演出実行手段と、を備え、  
 前記特別演出は、可変表示の態様がリーチ状態となった後に実行され、前記有利状態に  
 制御される期待度の高い演出であり、

前記特定演出実行手段は、視認性の異なる複数種類の前記特定演出のうちいずれかを実  
 行可能であり、

前記促進演出実行手段は、

前記示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された前記促  
 進演出を実行可能であり、

前記示唆画像の表示中に、該示唆画像が示唆する前記促進演出における遊技者の動作

10

20

と同じ動作を促す表示中促進演出を実行可能であり、

前記示唆画像表示制御手段は、

実行された前記特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて前記複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能であり、

前記特定演出が実行されたことにもとづいて前記示唆画像を表示する場合と表示しない場合とがあり、視認性の高い種類の前記特定演出が実行された場合の方が、視認性の低い種類の前記特定演出が実行された場合よりも高い割合で前記示唆画像を表示し、

前記特別演出の表示よりも優先して前記示唆画像を表示する、

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、遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

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

40

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）とな

50

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

【 0 0 0 7 】

また、遊技者の動作（例えば、演出ボタンへの押下）を促進する促進演出（例えば、演出ボタン画像とともに「押せ」といった表示を行う演出）を実行可能な遊技機であって、促進演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、ストック画像）を表示可能であるとともに、示唆画像が表示されるか否かを示す複数種類の特定演出（例えば、ストック成否演出）を実行可能なものがあつた（例えば、特許文献 1 参照。）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 8 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 3 - 1 8 8 3 0 5 号公報（図 3 3、図 3 4）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】 20

【 0 0 0 9 】

しかしながら、上述した遊技機では、いずれの種類の特定演出が実行された場合であっても表示される示唆画像は同じであり、興趣に乏しかった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

（手段 A）本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、検出手段により動作が検出されたことにもとづいて検出演出を実行可能な検出演出実行手段と、動作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、演出態様の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段と、特定演出が実行された後に、促進演出が実行されることを示唆する複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段と、複数種類の特別演出のうちいずれかを実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出は、可変表示の態様がリーチ状態となった後に実行され、有利状態に制御される期待度の高い演出であり、特定演出実行手段は、視認性の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能であり、促進演出実行手段は、示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された促進演出を実行可能であり、示唆画像の表示中に、該示唆画像が示唆する促進演出における遊技者の動作と同じ動作を促す表示中促進演出を実行可能であり、示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能であり、特定演出が実行されたことにもとづいて示唆画像を表示する場合と表示しない場合とがあり、視認性の高い種類の特定演出が実行された場合の方が、視認性の低い種類の特定演出が実行された場合よりも高い割合で示唆画像を表示し、特別演出の表示よりも優先して示唆画像を表示する、ことを特徴とする。 30 40

（手段 1）他の遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者の動作（例えば、プッシュボタン 1 2 0 への押下操作、スティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作）を検出可能な検出手段（例えば、プッシュセンサ 1 2 4、傾倒方向センサユニット 1 2 3）と、検出手段により動作が検出されたことにもとづいて検出演出（例えば、可動役物 5 0 を 50

進出位置に進出させる演出)を実行可能な検出演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3208, S3228を実行する部分)と、動作を促す促進演出(例えば、プッシュボタン120への押下操作を促す第1促進演出、スティックコントローラ122への傾倒操作を促す第2促進演出)を実行可能な促進演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2607, S2613のいずれかを実行することにより第1促進演出または第2促進演出を設定してからステップS8004を行い、ステップS8006, S8105を実行する部分)と、演出態様の異なる複数種類の特定演出(例えば、第1特定演出、第2特定演出)のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2607, S2608, S2613, S2614のいずれかを実行することにより第1特定演出または第2特定演出を設定してからステップS8004を行い、ステップS8006, S8105を実行する部分)と、特定演出が実行された後に、促進演出が実行されることを示唆する複数の示唆画像(例えば、第1促進演出が実行されることを示唆する第1示唆画像(ボタン画像:ボタン(大)、ボタン(小))、第2促進演出が実行されることを示唆する第2示唆画像(レバー画像:レバー(大)、レバー(小)))のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段(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S2607, S2613のいずれかを実行することにより第1示唆画像または第2示唆画像を設定してからステップS8004を行い、ステップS8006, S8105を実行する部分)と、を備え、促進演出実行手段は、示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された促進演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1示唆画像(ボタン画像)の表示が終了することにもとづいて第1促進演出を実行可能であるとともに、第2示唆画像(レバー画像)の表示が終了することにもとづいて第2促進演出を実行可能であり(図34参照))、示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特定演出が実行されるときにはボタン画像を表示可能である一方、第2特定演出が実行されるときにはレバー画像を表示可能である(図34参照))ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

#### 【0012】

(手段2)手段1において、複数種類の特別演出(例えば、スーパーリーチA、スーパーリーチB)のうちいずれかを実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択されたときにステップS8004, S8105を実行する部分)を備え、特定演出実行手段は、特別演出の実行中に特定演出を実行可能であり、実行されている特別演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の特定演出のうちいずれかを実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチAの実行中である場合には第1特定演出を実行可能であり、スーパーリーチBの実行中である場合には第2特定演出を実行可能である(図34参照))こともよい。そのような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

#### 【0013】

(手段3)手段1または手段2において、示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にかかわらず同じ位置に示唆画像を表示可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特定演出が実行された場合と第2特定演出が実行された場合とで、同じ位置に示唆画像(ボタン画像、レバー画像)を表示可能である(図34参照))こともよい。そのような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

#### 【0014】

(手段4)手段1から手段3のいずれかにおいて、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)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコ

10

20

30

40

50

ンピュータ560における、ステップS305～S307を実行可能な部分)を備え、促進演出実行手段は、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の促進演出(例えば、第1促進演出と、該第1促進演出よりも大当たりとなる信頼度が高い第2促進演出)のうちいずれかを実行可能であり、示唆画像表示制御手段は、有利状態に制御される期待度の低い促進演出が実行されることを示す示唆画像から、有利状態に制御される期待度の高い促進演出が実行されることを示す示唆画像に変化させて表示可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1促進演出の実行を示唆するボタン画像から第2促進演出の実行を示唆するレバー画像に変化可能である(図36参照))こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆画像を表示した後に該示唆画像が変化し得るため、示唆画像に注目させることができる。

10

#### 【0015】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、示唆画像の表示中に、動作が検出されることにもとづいて検出演出とは異なる演出(例えば、カットイン演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3308を実行する部分)と、示唆画像にもとづく促進演出が実行されることを示す所定演出(例えば、ストック放出演出)を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2607, S2613のいずれかを実行することによりストック放出演出を設定してからステップS8004を行い、ステップS8006, S8105を実行する部分)とを備え、示唆画像表示制御手段は、所定演出が実行されてから示唆画像の表示を終了する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ストック放出演出が終了してから示唆画像の表示を終了する(図35参照))こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆画像にもとづく演出が実行されたことを遊技者に認識させやすくすることができる。

20

#### 【0016】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、特定演出実行手段は、視認性の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出表示装置9の略中央にて第1ルーレットを表示する第1特定演出と、演出表示装置9の略下部にて第2ルーレットを表示する第2特定演出とのいずれかを実行可能であり)、示唆画像表示制御手段は、特定演出が実行されたことにもとづいて示唆画像を表示する場合と表示しない場合とがあり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、成功パターンと失敗パターンとのいずれかのパターンにて特定演出を実行し)、視認性の高い種類の特定演出が実行された場合の方が、視認性の低い種類の特定演出が実行された場合よりも高い割合で示唆画像を表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特定演出の方が第2特定演出よりも高い割合で成功パターンにて実行する(図30(A), (B)参照))こととしてもよい。そのような構成によれば、視認性の高い種類の特定演出を実行したときの方が、視認性の低い種類の特定演出を実行したときよりも高い割合で示唆画像を表示するため、興趣の低下を防止することができる。

30

#### 【0017】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、示唆画像表示制御手段は、促進演出が実行される前に、示唆画像(例えば、示唆演出として、補助演出表示装置90において示唆画像を表示する。図37(2)参照)を期待度に応じて異なる態様(例えば、第1～第4パターンのいずれか)により表示可能であり、促進演出実行手段は、示唆画像が特定状態(例えば、非透過状態)となったことにもとづいて、該示唆画像により示唆された促進演出を実行し(図37(4)～(5)参照)、示唆画像が表示されている間に、該示唆画像により示唆されている促進演出とは異なる促進演出を実行可能である(図37(6)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0018】

50

【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】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

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

10

【図 9】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 10】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 11】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 12】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 13】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 16】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 17】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 18】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 19】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 20】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 21】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 22】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 23】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 24】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

30

【図 25】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 26】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 27】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 28】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図 29】促進演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 30】第 1 特定演出実行抽選テーブルと、第 2 特定演出実行抽選テーブルと、第 1 示唆画像種別決定抽選テーブルと、第 2 示唆画像種別決定抽選テーブルと、カットイン演出実行抽選テーブルとを示す説明図である。

【図 31】演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

40

【図 32】演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 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】特定演出を行う場合における表示例を示す説明図である。

【図 35】カットイン演出を経てからストック放出演出を行う場合における表示例を示す説明図である。

【図 36】示唆画像としてボタン（小）が表示されたときに示唆画像の表示態様が変化する場合の表示例を示す説明図である。

【図 37】変形例における、操作演出、示唆演出および作用演出の具体例を示す説明図で

50

ある。

【発明を実施するための形態】

【0019】

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。

【0020】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【0021】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の前面には、十字キー 150 が設けられている。十字キー 150 は、遊技者から見て奥・手前・左・右（前後左右）といった予め定められた 4 方向のうちから選択した方向を押下操作することが可能である平面視で十字形の複数の操作部を含んで構成されている。

【0022】

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。

【0023】

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ション用モータ 126（図 3 を参照）が内蔵されている。

【0024】

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、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 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

10

20

30

40

50

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にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

なお、この実施の形態では、演出表示装置９における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置９で行われる演出は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当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。

【００２８】

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

【００２９】

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

10

20

30

40

50



を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【 0 0 3 0 】

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 3 1 】

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 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

は、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当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もよい。

【0034】

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。

【0035】

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

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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)が成立したことにともづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

【0042】

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。

【0043】

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(始動入賞しやすくなり)、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。

【0044】

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。

【0045】

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

【0046】

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

ってもよい。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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することができる。

【0050】

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

【0051】

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り遊技状態がある。例えば、特定表示結果として大当り図柄が導出表示されたとき、特定遊技状態として大当り遊技状態に制御される。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。

【0052】

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。

#### 【0053】

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。

#### 【0054】

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

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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

#### 【0057】

この実施の形態では、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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

また、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。

【0061】

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

【0062】

また、演出表示装置 9 の上方には、図示する位置（以下、「退避位置」ということがある）から演出表示装置 9 に重畳する位置（以下、「進出位置」ということがある）まで進出可能な可動役物 50 が設けられている。

【0063】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う

CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

#### 【0064】

また、RAM 55 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、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55 の全部が、電源バックアップされているとする。

#### 【0065】

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

#### 【0066】

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が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 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）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

#### 【0067】

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。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

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。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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。

【0076】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

【0077】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画画像データ、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

10

20

30

40

50



くためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

#### 【0078】

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。

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

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を介してパイプレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。また、演出制御用CPU101は、十字キー150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、十字センサ155から、入力ポート106を介して入力する。

#### 【0081】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLED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。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介して、可動役物50を動作させるためのモータ86を駆動する。

#### 【0082】

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

#### 【0083】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データ

が格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。また、音声合成用 I C 7 0 3 は演出制御基板 8 0 から所定の要求を受け付けた場合に音声を生成しスピーカ 2 7 に出力する。

#### 【 0 0 8 4 】

次に遊技機の動作について説明する。図 4 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 5 6 0 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 5 6 0 の C P U 5 6 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 5 6 0 の C P U 5 6 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 S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

#### 【 0 0 8 5 】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1 ）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（ステップ S 2 ）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 3 ）。なお、ステップ S 2 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の特定レジスタ（I レジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0 ）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、C P U 5 6 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。

#### 【 0 0 8 6 】

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 S 5 ）。ステップ S 5 の処理によって、内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である C T C （カウンタ / タイマ）および P I O （パラレル入出力ポート）の設定（初期化）がなされる。

#### 【 0 0 8 7 】

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 5 6 0 は、I / O ポート（P I O ）およびタイマ / カウンタ回路（C T C ）5 0 4 も内蔵している。

#### 【 0 0 8 8 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 をアクセス可能状態に設定し（ステップ S 6 ）、クリア信号のチェック処理に移行する。

#### 【 0 0 8 9 】

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 3 7 ）に対して、遊技制御基板（主基板 3 1 ）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。

#### 【 0 0 9 0 】

次いで、C P U 5 6 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 S 7 ）。なお、C P U 5 6 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 9 1 】

ステップ S 7 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 R A M 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）が行われたか否かを確認する（ステップ S 8 ）。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 R A M 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、C P U 5 6 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、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。

10

【 0 0 9 2 】

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 R A M 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応じた値（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 S 8 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。

【 0 0 9 3 】

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、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 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 S 9 ）。この実施の形態では、クリアデータ（ 0 0 ）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 R A M 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、C P U 5 6 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。

20

【 0 0 9 4 】

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 R A M 領域に保存されている。ステップ S 9 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 R A M 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 R A M 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている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 S 1 0 ～ S 1 4 の処理）を実行する。

30

【 0 0 9 5 】

チェック結果が正常であれば、C P U 5 6 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、R O M 5 4 に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 4 1 ）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（R A M 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2 ）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップ S 4 1 および S 4 2 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグなど）、出力ポ

40

50

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。

【 0 0 9 6 】

また、CPU 56 は、ROM 54 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 S 4 3）。また、CPU 56 は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップ S 4 4）。そして、ステップ S 1 5 に移行する。

【 0 0 9 7 】

初期化処理では、CPU 56 は、まず、RAM クリア処理を行う（ステップ S 1 0）。なお、RAM 55 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、ROM 54 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S 1 1）、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 S 1 2）。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 1 1 および S 1 2 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。

【 0 0 9 9 】

また、CPU 56 は、ROM 54 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 S 1 3）、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 S 1 4）。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。

【 0 1 0 0 】

また、CPU 56 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 S 1 5）。

【 0 1 0 1 】

そして、CPU 56 は、所定時間（例えば 4 m s）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 S 1 6）。すなわち、初期値として例えば 4 m s 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、4 m s ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 1 0 2 】

タイマ割込の設定が完了すると、CPU 56 は、まず、割込禁止状態にして（ステップ S 1 7）、初期値用乱数更新処理（ステップ S 1 8 a）と表示用乱数更新処理（ステップ S 1 8 b）を実行して、再び割込許可状態にする（ステップ S 1 9）。すなわち、CPU 56 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可状態にする。

【 0 1 0 3 】

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、大当りの種類を決定するための判定用乱数（例えば、大当りを発生させる特別図柄を決定するための大当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

10

20

30

40

50

、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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

次に、タイマ割込処理について説明する。図5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。

【0107】

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で設定される出力パツ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。

【0108】

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報知を行うための入賞報知処理を実行する(ステップS24)。

【0109】

ステップS24の後、CPU56は、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(判定用乱数更新処理:ステップS25)。また、CPU56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S26)。さらに、CPU56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S27)。

【0110】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップS28)。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出されて実行される。そして、特別図柄

10

20

30

40

50

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 1 0 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。

【 0 1 1 1 】

次いで、CPU 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 1 0 0 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。

10

【 0 1 1 2 】

次いで、CPU 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）。

【 0 1 1 3 】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 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 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 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 9 7 を駆動する。

20

【 0 1 1 4 】

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、CPU 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、CPU 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）。

【 0 1 1 5 】

30

また、CPU 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、CPU 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）。

【 0 1 1 6 】

次いで、CPU 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 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。

40

【 0 1 1 7 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS 3 9）、処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

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 4 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS 2 1 ~ S 3 9（ステップS 3 1, 3 3 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

50

にしてもよい。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1~ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1~スーパーPA3-2、スーパーPB3-1~スーパーPB3-2、スーパーPB3-5~スーパーPB3-6の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチ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、3.0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。

【0123】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当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、スーパーPB3-7~スーパーPB3-8の変動パターンが用意されている。

【0124】

また、図6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

10

20

30

40

50

ーパ－P A 3 - 3 ~ スーパ－P A 3 - 4 を用いる場合には、再変動が3回行われる。

【0125】

本実施の形態では、擬似連を伴わずにスーパーリーチに発展する変動では、役物示唆演出を実行可能に構成されている。役物示唆演出とは、可動役物50が動作制御されることを示唆し、大当たりである場合には可動役物50を動作（落下）させ、はずれである場合には可動役物50を動作（落下）させない演出である。具体的に、スーパーP B 3 - 5 ~ スーパーP B 3 - 6 はスーパーリーチにおいて役物示唆選出を経てはずれとなる変動パターンであり、スーパーP B 3 - 7 ~ スーパーP B 3 - 8 はスーパーリーチにおいて役物示唆選出を経て大当たりとなる変動パターンである。

【0126】

なお、詳細は後述するが、役物示唆演出において、遊技者による操作の検出にもとづいて可動役物50を動作させる場合がある。その際、スーパーリーチAを伴う変動における役物示唆演出では押しボタン120への押下操作を検出して可動役物50を動作可能であり、スーパーリーチBを伴う変動における役物示唆演出ではスティックコントローラ122への傾倒操作を検出して可動役物50を動作可能である。

【0127】

また、本実施の形態では、大当たりである場合には、役物示唆演出を伴うスーパーリーチBの方が役物示唆演出を伴うスーパーリーチAよりも発生しやすくなっている（変動パターンの選択割合がスーパーP B 3 - 8 > スーパーP B 3 - 7 となっている）一方で、はずれである場合には、役物示唆演出を伴うスーパーリーチAの方が役物示唆演出を伴うスーパーリーチBよりも発生しやすくなっている（変動パターンの選択割合がスーパーP B 3 - 5 > スーパーP B 3 - 6 となっている）。従って、役物示唆演出を伴うスーパーリーチBが行われた場合の方が、役物示唆演出を伴うスーパーリーチAが行われた場合よりも大当たりに対する信頼度が高くなっている。

【0128】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には役物示唆演出の実行の有無に応じて変動時間が22.75秒または25.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0~2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3,4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0129】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- （1）ランダム1（MR1）：大当たりの種類（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）
- （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（普通図柄当たり判定用）

10

20

30

40

50



( 5 ) ランダム 5 ( M R 5 ) : 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 )

【 0 1 3 0 】

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。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

図 5 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 5 6 0 は、( 1 ) の大当たり種別判定用乱数、および ( 4 ) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ ( 1 加算 ) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 ( ランダム 2、ランダム 3 ) または初期値用乱数 ( ランダム 5 ) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 の外部のハードウェアでもよい。 ) が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【 0 1 3 3 】

図 8 ( A ) は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態 ( すなわち、確変状態でない遊技状態 ) において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図 8 ( A ) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図 8 ( A ) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 ( A ) に記載されている数値が大当たり判定値である。

【 0 1 3 4 】

CPU 5 6 は、所定の時期に、乱数回路 5 0 3 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数 ( ランダム R ) の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8 ( A ) に示すいずれかの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 ( 後述する 1 5 R 確変大当たり、4 R 確変大当たり ) にすることに決定する。なお、図 8 ( A ) に示す「確率」は、大当たりになる確率 ( 割合 ) を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【 0 1 3 5 】

図 8 ( B ) , ( C ) は、ROM 5 4 に記憶されている大当たり種別判定テーブル 1 3 1 a , 1 3 1 b を示す説明図である。このうち、図 8 ( B ) は、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 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

10

20

30

40

50

れるとき)大当たり種別を決定する場合の大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8(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにともづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0136】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「15R確変大当たり」、「4R確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(B), (C)に示すように、大当たり種別判定テーブル131aには「15R確変大当たり」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確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「15R確変大当たり」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確変大当たりと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、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。

【0137】

この実施の形態では、図8(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かぎられない。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。

【0138】

「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。

【0139】

「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。

【0140】

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。

【0141】

図9および図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図9および図10に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される

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

#### 【0142】

コマンド8C01(H)～8C03(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100は、コマンド8C01(H)～8C03(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C03(H)を表示結果指定コマンドという。

10

#### 【0143】

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

20

#### 【0144】

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

#### 【0145】

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

30

#### 【0146】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

#### 【0147】

コマンドA001～A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当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（A001(H)）が用いられ、「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（A002(H)）が用いられる。

40

#### 【0148】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入

50

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E X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。

【0149】

コマンドA301(H)、A302(H)は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド、大当り終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。なお、大当り終了1指定コマンド(A301(H))は、「15R確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。大当り終了2指定コマンド(A302(H))は、「4R確変大当り」による大当り遊技を終了する場合に用いられる。

10

【0150】

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

【0151】

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

20

【0152】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図9および図10に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0153】

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。

30

【0154】

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

40

【0155】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、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。

50

## 【 0 1 5 6 】

図 9 および図 10 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 8 a 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 8 b 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。

## 【 0 1 5 7 】

図 11 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）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 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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、CPU 56 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 13 a、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 14 a 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 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a がオンしていなければ、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。

## 【 0 1 5 8 】

ステップ S300 ~ S307 の処理は、以下のような処理である。

## 【 0 1 5 9 】

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否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S301 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

## 【 0 1 6 0 】

変動パターン設定処理（ステップ S301）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S302 に対応した値（この例では 2）に更新する。

## 【 0 1 6 1 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S302）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S303 に対応した値（この例では 3）に更新する。

## 【 0 1 6 2 】

特別図柄変動中処理（ステップ S303）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S301 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、図柄確定指定コマン

ドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ 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。

【 0 1 6 3 】

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。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。大当た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。

10

【 0 1 6 4 】

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たり遊技を開始する処理でもある。

20

【 0 1 6 5 】

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。大当た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）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

30

【 0 1 6 6 】

大当たり終了処理（ステップ S 3 0 7）：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 1 0 0 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 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 6 7 】

図 1 2 は、ステップ S 3 1 2 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 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 1 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態でなければ、ステップ S 1 2 1 7 に移行する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であれば、CPU 5 6 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 1 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ S 1 2 1 7 に移行する。

40

【 0 1 6 8 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 3）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 4）。次いで、CPU 5 6 は

50

、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（図 1 3 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1 2 1 5）。なお、ステップ S 1 2 1 5 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン種別判定用乱数（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 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン種別判定用乱数（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。

10

【 0 1 6 9 】

図 1 3 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 1 3 に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。なお、第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、RAM 5 5 に形成されている。

20

【 0 1 7 0 】

そして、CPU 5 6 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 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 2 1 6）。

【 0 1 7 1 】

次いで、CPU 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 1 2 1 7）。第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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 1 4 a がオン状態であれば、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 1 2 1 8）。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。

30

【 0 1 7 2 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 1 9）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 1 2 2 0）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファ（図 1 3 参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップ S 1 2 2 1）。なお、ステップ S 1 2 2 1 の処理では、ハードウェア乱数であるランダム R（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第 2 特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 3 】

そして、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピ

50

ユータ 100 に送信する制御を行う（ステップ S 2 2 2 ）。

【 0 1 7 4 】

図 1 4 および図 1 5 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0 ）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ S 5 1 ）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップ S 5 1 A ）、処理を終了する。なお、例えば、CPU 5 6 は、ステップ S 5 1 A で客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

10

【 0 1 7 5 】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 5 2 ）。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2 」を示すデータを設定する（ステップ S 5 3 ）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータを設定する（ステップ S 5 4 ）。

20

【 0 1 7 6 】

この実施の形態では、ステップ S 5 2 ～ S 5 4 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の変動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。

【 0 1 7 7 】

次いで、CPU 5 6 は、RAM 5 5 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 RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ S 5 5 ）。具体的には、CPU 5 6 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 RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 5 6 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 RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

30

【 0 1 7 8 】

そして、CPU 5 6 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 S 5 6 ）。具体的には、CPU 5 6 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。

40

【 0 1 7 9 】

すなわち、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合に、RAM 5 5 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

50



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。

【0180】

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。

【0181】

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。

10

【0182】

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ていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0183】

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。

20

【0184】

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、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。

30

【0185】

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。

40

【0186】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み

50

出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のステップS 1215、S 1221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8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たり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。

#### 【0187】

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（ROM 54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変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（ROM 54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56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、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの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S 61）、ステップS 62に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

#### 【0188】

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。

#### 【0189】

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S 61のN）、CPU 56は、そのままステップS 66に移行する。

#### 【0190】

ステップS 62では、CPU 56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S 63）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（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、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（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。

#### 【0191】

次いで、CPU 56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S 64）。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のステップS 1215、S 1221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。

#### 【0192】

また、CPU 56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM 55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS 65）。例えば、大当たり種別が「15R確変大当たり

」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「4R 確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定される。

【0193】

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、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄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。

【0194】

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

【0195】

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)。

【0196】

図16は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(ステップS301)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当り種別に応じて、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。

【0197】

大当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 確変大当りまたは4R 確変大当りとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当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。

【0198】

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。

【0199】

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、変動時間短縮時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。

【0200】

10

20

30

40

50

この実施の形態では、ステップS 9 3 ~ S 9 6 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S 9 8 の処理で変動パターン種別として非リーチC A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチC A 2 - 3 の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS 9 9 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチP A 1 - 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。

#### 【0201】

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。

#### 【0202】

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、C P U 5 6 は、ステップS 9 3 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。

#### 【0203】

次いで、C P U 5 6 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S 9 2 , S 8 3 , S 9 7 , S 9 5 またはS 9 6 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S 9 8 ）。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、C P U 5 6 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。

#### 【0204】

次いで、C P U 5 6 は、ステップS 9 8 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S 9 9 ）。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S 9 9 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S 1 0 0 ）。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、C P U 5 6 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

#### 【0205】

次いで、C P U 5 6 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S 1 0 1 ）。具体的には、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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、C P U 5 6 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S 1 0 2 ）。

#### 【0206】

次に、CPU 56は、RAM 55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S 103）。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S 302）に対応した値に更新する（ステップS 104）。

#### 【0207】

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S 93～S 96、S 98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。

10

#### 【0208】

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。

#### 【0209】

図17は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 302）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、CPU 56は、決定されている大当りの種類、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9参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 105）。セットされていない場合には、ステップS 109に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 106、S 107）。なお、「15R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 65で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「4R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 106、S 108）。なお、「4R確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 65で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。

20

30

#### 【0210】

一方、CPU 56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS 105のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 109）。

#### 【0211】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 303）に対応した値に更新する（ステップS 110）。

40

#### 【0212】

図18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグをリセットする（ステップS 132）。

#### 【0213】

次いで、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 133）。具体的には、大当りの種別が15R確変大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が4R確変

50

大当りである場合には大当り開始 2 指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が 1 5 R 確変大当りまたは 4 R 確変大当りのいずれであるかは、R A M 5 5 に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

#### 【 0 2 1 4 】

また、C P U 5 6 は、大入賞口開放前タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 4）。なお、大入賞口開放前タイマは、大当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、大当り遊技の開始時には、ステップ S 1 3 4 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 1 0 0 側で変動表示を停止し大当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 1 0 0 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。

10

#### 【 0 2 1 5 】

また、C P U 5 6 は、開放回数カウンタに大当り種別に応じた開放回数をセットする（ステップ S 1 3 5）。例えば、1 5 R 確変大当りであれば 1 5 回を、4 R 確変大当りであれば 4 回をそれぞれ開放回数カウンタにセットする。

#### 【 0 2 1 6 】

そして、C P U 5 6 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 S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップ S 1 3 7）。

20

#### 【 0 2 1 7 】

また、ステップ S 1 3 1 で大当りフラグがセットされていなければ、C P U 5 6 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 S 1 4 1）、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 S 1 5 0 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 S 1 4 2）、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 S 1 4 3）。0 となっていない場合はステップ S 1 5 0 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 S 1 4 4）、ステップ S 1 5 0 へ移行する。これにより、所定回数（5 0 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 S 1 5 0 において、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 5 0）。

30

#### 【 0 2 1 8 】

図 1 9 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、C P U 5 6 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ S 1 6 0）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 1 6 4 に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップ S 1 6 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 6 2）。ここで、1 5 R 確変大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、4 R 確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ S 1 6 3）、処理を終了する。

40

#### 【 0 2 1 9 】

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

#### 【 0 2 2 0 】

50

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、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。

【0221】

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）。

【0222】

図20は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS36）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否か（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であるか否か）を確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0223】

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

【0224】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS36）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄

を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0225】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図21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）。

【0226】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

ステップS706の後、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【0231】

図22は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0232】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図9および図10参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0233】

図23は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが

10

20

30

40

50



、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0234】

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

10

【0235】

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

【0236】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果10指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618A)。

20

【0237】

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。

30

【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)。

【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)。

40

【0241】

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。

【0242】

図24は、図21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、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

50

ス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

#### 【 0 2 4 3 】

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

10

#### 【 0 2 4 4 】

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

#### 【 0 2 4 5 】

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

20

#### 【 0 2 4 6 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップ S 8 0 4）、変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）のいずれかに対応した値に更新する。

#### 【 0 2 4 7 】

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

30

#### 【 0 2 4 8 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。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。

#### 【 0 2 4 9 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：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。

40

#### 【 0 2 5 0 】

大当たり終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：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 S 8 0 0）に対応した値に更新する。

#### 【 0 2 5 1 】

図 2 5 は、図 2 4 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

50

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）。

#### 【0252】

図26は、図24に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8001）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8002）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【0253】

図27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27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。

#### 【0254】

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。

#### 【0255】

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。

#### 【0256】

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。

#### 【0257】

そして、演出制御用CPU101は、予告演出を設定するための予告演出設定処理を実

10

20

30

40

50

行する（ステップS8003）。ここでは、例えば、開始する変動が大当たりであるか否か、大当たりである場合はいずれの大当たり種別であるか、または読み出した変動パターンなどにもとづいて、所定の予告演出（例えば、大当たりに対する信頼度に応じた段階まで発展するステップアップ予告、遊技者から操作部材への操作を受け付けることにより演出画面が切り替わるボタン演出など）の実行の有無について決定する。

#### 【0258】

ステップS8003の後、演出制御用CPU101は、促進演出の設定に関する促進演出設定処理を行う（ステップS8003A）。促進演出は、上述した役物示唆演出において遊技者にプッシュボタン120またはスティックコントローラ122への操作を促す演出である。

10

#### 【0259】

ステップS8003Aの後、演出制御用CPU101は、変動パターン、予告演出を実行する場合にはその予告演出、および促進演出設定処理において設定された演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8005）。

#### 【0260】

図28は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（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、プロセスタイマ設定値には、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、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている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。

20

30

#### 【0261】

図28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、予告演出に対応したデータが設定されている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。

40

#### 【0262】

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。

#### 【0263】

ステップS8005の後、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LEDおよび役物）を制御する（ステップ

50

S 8 0 0 6 )。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 8 0 0 6 の後、演出制御用 C P U 1 0 1 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 S 8 0 0 7 )。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップ S 8 0 0 2 )に対応した値にする(ステップ S 8 0 0 8 )。

【 0 2 6 5 】

図 2 9 は、促進演出設定処理を示すフローチャートである。促進演出設定処理において、まず、演出制御用 C P U 1 0 1 は、開始する変動が擬似連を伴わないスーパーリーチ変動であるか否か(開始する変動の変動パターンがスーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 8 のいずれかであるか否か)を判定する(ステップ S 2 6 0 1 )。

10

【 0 2 6 6 】

本実施の形態では、上述したように擬似連を伴わずにスーパーリーチを行う変動(変動パターンがスーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 8 のいずれか)において役物示唆演出を実行可能であるが、この役物示唆演出において遊技者の操作を促す促進演出を実行可能である。促進演出としては、プッシュボタン 1 2 0 への押下操作を促す第 1 促進演出と、スティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を促す第 2 促進演出とが設けられている。第 1 促進演出はスーパーリーチ A 変動にて実行され得る促進演出であり、第 2 促進演出はスーパーリーチ B 変動にて実行され得る促進演出である。

【 0 2 6 7 】

20

例えば、第 1 促進演出における有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 への操作を検出した場合、大当りであれば可動役物 5 0 の動作制御が行われ、はずれであれば可動役物 5 0 の動作制御は行われない。また、例えば、第 2 促進演出における有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 への操作を検出した場合、大当りであれば可動役物 5 0 の動作制御が行われ、はずれであれば可動役物 5 0 の動作制御は行われない。

【 0 2 6 8 】

また、擬似連を伴わずにスーパーリーチを行う変動(変動パターンがスーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 8 のいずれか)においては、スーパーリーチ中に、これから実行する予定の演出内容を示唆する示唆画像(「ストック画像」ともいう)を表示するか否かを示す特定演出が行われることがある。

30

【 0 2 6 9 】

特定演出としては、演出表示装置 9 の略中央にて表示される第 1 ルーレットを用いた第 1 特定演出と、演出表示装置 9 の略下部にて表示される第 2 ルーレットを用いた第 2 特定演出とが設けられている。具体的に、第 1 特定演出を実行する際には、第 1 ルーレットが変動表示され、所定の図柄(例えば、ボタン(大))を示す図柄、ボタン(小))を示す図柄)にて停止表示すれば示唆画像を表示することが示され、所定の図柄とは異なる図柄(例えば、「×」)にて停止表示すればいずれの示唆画像も表示しないことが示される。また、第 2 特定演出を実行する際には、第 2 ルーレットにおいて 3 つのマス目が順次点灯表示され、最後に点灯されていたマス目に対応する図柄が所定の図柄(例えば、レバー(大)、レバー(小))であれば示唆画像を表示することが示され、最後に点灯されていたマス目に対応する図柄が所定の図柄とは異なる図柄(例えば、「×」)であればいずれの示唆画像も表示しないことが示される。

40

【 0 2 7 0 】

示唆画像としては、第 1 促進演出が行われることを示唆する第 1 示唆画像(ボタン画像)と、第 2 促進演出が行われることを示唆する第 2 示唆画像(レバー画像)とが設けられている。第 1 示唆画像(ボタン画像)は、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像であり、大当りに対する信頼度が高いボタン(大)と、該ボタン(大)よりも大当りに対する信頼度が低いボタン(小)とが設けられている。第 2 示唆画像(レバー画像)は、スティックコントローラ 1 2 2 を模した画像であり、大当りに対する信頼度が高いレバー(大)と、該レバー(大)よりも大当りに対する信頼度が低いレバー(小)とが設けられている。

50

## 【0271】

第1特定演出が実行される場合、示唆画像としてボタン（大）を表示することが示されるパターンと、示唆画像としてボタン（小）を表示することが示されるパターンと、いずれの示唆画像も表示しないことが示されるパターンとがある。すなわち、第1特定演出が行われたときには、示唆画像としてボタン画像を表示することが決定され得る構成であるとともに、示唆画像としてレバー画像を表示することが決定され得ない構成である。

## 【0272】

第2特定演出が実行される場合、示唆画像としてレバー（大）を表示することが示されるパターンと、示唆画像としてレバー（小）を表示することが示されるパターンと、いずれの示唆画像も表示しないことが示されるパターンとがある。すなわち、第2特定演出が行われたときには、示唆画像としてレバー画像を表示することが決定され得る構成であるとともに、示唆画像としてボタン画像を表示することが決定され得ない構成である。

10

## 【0273】

以下、いずれかの示唆画像を表示することが示される特定演出のパターンを「成功パターン」といい、いずれの示唆画像も表示しないことが示される特定演出のパターンを「失敗パターン」ということがある。また、成功パターンの特定演出が行われることを「成功する」、失敗パターンの特定演出が行われることを「失敗する」ということがある。

## 【0274】

いずれかの示唆画像が表示された場合、該示唆画像が示唆する促進演出を実行する前に、該示唆画像にもとづく促進演出が実行されることを示すストック放出演出が行われる。具体的に、演出表示装置9にて「ストック放出」といった文字表示が行われる。

20

## 【0275】

ステップS2601において、擬似連を伴わないスーパーリーチ変動でない場合、そのまま促進演出設定処理を終了する。擬似連を伴わないスーパーリーチ変動である場合、演出制御用CPU101は、実行するスーパーリーチはスーパーリーチAであるか否か（開始する変動の変動パターンがスーパーPB3-1, PB3-3, PB3-5, PB3-7のいずれかであるか否か）を判定し（ステップS2602）、スーパーリーチAである場合には第1特定演出の実行の有無および実行する場合にいずれのパターン（成功/失敗パターン）にて第1特定演出を実行するかを決定するための第1特定演出実行抽選を行う（ステップS2603）。具体的に、図30（A）に示す第1特定演出実行抽選テーブルを用いて第1特定演出実行抽選を行う。

30

## 【0276】

図30（A）は、第1特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図30（A）に示す第1特定演出実行抽選テーブルでは、変動パターン（可変表示結果（大当たり、はずれ）および役物示唆演出の有無）に応じて、第1特定演出の実行の有無および実行する場合の特定演出パターン（成功パターン、失敗パターン）に対応する判定値が割り当てられているが、図30（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第1特定演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

## 【0277】

例えば、役物示唆演出を実行する大当たり変動（変動パターン：スーパーPB3-7）である場合、成功パターンにて第1特定演出を実行することが70%の割合で、失敗パターンにて第1特定演出を実行することが20%の割合で、第1特定演出を実行しないことが10%の割合で決定される。

40

## 【0278】

また例えば、役物示唆演出を実行するはずれ変動（変動パターン：スーパーPB3-5）である場合、成功パターンにて第1特定演出を実行することが50%の割合で、失敗パターンにて第1特定演出を実行することが30%の割合で、第1特定演出を実行しないことが20%の割合で決定される。

## 【0279】

50

また例えば、役物示唆演出を実行しない大当たり変動（変動パターン：スーパーPB3-3）である場合、失敗パターンにて第1特定演出を実行することが60%の割合で、第1特定演出を実行しないことが40%の割合で決定される。

【0280】

また例えば、役物示唆演出を実行しないはずれ変動（変動パターン：スーパーPB3-1）である場合、失敗パターンにて第1特定演出を実行することが30%の割合で、第1特定演出を実行しないことが70%の割合で決定される。

【0281】

その後、演出制御用CPU101は、第1特定演出を実行しないことが決定された場合（ステップS2604のN）、ステップS2615へ移行する。第1特定演出を実行することが決定された場合（ステップS2604のY）、演出制御用CPU101は、成功パターンであれば（ステップS2605のY）、表示する第1示唆画像を決定するための第1示唆画像種別決定抽選を行う（ステップS2606）。具体的に、図30（C）に示す第1示唆画像種別決定抽選テーブルを用いて第1示唆画像種別決定抽選を行う。

10

【0282】

図30（C）は、第1示唆画像種別決定抽選テーブルを示す説明図である。図30（C）に示す第1示唆画像種別決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）に応じて、第1示唆画像種別（ボタン（大）、ボタン（小））に対応する判定値が割り当てられているが、図30（C）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第1示唆画像種別決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

20

【0283】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、示唆画像としてボタン（大）が70%の割合で、ボタン（小）が30%の割合で決定される。

【0284】

また例えば、可変表示結果がはずれである場合、示唆画像としてボタン（大）が40%の割合で、ボタン（小）が60%の割合で決定される。

【0285】

このように、本実施の形態では大当たりに対する信頼度はボタン（大）>ボタン（小）となっている。

30

【0286】

その後、演出制御用CPU101は、成功パターンの第1特定演出と、ステップS2606にて決定された第1示唆画像と、ストック放出演出と、第1促進演出とを設定し（ステップS2607）、ステップS2615へ移行する。これにより、成功パターンの第1特定演出を行い、第1示唆画像を表示し、ストック放出演出を行い、第1促進演出を実行する内容のプロセステーブルがステップS8004にて選択されるようになっている。

【0287】

また、失敗パターンであれば（ステップS2605のN）、演出制御用CPU101は、失敗パターンの第1特定演出を設定し（ステップS2608）、ステップS2615へ移行する。これにより、失敗パターンの第1特定演出を行う内容のプロセステーブルがステップS8004にて選択されるようになっている。

40

【0288】

ステップS2602において、スーパーリーチBである場合には、演出制御用CPU101は、第2特定演出の実行の有無および実行する場合にいずれのパターン（成功/失敗パターン）にて第2特定演出を実行するかを決定するための第2特定演出実行抽選を行う（ステップS2609）。具体的に、図30（B）に示す第2特定演出実行抽選テーブルを用いて第2特定演出実行抽選を行う。

【0289】

図30（B）は、第2特定演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図30（B）に

50

示す第2特定演出実行抽選テーブルでは、変動パターン（可変表示結果（大当たり、はずれ）および役物示唆演出の有無）に応じて、第2特定演出の実行の有無および実行する場合の特定演出パターン（成功パターン、失敗パターン）に対応する判定値が割り当てられているが、図30（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第2特定演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0290】

例えば、役物示唆演出を実行する大当たり変動（変動パターン：スーパーPB3-8）である場合、成功パターンにて第2特定演出を実行することが50%の割合で、失敗パターンにて第2特定演出を実行することが30%の割合で、第2特定演出を実行しないことが20%の割合で決定される。

10

【0291】

また例えば、役物示唆演出を実行するはずれ変動（変動パターン：スーパーPB3-6）である場合、成功パターンにて第2特定演出を実行することが20%の割合で、失敗パターンにて第2特定演出を実行することが30%の割合で、第2特定演出を実行しないことが50%の割合で決定される。

【0292】

また例えば、役物示唆演出を実行しない大当たり変動（変動パターン：スーパーPB3-4）である場合、失敗パターンにて第2特定演出を実行することが55%の割合で、第2特定演出を実行しないことが45%の割合で決定される。

20

【0293】

また例えば、役物示唆演出を実行しないはずれ変動（変動パターン：スーパーPB3-2）である場合、失敗パターンにて第2特定演出を実行することが20%の割合で、第2特定演出を実行しないことが80%の割合で決定される。

【0294】

ここで、図30（A）に示す第1特定演出実行抽選テーブルと、図30（B）に示す第2特定演出実行抽選テーブルとを比較すると、成功パターンにて実行される割合は、第1特定演出の方が第2特定演出よりも高い。すなわち、第1特定演出が実行された場合の方が、第2特定演出が実行された場合よりも高い割合で示唆演出の表示および促進演出を実行可能である（成功しやすい）こととしている。また、上述したように、役物示唆演出を伴うスーパーリーチAが行われる場合よりも、役物示唆演出を伴うスーパーリーチBが行われる場合の方が大当たりに対する信頼度が高いことから、大当たりに対する信頼度は第1促進演出<第2促進演出である。これらのことから、本実施の形態では、第1特定演出は、成功しやすい（示唆画像を表示しやすい）ものの、成功したときには大当たりに対する信頼度が低い促進演出が実行される特性を有する一方、第2特定演出は、成功しにくい（示唆画像を表示しにくい）ものの、成功したときには大当たりに対する信頼度が高い促進演出が実行される特性を有するものである。

30

【0295】

その後、演出制御用CPU101は、第2特定演出を実行しないことが決定された場合（ステップS2610のN）、ステップS2615へ移行する。第2特定演出を実行することが決定された場合（ステップS2610のY）、演出制御用CPU101は、成功パターンであれば（ステップS2611のY）、表示する第2示唆画像を決定するための第2示唆画像種別決定抽選を行う（ステップS2612）。具体的に、図30（D）に示す第2示唆画像種別決定抽選テーブルを用いて第2示唆画像種別決定抽選を行う。

40

【0296】

図30（D）は、第2示唆画像種別決定抽選テーブルを示す説明図である。図30（D）に示す第2示唆画像種別決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）に応じて、第2示唆画像種別（レバー（大）、レバー（小））に対応する判定値が割り当てられているが、図30（D）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、第2示唆画像種別決定抽

50



選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0297】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、示唆画像としてレバー（大）が80%の割合で、レバー（小）が20%の割合で決定される。

【0298】

また例えば、可変表示結果がはずれである場合、示唆画像としてレバー（大）が30%の割合で、レバー（小）が70%の割合で決定される。

【0299】

このように、本実施の形態では大当たりに対する信頼度はレバー（大）>レバー（小）となっている。

10

【0300】

ここで、図30（C）に示す第1示唆画像種別決定抽選テーブルと、図30（D）に示す第2示唆画像種別決定抽選テーブルとを比較すると、第1特定演出を実行する場合と、第2特定演出を実行する場合とで、表示される示唆画像の選択割合が異なっている。このように、実行される特定演出の種類にもとづいて異なる割合にていずれかの示唆画像を表示可能となっていることから、特定演出の種類に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0301】

その後、演出制御用CPU101は、成功パターンの第2特定演出と、ステップS2612にて決定された第2示唆画像と、ストック放出演出と、第2促進演出とを設定し（ステップS2613）、ステップS2615へ移行する。これにより、成功パターンの第2特定演出を行い、第2示唆画像を表示し、ストック放出演出を行い、第2促進演出を実行する内容のプロセステーブルがステップS8004にて選択されるようになっている。

20

【0302】

また、失敗パターンであれば（ステップS2611のN）、演出制御用CPU101は、失敗パターンの第2特定演出を設定し（ステップS2614）、ステップS2615へ移行する。これにより、失敗パターンの第2特定演出を行う内容のプロセステーブルがステップS8004にて選択されるようになっている。

【0303】

30

ステップS2615では、演出制御用CPU101は、カットイン演出の実行の有無と、実行する場合にはカットイン演出種別を決定するためのカットイン演出実行抽選を行う（ステップS2615）。カットイン演出は、遊技者の所定の操作を検出した場合に特定の画像をカットイン表示する演出である。具体的に、図30（E）に示すカットイン演出実行抽選テーブルを用いてカットイン演出実行抽選を行う。

【0304】

図30（E）は、カットイン演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図30（E）に示すカットイン演出実行抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）に応じて、カットイン演出の実行の有無、および実行する場合のカットイン演出種別（第1カットイン演出、第2カットイン演出）に対応する判定値が割り当てられているが、図30（E）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、カットイン演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0305】

第1カットイン演出とは、プッシュボタン120への押下操作を検出した場合に特定の画像をカットイン表示する演出であり、第2カットイン演出とは、スティックコントローラ122への傾倒操作を検出した場合に特定の画像をカットイン表示する演出である。

【0306】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、第1カットイン演出を実行することが30%の割合で、第2カットイン演出を実行することが50%の割合で、カットイン演出を実

50

行しないことが 20 % の割合で決定される。

【 0 3 0 7 】

また例えば、可変表示結果がはずれである場合、第 1 カットイン演出を実行することが 20 % の割合で、第 2 カットイン演出を実行することが 10 % の割合で、カットイン演出を実行しないことが 70 % の割合で決定される。

【 0 3 0 8 】

これにより、大当りに対する信頼度は第 1 カットイン演出 < 第 2 カットイン演出となっている。

【 0 3 0 9 】

カットイン演出を実行することが決定された場合、ステップ S 2 6 1 5 にて決定されたカットイン演出（第 1 カットイン演出、第 2 カットイン演出）の実行を設定する（ステップ S 2 6 1 7）。これにより、カットイン演出を実行する内容のプロセステーブルがステップ S 8 0 0 4 にて選択されるようになっている。

10

【 0 3 1 0 】

図 3 1 および図 3 2 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、まず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 促進演出実行タイミングであるか否かを判定し（ステップ S 3 2 0 1）、第 1 促進演出実行タイミングでない場合にはステップ S 3 2 0 4 へ移行する。第 1 促進演出実行タイミングとは、第 1 促進演出を開始するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、第 1 促進演出の実行が設定されていない場合（ステップ S 2 6 0 7 が行われていない場合）には、第 1 促進演出実行タイミングではないものと判断することとする。

20

【 0 3 1 1 】

第 1 促進演出実行タイミングである場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 促進演出における押しボタン 1 2 0 への操作を有効とする第 1 有効期間であることを示す第 1 有効期間フラグをセットし（ステップ S 3 2 0 2）、押しボタン 1 2 0 への操作を促すボタン操作促進表示を行う（ステップ S 3 2 0 3）。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 3 2 0 4 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ S 3 2 0 4）、セットされていない場合はステップ S 3 2 2 1 へ移行する。セットされている場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、押しボタン 1 2 0 への操作を受け付けたか（ステップ S 3 2 0 5 の Y）、または第 1 有効期間の終了タイミングであるとき（ステップ S 3 2 0 6 の Y）、ステップ S 3 2 0 7 へ移行する。第 1 有効期間の終了タイミングとは、第 1 有効期間を終了するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、第 1 促進演出実行タイミングから所定期間経過後のタイミングを第 1 有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。例えば、第 1 促進演出実行タイミングにて所定の値をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトしたタイミングを第 1 有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。

30

【 0 3 1 3 】

ステップ S 3 2 0 7 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り変動である場合には可動役物 5 0 を進出位置まで進出させる役物動作制御を行い（ステップ S 3 2 0 8）、第 1 有効期間フラグをリセットする（ステップ S 3 2 0 9）。ステップ S 3 2 0 8 では、具体的に、モータ 8 6 を駆動して可動役物 5 0 を退避位置から進出位置まで動作させ、所定期間が経過してから可動役物 5 0 を進出位置から退避位置まで動作させる。

40

【 0 3 1 4 】

なお、本実施の形態では、第 1 有効期間中に押しボタン 1 2 0 への押下操作を検出しなかった場合には該第 1 有効期間が終了したタイミングにて可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしたが、これに限るものではなく、第 1 有効期間中に押しボタン 1 2 0 への押下操作を検出なかった場合には可動役物 5 0 を進出位置まで進出させる制御は行わないこととしてもよい。

50

## 【 0 3 1 5 】

また、第 1 有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 への押下操作を検出した場合には、直ちに可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしたが、これに限るものではなく、第 1 有効期間が終了するまで待機してから可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしてもよい。

## 【 0 3 1 6 】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 促進演出実行タイミングであるか否かを判定し（ステップ S 3 2 2 1 ）、第 2 促進演出実行タイミングでない場合にはステップ S 3 2 2 4 へ移行する。第 2 促進演出実行タイミングとは、第 2 促進演出を開始するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、第 2 促進演出の実行が設定されていない場合（ステップ S 2 6 1 3 が行われていない場合）には、第 2 促進演出実行タイミングではないものと判断することとする。

10

## 【 0 3 1 7 】

第 2 促進演出実行タイミングである場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 促進演出におけるスティックコントローラ 1 2 2 への操作を有効とする第 2 有効期間であることを示す第 2 有効期間フラグをセットし（ステップ S 3 2 2 2 ）、スティックコントローラ 1 2 2 への操作を促すレバー操作促進表示を行う（ステップ S 3 2 2 3 ）。

## 【 0 3 1 8 】

ステップ S 3 2 2 4 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 2 有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ S 3 2 2 4 ）、セットされていない場合はステップ S 3 3 0 1 へ移行する。セットされている場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 への操作を受け付けたか（ステップ S 3 2 2 5 の Y ）、または第 2 有効期間の終了タイミングであるとき（ステップ S 3 2 2 6 の Y ）、ステップ S 3 2 2 7 へ移行する。第 2 有効期間の終了タイミングとは、第 2 有効期間を終了するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、第 2 促進演出実行タイミングから所定期間経過後のタイミングを第 2 有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。例えば、第 2 促進演出実行タイミングにて所定の値をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトしたタイミングを第 2 有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。

20

## 【 0 3 1 9 】

ステップ S 3 2 2 7 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り変動である場合には可動役物 5 0 を進出位置まで進出させる役物動作制御を行い（ステップ S 3 2 2 8 ）、第 2 有効期間フラグをリセットする（ステップ S 3 2 2 9 ）。ステップ S 3 2 2 8 では、具体的に、モータ 8 6 を駆動して可動役物 5 0 を退避位置から進出位置まで動作させ、所定期間が経過してから可動役物 5 0 を進出位置から退避位置まで動作させる。

30

## 【 0 3 2 0 】

なお、本実施の形態では、第 2 有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を検出しなかった場合には該第 2 有効期間が終了したタイミングにて可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしたが、これに限るものではなく、第 1 有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を検出しなかった場合には可動役物 5 0 を進出位置まで進出させる制御は行わないこととしてもよい。

40

## 【 0 3 2 1 】

また、第 2 有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を検出した場合には、直ちに可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしたが、これに限るものではなく、第 2 有効期間が終了するまで待機してから可動役物 5 0 を進出位置まで進出させることとしてもよい。

## 【 0 3 2 2 】

その後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、カットイン演出実行タイミングであるか否かを判定し（ステップ S 3 3 0 1 ）、カットイン演出実行タイミングでない場合にはステップ S 3 3 0 4 へ移行する。カットイン演出実行タイミングとは、カットイン演出を開始するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、カッ

50

トイン演出の実行が設定されていない場合（ステップS 2 6 1 7が行われていない場合）には、カットイン演出実行タイミングではないものと判断することとする。

【 0 3 2 3 】

カットイン演出実行タイミングである場合、演出制御用CPU 1 0 1は、カットイン演出におけるプッシュボタン1 2 0またはスティックコントローラ1 2 2への操作を有効とするカットイン有効期間であることを示すカットイン有効期間フラグをセットし（ステップS 3 3 0 2）、カットイン演出種別に応じた操作促進画像（第1カットイン演出であればプッシュボタン1 2 0への操作を促すボタン操作促進画像、第2カットイン演出であればスティックコントローラ1 2 2への操作を促すレバー操作促進画像）の表示を行う（ステップS 3 3 0 3）。

10

【 0 3 2 4 】

ステップS 3 3 0 4では、演出制御用CPU 1 0 1は、カットイン有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS 3 3 0 4）、セットされていない場合はステップS 3 3 1 0へ移行する。セットされている場合、すなわちカットイン有効期間中である場合、演出制御用CPU 1 0 1は、カットイン種別に応じた操作（第1カットイン演出であればプッシュボタン1 2 0への操作、第2カットイン演出であればスティックコントローラ1 2 2への操作）を受け付けたか（ステップS 3 3 0 5のY）、またはカットイン有効期間の終了タイミングであるとき（ステップS 3 3 0 7のY）、ステップS 3 3 0 8へ移行する。カットイン有効期間の終了タイミングとは、カットイン有効期間を終了するためのタイミングであり、変動パターン毎に予め定められたタイミングである。なお、カットイン演出実行タイミングから所定期間経過後のタイミングをカットイン有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。例えば、カットイン演出実行タイミングにて所定の値をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトしたタイミングをカットイン有効期間の終了タイミングであるとしてもよい。

20

【 0 3 2 5 】

ステップS 3 3 0 8において、演出制御用CPU 1 0 1は、カットイン表示を行い（ステップS 3 3 0 8）、カットイン有効期間フラグをリセットする（ステップS 3 3 0 9）。

【 0 3 2 6 】

なお、本実施の形態では、カットイン有効期間中に操作を検出しなかった場合には該カットイン有効期間が終了したタイミングにてカットイン表示を行うこととしたが、これに限るものではなく、カットイン有効期間中に操作を検出しなかった場合にはカットイン表示を行わないこととしてもよい。

30

【 0 3 2 7 】

また、カットイン有効期間中に操作を検出した場合には、直ちにカットイン表示を行うこととしたが、これに限るものではなく、カットイン有効期間が終了するまで待機してからカットイン表示を行うこととしてもよい。

【 0 3 2 8 】

ステップS 3 3 1 0において、演出制御用CPU 1 0 1は、促進演出の実行が設定された促進演出実行変動であるか否かを判定し（ステップS 3 3 1 0）、促進演出実行変動である場合（ステップS 2 6 0 7またはS 2 6 1 3が行われていた場合）、ステップS 8 1 0 1へ移行する。促進演出実行変動でない場合（ステップS 2 6 0 7またはS 2 6 1 3が行われていない場合）、役物動作タイミングであるか否かを判定する（ステップS 3 3 1 1）。役物動作タイミングとは、役物示唆演出を伴う変動において変動パターン毎に予め設けられたタイミングである。具体的には、上述した第1有効期間終了タイミングや第2有効期間終了タイミングと同じタイミングを役物動作タイミングとしてよい。役物動作タイミングである場合、演出制御用CPU 1 0 1は、可動役物5 0を進出位置まで進出させる役物動作制御を行う（ステップS 3 2 1 2）。ステップS 3 3 1 2では、具体的に、モータ8 6を駆動して可動役物5 0を退避位置から進出位置まで動作させ、所定期間が経過してから可動役物5 0を進出位置から退避位置まで動作させる。

40

50

## 【 0 3 2 9 】

なお、ステップ S 3 3 1 2 が実行される場合とは、役物示唆演出を伴う大当りの変動パターン（スーパー P B 3 - 7 , P B 3 - 8 ）が選択されたものの、成功パターンの特定演出が設定されなかった場合である。

## 【 0 3 3 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 1 0 1 ）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 1 0 2 ）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 1 0 3 ）、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 S 8 1 0 4 ）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 8 1 0 5 ）。 10

## 【 0 3 3 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 1 1 ）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 1 2 ）。 20

## 【 0 3 3 2 】

図 3 3 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 6 1 ）。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 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 6 7 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り図柄を表示した場合には、ステップ S 8 6 6 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 S 8 6 8 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 S 8 6 1 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、大当り図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 6 2 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 S 8 6 7 に移行する。 30

## 【 0 3 3 3 】

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 C P U 1 0 1 は、記憶されている停止図柄（はずれ図柄または大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 6 2 ）。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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。 40

## 【 0 3 3 4 】

ステップ S 8 6 2 で大当り図柄を表示する場合には（ステップ S 8 6 3 の Y ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 8 6 6 ）、ファンファーレフラグ（大当り開始 1 指定コマンド受信フラグまたは大当り開始 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 S 8 6 7 ）。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップ S 8 6 7 の Y ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ S 8 6 8 ）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 S 8 6 9 ）。そして、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 7 0 ）。 50

## 【 0 3 3 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4 ）に対応した値に設定する（ステップ S 8 7 1 ）。

## 【 0 3 3 6 】

また、ステップ S 8 6 3 で大当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 S 8 6 3 の N ）は、演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定のフラグをリセ

ットする（ステップS 8 6 4）。例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用C P U 1 0 1は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、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）。

【0337】

そして、演出制御用C P U 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 6 5）。

【0338】

図34は、特定演出を行う場合における表示例を示す説明図である。図34（A1）～図34（A6）は、成功パターンの第1特定演出を行う場合の演出表示装置9の表示例を示しており、図34（B1）～図34（B6）は、成功パターンの第2特定演出を行う場合の演出表示装置9の表示例を示している。

10

【0339】

まず、成功パターンの第1特定演出を行う場合における表示例について説明する。例えば、図34（A1）に示すようにスーパーリーチAに発展したことが示された後、図34（A2）に示すように第1特定演出における第1ルーレットT1が変動表示される。そして、図34（A3）に示すように第1ルーレットT1の変動表示が終了してボタン（大）を示す図柄が停止表示し、図34（A4）に示すようにボタン（大）がストック画像STとして表示される。これにより、第1促進演出が実行されることを遊技者が認識可能となっている。

20

【0340】

その後、第1促進演出の実行タイミングとなったときに、図34（A5）に示すようにストック放出演出が行われてから、図34（A6）に示すようにストック画像STが消去されるとともにボタン画像BGと第1有効期間の残余時間を示すメータ画像とが表示されて第1促進演出が行われる。

【0341】

次に、成功パターンの第2特定演出を行う場合における表示例について説明する。例えば、図34（B1）に示すようにスーパーリーチBに発展したことが示された後、図34（B2）に示すように第2特定演出における第2ルーレットT2が変動表示される。図示する例では、左のマス目はレバー（大）であり、中のマス目はいずれの示唆画像も表示しないことが示されるはずれ目であり、右のマス目はレバー（小）である。

30

【0342】

そして、図34（B3）に示すように第2ルーレットT2におけるレバー（大）のマス目が最後に点灯表示され、図34（B4）に示すようにレバー（大）がストック画像STとして表示される。これにより、第2促進演出が実行されることを遊技者が認識可能となっている。

【0343】

その後、第2促進演出の実行タイミングとなったときに、図34（B5）に示すようにストック放出演出が行われてから、図34（B6）に示すようにストック画像STが消去されるとともにレバー画像LGと第2有効期間の残余時間を示すメータ画像とが表示されて第2促進演出が行われる。

40

【0344】

図34（A2）および図34（B2）に図示するように、第1特定演出における第1ルーレットT1は演出表示装置9の略中央に表示され、第2特定演出における第2ルーレットT2は演出表示装置9の略下部に表示されることにより、第1ルーレットT1の方が第2ルーレットT2よりも視認性が高くなっている。

【0345】

また、図34（A4）および図34（B4）に図示するように、いずれの特定演出が実行された場合にも同じ位置にストック画像STを表示することとしている。

50

## 【 0 3 4 6 】

図 3 5 は、カットイン演出を経てからストック放出演出を行う場合における表示例を示す説明図である。例えば、図 3 5 ( 1 ) に示すようにボタン ( 大 ) がストック画像 S T として表示され、カットイン演出の開始タイミングとなったときに、図 3 5 ( 2 ) に示すようにカットイン演出用の操作促進表示 C T が表示される。このときは第 1 カットイン演出の実行例について示している。そして、プッシュボタン 1 2 0 への操作を受け付けるかカットイン有効期間が終了したときに、図 3 5 ( 3 ) に示すようにカットイン表示を行う。このとき、ストック画像 S T の表示を消去しないことにより、ストック画像 S T がカットイン演出に対応するものではないことを遊技者に認識させやすくしている。

## 【 0 3 4 7 】

その後、第 1 促進演出の実行タイミングとなったときに、図 3 5 ( 4 ) に示すようにストック放出演出が行われてから、図 3 5 ( 5 ) に示すようにストック画像 S T が消去されるとともにボタン画像 B G が表示されて第 1 促進演出が行われる。

## 【 0 3 4 8 】

このように、表示している示唆画像が示唆する促進演出における動作と、促進演出とは異なる演出として実行されるカットイン演出における動作とが同じ動作である場合 ( 例えば、いずれもプッシュボタン 1 2 0 への押下操作である場合 ) には、カットイン演出の表示よりも高い表示優先度にて示唆画像を表示することにより ( 図 3 5 ( 3 ) 参照 )、示唆画像が示唆する演出とカットイン演出とは別の演出であることを遊技者に印象付けることとしている。一方、表示している示唆画像が示唆する促進演出における動作と、促進演出とは異なる演出として実行されるカットイン演出における動作とが、それぞれ異なる動作である場合、例えば、示唆画像としてボタン ( 大 ) を表示しているものの、スティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を促すカットイン演出を実行する場合、示唆画像が示唆する演出がカットイン演出であると誤認する可能性は低いため、示唆画像よりもカットイン表示の表示優先度を高くして表示することとしてもよい。これにより、カットイン演出の演出効果を低下させることなく示唆画像を表示することができる。

## 【 0 3 4 9 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者の動作 ( 本例では、プッシュボタン 1 2 0 への押下操作、スティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作 ) を検出可能な検出手段 ( 本例では、プッシュセンサ 1 2 4、傾倒方向センサユニット 1 2 3 ) と、検出手段により動作が検出されたことにもとづいて検出演出 ( 本例では、可動役物 5 0 を進出位置に進出させる演出 ) を実行可能な検出演出実行手段 ( 本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 3 2 0 8 , S 3 2 2 8 を実行する部分 ) と、動作を促す促進演出 ( 本例では、プッシュボタン 1 2 0 への押下操作を促す第 1 促進演出、スティックコントローラ 1 2 2 への傾倒操作を促す第 2 促進演出 ) を実行可能な促進演出実行手段 ( 本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 2 6 0 7 , S 2 6 1 3 のいずれかを実行することにより第 1 促進演出または第 2 促進演出を設定してからステップ S 8 0 0 4 を行い、ステップ S 8 0 0 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分 ) と、演出態様の異なる複数種類の特定演出 ( 本例では、第 1 特定演出、第 2 特定演出 ) のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段 ( 本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 2 6 0 7 , S 2 6 0 8 , S 2 6 1 3 , S 2 6 1 4 のいずれかを実行することにより第 1 特定演出または第 2 特定演出を設定してからステップ S 8 0 0 4 を行い、ステップ S 8 0 0 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分 ) と、特定演出が実行された後に、促進演出が実行されることを示唆する複数の示唆画像 ( 本例では、第 1 促進演出が実行されることを示唆する第 1 示唆画像 ( ボタン画像 : ボタン ( 大 )、ボタン ( 小 ) )、第 2 促進演出が実行されることを示唆する第 2 示唆画像 ( レバー画像 : レバー ( 大 )、レバー ( 小 ) ) ) のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段 ( 本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ S 2 6 0 7 , S 2 6 1 3 のいずれかを実行することにより第 1 示唆画像または第 2 示唆画像を設定してからステップ S 8 0 0 4 を行い、ステップ S 8 0 0 6 , S 8 1 0 5 を実行

10

20

30

40

50

する部分)とを備え、促進演出実行手段は、示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された促進演出を実行可能であり(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1示唆画像(ボタン画像)の表示が終了することにもとづいて第1促進演出を実行可能であるとともに、第2示唆画像(レバー画像)の表示が終了することにもとづいて第2促進演出を実行可能であり(図34参照))、示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特定演出が実行されるときにはボタン画像を表示可能である一方、第2特定演出が実行されるときにはレバー画像を表示可能である(図34参照))とした。これにより、特定演出の種類に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

10

#### 【0350】

なお、本実施の形態では、検出手段により検出可能な遊技者の動作として、プッシュボタン120への押下操作およびスティックコントローラ122への傾倒操作を例に説明したが、これに限るものではない。例えば、十字キー150への押下操作、トリガボタン123への押下操作、回動操作が可能なジョグダイヤルの操作、または接触操作や押圧操作が可能なタッチパネルに対する操作を遊技者の動作として検出可能であることとしてもよいし、または赤外線センサ、超音波センサ、画像センサ(CCDセンサ、CMOSセンサ)により遊技機に接触しない遊技者の動作を検出可能であることとしてもよい。

#### 【0351】

また、本実施の形態では、検出演出として可動役物50を進出位置に進出させる演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、演出表示装置9において所定の画像を表示する演出や、スピーカ27から所定の音声出力する演出や、所定の発光部材を発光させる演出を検出演出として実行可能であることとしてもよい。

20

#### 【0352】

また、本実施の形態では、検出演出として大当りであるか否かを報知する演出を実行することとしたが、これに限るものではなく、大当りであることの信頼度を示すもの的大当りであるか否かが確定しない演出や、大当りとなるか否かにかかわらない演出を検出演出として実行してもよい。

#### 【0353】

また、本実施の形態では、2種類の促進演出(第1促進演出、第2促進演出)を実行可能であることとしたが、単一の種類の促進演出を実行可能であることとしてもよいし、3種類以上の促進演出を実行可能であることとしてもよい。

30

#### 【0354】

また、本実施の形態では、それぞれ異なる動作(それぞれ異なる操作部材への操作)を促す複数の促進演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、共通の動作を促す複数の促進演出を実行可能であることとしてもよい。具体的に、プッシュボタン120への押下操作を促す複数の促進演出として、プッシュボタン120を模したボタン画像を大きく表示する大表示促進表示と、ボタン画像を小さく表示する小表示促進表示とを実行可能であることとしてもよい。

#### 【0355】

また、本実施の形態では、演出態様の異なる複数種類の特定演出として、第1ルーレットを表示する第1特定演出と、第2ルーレットを表示する第2特定演出とを実行可能であることとしたが、具体的な演出態様についてはこれらに限られるものではない。例えば、キャラクタが投じたアイテムが所定の枠内に入否かを表示する演出や、示唆画像が表示されるまでの時間をカウントダウンする演出など、いずれの演出を特定演出として実行するものであってもよい。

40

#### 【0356】

また、本実施の形態では、変動パターン毎に設けられたタイミングにて特定演出を実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、複数のタイミングのうち抽選によって決定されたタイミングにて特定演出を実行することとしてもよい。また、普通図柄の

50



変動と同期して特定演出を実行することとしてもよい。

【0357】

また、本実施の形態では、特定演出が実行された場合に示唆画像を表示する成功パターンと示唆画像を表示しない失敗パターンとが設けられていることとしたが、これに限るものではなく、特定演出が実行された場合には必ず示唆画像が表示される（必ず成功する）こととしてもよい。

【0358】

また、本実施の形態では、示唆画像が表示された場合には必ず促進演出を実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、示唆画像が表示されて促進演出が実行されるパターンと、示唆画像が表示されるが促進演出が実行されないパターンとが設けられていることとしてもよい。

10

【0359】

また、示唆画像の表示態様によって、促進演出が実行されることに対する信頼度を示すよう構成してもよい。例えば、上述したボタン（大）の方がボタン（小）よりも高い割合で第1促進演出を実行することを示唆することとしてもよい。

【0360】

また、各特定演出の特性として、第1特定演出は、成功しやすい（示唆画像を表示しやすい）ものの、成功したときには促進演出を実行する信頼度が低い示唆画像が表示されやすい一方、第2特定演出は、成功しにくい（示唆画像を表示しにくい）ものの、成功したときには促進演出を実行する信頼度が高い示唆画像が表示されやすいこととしてもよい。

20

【0361】

また、本実施の形態では、スーパーリーチにおいて大当りであるか否かを報知する直前のタイミングにて、示唆画像に対応する演出が実行される（ストックが放出される）こととしたが、これに限るものではなく、例えば、所定の変動中に特定演出が行われて示唆画像が表示された場合、該変動の終了後（例えば、該変動の次の変動中、大当り遊技状態中）においてストックが放出されて検出演出が実行され得ることとしてもよい。

【0362】

また、複数のタイミングのうちいずれかにてストックが放出され得ることとしてもよい。例えば、スーパーリーチにおいて大当りであるか否かを報知する直前の第1タイミングと、第1タイミングよりも前の第2タイミング（例えば、上述したカットイン演出を実行するタイミング）とのうちいずれかにてストックが放出されることとしてもよい。これにより、ストックが放出されるタイミングに注目させることができる。

30

【0363】

また、本実施の形態では、複数の示唆画像として、それぞれ異なる種類の促進演出の実行を示唆するボタン画像およびレバー画像を表示することとしたが、これに限るものではなく、例えば、同じ種類の促進演出の実行を示唆する複数の示唆画像を表示可能であることとしてもよい。具体的に、複数の示唆画像として第1ボタン画像および第2ボタン画像を表示可能であり、そのいずれのボタン画像もプッシュボタン120への操作を促す促進演出が実行されることを示唆することとしてもよい。

【0364】

40

また、本実施の形態では、第1特定演出が成功パターンにて実行された場合には、100%の割合でボタン画像を表示するとともに0%の割合でレバー画像を表示する（すなわちレバー画像をし得ない）一方、第2特定演出が成功パターンにて実行された場合には、100%の割合でレバー画像を表示するとともに0%の割合でボタン画像を表示する（すなわちボタン画像をし得ない）ことにより、「実行された特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示」することを実現することとしたが、具体的な選択割合についてはこれに限るものではない。例えば、第1特定演出が成功パターンにて実行された場合には、70%の割合でボタン画像を表示するとともに30%の割合でレバー画像を表示する一方、第2特定演出が成功パターンにて実行された場合には、20%の割合でボタン画像を表示するとともに80%の割合でレバー画像を表示すること

50

としてもよい。

【0365】

また、本実施の形態では、複数種類の特別演出（本例では、スーパーリーチA、スーパーリーチB）のうちいずれかを実行可能な特別演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択されたときにステップS8004、S8105を実行する部分）を備え、特定演出実行手段は、特別演出の実行中に特定演出を実行可能であり、実行されている特別演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の特定演出のうちいずれかを実行可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スーパーリーチAの実行中である場合には第1特定演出を実行可能であり、スーパーリーチBの実行中である場合には第2特定演出を実行可能である（図34参照））こととした。これにより、特定演出の種類に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0366】

また、本実施の形態では、スーパーリーチを特別演出として説明したが、変動中の予告演出や大当り演出など、いずれの演出を特別演出として実行するものであってもよい。

【0367】

また、本実施の形態では、スーパーリーチAの実行中に特定演出を実行する場合には、100%の割合で第1特定演出を実行するとともに0%の割合で第2特定演出を実行する（すなわち、第2特定演出を実行し得ない）一方、スーパーリーチBの実行中に特定演出を実行する場合には、100%の割合で第2特定演出を実行するとともに0%の割合で第1特定演出を実行する（すなわち、第2特定演出を実行し得ない）ことにより、「実行されている特別演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の特定演出のうちいずれかを実行」することを実現することとしたが、具体的な選択割合についてはこれに限るものではない。例えば、スーパーリーチAの実行中に特定演出を実行する場合には、70%の割合で第1特定演出を実行するとともに30%の割合で第2特定演出を実行する一方、スーパーリーチBの実行中に特定演出を実行する場合には、20%の割合で第1特定演出を実行するとともに80%の割合で第2特定演出を実行することとしてもよい。

20

【0368】

また、本実施の形態では、示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にかかわらず同じ位置に示唆画像を表示可能である（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1特定演出が実行された場合と第2特定演出が実行された場合とで、同じ位置に示唆画像（ボタン画像、レバー画像）を表示可能である（図34参照））こととした。これにより、特定演出の種類に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

30

【0369】

また、本実施の形態では、示唆画像の表示中に、動作が検出されることにもとづいて検出演出とは異なる演出（本例では、カットイン演出）を実行可能な演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS3308を実行する部分）と、示唆画像にもとづく促進演出が実行されることを示す所定演出（本例では、ストック放出演出）を実行可能な所定演出実行手段（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS2607、S2613のいずれかを実行することによりストック放出演出を設定してからステップS8004を行い、ステップS8006、S8105を実行する部分）とを備え、示唆画像表示制御手段は、所定演出が実行されてから示唆画像の表示を終了する（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ストック放出演出が終了してから示唆画像の表示を終了する（図35参照））こととした。これにより、示唆画像にもとづく演出が実行されたことを遊技者に認識させやすくすることができる。

40

【0370】

また、本実施の形態では、特定演出実行手段は、視認性の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能であり（本例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、

50

演出表示装置 9 の略中央にて第 1 ルーレットを表示する第 1 特定演出と、演出表示装置 9 の略下部にて第 2 ルーレットを表示する第 2 特定演出とのいずれかを実行可能であり)、示唆画像表示制御手段は、特定演出が実行されたことにもとづいて示唆画像を表示する場合と表示しない場合とがあり(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、成功パターンと失敗パターンとのいずれかのパターンにて特定演出を実行し)、視認性の高い種類の特定演出が実行された場合の方が、視認性の低い種類の特定演出が実行された場合よりも高い割合で示唆画像を表示する(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、第 1 特定演出の方が第 2 特定演出よりも高い割合で成功パターンにて実行する(図 30(A),(B)参照))とした。これにより、視認性の高い種類の特定演出を実行したときの方が、視認性の低い種類の特定演出を実行したときよりも高い割合で示唆画像を表示するため、興味の低下を防止することができる。

10

#### 【0371】

なお、本実施の形態では、表示位置が演出表示装置 9 の表示領域の中央寄りである方が、視認性が高い特定演出であることとしたが、他の要素にもとづいて視認性の高さが設定されているものであってもよい。例えば、表示画像が大きいほど視認性が高いこととしてもよいし、表示濃度が高いほど視認性が高いこととしてもよい。

#### 【0372】

また、本実施の形態では、いずれの促進演出も実行しない変動において役物示唆演出を実行する場合には、所定のタイミングで自動的に可動役物 50 を動作制御する構成としたが、これに限るものではない。例えば、第 1 促進演出にて操作が促進されるプッシュボタン 120 および第 2 促進演出にて操作が促進されるスティックコントローラ 122 に加えて、他の操作手段が備えられており、いずれの促進演出も実行しない変動において役物示唆演出を実行する場合には、該他の操作手段が操作されることにもとづいて可動役物 50 を動作制御する構成としてもよい。

20

#### 【0373】

また、本実施の形態では、擬似連を伴わない変動においてのみ役物示唆演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、擬似連を伴う変動においても役物示唆演出を実行可能であることとしてもよい。すなわち、擬似連を伴う変動においても特定演出、示唆画像の表示、促進演出を実行可能であることとしてもよい。

#### 【0374】

また、本実施の形態では説明を省略したが、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の促進演出のうちいずれかを実行可能であり、有利状態に制御される期待度の低い促進演出が実行されることを示す示唆画像から、有利状態に制御される期待度の高い促進演出が実行されることを示す示唆画像に変化させて表示可能であることとしてもよい。例えば、図 36 に示す表示例のように各演出が実行されるものであってもよい。

30

#### 【0375】

図 36 は、示唆画像としてボタン(小)が表示されたときに示唆画像の表示態様が変化する場合は表示例を示す説明図である。例えば、図 36(1)に示すようにスーパーリーチ A に発展したことが示された後、図 36(2)に示すように第 1 特定演出における第 1 ルーレット T1 が変動表示される。そして、図 36(3)に示すように第 1 ルーレット T1 の変動表示が終了してボタン(小)が停止表示し、図 36(4)に示すようにボタン(小)がストック画像 ST として表示される。

40

#### 【0376】

その後、図 36(5)に示すようにストック画像 ST がボタン(小)からボタン(大)へ変化することとしてもよいし、図 36(6)に示すようにストック画像 ST がボタン(小)からレバー(大)へ変化することとしてもよい。

#### 【0377】

具体的には、演出制御用 CPU 100 は、ステップ S2606, S2612 にて示唆画像の変化パターンを決定しておき、決定した変化パターンに応じたプロセステーブルを用

50

いて演出を行うことにより、示唆画像の変化を実現することが可能である。変化パターンとしては、例えば、ボタン（小）からボタン（大）へ変化するパターンと、ボタン（小）からレバー（小）へ変化するパターンと、ボタン（小）からレバー（大）へ変化するパターンと、ボタン（小）から変化しないパターンとが設けられていることとしてもよい。

【0378】

このように、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560における、ステップS305～S307を実行可能な部分）を備え、促進演出実行手段は、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の促進演出（本例では、第1促進演出と、該第1促進演出よりも大当りとなる信頼度が高い第2促進演出）のうちいずれかを実行可能であり、示唆画像表示制御手段は、有利状態に制御される期待度の低い促進演出が実行されることを示す示唆画像から、有利状態に制御される期待度の高い促進演出が実行されることを示す示唆画像に変化させて表示可能である（本例では、第1促進演出の実行を示唆するボタン画像から第2促進演出の実行を示唆するレバー画像に変化可能である（図36参照））こととしてもよい。これにより、示唆画像を表示した後に該示唆画像が変化し得るため、示唆画像に注目させることができる。

【0379】

なお、ここではストック画像STとして表示したボタン（小）が、ストック放出演出が実行される前に他の示唆画像に変化する例について示したが、ストック放出演出が実行された後にボタン（小）が他の示唆画像に変化することとしてもよい。例えば、ストック放出演出が行われて示唆画像の表示が終了する際にボタン（小）から他の示唆画像に変化し、変化後の示唆画像に対応する促進演出が実行されることとしてもよい。

【0380】

また、示唆画像の変化回数は1回に限られず、2回以上変化可能であることとしてもよい。

【0381】

また、示唆画像が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能であることとしてもよく、変化しないパターンが設定されているときにも該変化示唆演出を実行可能であることとしてもよい。

【0382】

また、ここでは、有利状態に制御される期待度の低い促進演出が実行されることを示す示唆画像から、有利状態に制御される期待度の高い促進演出が実行されることを示す示唆画像に変化させることについて説明したが、示唆画像の表示態様によって促進演出を実行することの信頼度を示唆する遊技機においては、促進演出を実行する信頼度の低い示唆画像から、促進演出を実行する信頼度の高い示唆画像に変化させることとしてもよい。

【0383】

また、上述した実施の形態では説明を省略したが、示唆画像表示制御手段は、促進演出が実行される前に、示唆画像を期待度に応じて異なる態様により表示可能であり、促進演出実行手段は、示唆画像が特定状態となったことにもとづいて、該示唆画像により示唆された促進演出を実行し、示唆画像が表示されている間に、該示唆画像により示唆されている促進演出とは異なる促進演出を実行可能であることとしてもよい。具体的には、以下の変形例を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0384】

この変形例では、演出表示装置9の上側に補助演出表示装置90が設けられている。補助演出表示装置90は、例えば演出表示装置9よりも小型のLCD（液晶表示装置）などから構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。補助演出表示装置90の表示領域では、演出表示装置9における可変表示と関連する演出画像などが表示される。なお、補助演出表示装置90は、他の位置に設けてもよいが、補助演出表示装置90において演出表示装置9における可変表示と関連する各種演出画像を表示するため、演出

10

20

30

40

50

表示装置 9 の近傍に設けられていることが好ましい。

【 0 3 8 5 】

また、この変形例では、所定の操作有効期間において、遊技者による所定の操作が検出されたことにもとづいて、画像表示等の演出を行う操作演出を実行可能である。操作演出は、複数種別設けられており、プッシュボタン 1 2 0 の押圧操作が検出されたことにもとづいて、所定の画像を表示する第 1 操作演出と、スティックコントローラ 1 2 2 の傾倒操作が検出されたことにもとづいて、所定の画像を表示する第 2 操作演出とを含む。また、この変形例では、変動表示中のリーチ成立前の第 1 タイミングと、リーチ成立後の第 2 タイミングとにおいて操作演出を実行可能である。ただし、操作演出を実行するための期間を確保するため、変動表示の変動期間が所定期間未満である場合には、操作演出の実行を制限している。なお、この変形例では、変動表示の変動期間が所定期間未満である場合には、操作演出の実行をしないように構成されているが、一部の操作演出のみ実行可能としてもよい。また、極めて期待度が低い変動パターンの場合にも、いたずらに期待を持たせてしまわないように、操作演出の実行を制限するようにしてもよい。

10

【 0 3 8 6 】

また、この変形例では、操作演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能である。この変形例では、示唆演出として、補助演出表示装置 9 0 において、所定画像を表示することにより、操作演出が実行されることを示唆する。具体的には、補助演出表示装置 9 0 において、演出態様が第 1 パターンのときには、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像を青色で表示し、演出態様が第 2 パターンのときには、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像を赤色で表示し、演出態様が第 3 パターンのときには、スティックコントローラ 1 2 2 を模した画像を青色で表示し、演出態様が第 4 パターンのときには、スティックコントローラ 1 2 2 を模した画像を赤色で表示する。以下、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像やスティックコントローラ 1 2 2 を模した画像を、示唆画像ともいう。

20

【 0 3 8 7 】

また、この変形例では、示唆演出が開始されると、補助演出表示装置 9 0 において、プッシュボタン 1 2 0 またはスティックコントローラ 1 2 2 を模した示唆画像が透過状態で表示される。そして、示唆画像が非透過状態に変化すると、操作演出が開始される。具体的には、第 1 パターンの示唆演出を実行する場合には、プッシュボタン 1 2 0 を模した示唆画像が青色の透過状態で表示され、示唆画像が青色の非透過状態に変化すると、操作演出が開始される。なお、示唆画像が非透過状態に変化しなければ、操作演出は開始されない（例えば、操作演出非実行タイミングに対応する示唆演出を実行する場合に生じる）。このような構成に加えて、この変形例では、示唆演出に対応して、示唆画像が非透過状態に変化することを示唆する作用演出を実行可能に構成されている。また、作用演出を複数の演出態様により実行可能である。

30

【 0 3 8 8 】

また、この変形例では、作用演出として、補助演出表示装置 9 0 において示唆画像の周囲にエフェクト画像を表示させる。第 1 ～ 第 3 パターンの演出態様が設けられており、それぞれエフェクト画像のサイズが異なる。第 1 パターンのエフェクト画像が最も小さく、第 2 パターンのエフェクト画像が次に小さく、第 3 パターンのエフェクト画像が最も大きい。すなわち、エフェクト画像のサイズにより、示唆画像が非透過状態に変化し、操作演出が実行される期待度が異なるように構成されている。

40

【 0 3 8 9 】

図 3 7 は、操作演出、示唆演出および作用演出の具体例を示す説明図である。なお、図 3 7 において、( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ・ ・ ・ の順に表示画面の態様が遷移する。図 3 7 の例では、第 1 タイミングにおいて、第 1 操作演出を低期待度パターンにより実行するとともに、第 1 操作演出に対応する示唆演出を第 1 パターンにより、示唆演出に対応する作用演出を第 1 パターンにより実行する。また、第 1 タイミングにおいて第 1 操作演出を実行している間に、第 2 タイミングにおいて第 2 操作演出が実行されることを示唆する示唆演出を第 3 パターンにより実行する。

50

## 【0390】

図37(1)に示すように、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始されたものとする。演出図柄の変動開始から所定期間経過すると、図37(2)に示すように、第1操作演出が実行されることを示唆する示唆演出として、補助演出表示装置90において示唆画像201aが青色の透過状態で表示される(図37(2)の例では、プッシュボタン120を模した画像がハッチングされていない状態で表示されている)。また、このとき、示唆演出が開始されることを示す報知音が出力される。報知音を出力することにより示唆演出が開始されることを遊技者に認識させることができる。

## 【0391】

示唆演出の開始から所定期間経過すると、図37(3)に示すように、作用演出として、補助演出表示装置90において示唆画像201aの周囲にサイズ小のエフェクト画像202が表示される。作用演出により表示されるエフェクト画像202は、示唆画像201aよりもサイズが大きく視認性が高いため、作用演出に注目させることができる。ただし、示唆画像201aの状態変化を認識しやすくするために、少なくとも示唆画像201aの一部は、エフェクト画像202よりも優先して表示される(すなわち上位に表示される)。そして、図37(4)に示すように、補助演出表示装置90において、青色の透過状態の示唆画像201aが、青色の非透過状態の示唆画像201bに変化する(図37(4)の例では、プッシュボタン120を模した画像がハッチングされた状態で表示されている)。なお、操作演出非実行タイミングに対応する示唆演出をしている場合、すなわち、示唆演出が実行されるものの操作演出は実行されない場合には、示唆画像は作用演出により消去されるものとする。このように、示唆画像に直接作用する作用演出により、示唆画像が非透過状態に変化するか否か(すなわち操作演出が開始されるか否か)を煽るように構成されているため、演出効果を高めることができる。

## 【0392】

補助演出表示装置90において、青色の非透過状態に変化した示唆画像201bが表示領域下部、表示領域外に移動する表示制御が行われると、入れ替わるように、演出表示装置9において、示唆画像201bの要素と「ボタンを押せ!」の文字列とを含む操作促進画像203が表示領域上部から現れ、中央に移動する表示制御が行われる(図37(5))。なお、補助演出表示装置90において、スティックコントローラ122を模した示唆画像が表示されていた場合には、例えば、演出表示装置90において、この示唆画像の要素と「レバーを引け!」の文字列とを含む操作促進画像が表示される。操作促進画像が表示されることにより、操作演出が開始されたことが報知されるとともに、操作が促されることになる。このような補助演出表示装置90と演出表示装置9との連動した表示制御により、プッシュボタン120を模した画像が補助演出表示装置90から演出表示装置9に移動したように見せることができるとともに、示唆演出と操作演出との連動性を高め、演出効果を高めることができる。

## 【0393】

この変形例では、操作演出を実行している間に、別のタイミングにおいて別の操作演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能である。そのため、図37(6)に示すように、第1タイミングにおいて第1操作演出を実行している間に、第2タイミングにおいて第2操作演出が実行されることを示唆する示唆演出として、補助演出表示装置90において示唆画像204が青色の透過状態で表示される(図37(6)の例では、スティックコントローラ122を模した画像がハッチングされていない状態で表示されている)。また、このとき、示唆演出が開始されることを示す報知音が出力される。このような構成により、演出が単調になることを防止し、演出効果を高めることができる。

## 【0394】

この変形例では、実行中の操作演出と、示唆演出により示唆される別の操作演出とを混同しないように、一定の条件下で実行している。具体的には、図37に示すように、示唆演出として補助演出表示装置90において示唆画像を表示し、操作演出として演出表示装置9において操作促進画像を表示するというように、異なる装置で一定の距離を保って(

10

20

30

40

50

すなわち近づき過ぎないように)それぞれ表示している。なお、このような構成に限らず、混同を防止するために、例えば、実行タイミングが重ならない(または重なる期間が短い)ようにしてもよい。また例えば、操作演出を実行している間に、別のタイミングにおいて別の操作演出が実行されることを示唆する示唆演出の実行を開始するものの、示唆演出が開始されることを示す報知音を出力せず、実行中の操作演出が終了した後に、示唆演出が実行されていることを示す報知音を出力するようにしてもよい。

#### 【0395】

なお、この変形例では、示唆演出が実行されることなく、操作演出が実行される場合もある。そのため、例えば、第2タイミングにおいて操作演出が実行されることを示唆する示唆演出A(結果的に第2タイミング直前に示唆画像が変化し、操作演出が実行されることを示唆することになるが、示唆演出開始時には、どのタイミングで操作演出が実行されるか不明である)が、演出図柄の変動開始時に開始された場合に、この示唆演出Aの実行中である第1タイミングにおいて、示唆演出Aが示唆する操作演出とは別の操作演出(すなわち示唆演出を伴わない操作演出)が実行されることもあり得る。このような場合にも、実行中の操作演出と、示唆演出により示唆される別の操作演出とを混同しないように、一定の条件下で実行することが望ましい。

#### 【0396】

そして、プッシュボタンの押圧操作が検出されると、図37(7)に示すように、演出表示装置9において操作促進画像203が消去されるとともに、キャラクタが単独でセリフパターンA(図37(7)の例では「チャンス!」)を言う操作演出画像205が表示され、第1タイミングにおける第1操作演出が終了する。

#### 【0397】

以上に説明したように、この変形例では、示唆画像表示制御手段は、促進演出が実行される前に、示唆画像(本例では、示唆演出として、補助演出表示装置90において示唆画像を表示する。図37(2)参照)を期待度に応じて異なる態様(本例では、第1~第4パターンのいずれか)により表示可能であり、促進演出実行手段は、示唆画像が特定状態(本例では、非透過状態)となったことにもとづいて、該示唆画像により示唆された促進演出を実行し(図37(4)~(5)参照)、示唆画像が表示されている間に、該示唆画像により示唆されている促進演出とは異なる促進演出を実行可能である(図37(6)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0398】

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

#### 【0399】

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

#### 【0400】

また、本実施の形態では、発生した大当りの大当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、実質的な確変大当りおよび非確変大当りを実現するものであってもよい。例えば、大当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り種別を特定領域へ遊技球が通過しやすい大当り（実質的な確変大当り）とし、大入賞口の開放時間が短い大当り種別を特定領域へ遊技球が通過しにくい大当り（実質的な非確変大当り）としてもよい。

10

#### 【0401】

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

20

30

#### 【0402】

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。

40

#### 【0403】

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。

#### 【0404】

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

50



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ノランプ基板)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、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音ノ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。

10

#### 【0405】

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

20

#### 【0406】

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。

30

#### 【0407】

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。

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0408】

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】

#### 【0409】

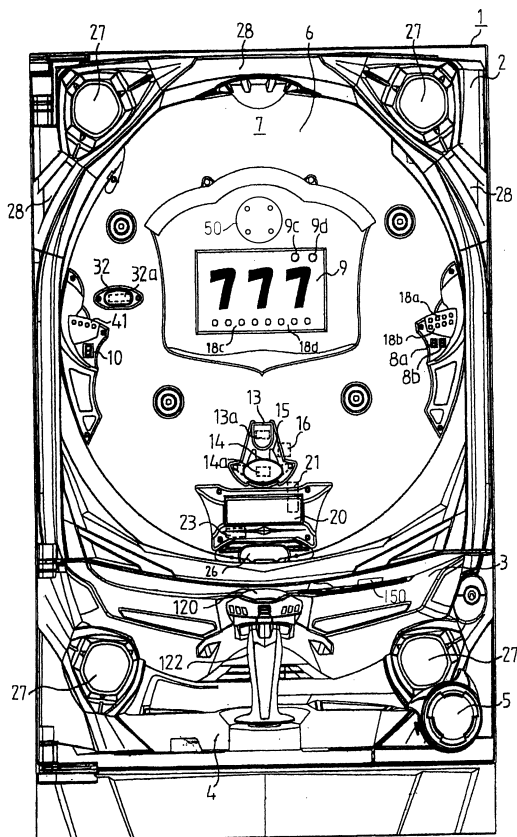
40

- 1           パチンコ遊技機
- 8 a       第 1 特別図柄表示器
- 8 b       第 2 特別図柄表示器
- 9           演出表示装置
- 13        第 1 始動入賞口
- 14        第 2 始動入賞口
- 20        特別可変入賞球装置
- 27        スピーカ
- 31        遊技制御基板(主基板)
- 50        可動役物

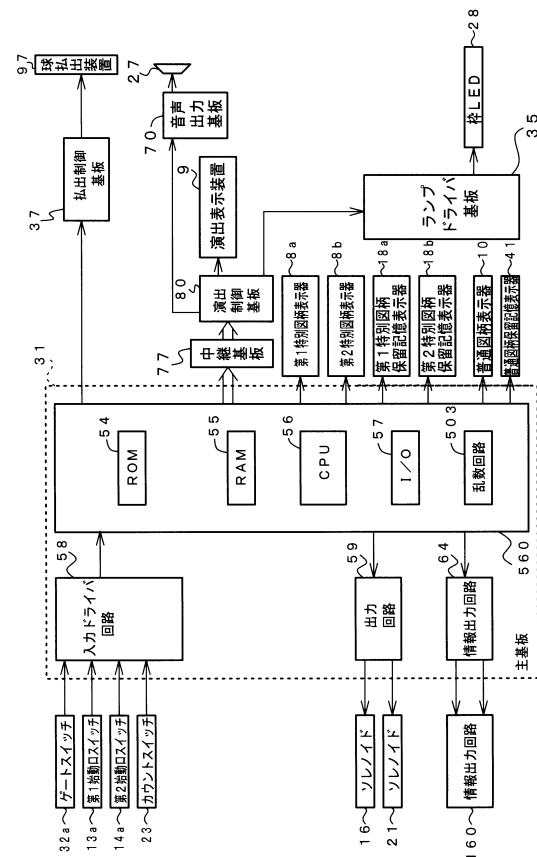
50

- 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  
 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  
 1 2 0    プッシュボタン  
 1 2 2    スティックコントローラ

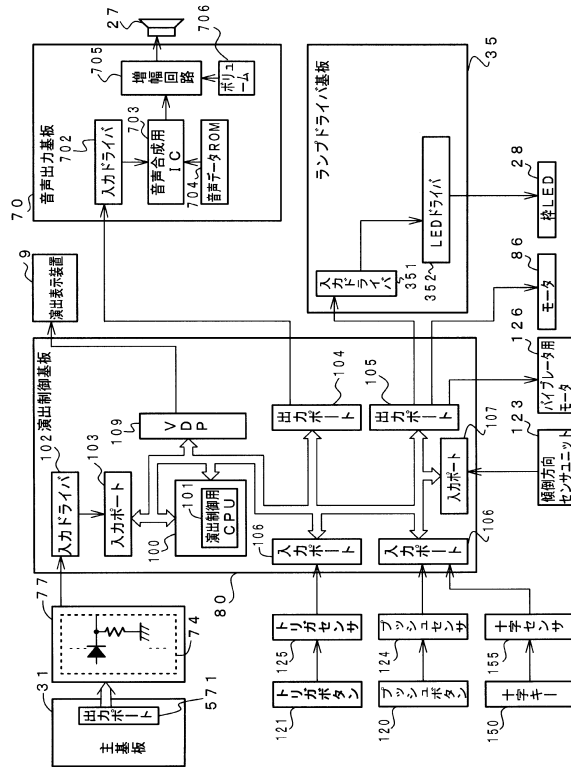
【図 1】



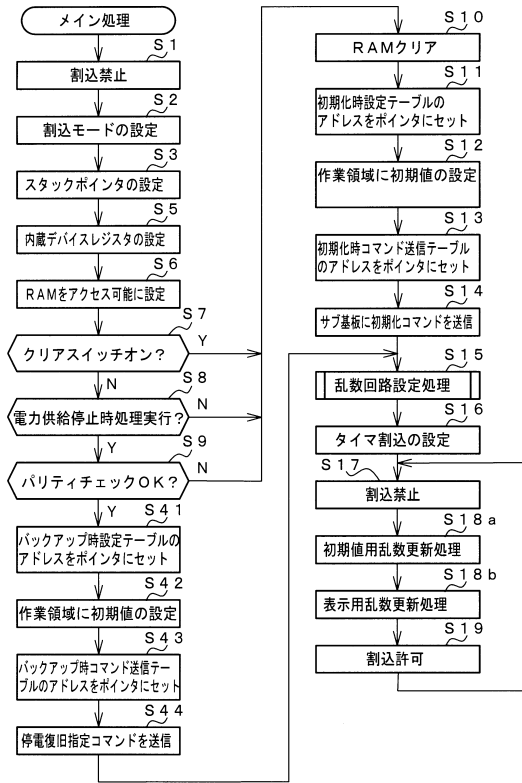
【図 2】



【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

可表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	なし	7.25	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	なし	3.00	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	なし	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	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リーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで役物示唆演出を終了はずれ
	スーパーPB3-5	なし	スーパーA	25.75	スーパーリーチAで役物示唆演出を終了はずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで役物示唆演出を終了はずれ
	スーパーPB3-6	なし	スーパーB	28.50	スーパーリーチBで役物示唆演出を終了はずれ
	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
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回ではずれ
	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リーチA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リーチB大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで役物示唆演出を終了大当たり
	スーパーPB3-7	なし	スーパーA	25.75	スーパーリーチAで役物示唆演出を終了大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで役物示唆演出を終了大当たり
	スーパーPB3-8	なし	スーパーB	28.50	スーパーリーチBで役物示唆演出を終了大当たり

【図 7】

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

【図 8】

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

(A) 131a

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

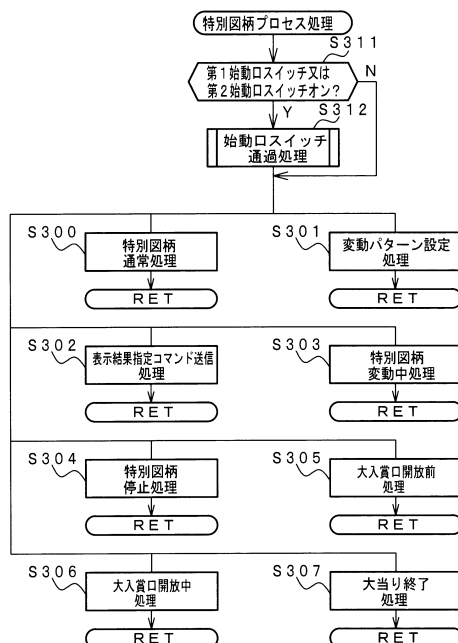
(B)

(C) 131b

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

(C)

【図 11】



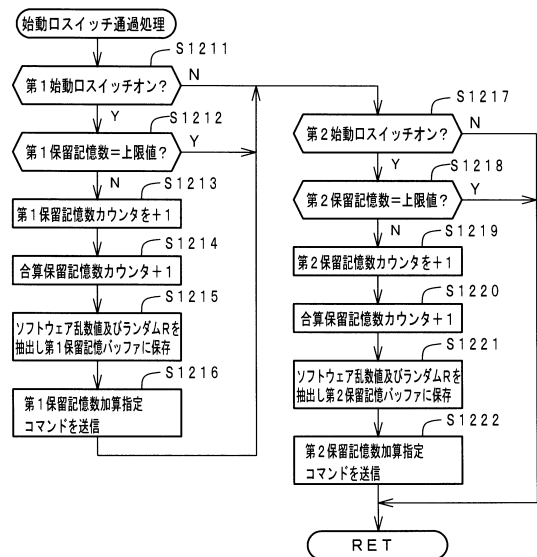
【図 9】

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

【図 10】

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

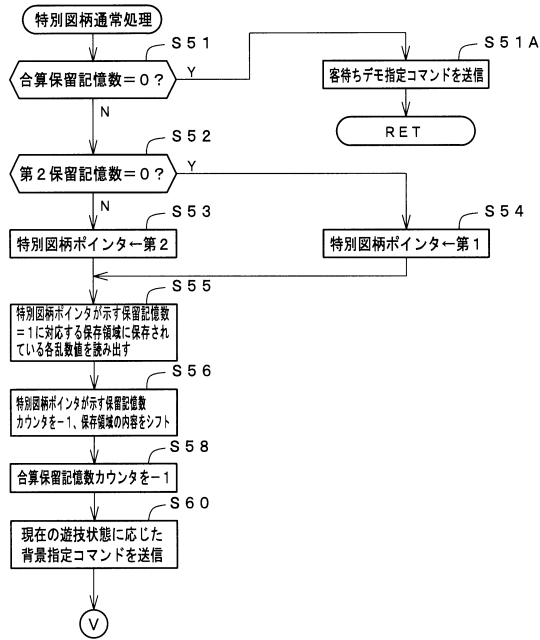
【図 12】



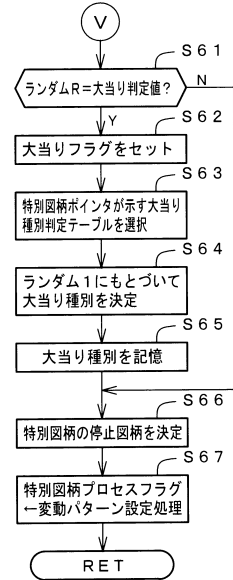
【図 13】

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

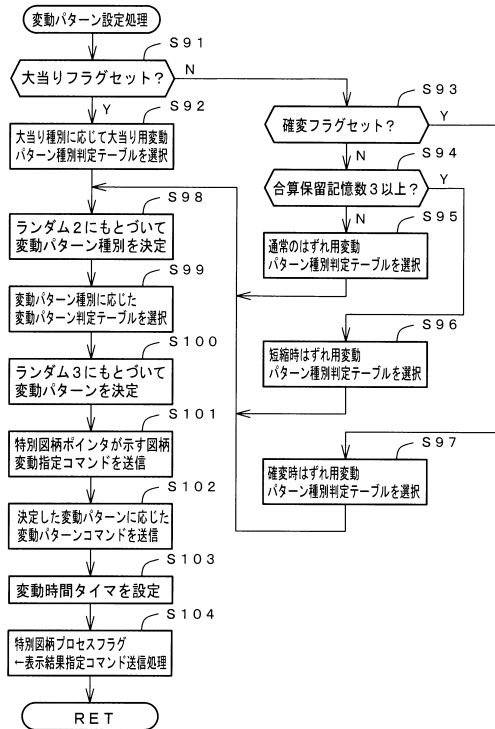
【図 14】



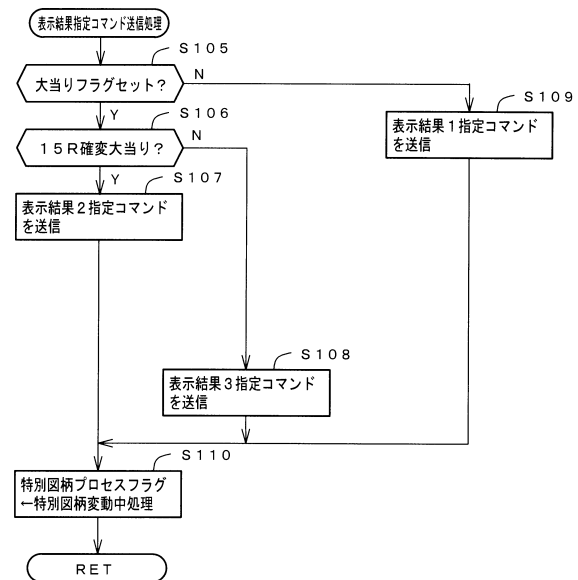
【図 15】



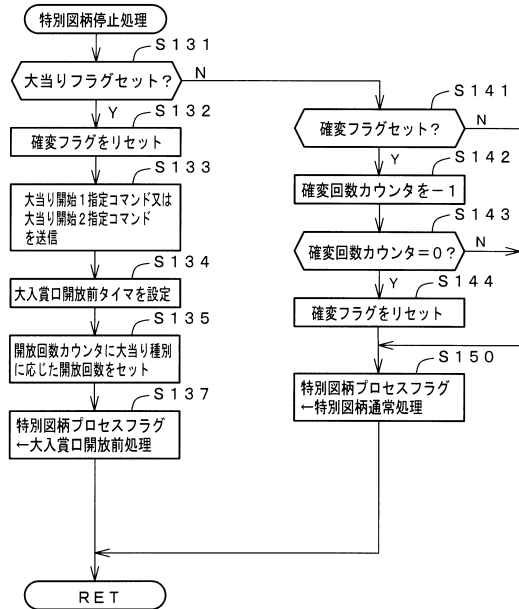
【図 16】



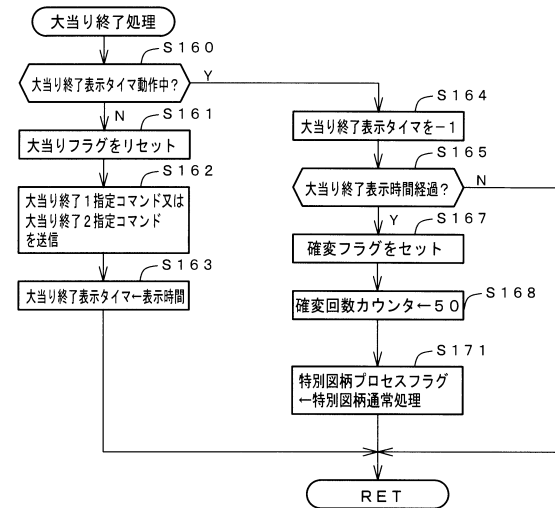
【図 17】



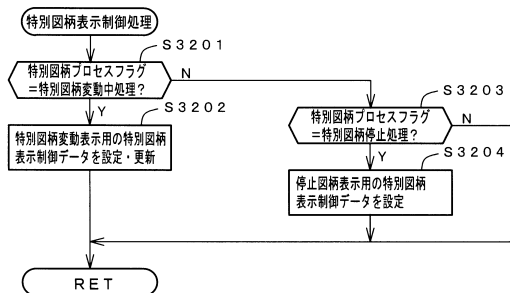
【図 18】



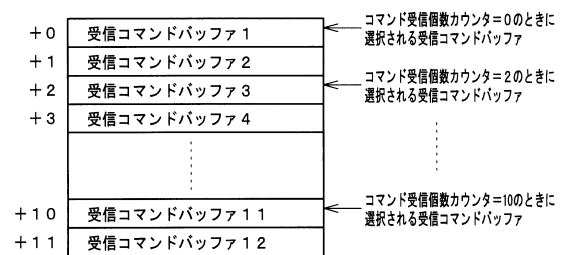
【図 19】



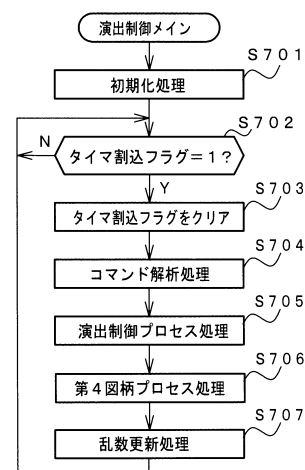
【図 20】



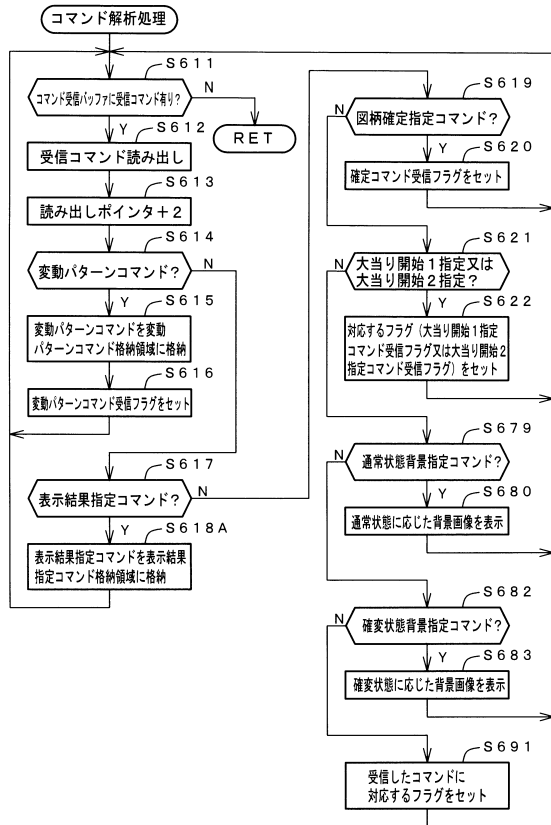
【図 22】



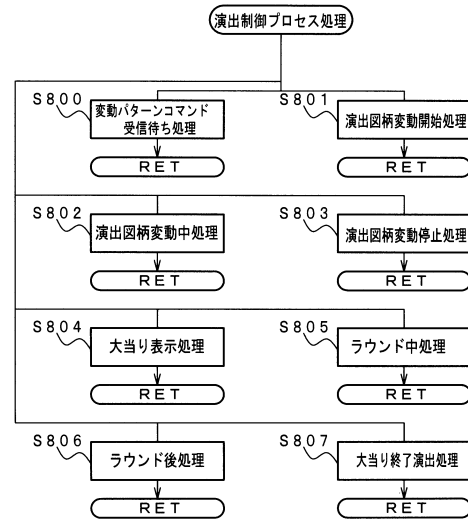
【図 21】



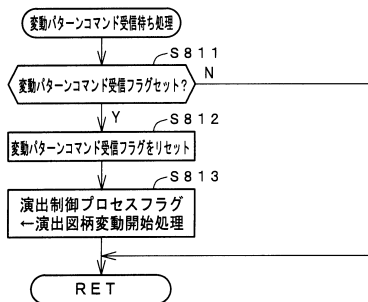
【図 23】



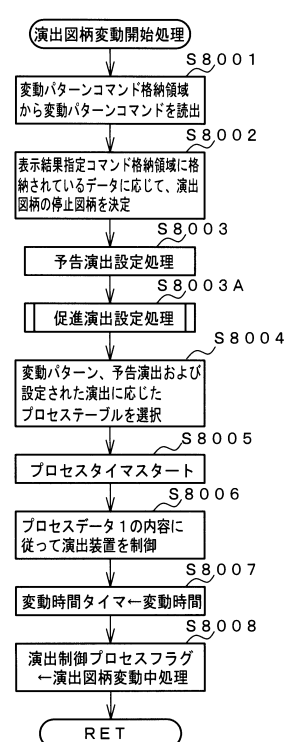
【図 24】



【図 25】



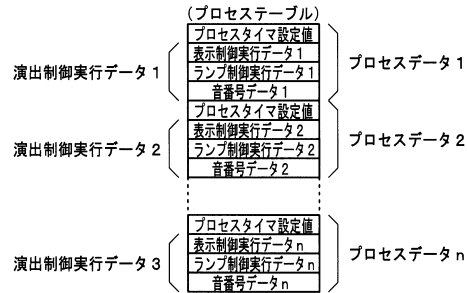
【図 26】



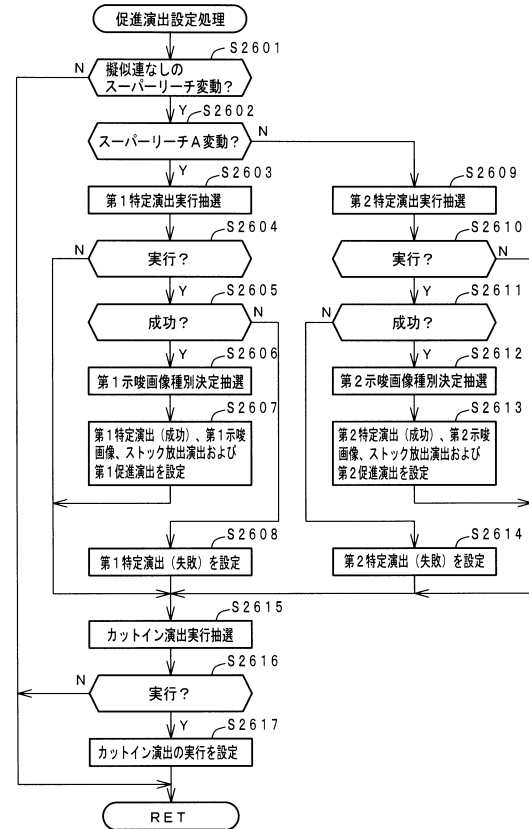
【図 27】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
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 28】



【図 29】



【図 30】

(A) 第1特定演出実行抽選テーブル

役物示唆演出	第1特定演出	大当り	はずれ
あり	実行(成功)	70%	50%
	実行(失敗)	20%	30%
	非実行	10%	20%
なし	実行(失敗)	60%	30%
	非実行	40%	70%

(B) 第2特定演出実行抽選テーブル

役物示唆演出	第2特定演出	大当り	はずれ
あり	実行(成功)	50%	20%
	実行(失敗)	30%	30%
	非実行	20%	50%
なし	実行(失敗)	55%	20%
	非実行	45%	80%

(C) 第1示唆画像種別決定抽選テーブル

第1示唆画像	大当り	はずれ
ボタン(大)	70%	40%
ボタン(小)	30%	60%

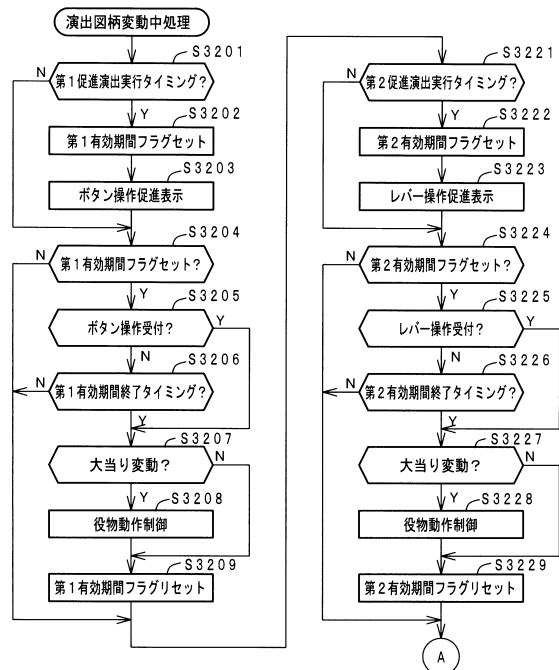
(D) 第2示唆画像種別決定抽選テーブル

第2示唆画像	大当り	はずれ
レバー(大)	80%	30%
レバー(小)	20%	70%

(E) カットイン演出実行抽選テーブル

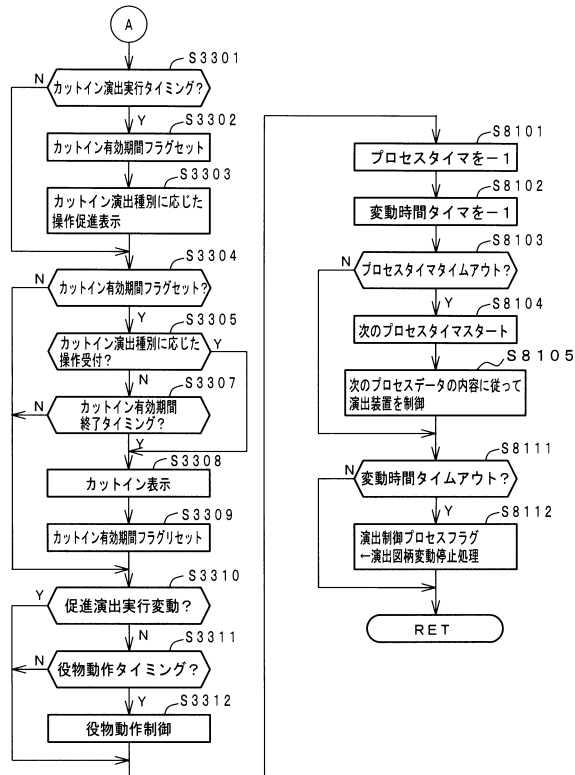
実行の有無	大当り	はずれ
有(第1カットイン)	30%	20%
有(第2カットイン)	50%	10%
無	20%	70%

【図 31】

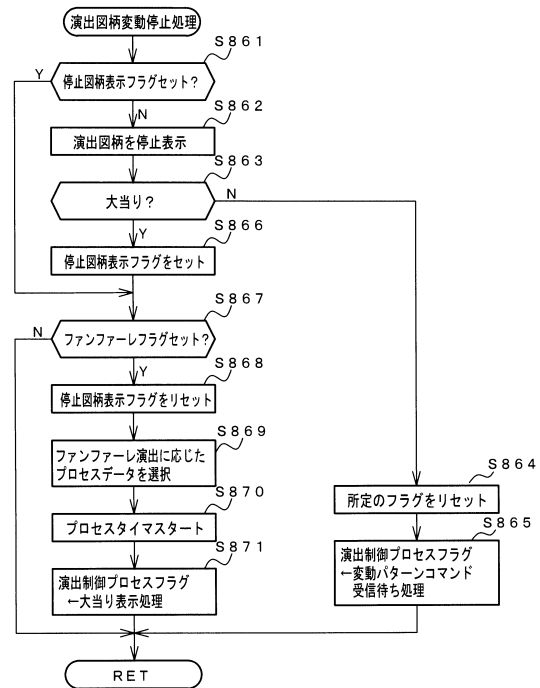




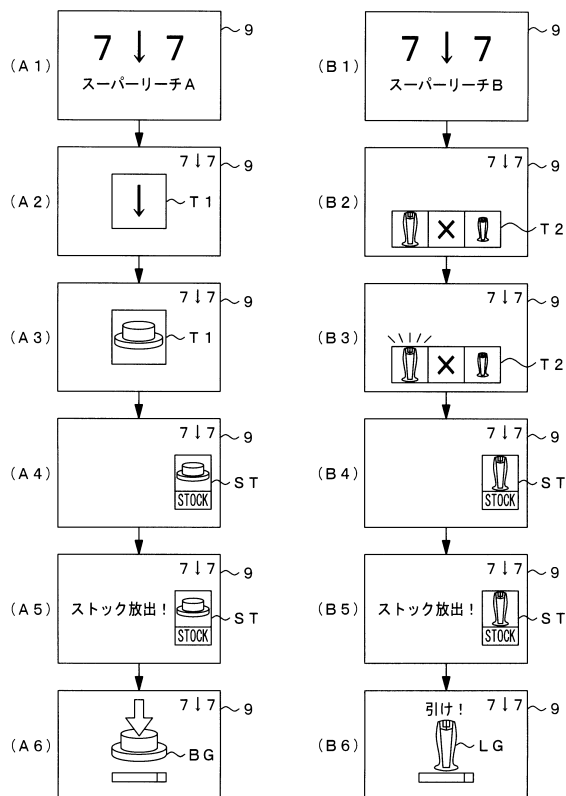
【図 3 2】



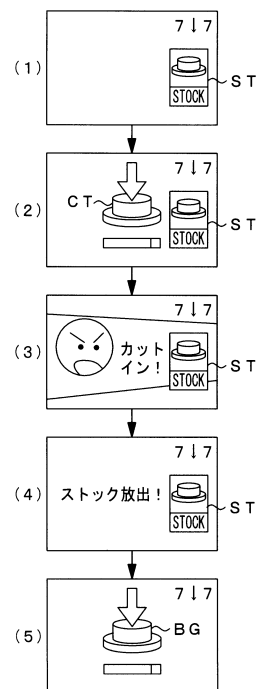
【図 3 3】



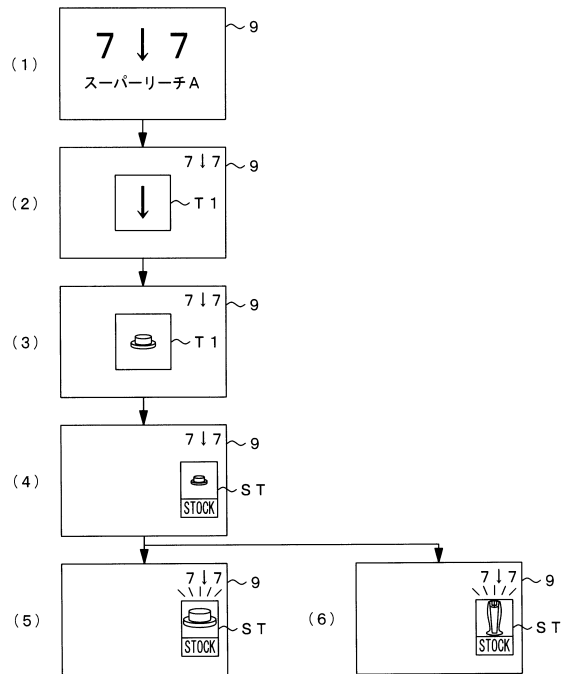
【図 3 4】



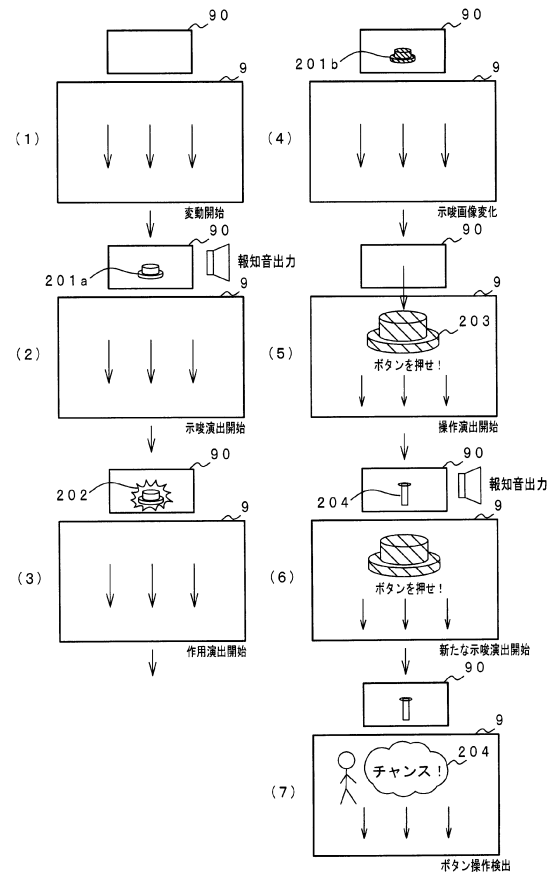
【図 3 5】



【図 36】



【図 37】



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F      7 / 0 2